



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 LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS
DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA INMACULADA
UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

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

AUTORA:

Josselyn Daniela Cabrera Banda

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

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 LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA INMACULADA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., de la autoría de la Srta. Josselyn Daniela Cabrera Banda. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 11 de septiembre de 2020



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

f).....

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Josselyn Daniela Cabrera Banda, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autora: Josselyn Daniela Cabrera Banda

Firma:

Cédula: 1104654510

Fecha: Loja, 29 de marzo del 2021

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

Yo, Josselyn Daniela Cabrera Banda, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA INMACULADA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintinueve días del mes de marzo del dos mil veintiuno, firma la autora.

Firma:

Autora: Josselyn Daniela Cabrera Banda

Cédula: 1104654510

Dirección: La Pradera

Correo electrónico: josselyn.d.cabrera@unl.edu.ec

Teléfono: 2103250

Celular: 0960035556

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado:

Presidenta del Tribunal: Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega. Mg. Sc.

Primer Vocal: Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres. Mg. Sc.

Segunda Vocal: Lic. Gabriela Estefanía Román Celi. Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de Educación el Arte y la Comunicación por darme la apertura a mis estudios universitarios en la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia y a los docentes quienes me guiaron en estos cuatro años de enseñanza-aprendizaje con el único afán de culminar mi carrera con éxito y ser una profesional de alta valía para la sociedad lojana.

A mi directora de tesis Lic. María Soledad Quilca Terán, a quien le agradezco infinitamente por su gran gesto de bondad, compromiso, dedicación y sobre todo por la guía brindada durante el desarrollo y culminación de tesis.

A la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada, sobre todo a su rectora, por la apertura a dicha institución, a la docente y niñas del nivel inicial II, quienes me permitieron realizar mi investigación, por su colaboración, mis más sinceros agradecimientos.

La autora

DEDICATORIA

Dedico mi esfuerzo a mi madre, que ha sido mi guía y un pilar fundamental en mi vida, quien ha hecho todo lo posible para que yo pueda salir adelante, y me ha brindado su apoyo incondicional para cumplir todos mis sueños y metas planteadas.

A mis familiares, ya que me han acompañado en todo este trayecto de vida universitaria y a sus consejos que me han servido de mucho para continuar en la culminación de mi carrera.

A mis amigos más cercanos, ya que han sido unas personas muy leales, que han estado para mí cuando lo he necesitado permitiéndome seguir con mucho esfuerzo y dedicación.

Josselyn Daniela

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Josselyn Daniela Cabrera Banda EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONA L LA INMACULADA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020.	UNL	MARZO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	PLAZA SANTO DOMINGO	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA INMACULADA



Fuente: Localización de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia El Sagrario. Obtenido de Google Maps.

ESQUEMA DE TESIS

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

a. TITULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA INMACULADA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

b. RESUMEN

El presente trabajo investigativo titulado EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA INMACULADA 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 las niñas de 4 a 5 años, donde la muestra fue de 18 personas, es decir, 17 niñas y 1 docente para el estudio; se utilizó el diseño de investigación no experimental con un enfoque mixto, empleando los métodos: descriptivo, analítico-sintético e inductivo-deductivo, inmersos en toda la investigación. Además para obtener información sobre las variables se aplicó como técnica la entrevista a la docente de aula y como instrumento la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz con la cual, se pudo constatar que ninguna niña alcanzó el nivel alto en motricidad gruesa, evidenciando que la mayor parte de la muestra que corresponde al 59% se coloca en un nivel medio, presentando dificultades para dar saltos con uno y dos pies, alternando los pies, saltos de altura, rebotar y agarrar el balón. En vista del problema existente, se diseñó una propuesta con juegos para fortalecer la motricidad gruesa, en la cual abarca distintos tipos de juegos infantiles llamativos acordes a la edad del niño, permitiéndole mejorar el desarrollo de esta área y a su vez, tener un mejor desenvolvimiento.

Palabras claves: estrategia, juego, métodos, motricidad gruesa, niñas.

ABSTRACT

The present research work entitled THE GAME AND GROSS MOTOR IN GIRLS 4 TO 5 YEARS OF THE EDUCATIONAL UNIT FISCOMISIONAL LA INMACULADA LOCATED IN THE LOJA CITY, IN THE PERIOD 2019 - 2020. Had as general objective to analyze the importance of games in gross motor skills in girls from 4 to 5 years, where the sample was of 18 peoples, that is, 17 girls and one teacher for the study, non-experimental research design was used with a mixed approach, using the methods: descriptive, analytic-synthetic and inductive-deductive, immersed in all the research. In addition, to get information about the variables, the interview of the classroom teacher was applied as a technique and as an instrument the Abbreviated Development Scale (EAD-1) by Nelson Ortiz, whit which it was possible to confirm that not girl reached the high level in gross motor skills, showing that most of the sample, which corresponds to 59%, is placed in a medium level, presenting difficulties to make jumps with one and two feet, alternating feet, high jumps, rebound and catch the ball. In view of the existing problem, a proposal was designed with games to strengthen gross motor skills, in which it covers different types of striking children`s games according to the age of the child, allowing him to improve the development of this area and in turn, have a better development.

Key Words: Strategy, game, methods, gross motor, girls.

c. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la motricidad a través del juego es un medio favorable para los niños, lo cual le permite ejercitarse, divertirse, desarrollar habilidades y destrezas de una manera lúdica, generando aprendizajes óptimos en su desarrollo; a su vez, le permite desenvolverse en el medio que le rodea, crear vínculos y mejorar la participación en las distintas actividades a realizar.

La problemática radica que, en la actualidad, los niños presentan dificultades en su motricidad gruesa ya sea con movimientos torpes o descoordinados, lo cual no le permiten un correcto desarrollo y desenvolvimiento del mismo en distintas actividades a realizar.

Tanto padres y docentes, deberán ayudar al niño en su correcto desarrollo y sobre todo ejecutar actividades que deberán practicarse dependiendo la edad; es por eso que el Ministerio de Educación ha brindado el currículo de Educación Inicial, enfatizando así la importancia del juego en la expresión corporal y motricidad desde temprana edad pues la motricidad gruesa es el dominio del propio cuerpo, por lo tanto, es necesario que se realicen juegos que estimulen los movimientos armoniosos de los músculos, la agilidad y el equilibrio para favorecer un buen desarrollo integral del niño permitiéndoles desplazarse y moverse con facilidad, caso contrario se evidenciara dificultades para caminar, correr, reptar, saltar etc., acciones que se realizan en la vida cotidiana.

Es por esto, que dicha investigación se denomina: **EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA INMACULADA**, contando con objetivos claros y precisos los

cuales se mencionan a continuación: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niñas de 4 a 5 años; conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con las niñas de 4 a 5 años y diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles; para dar cumplimiento a la investigación.

A su vez, para un correcto desarrollo, ha sido óptimo dar a conocer las variables que serán desglosadas a continuación:

Con respecto a la primera variable teniendo como título la motricidad con los siguientes subtemas: conceptualización de motricidad, definición de motricidad gruesa, leyes del desarrollo motor, etapas del desarrollo, importancia, habilidades motrices básicas, aspectos, ejercicios.

En base a la segunda variable, tiene como título el juego constando con los siguientes subtítulos: definición, teorías, importancia, características, dimensiones, clasificación, principios generales para la planificación y diseño del juego, el rol que desempeña el docente en el juego, el juego y el aprendizaje escolar; algo fundamental es la unión de las dos variables como es el juego y la motricidad gruesa para una mejor perspectiva de la investigación.

Se ha visto pertinente detallar el diseño de investigación que fue de tipo no experimental debido a que ya se contaba con un grupo establecido de niños a fin de establecer el diagnóstico, su enfoque fue mixto debido a que nos permitió indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación. Además, se presentan los

siguientes métodos como: descriptivo que permitió analizar cómo el juego incide en el desarrollo de la motricidad gruesa; el analítico-sintético que sirvió para recabar la información fundamental en la construcción del marco teórico, donde se da a conocer las dos variables de una forma clara y concisa, finalmente el inductivo-deductivo ayudando en sí, a cumplir con los objetivos propuestos y establecer conclusiones precisas.

También la técnica utilizada fue la entrevista dirigida hacia la docente de aula para conocer la estrategia que utiliza dentro de su clase para la enseñanza-aprendizaje de las niñas; y como instrumento aplicado se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas.

La muestra con la que se trabajó la presente investigación fue de 18 personas, es decir, 17 niñas y 1 docente de nivel inicial II, de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

Se procedió a tabular, analizar e interpretar los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento notándose que, la prevalencia de problemas en actividades motrices en la evaluación no es acorde a la edad de las niñas, colocando al grupo en un nivel medio, reflejando algunas dificultades en saltos y rebotes deduciéndose que, no existe una correcta estimulación y un buen desenvolvimiento evidenciando movimientos torpes, falta de coordinación y equilibrio.

Dicho esto, siendo evidente el problema motriz en las niñas, se concluye que es necesario actividades de movimiento, por ello se diseñó una propuesta y guía con distintos tipos de juegos infantiles llamativos, acordes a la edad de las niñas, que les permitirá fortalecer la motricidad gruesa y obtener un mejor desenvolvimiento; cabe recalcar que es pertinente que

las docentes de nivel inicial evalúen esta área mediante la aplicación de distintos instrumentos de evaluación que les permitirá conocer cómo es la evolución de la motricidad gruesa de las niñas e identificar dificultades en esta área; y también, se tome más en cuenta al juego como una estrategia de aprendizaje para las niñas, donde cada actividad a realizar tenga objetivos claros y lograr óptimos aprendizajes en las niñas; a su vez, que desarrollan el área motriz de mejor manera y un mejor desenvolvimiento.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

Definición de motricidad

El movimiento en el ser humano inicia desde la concepción, la cual se irá modificando a través de una serie de etapas, lo cual indica que la motricidad se caracteriza como una necesidad fundamental del ser humano desde que inicia su vida; este irá variando desde lo simple a lo complejo permitiéndole así desarrollar múltiples habilidades y destrezas.

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades (Mendoza, 2017, párr. 11).

Es importante saber que, a través del movimiento, le permite a la persona expresarse, estar en contacto con el ambiente y a su vez conocerse a sí mismo y todo lo que le rodea. Es necesario que los niños aprendan a utilizar todas las partes de su cuerpo en diferentes actividades para lograr buen equilibrio, coordinación y control en cada movimiento que realicen.

Definición de motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa desde temprana edad permite que los niños tengan un buen manejo y control de su cuerpo manteniendo el ritmo, tiempo, espacio, lateralidad y a su vez pueda reconocer cada una de las partes de su cuerpo; también permite que los niños

desarrollan habilidades para moverse, desplazarse, explorar y conocer todo lo que les rodea por medio de los sentidos para procesar y guardar la información de su propio entorno.

La motricidad gruesa es relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares o partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo lo que permite subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, siendo estos logros que de mayor evidencian en el niño/a y los más rápidos en aparecer ya que la motricidad gruesa potencia el correcto desarrollo de la motricidad fina. Abarca las habilidades de los niños/as para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea experimentándolo con todos sus sentidos así procesa y guarda información que el entorno le brinda (Vique, 2015, p.13).

Los niños poco a poco, empiezan a controlar su cuerpo y para ellos es importante realizar movimientos que vayan alternando frecuencias de movimiento, es decir rápido-lento, alto-bajo, suave-duro para que puedan diferenciar sus propios movimientos, de esta manera tener el control de su cuerpo y desplazarse al lugar que deseen con facilidad y soltura, evidenciando autonomía en sus movimientos.

Leyes del desarrollo motor

El desarrollo motor en los niños que abarcan la edad de 0 a 6 años tiene mucha importancia ya que se va generando una serie de características, así como el perfeccionamiento motriz que dependerá mucho de la maduración y aprendizaje; es necesario que se dé un buen desarrollo puesto que los niños van a adquirir primeramente los movimientos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en el equilibrio, coordinación, control postural y desplazamientos.

Respecto a ello, Torres (2015) menciona las siguientes leyes en torno a la maduración:

- **Ley céfalo-caudal:** la maduración comienza por la cabeza y sigue hasta los pies.
- **Ley próximo-distal:** la maduración sigue en el orden de dentro hacia fuera.
- **Ley de flexores y extensores:** en el desarrollo motor, primero se dominan los músculos flexores (operaciones de asir, tomar, agarrar o flexionar) y, después los extensores (operaciones de soltar y estirar) (p.5).

Cada una de estas leyes aportadas son de gran importancia conocerlas con profundidad para así, saber de la evolución del niño, tanto si su progresión es buena o con dificultad y poder ayudar de ser necesario, haciendo en sí, que el niño pueda ir adquiriendo y desarrollar habilidades conforme a su edad.

Sin embargo, Bueno, del Valle y De la Vega (como se citó en Cañizares y Carbonero, 2017) hacen mención que la evolución se basa en las leyes “fundamentales” del desarrollo psicomotor. El desarrollo del cerebro consiste en una evolución progresiva del centro a la periferia o tele encefalización:

- **Ley Céfalo-Caudal:** se controlan antes las zonas corporales más próximas a la cabeza.
- **Ley Próximo-Distal:** se gobiernan antes las partes más cercanas al eje corporal.
- **Ley de Flexores-Extensores:** se desarrollan antes los músculos flexores
- **Ley de lo General a lo Específico:** el desarrollo deriva de patrones generales de respuesta a patrones específicos (p.10).

Cabe destacar que es importante el correcto desarrollo cerebral lo cual, permitirá una mejor evolución de las distintas partes del cuerpo en los primeros años de vida del niño, haciendo que pueda desarrollar de gran manera sus distintos movimientos desde los más simples hasta los complejos.

Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa

Las habilidades motoras gruesas son de gran importancia para el ser humano ya que permite realizar distintas acciones en el diario vivir; a su vez se va desarrollando según el ritmo de aprendizaje de cada niño y según su edad. Sin un buen desarrollo motor grueso no se podría dar una buena motricidad fina ya que, para estimular esta área, es necesario que las habilidades motrices gruesas estén bien desarrolladas acorde a la edad del niño.

Pacheco (2015) menciona que en el periodo comprendido entre los 0 a 6 años, los niños van a ir atravesando una serie de etapas:

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

Se caracteriza por el descubrimiento del cuerpo y en ella se alcanza la primera organización global de los niños.

Los recién nacidos poseen una serie de reflejos, como el de succión (que entra en funcionamiento cuando un objeto se pone en contacto con los labios, por ejemplo, el pezón de la madre), el de grasping (cerrar la palma de la mano con fuerza cuando un objeto la roza), de Moro (consecuente con un cambio brusco de estimulación que produce un sobresalto y que se manifiesta por una reacción como de susto, abriendo los brazos echándose hacia atrás

y luego cerrándolos sobre sí mismo). Estos reflejos y otros que no se han mencionado están presentes en los recién nacidos en los primeros meses de vida.

Algunos de ellos tienen valor de supervivencia para el bebé, como ocurre en la succión. De ellos, algunos desaparecerán en el curso de los 4 o 5 primeros meses de vida, mientras que otros se convertirán en acciones voluntarias como agarrar, por ejemplo, y otros seguirán siendo reflejos toda la vida (cerrar los ojos si una estimulación visual molesta actúa sobre ellos).

Tabla 1

Primera etapa: (0-3 años)

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

Fuente: Psicomotricidad en Educación Infantil. (Pacheco, G., 2015, p.18)

Respecto a la tabla 1, se puede recabar la importancia que tiene el desarrollo del niño durante sus primeros años de vida, lo cual, es necesario una correcta estimulación a temprana edad, permitiendo que sus movimientos puedan definirse de mejor manera, corregir en caso de dificultades y conocer de mejor manera la evolución en cada etapa.

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

Esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perceptiva 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.

Importancia de la motricidad gruesa en los niños

El buen desarrollo de esta área permite la ejecución de distintas actividades. Berrauzo (como se citó Patín, 2016) recalca que la motricidad gruesa juega un papel muy importante, porque es el pilar fundamental para lograr el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño ayudando para que el niño/a mantenga relaciones con las demás personas de su entorno; para esto da a conocer los siguientes aspectos:

- Aspecto motor: facilita el dominio de los movimientos corporales.
- Aspecto cognitivo: fortalece el desarrollo de las funciones básicas cognitivas: memoria, concentración, atención, creatividad.
- Aspecto social y afectivo: favorece el proceso de adaptación y conocimiento del entorno a través de la interrelación con otras personas y de la valoración de su propio yo (p.35).

Es importante diseñar actividades que ayuden a perfeccionar y coordinar mejor sus movimientos según la edad del niño; esto le permitirá que no tenga problemas para aprender a escribir, practicar deportes, tener más estabilidad y equilibrio, ya que es fundamental para mantener movimientos coordinados; esto también permite que pueda desenvolverse en cualquier actividad de diversa índole, relacionarse con los demás y tener más seguridad en sí mismo.

Se manifiesta la importancia de que un niño juegue en distintas actividades, haciéndolo más activo y dejando de lado la obesidad, el sedentarismo, el estrés, entre otras; es necesario que el niño ejercite su cuerpo para que sus movimientos se tornen fuertes desarrollando distintas habilidades, tal como lo menciona Jiménez y Romero (2019) un niño que permanece en quietud, es un niño que con el tiempo no va querer ejercitarse y será altamente propenso a distintas enfermedades, queriendo reemplazar al juego con otro tipo de pasatiempo como por ejemplo la televisión, los videojuegos, las redes sociales, que no le exija un mínimo de esfuerzo.

El rendimiento motor varía con la motivación, la emoción y los apoyos físicos que el niño tenga en la casa y en la escuela; el movimiento provoca en el niño una satisfacción natural, y genera un desarrollo básico para conseguir satisfacción y seguridad emocional. La educación del movimiento procura la mejor utilización de las capacidades psíquicas del niño, es decir, permite la interacción de las diversas funciones motrices y psíquicas (Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez, 2018, pp. 157-158).

Los educadores deben ser los mediadores para lograr un buen desarrollo de la motricidad gruesa durante sus clases, donde sean dinámicas, llamativas y permitan tener la atención de

los niños; una buena estrategia para esto, es organizar espacios lúdicos en los cuales los niños puedan desenvolverse de una mejor manera; a su vez planificar algunos días de la semana donde se puedan realizar distintos juegos para que así no se aburran de las clases cotidianas; puesto que a medida que ellos juegan también van aprendiendo.

Habilidades motrices básicas

El ser humano durante su evolución, va adquiriendo distintos movimientos que son fundamentales para desarrollar múltiples habilidades que van desde lo más simple a lo más complejo como lo manifiesta Fernández (2015) que son acciones motrices tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptar, etc., logrando que las actividades motrices se desenvuelvan de mejor manera adquiriendo mejores aprendizajes.

Párraga (2015) menciona las distintas habilidades motrices presentadas a continuación:

- **Desplazamientos:** trasladar el cuerpo de un punto a otro independientemente de la distancia que exista.
- **Saltos:** permite despegar el cuerpo del suelo con una o ambas piernas, ya sea en su propio terreno o de un punto a otro.
- **Giros:** rotación del cuerpo entero permitiendo cambiar de posición o de orientación.
- **Lanzamientos:** desprendimiento de un objeto desde un punto a otro mediante la acción vigorosa de una o dos extremidades.
- **Recepciones:** receptar un objeto con una o ambas manos.

Las habilidades motrices básicas surgen en la evolución del ser humano; lo cual es fundamental una buena estimulación y correcto desarrollo para adquirir habilidades y

destrezas; es importante saber que por medio del aprendizaje también se van reforzando cada una de estas habilidades, ya que se involucra todo el cuerpo para realizar movimientos.

Aspectos de la motricidad gruesa

Un aspecto muy importante para el desarrollo de la motricidad gruesa es la maduración espacial ya que desde que el niño va creciendo, este va adquiriendo experiencias a través del medio, permitiéndole comprender el espacio y aprender a orientarse en él. La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. Según Ardanaz (como se citó en Pérez, 2015) distingue algunas habilidades entre dominio corporal dinámico y estático:

Dominio corporal dinámico

Es la capacidad de dominar distintas partes del cuerpo, es decir hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera orgánica, precisa y sin rigidez ni brusquedades. El niño podrá trabajar algunos aspectos los cuales son:

- **Coordinación general:** capaz de hacer movimientos generales, entre ellas el poder sentarse, desplazamientos o cualquier movimiento parcial voluntario de las distintas partes del cuerpo.
- **El equilibrio:** capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada.
- **El ritmo:** en esta etapa, es la capacidad del sujeto de seguir con una buena coordinación de movimiento una serie de sonidos dados.

- **La coordinación viso motriz:** se utilizan ejercicios donde el cuerpo tiene que adaptarse al movimiento del objeto y del espacio, una coordinación del cuerpo y objeto procurando un dominio del cuerpo y objeto.

Dominio corporal estático

Hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevaran al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son:

- **Tonicidad:** grado de tensión muscular necesario para realizar cualquier movimiento, como andar, coger un objeto, estirarse, relajarse, etc.
- **Autocontrol:** capacidad para canalizar la energía tónica permitiendo realizar cualquier movimiento.
- **La respiración:** consiste en poder inhalar el oxígeno y exhalar el dióxido de carbono de una manera adecuada después de cualquier actividad realizada.
- **Relajación:** es el estado de reposo del cuerpo después de cualquier actividad motriz dinámica.

Las actividades motrices conllevan varios aspectos importantes para el niño, los cuales irán adquiriendo con el paso de los años; es necesario que se empiecen por actividades que vayan acorde a su edad los cuales pueden abarcar saltos, desplazamientos, permitiendo lograr un buen equilibrio, coordinación y fuerza muscular en el niño; también es necesario que luego de estas actividades se tome un tiempo de relajación, para lo cual, se le enseñará cómo hacerlo correctamente y así, tanto la actividad realizada como el momento de descanso sea de manera satisfactoria.

Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa

Es de vital importancia realizar distintos ejercicios que estimulen el cuerpo del niño. A su vez, estos les permiten desarrollar su equilibrio, coordinación, resistencia y fuerza muscular. Estos ejercicios deben ser dinámicos acordes para cada edad del niño y con el propósito de poder desarrollar una buena motricidad gruesa.

Mendoza (2017) detalla algunas actividades para desarrollar la motricidad gruesa:

- Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre usando elementos que sean de dimensiones diferentes y un poco pesadas, sin ser excesivo, para pasar a los niños. Estos deben agarrarlos y de esta forma trabajarán su resistencia y fuerza.
- Atrapar y lanzar la pelota o el globo dependiendo de la fuerza del niño.
- Cruzar obstáculos usando diferentes objetos, como bancos o maletas de un lado a otro. También se puede hacer uso de una cuerda templada para hacerlo saltar y de esta forma trabajar su motricidad. (p.14).

Cada actividad planteada es una forma de ayudar al niño en su desarrollo motor, los cuales jugarán ya sea con materiales fabricados o los del medio, permitiendo gozar y divertirse a la vez que aprenden; a su vez, es importante que cada actividad se la pueda ir innovando para llamar más la atención del niño, y se involucre más en el juego.

EL JUEGO

El juego es una actividad, que se utiliza por diversión y el disfrute y en muchas veces como herramienta educativa, que se la define como una actividad placentera, libre y espontánea, con una gran utilidad para el desarrollo del niño porque no sólo proporciona confianza en uno mismo sino genera placer y satisfacción a quien la lleva a cabo, desarrollando habilidades psíquicas, físicos y sociales mientras las realiza (Gómez, 2018).

A su vez, Huizinga (como se citó en Tamayo y Restrepo, 2017) menciona al juego una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. lo cual se podría desplegar como una actividad libre y voluntaria en la cual el niño es el partícipe fomentando sus propias reglas y creatividad debido a que existe una inmensidad de juegos a su elección (p.109).

El juego es de vital importancia para el niño desde temprana edad, lo cual permite el desarrollo de distintas habilidades, destrezas, expresar ideas, desarrollar su imaginación y poder conectarse con el mundo exterior. Tanto docentes, como padres de familia deben ser parte de este proceso, garantizando en el niño una vida más dinámica y de aprendizaje; así mismo es una actividad libre en la cual el niño es el partícipe fomentando sus propias reglas y creatividad debido a la inmensidad de juegos a su elección.

Teorías sobre el desarrollo del juego

A través de la actividad lúdica, los niños y niñas establecen las bases para el desarrollo de las habilidades físicas, intelectuales, sociales y emocionales necesarias para conseguir altos niveles de logro tanto en el ámbito escolar y académico, como en la vida en general. De esta manera el juego muestra un valor intrínseco para la infancia y con beneficios a lo largo de la vida para poder desempeñarse en la sociedad (Jover, Camas, Martín, Sánchez, y Santos, 2018).

Las teorías del juego han permanecido por muchos años atrás las cuales nos dan una referencia de lo que es el juego y como se ha venido desarrollando; para esto se señalan las teorías clásicas sobre el juego infantil que se desarrollaron entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018) exponen siete teorías de las más importantes:

Tabla 2

Teorías del juego

Teoría	Autor	Aspectos relevantes
Teoría del excedente energético	Spencer (1855)	El juego permite al niño disminuir la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles.
Teoría del preejercicio	Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.

Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.
Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

Fuente: Teorías del juego como recurso educativo (Gallardo y Gallardo, 2018, pp. 8-9)

Con respecto a la tabla 2, cada teoría presentada aporta un beneficio mediante el juego durante el desarrollo integral del niño, además de ser una actividad libre y placentera para el niño, ayuda a que pueda disminuir tensiones y poder disfrutar de distintas actividades; a su vez les permite expresar sus ideas, emociones y ser creativos en el medio que les rodea, permitiéndoles desarrollarse integralmente, puesto que el juego es una actividad inherente en el ser humano, que su aprendizaje se lo realiza de manera fácil sin presiones.

Importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia, puesto que este permite al niño desarrollar su imaginación, creatividad, explorar el mundo y desarrollar habilidades socioemocionales, físicas y cognitivas en ellos. Siendo el juego una pieza clave para el desarrollo saludable de los niños, a fin de lograr un desarrollo óptimo, fomentando ambientes favorables y seguros para el desarrollo de los niños (Fernández y Serra, 2015).

El juego en la educación inicial es un componente fundamental que asegura el desarrollo integral y la adquisición de múltiples aprendizajes, experiencias y capacidades. Además, su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas encaminadas a una buena convivencia (Palacios, 2019, p.8).

Además, el juego le permite al niño experimentar, aprender, comprender la realidad que le rodea, desarrollar la imaginación, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno, es así como se mantiene activo jugando a todas horas, donde podrá ir adaptándose y conectándose con el mundo exterior. Es necesario ayudar al niño en su correcto desarrollo realizando actividades lúdicas que le permitan desenvolverse de una mejor manera, teniendo en cuenta la edad y el tipo de juego que mejor se adapten con él; cabe recalcar que, es de vital importancia para su vida, pues favorece la adquisición de aprendizajes y a la vez integrarse con los demás.

Características del juego

El juego es un agente muy importante que le permite al niño ser espontáneo en todas las actividades, así como favorecer y lograr mucha creatividad; lo hace ser más sociable implicando a más personas a que le ayuden a descubrir el mundo exterior de una mejor manera.

Rubiales, F., Ortega y Rubiales, A., (2018) dan a conocer al educador infantil algunas características que le servirán en su trabajo con los niños:

- El juego es libre, espontáneo y voluntario, se decir se lo realiza sin ninguna obligación.

- El juego produce placer, es decir genera diversión, momentos de risa, de broma que propicia las relaciones sociales.
- El juego es innato, se identifica por ser propio de la infancia.
- El juego tiene una finalidad, se justifica porque produce placer y al mismo tiempo aprende.
- El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- El juego tiene límites, puesto que la actividad tiene lugar en un momento y lugar determinado. Estos límites permiten que el juego se desarrolle los comportamientos de las personas se rijan las leyes de la vida cotidiana.
- El juego es un elemento motivador, la actividad debe producir satisfacción a quien lo practica y no frustración o fracaso, por tanto, debe ser natural y divertida.
- El juego permite al niño afirmarse: permite a los niños un camino para la resolución de conflictos. El juego ayuda al niño a afirmar su personalidad y a mejorar su autoestima.

Tomando en cuenta a la Unicef (2018) en la cual menciona que el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico presenta las siguientes características:

- **El juego es provechoso:** los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia.

- **El juego es divertido:** sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.
- **El juego invita a la participación activa:** se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.
- **El juego es interactivo:** juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.
- **El juego es socialmente interactivo:** el juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social (p.7).

Se deduce que, el juego es una actividad de suma importancia en la vida del niño, despertando su curiosidad e interés por el medio que lo rodea, demostrar sus capacidades, desarrollar habilidades y destrezas que lo mantendrán activo. Gracias a esta actividad podemos lograr que capten mejor los aprendizajes de una manera más llamativa y divertida, provocando placer y las ganas de que el niño se interese más por aprender. El juego también aporta ese vínculo de socialización con los demás, lo que conlleva a que pueda expresarse con facilidad en cualquier entorno que se encuentre y con las personas que le rodean, facilitando mejor el poder adquirir conocimientos.

Clasificación del juego

La clasificación de los juegos permite seleccionar actividades necesarias a ejecutar, con el fin de lograr grandes aprendizajes en los niños, para ello, Dávila (como se citó en Olivares, 2015) se estableció la clasificación que se detalla a continuación, la cual enfatiza el área del ser humano que se desarrolla mediante el juego. Así tenemos:

- **Juegos sensoriales:** juegos realizados a través de los sentidos ayudando en sí a la sensibilidad y desarrollo de percepciones, por ejemplo: los ruidos de silbatos, las cucharas sobre la mesa, al golpear las ollas, etc., al igual que pueden conocer distintas formas, tamaños y texturas.
- **Juegos motores:** permiten desarrollar múltiples habilidades a través del movimiento, realizar distintas posturas corporales, juegos por su fuerza como las carreras, saltos, etc.
- **Juegos intelectuales:** distintos juegos que implican atención, concentración, memoria, pensamiento, razonamiento, la reflexión y la imaginación creadora.
- **Juegos sociales:** realizados mediante la agrupación de varios niños, cooperación, buscando la interacción y compañerismo grupal.

También se presenta otra clasificación la cual López (2015) señala a continuación:

- **Juegos reglados:** son juegos de combinaciones sensorio-motoras o intelectuales con competencia de los individuos.
- **Juegos cognitivos:** juego de construcción, juego exploratorio o de descubrimiento. Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y lingüísticos.
- **Juegos sociales:** ayuda al niño a la socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social.
- **Juegos significativos:** hay que enseñarles primero las reglas para que ellos logren organizarse por sí solos y resuelven situaciones dentro y fuera del aula.
- **Juego simbólico:** se caracteriza por la imitación. Es cuando el niño realiza una reproducción de escenas de la vida real (pp. 28-29).

Cada tipo de juego abarca infinidad de aprendizajes y maneras de ejecutarlos, lo cual es importante diseñar actividades que le permita al niño jugar ya sea con distintas formas, figuras, tamaños, texturas a la vez, que le permite reforzar el área motriz; también el juego aporta que los niños establezcan sus propias reglas, imaginación y creatividad cuando juegan ya sea solo o en grupo lo que permitirá que desarrolle vínculos y mejor desenvolvimiento.

Principios generales para la planificación y diseño del juego

Es importante destacar la necesidad que tienen los niños de jugar para lograr un progreso equilibrado. El educador debe tener conocimiento sobre qué tipo de juego se va a desarrollar y el instrumento que utilizará para que todo vaya acorde a la actividad y lograr un adecuado desenvolvimiento.

Venegas y García (2018) mencionan que en el momento de programar una sesión de juegos se ha de tener presente una serie de acciones generales para planificarlo:

- Escoger el juego: la elección dependerá de la edad y el número de los participantes, del espacio y el material del que se dispone, del contexto social en el 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 ejemplo 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 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.27-28).

Es importante que como educadores se tome en cuenta los principios generales para planificar un juego, procurando que este sea el adecuado para llevar a cabo el proceso de aprendizaje de los niños, puesto que es imprescindible que el juego o actividad a elegirse cumpla con lo planificado para lograr el aprendizaje completo y eficaz de los contenidos que requieren los niños. Además, no se debe dejar de lado que el educador o evaluador debe estar en constante supervisión durante el juego para evitar cualquier accidente o a su vez valorar el desenvolvimiento en el juego.

Se debe considerar determinados aspectos que permitirán que los objetivos propuesto de cada actividad se cumplan a cabalidad, al tomar en cuenta el espacio, material, número de participantes, nivel de complejidad, posibles dificultades en su ejecución etc., va a permitir que el niño pueda interactuar de forma dinámica con sus compañeros permitiéndole socializar con sus pares, llegando a la exploración del propio entorno y facilitando la interacción con otras personas y consigo mismo, para que ellos aprendan a explorar, conocer y descubrir lo que se encuentra a su alrededor, siendo esta la forma más efectiva de aprender.

El rol que desempeña el docente en el juego

El papel del profesor en el juego ha de ser discreta, observadora y actuar como guía, mediador, permitiendo conocer mejor a cada alumno. Cada actividad a realizar por el docente debe ser dinámica ofreciendo aprendizajes óptimos así como lo menciona Euceda, Labrador y Morote (como se citó en Montero, 2017) donde el papel del docente en los juegos didácticos, debe ser como un motivador o también llamado iniciador, el cual debe encargarse

de transmitirle a cada uno de sus estudiantes la alegría y las ganas necesarias para que disfruten de la actividad; a su vez, es bueno que el docente sepa aceptar distintas sugerencias que se podrían presentar en las clases o actividades que le permitirá ir innovando estrategias de trabajo para enseñar a los niños.

El docente debe ser el encargado de dar inicio a la clase de una forma llamativa y nueva cada día, donde permitirá enganchar al alumno en las clases, para esto es necesario que se cuenten con actividades y materiales acordes para la edad del niño con la que vaya a trabajar; a su vez es necesario que cada actividad que se realice tenga una función y que pueda cumplir con los objetivos establecidos; hay que sacar el mayor provecho con los niños, donde sus aprendizajes sean alcanzados.

Algo importante en destacar es que, cada niño posee un ritmo distinto de aprendizaje, por lo cual el docente debe estar preparado y planificar sus actividades que permitan la participación de todos, en este caso, el juego debe ser enriquecedor, que pueda potenciar en el niño habilidades y destrezas obteniendo así grandes resultados y alcanzar los objetivos propuestos.

El juego y el aprendizaje escolar

El juego supone una herramienta necesaria para estimular el aprendizaje, siendo este el canal el que permite al niño propiciar situaciones placenteras a través de las cuales se guía al educando a la conquista de logros para tener su desarrollo integral. Es así que, para que el juego de buenos resultados en el aprendizaje de los niños, es indispensable que se establezcan espacios adecuados donde la actividad sea agradable, placentera y que le permita

desplazarse con facilidad evitando accidentes. También es importante que el aprendizaje se dé en una manera llamativa y lúdica para los niños, logrando así el objetivo establecido.

Winnicott, Prieto Figueroa (como se citó en Ferrer, 2015) agrega que el juego representa una herramienta didáctica esencial en la educación formal ya que circunscribe una serie de actividades agradables, de corta duración, amenas y regladas que admiten el fortalecimiento de valores como el respeto, la tolerancia, la responsabilidad y la solidaridad (párr.26).

Asimismo, el empleo de las actividades lúdicas en clase, fomenta en los niños la participación activa y crítica que orientan hacia la construcción de conocimientos de manera significativa a través de las vivencias. Para Sarlé (como se citó en Delgado, 2016) utilizar el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje exige al docente un cambio en su metodología de trabajo puesto que debe dar paso a la participación y a la construcción de conocimiento por parte de los educandos, siendo el docente guía del aprendizaje.

El docente, como mediador de conocimientos, debe ser partícipe de esta actividad como es el juego, que motive e incentive a realizarlas lo cual es necesario para que los niños puedan desarrollar distintas capacidades, aptitudes, actitudes; a su vez, es la persona encargada de dirigir todos los juegos planificados, que disfrute de este tiempo con sus discentes y poder darle sentido a la actividad planificada, ofreciendo múltiples aprendizajes y permitiendo un gran desenvolvimiento en los niños.

Castro y Morales (2015) señalan los elementos que componen un ambiente educativo y están relacionados con:

- Espacios éticos, estéticos, seguros, cómodos, luminosos, sonoros, adaptados a las discapacidades, con una unidad de color y forma, armónicos, mediadores de pensamientos y relaciones sociales, lúdicos, expresivos, libres, diversos, respetuosos; con recursos culturales y naturales.
- Con una comunicación dialogante, analógica, respetuosa y horizontal.
- Que atienda la diversidad de inteligencias y estilos de los estudiantes.
- Objetivo educativo claro, compartido, retador y motivante.
- El papel real transformador del aula está en manos del maestro, de la toma de decisiones, de la apertura, la coherencia entre su discurso y de la problematización y reflexión crítica que él realice de su práctica (párr. 14).

En este sentido se comprende que, para un mejor aprendizaje, también es necesario contar con espacios buenos y agradables para los niños fomentando a su vez la inclusión; al igual que la comunicación docente-discente sea cordial, respetando las distintas ideas o pensamientos de ambas partes. Se destaca también la importancia de las actividades bien planteadas para cada clase proporcionando que el tiempo que se comparte para las mismas sean dinámicas sin pérdida de tiempo.

Juego y motricidad gruesa

El juego es de gran importancia desde temprana edad para desarrollar la motricidad gruesa a través de esta actividad lúdica. Llorca (como se citó en Vaciana, Cano, Chacón, Padial y Martínez, 2017) mencionan que será el juego el mecanismo que asegura la actividad motriz que el niño necesita, en los comienzos del comportamiento infantil, para conseguir una mejor adaptación a la vida. De hecho, será su uso en las actividades de movimiento,

lo que ofrecerá al niño un aprendizaje sin cansancio, el cual es considerado por el autor como enemigo de este (p. 97).

Cabe destacar cuán importante es desarrollar esta área por medio del juego, siendo un recurso esencial que los niños lo ejecutan en sus actividades diarias. Cada juego que se planifique es necesario que tenga un objetivo con el fin de lograr aprendizajes óptimos, que se interesen más por jugar y puedan ser niños dinámicos y activos.

Las distintas actividades de motricidad gruesa que el niño realice, lo podrán tomar como un juego permitiéndole conocer su propio cuerpo y lo que puede hacer con el mismo, se vuelve curioso por conocer lo que le rodea; a su vez le permite desarrollar su parte cognitiva y coordinación necesaria para su buen desarrollo.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

En la presente investigación se utilizaron los siguientes materiales: resmas de papel boom, adquisición de textos, impresiones, empastado de texto, portátil, memoria USB, servicio de internet, material de escritorio, material didáctico.

En el presente trabajo se utilizó el diseño de investigación no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niñas 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 las niñas de 4 a 5 años.

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

El método inductivo - deductivo ayudó en el análisis de los resultados obtenidos en base a la aplicación de instrumentos sobre el juego y la motricidad gruesa, permitiendo cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación.

Como técnica, se aplicó la entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con las niñas 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 las niñas, es de carácter abreviado diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social).

La población de esta investigación comprende de 80 personas, lo cual se extrajo una muestra de 18 personas, es decir, 17 niñas y 1 docente del nivel inicial II de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada, tomando en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico, 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 las niñas de 4 a 5 años.

Tabla 3

Motricidad gruesa

Variables	f	%
Alerta	-	-
Medio	10	59
Medio Alto	7	41
Alto	-	-
Total	17	100

Fuente: Niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada

Elaboración: Josselyn Daniela Cabrera Banda

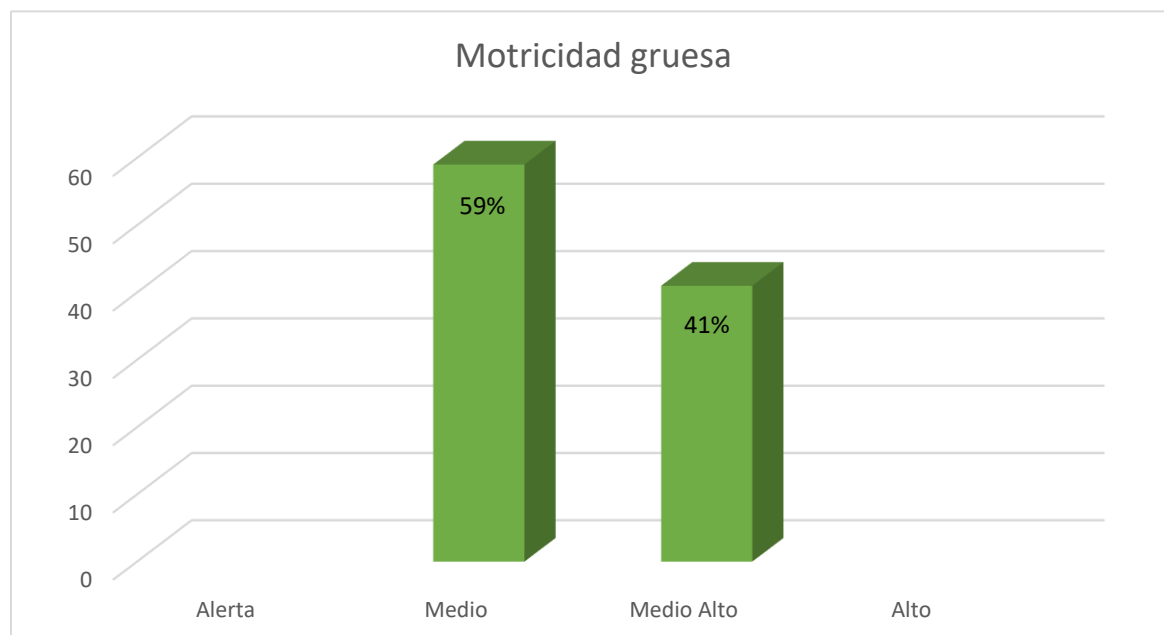


Figura 1

Análisis e interpretación

Jiménez (como se citó en Rosada, 2017) manifiesta que la motricidad gruesa abarca todas las partes del cuerpo que entran en movimiento con los músculos y los huesos en forma armónica, con equilibrio y coordinación. El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos (p. 15).

Con respecto a la tabla 3 y figura 1, se evidencia que el 59% de las niñas se ubican en el nivel medio, mientras el 41% en medio alto.

Los datos recabados permiten deducir que ninguna niña ha logrado alcanzar el nivel alto en las distintas destrezas de la motricidad gruesa acorde a su edad, dando a conocer que la mayoría de la población investigada se encuentra en el nivel medio, presentando dificultad al momento de dar saltos con uno y dos pies, alternando los pies, saltos de altura; también al momento de rebotar y agarrar el balón; evidenciando que no ha existido una estimulación adecuada en esta área, por lo tanto es importante que se realicen actividades que permitan desarrollar de manera integral su coordinación y fortalecimiento de tono muscular, ya que es necesario poder fortalecer la motricidad gruesa a temprana edad ayudando así posteriormente a fortalecer los pequeños movimientos finos y que no exista ningún problema.

Resultados obtenidos en la entrevista dirigida a la docente de Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Danza ya que como son niñas y les gusta mucho la actividad y a la vez les ayuda en sus movimientos corporales.

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

Rincones ya que permite que la enseñanza sea más lúdica y dinámica abordando distintos temas con los materiales adecuados; a su vez que no se aburren dentro de una misma aula.

3. ¿Cuáles son los problemas de aprendizaje más comunes en su salón de clase?

Dificultades de concentración, dificultades de conducta, dificultades de motricidad gruesa, dificultades en el lenguaje, sobreprotección.

4. ¿Qué ha hecho usted como docente frente a estos problemas existenciales?

Remitir al DECE, hablar con los padres, adaptaciones curriculares.

- Ya que existen algunas niñas que no tienen un comportamiento adecuado dentro de las clases con sus compañeras.
- Por algún inconveniente con una estudiante.
- Juegos como jugar con el balón, rondas, el espejo.

5. ¿Los niños en el salón de clases asumen compromisos de compartir reglas y cumplirlas?

Si, entre los compromisos son el respeto, compartir, ser sencillos, cumplir reglas e instrucciones.

6. ¿Cómo es la participación de los niños dentro y fuera de su salón?

Buena, puesto que desde un principio se les ha inculcado valores, reglas dentro y fuera del aula, incluso en sus aulas poseen algunos valores y reglas que se estudian todos los días para cumplirlas y tener una mejor convivencia.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación estuvo encaminada a analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en las niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada, para lo cual se utilizó diferentes técnicas e instrumentos para la recolección de datos y una amplia investigación bibliográfica.

Para dar respuesta a los objetivos planteados se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1), como instrumento de diagnóstico de la motricidad gruesa, además se empleó una entrevista dirigida a la docente de Inicial II, con la finalidad de conocer la estrategia usada en su clase para la enseñanza con los niños. Finalmente se planteó una propuesta alternativa denominada “Jugando Aprendo” para las niñas de 4 a 5 años de nivel inicial II, que consta con una serie de actividades motrices que ayudarán al fortalecimiento de la motricidad gruesa. A través de estos instrumentos permitieron diagnosticar y verificar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Con respecto al primer objetivo: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niñas de 4 a 5 años, para su cumplimiento, se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la misma que permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciando que el 59% de la población investigada se encuentra en nivel medio, reflejando dificultades en saltos con uno y dos pies, alternando los pies, saltos de altura; también al momento de rebotar y agarrar el balón, manifestando así el problema y confirmando con lo expresado en la entrevista sobre la existencia de problemas en motricidad gruesa; corroborando con Patín (2016) el cual menciona que uno de los primeros aprendizajes que se da en los niños es la motricidad gruesa como gatear, caminar, correr,

saltar, por lo cual debe existir una correcta estimulación en esta área desde temprana edad, para así lograr que en el niño existan movimientos coordinados, buen equilibrio y poseer fuerza muscular para propiciar un adecuado desarrollo y desenvolvimiento .

En relación al segundo objetivo: conocer las estrategias que utiliza la docente para la enseñanza con las niñas de 4 a 5 años, para lograr su cumplimiento se aplicó una entrevista dirigida a la docente, que dio como resultado que una metodología buena dentro de su clase es en rincones, utilizando el juego como un medio lúdico en espacios adecuados haciendo las clases más dinámicas, sin embargo, analizando los resultados obtenidos a través de la aplicación de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz, se puede constatar que existe una gran discrepancia, debido a que la mayoría de las niñas presentan problemas de motricidad gruesa, lo cual, contrastando con Ospina (2015) menciona que en el aula, el juego es una de las herramientas más importante dentro de las estrategias del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que aparte de lograr la motivación y el aprendizaje de los niños, esta debe ir de la mano con las actividades programadas por la docente más aún, para favorecer un buen desarrollo de la motricidad gruesa.

Con el tercer objetivo: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, para su cumplimiento se elaboró una propuesta alternativa denominada “Jugando Aprendo” con una serie de actividades planificadas mediante el juego en las cuales se señalan algunos de competencia, cooperativos, tradicionales, permitiendo mejorar el desarrollo de habilidades motrices en las niñas, tal y como dice Llorca (como se citó en Vaciana, Cano, Chacón, Padiel y Martínez, 2017) que el juego es fundamental para la actividad motriz desde temprana edad que le ayudará a tener una mejor adaptación en las distintas actividades diarias que realice ofreciéndole mejores

aprendizajes y desenvolvimiento pues involucra la ejecución de movimientos que permiten su adecuado desarrollo y a la vez sirve como medio de expresión y comunicación.

h. CONCLUSIONES

- El desarrollo de la motricidad gruesa en niñas de 4 a 5 años de edad se encuentra en un nivel medio, presentando dificultades para dar saltos con uno y dos pies, alternando los pies, saltos de altura, rebotar y agarrar el balón; evidenciando problemas en algunas actividades pues no se desenvuelven de manera adecuada.
- Se conoció que la metodología de enseñanza-aprendizaje utilizada por la docente de aula son los rincones, sin embargo, la docente utiliza el juego como un medio de ocio para las niñas más no como una estrategia de aprendizaje y sobretodo que favorezca el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Se diseñó una propuesta y guía con distintos tipos de juegos infantiles llamativos, acordes a la edad de las niñas, que les permitirá fortalecer la motricidad gruesa y obtener un mejor desenvolvimiento.

i. RECOMENDACIONES

- Que las docentes de nivel inicial evalúen esta área mediante la aplicación de distintos instrumentos de evaluación que les permitirá conocer cómo es la evolución de la motricidad gruesa de las niñas e identificar dificultades en esta área; para ir reforzando en caso de que se presenten y lograr un óptimo desarrollo y proceso de aprendizaje.
- Es importante que las docentes tomen más en cuenta al juego como una estrategia de aprendizaje para las niñas, donde cada actividad a realizar tenga objetivos claros y lograr óptimos aprendizajes en las niñas; a su vez, que desarrollan el área motriz de mejor manera y un mejor desenvolvimiento.
- Es necesario que dicha propuesta se lleve a cabo dentro de la institución, ya que aparte de ser una guía para las docentes, será un beneficio para las niñas, permitiéndoles jugar y aprender de una manera más llamativa y lúdica desarrollando la motricidad gruesa.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Cañizares, J., y Carbonero, C. (2017). El juego motor en tu hijo. España: WANCEULEN EDITORIAL.
- Castro, M., y Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Educare*, 19 (3), 1-32. doi. 10.15359/ree.19-3.11
- Delgado, D. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Revista Científica. Dominio de las Ciencias*, 2(4), 164-178.
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñónez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *Dialnet*, 3(8), 157-167.
- Fernández, E. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del centro educativo "Amable Arauz", de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014-2015* (tesis de grado). Universidad de las Fuerzas Armadas, Sangolquí, Ecuador.
- Fernández, Y., Serra, S., y Ortiz M. (2015). Importancia del juego para los niños. *Researchgate*, 13(1), 38-56.
- Ferrer, T. (2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. *Revista Lúdicamente*, 4(8).
- Gallardo, J., y Gallardo P. (2018). Teorías del Juego como Recurso Educativo. *ResearchGate*.
- Gómez, J. (2018). El Juego Infantil y su importancia en el Desarrollo. *Educación Inicial*, 10(4), 5-13.

- Jiménez, G., y Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Ciencia y Educación*, 3(2), 1-14.
- Jover, G., Camas, L., Martín, P., Sánchez, S., y Santos, O. (2018). *La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- López, M. (2015). "*El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad*" (título de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la Motricidad en Etapa Infantil. *Revista Multidisciplinaria de investigación. Espirales*, 1(3), 8-17.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista "Pensamiento Matemático"*, 7(1), 75-92.
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos-Piura* (tesis de pregrado). Universidad de Piura, Catacaos - Perú.
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* (tesis de grado). Universidad del Tolima, Ibagué – Colombia.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito, Ecuador: Primera Edición.
- Palacios, C. (2019). *Propuesta Metodológica basada en el Juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2020* (tesis de grado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.

- Párraga, M. (2015). *Adquisición y evolución de las Habilidades Motrices Acuáticas* (tesis de grado). Universidad Miguel Hernández.
- Patín, R. (2016). *"Elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas "Jueguitos Maravillosos" para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de educación básica de la Escuela Gustavo Lemos, cantón Guaranda, provincia Bolívar, período 2014-2015* (tesis de posgrado). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Pérez, C. (2015). *"Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato"* (tesis de grado). Universidad de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de Habilidades de Motricidad Gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de preprimaria* (tesis de grado). Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Rubiales, F. M., Ortega, M. d., y Rubiales, A. M. (2018). *El Juego Infantil y su Metodología*. Antequera Málaga: IC Editorial.
- Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamérica de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128.
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje a de la Educación Física en Educación Infantil*. España: Paraninfo S.A.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York.
- Vaciana, V., Padial, R., Chacón, R., y Martínez, A. (2017). Importancia de la Motricidad para el Desarrollo Integral del niño en la Etapa de Educación Infantil. *Researchgate*, 8(47), 89-105.

Venegas, M., y García, M. d. (2018). El Juego Infantil y su Metodología. Antequera: IC Editorial.

Vique, K. (2015). *Motricidad Gruesa en el desarrollo del Esquema Corporal de los/las niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil "Adela Pinargote" período 2014* (tesis de grado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**



PROPUESTA ALTERNATIVA

**GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN JUEGOS INFANTILES PARA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

AUTORA: Josselyn Daniela Cabrera Banda

LOJA - ECUADOR

TITULO: Jugando Aprendo

1. PRESENTACIÓN

El juego es de vital importancia para el niño desde temprana edad, lo cual permite el desarrollo de distintas habilidades, destrezas, expresar ideas, desarrollar su imaginación y poder conectarse con el mundo exterior. Tanto docentes, como padres de familia deben ser parte de este proceso, garantizando en el niño una vida más dinámica y de aprendizaje; así mismo es una actividad libre en la cual el niño es el partícipe fomentando sus propias reglas y creatividad debido a la inmensidad de juegos a su elección.

Por otra parte, la motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo del niño abarcando grandes grupos musculares que le permiten gatear, caminar, saltar, correr y mantener un buen equilibrio; y para esto es necesario estimular al niño desde temprana edad para su buen desarrollo motriz.

Es por ello que la presente propuesta, consiste en una guía de 40 actividades basadas en el juego, con el fin de dar una solución a dicha problemática que se encuentra vigente en el salón de clase en las niñas de 4 a 5 años, priorizando el buen desarrollo de la motricidad gruesa y excluir los inconvenientes que estos poseen al momento de realizar distintas actividades.

2. JUSTIFICACIÓN

El juego infantil es una gran estrategia para el mejoramiento de la motricidad gruesa ya que ayuda a los niños a través de técnicas de juego a mantener equilibrio, coordinación, lateralidad y a medida que ellos adquieren aprendizajes también se divierten. Al realizar juegos que incentiven a los niños, haremos que puedan desarrollar grandes destrezas y habilidades mediante su evolución; por esto es importante que las adquieran desde temprana edad para así no tener inconvenientes en edades posteriores.

Por lo tanto, es muy importante implementar el juego en el desarrollo de habilidades motrices con materiales y técnicas que llamen la atención del niño; a su vez, permitirle que pueda ser partícipe de todas las actividades propuestas.

Esto será de gran beneficio para las niñas de esta institución ya que a través de distintas técnicas podrán fortalecer sus habilidades motrices mediante los juegos propuestos; a su vez también beneficiará a las docentes ya que en sus clases podrán implementar los juegos para así seguir ayudando a las estudiantes a un mejor desenvolvimiento.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar una guía de juegos lúdicos para fortalecer la motricidad gruesa en las niñas de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos lúdicos para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas de 4 a 5 años.
- Otorgar la guía a las docentes de inicial II para fortalecer la motricidad gruesa en las niñas.

4. CONTENIDOS

El juego puede ser dirigido o libre que le permita al niño conocer nuevas experiencias con diversión y aprendizaje. A su vez los niños aprenden mejor mediante la acción desarrollando nuevas habilidades, destrezas y el poder adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Tipos de juegos

- **Juegos tradicionales:** Según Bula, Esprierella, Guerra, y Vergara (2015) mencionan que este tipo de juegos lúdicos son una manifestación cultural que se vienen transmitiendo de generación en generación.
- **Juegos motores:** Permite trabajar el esquema corporal y su identidad, tomando en cuenta los sentidos del cuerpo y como este se va desarrollando en distintas secuencias de lo más simple a lo más complejo; así Arzola (2018) señala que son juegos que les ayuda al niño a vivenciar el placer involucrando los movimientos musculares, tales como: estirar o doblar los brazos y piernas.
- **Juegos cooperativos:** Las actividades de este tipo son indispensables dentro de clase permitiendo fomentar el compañerismo y trabajar en equipo en las distintas actividades, tal como lo menciona Garairgordobil, Johnson, y Holubec (como se citó en Pérez, 2015) son aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes.
- **Juegos competitivos:** Se establecen grupos los cuales cada uno, hará lo que esté a su alcance en las actividades a realizar y alcanzar una meta. Según Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (como se citó en Martín, 2016) son juegos que propician una relación inversa

entre los objetivos individuales, haciendo que una persona o varios grupos estructurados solo puede alcanzarlas a costa del otro o de los otros.

- **Juegos musicales:** Es importante que los juegos musicales estén inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños ya que sus sentidos están activos y son capaces de receptar gran cantidad de información permitiendo generar imaginación y creatividad en ellos; corroborando con Sigcha, Constante, Defaz, Tráves, y Ceiro (2016) los cuales manifiestan que es la manera de expresar sentimientos, ideas o pensamientos del niño de manera artística utilizando la música como medio principal para ello, en la etapa preescolar.

Cada tipo de juego posee una función distinta para el desarrollo de la motricidad gruesa, en las cuales se los puede trabajar de distinta forma logrando múltiples objetivos, en este caso una buena estimulación de esta área; a su vez, es importante que cada juego sea acorde a la edad del niño con el que se va a trabajar permitiendo que puedan adaptarse a ellos y sobretodo sean llamativos para captar más su atención.

Aspectos de la motricidad gruesa

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. Según Pacheco (2015) distingue algunas habilidades entre dominio corporal dinámico y estático:

Dominio corporal dinámico

Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada.

- **Coordinación general:** la integración de todas las partes del cuerpo conllevando a que el niño realice distintos movimientos generales con armonía y soltura de acuerdo a su edad.

Ejercicios

- Desplazamientos variados (pata coja, cuadrupedia, reptar, trepar, etc.) con o sin implementos (patines, bicicletas...).
 - Saltos de todo tipo: pies juntos, sobre un pie, alternativos, rítmicos, etc.
 - Gestos naturales: tirar, transportar, empujar, levantar, etc.
 - Ejercicios de oposición con el compañero o en grupos.
 - Actividades rítmicas: bailes populares, modernos, canciones bailadas, danzas
- **Equilibrio:** es la capacidad que permite adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.
 - **Ritmo:** todo en el ser humano es ritmo ya que cada experiencia vivida tanto por los niños, jóvenes y adultos tienen que ver con los ritmos básicos del individuo y afectan su relación con los demás.
 - **Coordinación viso-motriz:** consiste en la ejecución de movimientos ajustado por el control de la visión ya sea en reposo o en movimiento lo que permitirá que se lo tome con la mano o golpearlo con el pie; a su vez, la visión del objetivo provoca cada movimiento de impulso preciso ajustado al peso y dimensión del objeto que se quiere lanzar para que alcance el objetivo.

Dominio corporal estático

La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general).

- **Tonicidad:** grado de tensión muscular necesario para realizar cualquier movimiento, como andar, coger un objeto, estirarse, relajarse, etc. Es el responsable del control postural y está regulado por el sistema nervioso concretamente por el cerebelo.
- **Autocontrol:** capacidad para canalizar la energía tónica permitiendo realizar cualquier movimiento. Es muy necesario tener un buen dominio del tono muscular para obtener así un control del cuerpo en el movimiento y en una postura determinada.

Las actividades motrices conllevan varios aspectos importantes para el niño, los cuales irán adquiriendo con el paso de los años; es necesario que se empiecen por actividades que vayan acorde a su edad los cuales pueden abarcar saltos, desplazamientos, permitiendo lograr un buen equilibrio, coordinación y fuerza muscular en el niño; también es necesario que luego de estas actividades se tome un tiempo de relajación y para esto es necesario enseñarle cómo hacerlo correctamente para que así, tanto la actividad realizada como el momento de descanso sea de manera satisfactoria.

Habilidades motrices básicas

Párraga (2015) menciona las distintas habilidades motrices presentadas a continuación:

- **Desplazamientos:** trasladar el cuerpo de un punto a otro independientemente de la distancia que exista.
- **Saltos:** permite despegar el cuerpo del suelo con una o ambas piernas, ya sea en su propio terreno o de un punto a otro.
- **Giros:** rotación del cuerpo entero permitiendo cambiar de posición o de orientación.
- **Lanzamientos:** desprendimiento de un objeto desde un punto a otro mediante la acción vigorosa de una o dos extremidades.
- **Recepciones:** receptar un objeto con una o ambas manos.

Las habilidades motrices básicas surgen en la evolución de ser humano; lo cual es fundamental una buena estimulación y correcto desarrollo para adquirir habilidades y destrezas; es importante saber que por medio del aprendizaje también se van reforzando cada una de estas habilidades, ya que se involucra todo el cuerpo para realizar movimientos.

Expresión Corporal

Mediante la expresión corporal permitirá que el niño pueda manifestar distintas acciones las cuales irán progresando con el tiempo mediante la variación, coordinación y precisión que pueda darse en los movimientos, y para esto Mancero (2015) menciona que las actividades irán encaminadas a la elaboración del esquema corporal, a la utilización el cuerpo para comunicar sentimientos, emociones, deseos y procuran desarrollar lenguaje simbólico a partir de objetos, situaciones personas y la comunicación con el grupo, lo cual, es necesario que se vaya estimulando mediante actividades llamativas, donde podrán comunicar lo que sienten y generar buenos vínculos con los demás.

5. METODOLOGÍA

La presente propuesta contiene 40 juegos lúdicos estimados para la edad de 4 a 5 años, que permitirá desarrollar de mejor manera la motricidad gruesa en una forma más dinámica y divertida; a su vez lograrán un buen desenvolvimiento del grupo, donde tanto docente como las niñas, aprovecharán de estas actividades adquiriendo destrezas y habilidades.

A esto se suma que cada actividad se dará inicio con una motivación las cuales serán canciones, cuentos y pequeños juegos; también se realizarán ejercicios de calentamiento previo a cada juego como saltos, estiramientos, correr, agacharse. Al final de cada actividad se tomará un tiempo de relajación, se harán preguntas o un breve diálogo permitiendo así saber cuán importante fue la actividad para las niñas y así evaluar los logros alcanzados.

6. OPERATIVIDAD

JUGANDO APRENDO				
Numeración	Contenidos	Actividades	Materiales	Logros a alcanzar
1	Equilibrio Coordinación Saltos	<p style="text-align: center;">Recogiendo Manzanas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Caminar alternando sus pies y saltar en un pie por el tronco y ramas hasta recoger las manzanas y colocarlas en una cesta • Culminar actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva de color • Manzanas (u otro objeto) • Cesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina movimientos de pies sobre las líneas rectas • Salta en un pie manteniendo el equilibrio
2	Equilibrio	<p style="text-align: center;">Líneas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Caminar con pies juntos sobre las líneas (recta, ondulada, quebrada) manteniendo el equilibrio • Culminar actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva de varios colores 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina alternando sus pies sobre las líneas rectas, onduladas, quebradas con equilibrio.
3	Equilibrio	<p style="text-align: center;">La cuchara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cucharas plásticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina alternadamente por los conos

	Desplazamientos Autocontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas del juego • Llevar una cuchara en su boca y encima de la misma una pelota pequeña hasta el otro extremo, desplazándose alternadamente por los conos hasta colocarla en la canasta. • Culminar actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas pequeñas • Conos 	<p>manteniendo el equilibrio con la cuchara en la boca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantiene buena postura al caminar
4	Salto Equilibrio	<p>Conozcamos las figuras geométricas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Distinguir en la tela de figuras la ficha que le tocó, saltar con los dos pies juntos por las figuras hasta llegar al otro extremo y colocar la cartulina en la figura del color correspondiente • Culminar actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Figuras geométricas de colores hechos de cartón • Tela con las figuras de colores • Cartulinas de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta con los pies juntos manteniendo el equilibrio.
5	Salto Equilibrio	<p>Saltando cada huella</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Huellas de pies de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta con los pies juntos o un solo pie manteniendo el equilibrio

	Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir la secuencia que indica las huellas de pies saltando de uno en uno hacia el otro extremo. • Culminar actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce izquierda-derecha en las huellas.
6	<p>Salto</p> <p>Equilibrio</p> <p>Desplazamientos</p> <p>Autocontrol</p>	<p style="text-align: center;">Huellas de animal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Saltar de una huella a otra conforme lo indique y realizar dicha postura por unos segundos manteniendo el equilibrio. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas 	<ul style="list-style-type: none"> • Controla posturas de animales manteniendo el equilibrio por segundos • Salta coordinadamente al desplazarse por las huellas.
7	<p>Equilibrio</p> <p>Lanzamiento</p> <p>Recepciones</p>	<p style="text-align: center;">Lancemos los peluches</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Sobre unos cojines, las niñas (parejas) enfrentadas deberán pararse y tomar una tapa de caja de cartón lanzando un peluche pequeño hacia la otra niña. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapas de cajas de cartón • Peluches pequeños • Cojines 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio sobre los cojines. • Lanza el objeto de una manera precisa. • Recapta el objeto sin dejarlo caer.

8	Tonicidad	<p align="center">Somos recolectores a trabajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Recolectar todas las bolas de papel con los pies y colocar en las cajas • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja • Bolas de papel 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de los pies al coger un objeto
9	Ritmo Coordinación	<p align="center">El mensaje del pandero</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Escuchar el ritmo del pandero y coordinar sus pasos según sus sonidos • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pandero 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta movimientos coordinados al caminar según el ritmo
10	Ritmo Coordinación	<p align="center">El trencito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Moverse según el ritmo de la canción o parar cuando la música se detenga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canto de niñas 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina movimientos corporales con el ritmo de la música

		<ul style="list-style-type: none"> • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		
11	Desplazamiento Coordinación	<p style="text-align: center;">Despacito caracolito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • En posición de gateo deberán llevar un almohadón en su espalda sin dejarlo caer por el trayecto de conos hasta llegar al otro extremo. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Almohadones • Conos 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desliza correctamente en la posición de gateo.
12	Coordinación	<p style="text-align: center;">Vamos a la Selva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Realizar gestos exagerados con su rostro o cuerpo de acuerdo a cada frase del cuento. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza gestos con su rostro • Realiza distintos movimientos con su cuerpo
13	Salto Equilibrio	<p style="text-align: center;">Si quieres jugar ven a saltar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar de grupo • Explicar las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta según la orden • Mantiene el equilibrio en un pie

	Autocontrol	<ul style="list-style-type: none"> • El silbato y palmada dará la indicación que se debe ejecutar mediante el salto en un solo pie manteniéndose ahí por segundos. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene buena postura por segundos
14	Salto Equilibrio Lateralidad	<p style="text-align: center;">Recorrido loco</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Desplazarse por todo el circuito saltando según las huellas presentadas, luego en posición de gateo cruzar las líneas; finalmente reconocer derecha o izquierda en los dibujos. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Huellas de manos y pies 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta en un solo pie manteniendo el equilibrio • Se desplaza correctamente en posición de gateo • Reconoce izquierda y derecha
15	Coordinación viso-motriz	<p style="text-align: center;">Juguemos con el balón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • En un círculo, pasar el balón con una sola mano en medio de las piernas sin que este caiga hasta llegar a la niña del final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene la postura al pasar el balón • Agarra el balón con precisión en cada movimiento

		<ul style="list-style-type: none"> • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		
16	<p>Desplazamientos</p> <p>Tonicidad</p> <p>Autocontrol</p>	<p>Caminando con el globo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Desplazarse con un globo en medio de sus piernas por las distintas líneas establecidas (recta, ondulada, quebrada). • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina con un globo entre sus piernas por las líneas recta, ondulada, quebrada. • Mantiene buena postura al desplazarse
17	<p>Salto</p> <p>Coordinación viso-motriz</p> <p>Lanzamiento</p>	<p>Derribando obstáculos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Saltar de acuerdo a las posiciones de las huellas, patear la pelota, ponerse la peluca, saltar los palillos hasta que finalmente derribe el obstáculo con una bola de papel de periódico • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Huellas de pies • Periódico • Cartón • Pelucas • Pelotas • Arcos pequeños • Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta con pies juntos • Patea con fuerza el balón con su pierna dominante • Lanza con fuerza la bola con una mano

18	<p>Equilibrio</p> <p>Salto</p> <p>Desplazamiento</p> <p>Expresión Corporal</p>	<p style="text-align: center;">Los monos del circo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Saltar por la tela de figuras según la figura del dado y luego caminar en línea recta transportando en la boca una bola pequeña; finalmente, se representará con su cuerpo el número de bolas que haya obtenido cada equipo. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bolas pequeñas • Tela con figuras • Cucharas de plástico • Dado 	<ul style="list-style-type: none"> • Saltos con los pies juntos sobre la tela de figuras • Logra una buena postura al transportar el objeto en su boca • Representa el número con su cuerpo
19	<p>Salto</p> <p>Equilibrio</p> <p>Autocontrol</p>	<p style="text-align: center;">Los equilibristas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Saltar en un solo pie sobre la línea quebrada, pasar con un almohadón en su cabeza sin que este caiga y caminar con un globo entre sus piernas por la línea ondulada. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Cintas de colores • Almohadones • Canastas 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta en un solo pie manteniendo el equilibrio por la línea quebrada • Buen control postural al caminar con el almohadón sobre su cabeza • Mantiene el globo entre sus piernas

20	Coordinación viso-motriz	<p style="text-align: center;">El laberinto futbolero</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Trasladar el balón por el laberinto sin que se salga del mismo • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta • Balón 	<ul style="list-style-type: none"> • Patea el balón siguiendo el camino
21	Desplazamiento Coordinación viso-motriz	<p style="text-align: center;">La telaraña</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Buscar la forma de cruzar por las cintas y al final armar una torre con la mano dominante según el modelo presentado • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas • Sillas • Vasos 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza en diferentes posiciones • Utiliza una mano para hacer la torre
22	Salto Equilibrio Lanzamiento	<p style="text-align: center;">Elefante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros de cartón • Tubo • Cintas 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta con su pie izquierdo y derecho manteniendo el equilibrio. • Lanza con fuerza el aro

		<ul style="list-style-type: none"> • Saltar en un solo pie por las líneas establecidas (recta, ondulada, quebrada) y lanzar los aros hasta introducirlos en el tubo de la figura. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		
23	<p>Autocontrol</p> <p>Coordinación</p>	<p>Conejos y cazadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Los cazadores tienen que lanzar el balón con una mano a los conejos. Cuando se toca un conejo, éste se convertirá en cazador y pasa a integrar el círculo. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Balón 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza con fuerza el balón utilizando una mano.
24	<p>Equilibrio</p> <p>Autocontrol</p>	<p>Moviendo mi cuerpito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • La docente mencionará los movimientos a realizar por unos segundos hasta que les dirá la palabra “balón” donde rápidamente la niña más ágil lo tomará e irá acumulando puntos hasta ganar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bolas de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio por segundos en cada movimiento • Logra buena postura

		<ul style="list-style-type: none"> • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		
25	Tonicidad	<p style="text-align: center;">Gusanito colorido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Formar un gusanito llevando un globo en su espalda sin dejarlo caer. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Conos 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el globo al caminar
26	Coordinación Desplazamientos	<p style="text-align: center;">Agarra lo que puedas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Pasar por encima de los tubos en posición de gateo, tomar un juguete y volver al principio corriendo intercaladamente por los tubos hasta depositar el objeto. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tubos de papel • Canastas • Juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza correctamente en la posición de gateo • Coordina movimientos intercalados al correr por los tubos
27	Equilibrio Autocontrol	<p style="text-align: center;">Caminito, caminito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas • Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio por la cuerda al caminar

		<ul style="list-style-type: none"> • Tomarse de las manos por grupos y recorrer todo el camino enredado. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene una buena postura al caminar
28	Coordinación	<p style="text-align: center;">Un gran dinosaurio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Colocarse en sus pies las huellas de animal y agarrar la cuerda para caminar y manejar dichas huellas sin dejar caer la pelota • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Huellas grandes de animal (dinosaurio) • Pelotas pequeñas 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza coordinando los pasos con las huellas
29	<p style="text-align: center;">Saltos</p> <p style="text-align: center;">Coordinación</p> <p style="text-align: center;">Equilibrio</p>	<p style="text-align: center;">Circuito saltarín</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Saltar en un solo pie dentro de los espacios de las líneas horizontales, luego saltar con sus pies juntos en cada círculo dependiendo del número; finalmente, irán armando el rompecabezas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas • Rompecabezas • Tiza 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta en un pie manteniendo el equilibrio • Salta con los pies juntos según el número del círculo

		<ul style="list-style-type: none"> • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		
30	Equilibrio Autocontrol	<p style="text-align: center;">No dejes caer el globo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Transportar el globo encima de un vaso y caminar por los bloques hasta depositarlo en la canasta. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vasos • Globos • Bloques • Canastas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene buena postura al desplazarse • Maneja buen equilibrio al transportar el globo en el vaso
31	Equilibrio Tonicidad	<p style="text-align: center;">Twister</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • La docente dará las indicaciones para colocar su mano o pie de acuerdo al color ya sea derecho o izquierdo. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartón con huellas de manos y pies de distintos colores 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio en cada posición • Posee buen control postural en los distintos movimientos
32	Coordinación Desplazamientos	<p style="text-align: center;">Ejercitemos todo mi cuerpito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas • Gráficos • Pelotas pequeñas 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina alternando sus pies • Coordina saltos en la posición de sapo

	Lanzamientos	<ul style="list-style-type: none"> • Caminar alternando sus pies sobre las líneas entrecortadas, luego saltar en posición de sapo por el camino de las hojas; correr intercaladamente por los conos y lanzar una pelota pequeña tratando de que quede pegada encima de la cinta según el número dado. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas • Conos 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza las pelotas acorde al número presentado
33	Coordinación	<p style="text-align: center;">Aro movedido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Se hará un círculo tomándose de las manos y el aro deberá pasar por el cuerpo de cada niña hasta el final • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aro 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta movimientos coordinados del cuerpo para atravesar el aro
34	Equilibrio Tonicidad	<p style="text-align: center;">Silla corrediza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • La silla se trasladará por todas las niñas hasta que llegue al final donde la pondrá a su lado y se irán desplazando. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas pequeñas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio sobre la silla • Agarra con fuerza la silla para desplazarla

		<ul style="list-style-type: none"> • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		
35	<p>Coordinación</p> <p>Equilibrio</p> <p>Giros</p>	<p>Piecititos descontrolados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Saltar observando bien las huellas y que giren de ser necesario o salten en un solo pie. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina con distintas huellas de pies 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina los movimientos de sus pies al saltar • Mantiene el equilibrio en cada salto • Gira en algunas huellas
36	<p>Coordinación</p> <p>Salto</p>	<p>Rayuela africana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Saltar hacia los cuadros de enfrente, izquierda, derecha y a la siguiente fila, luego la segunda niña saltará conforme a la primera coordinándose. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina movimientos en cada salto con sus pies juntos
37	<p>Desplazamientos</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Carrera de sacos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Costales • Conos • Bola pequeña 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta con el costal puesto manteniendo el equilibrio

		<ul style="list-style-type: none"> • Saltar con el costal puesto, desplazarse por los conos intercaladamente y la niña que tome la bola pequeña será la ganadora. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Salta intercaladamente por los conos
38	Equilibrio Autocontrol	<p style="text-align: center;">Balanceados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Las niñas colocarán el bloque en su pie, luego lo elevarán dependiendo de la altura hasta colocarlos en los distintos baldes sin dejarlo caer. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloques • Baldes (pequeños, medianos, grandes) 	<ul style="list-style-type: none"> • Logra introducir el bloque en el balde con su pie • Posee buen control postural en un solo pie
39	Tonicidad Desplazamientos	<p style="text-align: center;">El cangrejo Tomás</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Desplazarse con el globo entre sus piernas, luego en posición de cangrejo colocarán también al globo entre sus piernas para transportarlo hasta dejarlos en una canasta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Cintas • Gráficos • Canasta 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el globo entre sus piernas • Se desplaza manteniendo una buena posición de cangrejo

		<ul style="list-style-type: none"> • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 		
40	<p>Desplazamientos</p> <p>Saltos</p> <p>Equilibrio</p> <p>Autocontrol</p>	<p style="text-align: center;">Estaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar al grupo • Explicar las reglas del juego • Caminar alternando sus pies por los bloques, saltar con uno o pies juntos por los aros, arrastrarse por debajo de la cuerda, tomar el almohadón para colocárselo en su cabeza y finalmente colocarse en posición de oso hasta terminar el trayecto. • Culminar la actividad compartiendo experiencias mediante diálogo y preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloques de madera • Aros • Cuerda • Almohadones 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina alternando pies manteniendo el equilibrio por los bloques de madera • Saltos en uno y pies juntos • Se desplaza con el almohadón manteniéndolo en su cabeza • Se desplaza correctamente en posición de oso

7. EVALUACIÓN

La evaluación se ejecutará con el seguimiento individual y grupal de cada niña mediante una lista de cotejo siguiendo a los indicadores propuestos en cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica.

Los aspectos a evaluar:

- Camina alternando sus pies sobre las líneas rectas, onduladas, quebradas con equilibrio
- Controla posturas de animales manteniendo el equilibrio por segundos
- Salta coordinadamente al desplazarse por las huellas
- Lanza el objeto de una manera precisa.
- Recapta el objeto sin dejarlo caer
- Ejecuta movimientos coordinados al caminar según el ritmo
- Agarra el balón con precisión en cada movimiento
- Mantiene una buena postura al desplazarse
- Representa el número con su cuerpo
- Mantiene el equilibrio por segundos en cada movimiento
- Se desplaza correctamente en la posición de gateo
- Se desplaza manteniendo una buena posición de cangrejo
- Se desplaza correctamente en posición de oso

8. BIBLIOGRAFÍA

- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial* (tesis de grado). Universidad César Vallejo, Perú.
- Bula, X., Esprierella, A. d., Guerra, M., y Vergara, B. (2015). *Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes del grado 4 de la Institución Educativa Los Galanes* (tesis de posgrado). Fundación Universitaria Los Libertadores. Sahagún, España.
- Mancero, G. (2015). *Guía de expresión corporal "Mi Cuerpito Habla" para el desarrollo de la comunicación creativa*. Chimborazo, Ecuador: Primera Edición.
- Martín, V. (2016). *Análisis de las conductas manifestadas en juegos con lógica cooperativa frente a juegos con lógica competitiva* (tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito, Ecuador: Primera Edición.
- Párraga, M. (2015). *Adquisición y evolución de las Habilidades Motrices Acuáticas* (tesis de grado). Universidad Miguel Hernández, España.
- Pérez, S. (2015). Importancia de los juegos cooperativos en educación. *Efdeportes.com, Revista Digital*, 20(205).
- Sigcha, E., Constante, M., Defaz, Y., Tráves, J., y Ceiro, W. (2016). La expresión musical como herramienta para el desarrollo integral en la Educación Infantil. *Dialnet*, 7(6), 353-370.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

**GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN JUEGOS INFANTILES PARA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

“JUGANDO APRENDO”

AUTORA:

Josselyn Daniela Cabrera Banda

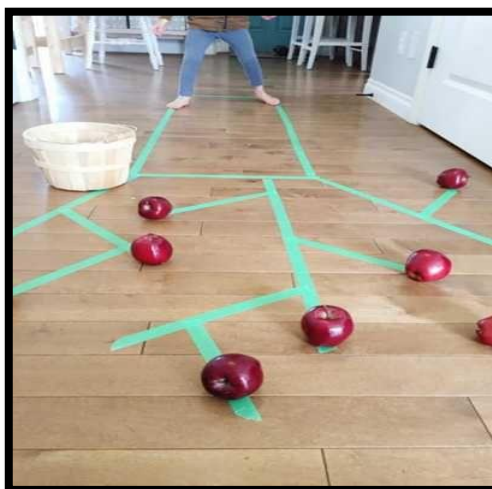
LOJA – ECUADOR

2021



Actividad 1

Tema: Recogiendo manzanas



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/733172014318095404/>

Objetivo: Mantener el equilibrio y coordinación al caminar y saltar por las ramas del árbol

Materiales: cinta adhesiva de color, unas manzanas (u otro objeto) y una cesta

Categoría: Juego motor

Procedimiento: Empieza el juego haciendo 3 grupos de niñas. Luego, en un espacio interior o exterior se hará con la cinta adhesiva, una especie de árbol que permita realizar varios movimientos. En cada “rama” se pone una manzana. Las posibilidades luego son infinitas; la niña puede caminar alternando sus pies por el “tronco” hasta recoger la cesta. Después puede hacer equilibrio por cada rama mientras recoge las manzanas y las pone dentro de la cesta que tiene en la mano. La idea es que no se “caiga” de las ramas. Otra forma de llegar a las ramas es saltando en un pie por las líneas que forman el tronco del árbol.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos de pies sobre las líneas rectas			
Salta en un pie manteniendo el equilibrio			

Actividad 2

Tema: Líneas



Fuente: <https://pecasypeques.com/psicomotricidad/actividades-para-la-motricidad-gruesa/>

Objetivo: Mantener el equilibrio al caminar con pies juntos sobre líneas rectas, onduladas y quebradas logrando un adecuado control postural.

Materiales: cintas adhesivas de varios colores

Categoría: Juego motor

Procedimiento: La docente formará un solo grupo de niñas. Luego, con cinta adhesiva procederá a crear tres tipos de líneas (rectas, onduladas, quebradas) en el patio o en el aula de clase para lo cual, es recomendable que el trayecto de cada línea sea largo para una mejor práctica. Finalmente, manteniendo el equilibrio, las niñas tendrán que caminar una en una

alternando sus pies sobre los distintos tipos de líneas presentadas hasta completar su recorrido.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina alternando sus pies sobre líneas rectas con equilibrio			
Camina alternando sus pies sobre líneas onduladas con equilibrio			
Camina alternando sus pies sobre líneas quebradas con equilibrio			

Actividad 3

Tema: La cuchara



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/02/retos-competencias-y-juegos-divertidos.html>

Objetivo: Ejecutar movimientos alternados manteniendo el equilibrio y control postural

Materiales: cucharas plásticas, pelotas pequeñas, conos

Categoría: Juego motor

Procedimiento: La docente procederá a hacer una fila de niñas y cada una tendrá una cuchara y una pelota pequeña; se colocarán la cuchara en su boca y encima de la misma una

pelota pequeña la cual, deberán transportarla hasta el otro extremo caminando alternadamente por los conos manteniendo el equilibrio y buena postura; al final colocarán la pelota pequeña en una canasta.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina alternadamente por los conos manteniendo el equilibrio con la cuchara en la boca			
Mantiene buena postura al caminar			

Actividad 4

Tema: Conozcamos las figuras geométricas



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/351421577169344522/>

Objetivo: Trabajar el equilibrio mediante saltos con los pies juntos en la tela de figuras geométricas

Materiales: figuras geométricas de colores hechos de cartón, tela con las figuras de colores, cartulinas de colores.

Categoría: Juego competitivo

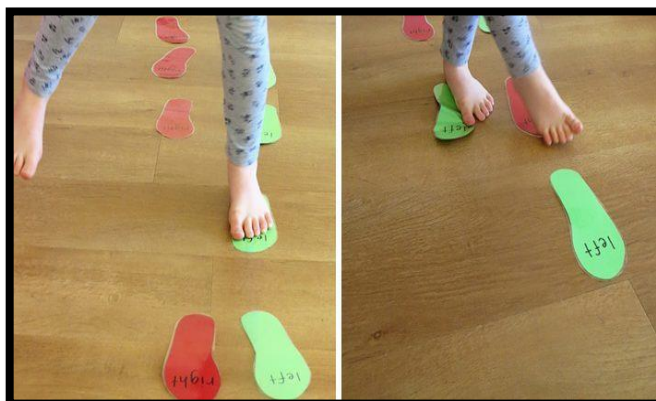
Procedimiento: Para la siguiente actividad, la docente colocará en el suelo dos telas que contendrá algunas figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado) y al final de las telas habrá un dibujo grande de cada figura mencionada con su respectivo color; después se harán dos filas con las niñas y se les entregará a cada niña una cartulina con una figura geométrica (serán figuras diferentes para cada una) en la cual, ellas deberán distinguir en la tela de figuras y saltar con los dos pies juntos por las figuras hasta llegar al otro extremo y colocar la cartulina en la figura del color correspondiente. El grupo que culmine con todas las figuras dentro de la canasta será el ganador.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los pies juntos manteniendo el equilibrio			

Actividad 5

Tema: Saltando cada huella



Fuente: <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-para-ninos-motricidad/>

Objetivo: Coordinar los distintos movimientos en las huellas de pies manteniendo el equilibrio

Materiales: huellas de pies de colores

Categoría: Juego motor

Procedimiento: La docente coloca a las niñas en una fila y se ubican las huellas de pies de formas distintas: ya sea juntas o una a una; a medida que van avanzando se puede combinar en una misma línea huellas de pies izquierdos y derechos para obligarles a cruzar las piernas. Las niñas tienen que seguir la secuencia que indica las huellas de pies saltando con uno o pies juntos hacia el otro extremo de donde está ubicada la niña. Conforme van pasando las niñas se puede cambiar de posiciones las huellas.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los pies juntos manteniendo el equilibrio			

Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio			
Reconoce izquierda			
Reconoce derecha			

Actividad 6

Tema: Huellas de animal



Fuente: <https://eligeeducar.cl/ideas-para-el-aula/10-formas-trabajar-la-motricidad-gruesa-los-ninos/>

Objetivo: Ejecutar saltos coordinados sobre las distintas huellas manteniendo la postura y equilibrio

Materiales: tizas

Categoría: Juego motor

Procedimiento: Para esta actividad, es necesario contar con un espacio grande donde permita dibujar en el piso algunas huellas grandes de animal por ejemplo (gato, pato, flamingo). La idea es hacer varias huellas con colores diferentes y mientras van pisando las distintas huellas, la niña debe colocarse en la postura de la huella que pisó manteniendo la postura durante algunos segundos; primero salta hacia la huella de gato y deberá realizar esa postura y permanecer en la misma por unos segundos; luego, seguirá saltando con un pie

hasta llegar a la huella de pato y se colocará en esa postura; seguidamente a la huella de flamingo y deberá colocarse en un solo pie manteniendo el equilibrio. Durante el desplazamiento hacia las huellas podrá realizar saltos con uno o dos pies dependiendo de la indicación de la docente.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Controla posturas de animales manteniendo el equilibrio por segundos			
Salta coordinadamente al desplazarse por las huellas			

Actividad 7

Tema: Lancemos los peluches



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/15-actividades-motricidad-gruesa>

Objetivo: Trabajar el equilibrio, lanzamiento y recepción de objetos.

Materiales: tapas de cajas de cartón, peluches pequeños, cojines

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Se formarán dos grupos lo cual, para participar irán en parejas (grupo 1 y 2); ahora, dos niñas se deben parar (enfrentadas) sobre unos cojines, tomarán las tapas de unas cajas de cartón lo cual una lanzará el peluche que está en su tapa hacia la otra niña que deberá receptarla con su tapa. Irán lanzando hasta que un peluche caiga y luego pasará la siguiente pareja. Se tomarán los puntos y el grupo que más puntos tiene será el ganador.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio sobre los cojines.			
Lanza el objeto de una manera precisa.			
Recepta el objeto sin dejarlo caer.			

Actividad 8

Tema: Somos recolectores a trabajar



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B1wh55v10Re/>

Objetivo: Ejecutar movimientos coordinados con sus extremidades inferiores

Materiales: caja, bolas de papel

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: En la siguiente actividad se puede realizar en el patio; para esto, la docente realizará dos grupos y las niñas se sientan en pequeños círculos; en el centro de los mismos, se colocan las bolas de papel y una caja. Recolectan todas estas bolas de papel y las colocan en las cajas, pero no se puede usar las manos sino los pies que deberán agarrar cada bola de papel y colocarlo en la caja. El grupo que termine primero gana.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Dominio de los pies al coger un objeto			

Actividad 9

Tema: El mensaje del pandero



Fuente: <http://correjuegabaila.blogspot.com/2012/11/juegos-con-el-pandero.html>

Objetivo: Obtener una mejor coordinación según el ritmo

Materiales: Pandero

Categoría: Juego musical

Procedimiento: Se reúne a las niñas junto con la docente ya sea en el aula o en el patio para que escuchen el ritmo marcado por el pandero y se les invita a caminar por todo el espacio pidiendo que ajusten sus pasos al ritmo: más largos, más cortos, más lentos más rápidos. Cuando el pandero no suene, las niñas se quedarán como estatuas; luego empieza el sonido más rápido, más lento, suave y despacio hasta que todos coordinen bien sus pasos. La niña que se va confundiendo deberá sentarse.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Ejecuta movimientos coordinados al caminar según el ritmo.			

Actividad 10

Tema: El trencito



Fuente: <http://lauderiasymas.blogspot.com/2009/02/corre-trencito-cancion-juego.html>

Objetivo: Ejecutar movimientos coordinados con el ritmo

Materiales: canto de las niñas

Categoría: Juego tradicional

Procedimiento: La docente agrupará a las niñas por parejas y les pedirá que se tomen de la cintura simulando ser trencitos. Luego se les dará la indicación de moverse siguiendo al primero de la fila. La regla es que no deben chocar ni soltarse. Realizar el sonido del tren tanto las niñas como la docente mientras se desplazan; después de un breve tiempo, dejar de hacer el sonido para que los trenes se detengan y la niña que encabeza la fila pase al último dando oportunidad a todos de dirigir el tren.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos corporales con el ritmo de la música.			

Actividad 11

Tema: Despacito caracolito



Fuente: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2555/2/UNACH-IPG-DES-INT-2015-ANX-0040.1.pdf>

Objetivo: Coordinar sus movimientos en posición de gateo.

Materiales: Almohadones, conos

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Para la actividad, delimitaremos un trayecto con conos para una carrera y establecer un punto de llegada como meta. Después, la docente repartirá a cada una de las niñas una bolsa de plástico llena de trapos o una almohada. Las niñas en posición de gateo se colocan la bolsa en la espalda, y en ese momento se convierten en caracoles. Cuando todas se han puesto la bolsa en la espalda, dar la señal de salida para iniciar la carrera. El objetivo es llegar a la meta, pero para ganar es necesario que las bolsas nunca caigan al piso; de lo contrario, la jugadora vuelve a comenzar la carrera de manera lenta y con mucho cuidado.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza correctamente en la posición de gateo.			

Actividad 12

Tema: Vamos a la selva



Fuente: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2555/2/UNACH-IPG-DES-INT-2015-ANX-0040.1.pdf>

Objetivo: Realizar distintos gestos con su rostro y cuerpo según las situaciones presentadas en la historia.

Materiales: Cuento

Categoría: Juego motor

Procedimiento: La educadora junto con las niñas se encuentran en el patio. Primeramente, dará la indicación de que en cada frase van a realizar distintos gestos ya sea usando sus manos, su rostro o todo su cuerpo, por ejemplo: ¡Vamos a la selva a fotografiar leones! (gesto de cargar una mochila y caminando), para nosotros (con la mano señalando al grupo), para todos nosotros (igual que en la frase anterior pero más exagerado), ¡Anda la osa! (Se simula la admiración) y así con las demás frases del cuento. Después de haber indicado a las niñas, se contará la historia donde todo el grupo deberá realizar los distintos gestos. Este cuento se puede repetir hasta que logren aprendérselo de memoria junto con los gestos a realizar.

CUENTO

Tomamos una cámara fotográfica. (Gesto de colgar la cámara fotográfica al hombro).

- Y la mochila. (Gesto de cargar con la mochila).
- ¡Vamos a la selva a fotografiar leones! (gesto de cargar una mochila y caminando)
- Para nosotros. (con la mano señalando al grupo)
- Para todos nosotros. (igual que en la frase anterior pero más exagerado)
- Salimos de casa. (Se golpea con las manos sobre los muslos para simular el ruido de pasos)
- ¡Anda la osa! (Se simula la admiración)
- Un río. (Señala el río con el dedo)
- ¿Cruzamos el río? (Los brazos en jarra)
- ¡Lo cruzamos! (alzan los brazos. Colocamos la mochila sobre la cabeza.)
- ¡Eh ah, eh ah, eh ah! (Se mueven los brazos como si se nadara.)

- ¡La sabana! (Se la señala con el dedo)
- ¡Cómo ha crecido la hierba! (Gesto de admiración.)
- ¿La cruzamos? (los brazos en jarra)
- ¡La cruzamos! (alzar brazos en señal de victoria)
- Ziss, zass, ziss, zass. (Se corta la hierba a machetazos).
- Mmmm... (Mira el horizonte con las manos sobre los ojos, como protegiéndose del sol.)
- ¡No hay leones! (Gesto de decepción)
- ¡Anda la osa! (manos en la boca como de asombro)
- ¡Una cueva! ¡Una cueva de leones! (Expresión de estar emocionado.)
- ¡Entramos! (caminar)
- La cueva esta oscura. (Ojos cerrados y palmando con la mano)
- Grrr... (suave)
- ¡El león! (Gesto de admiración)
- Esto de aquí es la cabeza. (Se palma una cabeza con la mano, mientras se susurra la frase)
- ¡Esto de aquí es el cuerpo? (Se palpa)
- ¡Esto de aquí es la cola? (Se palpa)
- Grrr... (Fuerte)
- ¡Mejor nos vamos! (Con miedo y corriendo)
- ¡Corre, corre! (Se mueven los brazos rápidamente, como si se corriera.)
- ¡La sabana! (Gesto de cortar hierba)
- ¡El río! (Gesto de nadar.)
- ¡La puerta de casa! (Se abre, se cierra y se da rápidamente dos vueltas la llave.)
- ¡Salvados! (Gesto de alivio y descanso.)

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza gestos con su rostro			
Realiza distintos movimientos con su cuerpo			

Actividad 13

Tema: Si quieres jugar ven a saltar



Fuente: <https://www.pauta.cl/calidad-de-vida/la-importancia-de-la-actividad-fisica-para-los-ninos-en-cuarentena>

Objetivo: Realizar acciones motrices variadas manteniendo el equilibrio

Materiales: Silbato, cinta

Categoría: Juego motor

Procedimiento: En el patio, la docente dispersará a las niñas para que cada una tenga su espacio y a cada niña se le realizará con las cintas una forma de cruz (+) y se colocarán en la mitad de la misma. Cuando se toque el silbato se dará la indicación de saltar en un pie hacia la derecha por las líneas trazadas, cuando suene dos veces el silbato nos moveremos saltando en un pie hacia la izquierda; ahora con una palmada deberán saltar hacia adelante y

con dos palmadas saltarán hacia atrás. En cada indicación deberán permanecer en esa posición por unos segundos.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta según la orden			
Mantiene el equilibrio en un pie			
Mantiene buena postura por segundos			

Actividad 14

Tema: Recorrido loco



Fuente: https://www.instagram.com/p/B03z_6XFUJs/

Objetivo: Realizar varios movimientos y desplazamientos coordinados mediante saltos y posición de gateo

Materiales: Cinta, huellas de manos y pies

Categoría: Juego motor

Procedimiento: Se formará una fila con todas las niñas; después en el piso, se habrá colocado unas huellas de pies para que las niñas puedan saltar según las indicaciones de las huellas; seguirá el recorrido saltando con un pie por unas líneas entrecortadas que se

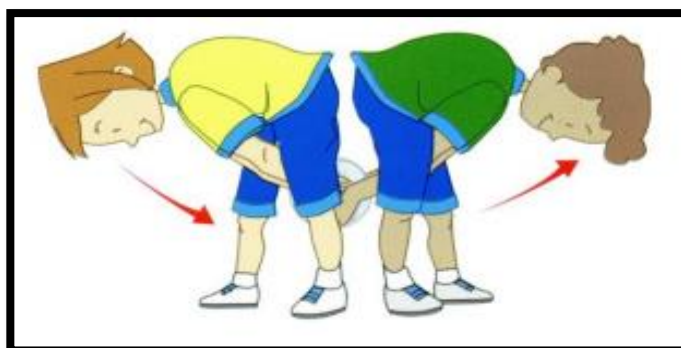
colocarán con la cinta de forma vertical hasta llegar a otro punto donde habrán huellas de manos indicando que deben colocar sus manos en el suelo y en una línea ondulada hecha con la cinta deberá realizar la posición de gateo para desplazarse; finalmente también se incluirán algunas huellas de manos y pies intercaladas en donde deberán concentrarse y ubicar sus manos y pies correctamente, reconociendo derecha o izquierda hasta llegar al final.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en un solo pie manteniendo el equilibrio			
Se desplaza correctamente en posición de gateo			
Reconoce izquierda			
Reconoce derecha			

Actividad 15

Tema: Juguemos con el balón



Fuente: <https://pazuela.files.wordpress.com/2017/11/17-05-actividades-cooperativas-e-f-con-pelotas.pdf>

Objetivo: Realizar movimientos coordinados con la pelota manteniendo la postura

Materiales: Pelota

Categoría: Juego cooperativo

Procedimiento: La docente hace un círculo con las niñas, todos con las piernas abiertas y tocándose los pies unas con otras. Luego se le entrega a la primera niña del círculo el balón, esta se agacha y pasa la pelota entre las piernas por el lado detrás derecho. La niña que está junto a ella la coge por el lado detrás izquierdo y ahora este tendrá que pasar la pelota por detrás de su pierna derecha a la siguiente niña. Así tendrán que pasar la pelota hasta que llegue a la última niña del círculo. Si se cae la pelota se volverá a empezar con el recorrido. Se puede ir realizando cada vez más rápido.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene la postura al pasar el balón			
Agarra el balón con precisión en cada movimiento			

Actividad 16

Tema: Caminando con el globo



Fuente: <https://www.imageneseducativas.com/actividades-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

Objetivo: Trabajar el equilibrio y tonicidad al caminar con un globo entre sus piernas en los distintos tipos de líneas

Materiales: Globos

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: En el patio se presentarán distintos tipos de líneas que las niñas deberán cruzar (rectas, onduladas, quebradas) y para ello, es recomendable que se trace trayectos largos para que la actividad sea más óptima; la docente establecerá dos grupos de niñas donde se les colocará un globo entre sus piernas a cada una y deberán cruzar las líneas (primero por la línea recta, luego por líneas quebradas y finalmente en líneas onduladas) sin dejar caer el globo; el grupo que logre cruzar todas las líneas será el ganador.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina con un globo entre sus piernas por la línea recta			
Camina con un globo entre sus piernas por la línea ondulada			
Camina con un globo entre sus piernas por la línea quebrada			
Mantiene buena postura al desplazarse			

Actividad 17

Tema: Derribando obstáculos



Fuente: <https://colegiolasdunas.es/4-anos-semana-del-13-al-19-de-mayo>

Objetivo: Ejecutar distintos movimientos al lanzar, patear un balón y saltar.

Materiales: Huellas de pies, periódico, cartón, pelucas, pelotas, arcos pequeños, cinta

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Se realizarán dos grupos que tendrán un circuito que deberán completar.

Cada niña pasará por el circuito realizando las actividades que se plantean (saltar de acuerdo a las posiciones de las huellas de pies, patear la bola hasta lograr meter un gol, ponerse la peluca, saltar en dos pies por las cintas onduladas, hasta que finalmente derribe el obstáculo haciendo una bola de papel de periódico y lanzando con una sola mano haciendo caer la cartulina) así hasta que todas las participantes pasen y el grupo que lo haga más rápido será el ganador.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con pies juntos			
Patea con fuerza el balón con su pierna dominante			

Lanza con fuerza la bola con una mano

Actividad 18

Tema: Los monos del circo



Fuente: https://www.pinterest.es/pin/AdnRHXP32-upmzmH69vRQuf-nIbCIPtTFC7-wX9rPJhg_tEK1w0vU9o/

Objetivo: Trabajar la coordinación de movimientos con todo su cuerpo al caminar y saltar.

Materiales: Tela con figuras, cucharas de plástico, bolas pequeñas, dado

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Para esta actividad, se dividirá al grupo en dos, donde se dividirá el circuito y se establecerá un tiempo límite para la actividad (depende el tiempo que la docente ponga). A ambos lados pondremos una tela con figuras geométricas que de acuerdo a la figura que salga en el dado la niña deberá saltar con los pies juntos hasta llegar al otro extremo. Luego, tendrán que transportar en su boca una bola pequeña en una cuchara de plástico hasta una cesta por una línea recta. Finalmente, cuando termine el tiempo, las niñas junto a su docente

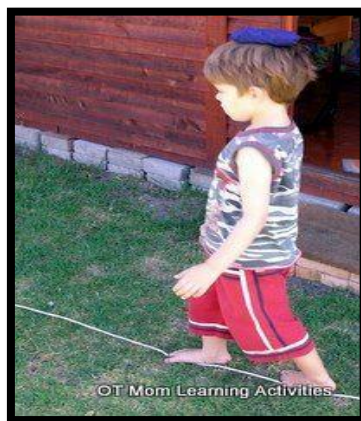
contarán cuantas bolas hizo cada grupo eligiendo así a las ganadoras. (Como un último refuerzo las niñas representarán con su cuerpo el número de bolas que depositaron).

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Saltos con los pies juntos sobre la tela de figuras			
Logra una buena postura al transportar el objeto en su boca			
Representa el número con su cuerpo			

Actividad 19

Tema: Los equilibristas



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/548242954634550999/>

Objetivo: Trabajar el equilibrio y el tono muscular al caminar y saltar.

Materiales: globos, cintas de colores, almohadones, canastas

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: En dicha actividad, la docente realizará 3 grupos donde las actividades a realizar son las siguientes: Saltar en un solo pie en las cintas de colores (líneas quebradas);

si se apoya los dos pies vuelve a empezar. Luego con un almohadón en la cabeza caminarán por la línea recta sin que este se caiga, si este se cayese se vuelve a empezar. Después pondrán un globo entre sus piernas y se desplazarán por las líneas onduladas hasta depositar el globo al final del circuito. El grupo que llegue antes ganarán dicho circuito.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en un solo pie manteniendo el equilibrio por la línea quebrada			
Buen control postural al caminar con el almohadón sobre su cabeza			
Mantiene el globo entre sus piernas			

Actividad 20

Tema: El laberinto futbolero



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/16184879899522649/>

Objetivo: Potenciar la coordinación de sus movimientos mediante un balón

Materiales: cinta, balón

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Para la siguiente actividad, es necesario contar con un espacio grande para realizar de mejor manera el juego. Luego, con una cinta se realizará dos laberintos grandes. La docente procede a hacer dos grupos; cada grupo tendrá su propio laberinto y balón en el cual deberán trasladar el balón con su pierna dominante recorriendo todo el laberinto sin salirse del mismo (en caso de que se salga el balón de las líneas se deberá comenzar la partida). Ganará el grupo que llegue antes.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Patea el balón siguiendo el camino			

Actividad 21

Tema: La telaraña



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/207869339039139593/>

Objetivo: Trabajar el tono muscular en diferentes posiciones del cuerpo y desplazamientos.

Materiales: cintas, sillas, vasos

Categoría: Juego motor

Procedimiento: En el aula o en el patio, la docente realizará una especie de telaraña con cintas amarradas a las sillas y para esto se formarán dos filas con las sillas dejando un espacio amplio entre las dos filas y con cintas se armará la telaraña. Es necesario que estas estén bien ajustadas. Luego se formará una fila con las niñas y cada una deberá cruzar la telaraña con mucho cuidado buscando distintas maneras de hacerlo y al final de la misma se procederá a formar una torre de vasos con una sola mano según el modelo presentado.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza en diferentes posiciones			
Utiliza una mano para hacer la torre			

Actividad 22

Tema: Elefante



Fuente:

http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/7992/a120832_Boetsch_B_La_Importancia_de_las_clases_de_2017_Manual.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Objetivo: Trabajar el equilibrio y lanzamiento al saltar y lanzar un objeto

Materiales: Aros de cartón, tubos, cintas

Categoría: Juego competitivo

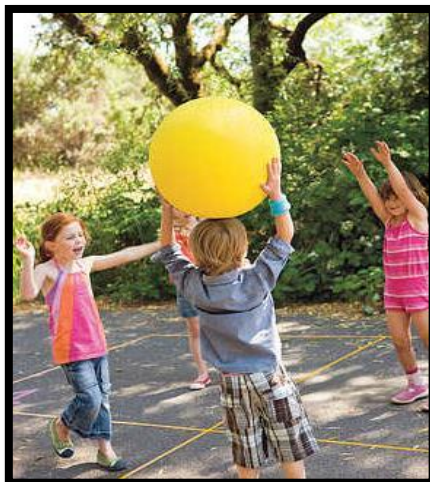
Procedimiento: Se dividirá al grupo en dos, posterior a ello se trazarán las distintas líneas (rectas, onduladas, quebradas), se colocarán los tubos (aquí se ingeniará una figura de elefante donde el tubo simulará su nariz) y se establecerá un tiempo límite. Primero tomarán un aro que lo transportarán en su mano y deberán recorrer saltando en un solo pie la línea recta, luego alternará el salto con el otro pie la línea ondulada y al final la línea quebrada hasta llegar al punto donde habrá distancia entre la última línea y el tubo para lanzar los aros y tratar de insertarlos en el tubo, luego la siguiente niña y así sucesivamente hasta que pasen todas. El grupo que haya logrado lanzar más aros será el ganador.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con su pie izquierdo manteniendo el equilibrio			
Salta con su pie derecho manteniendo el equilibrio			
Lanza con fuerza el aro			

Actividad 23

Tema: Conejos y cazadores



Fuente: <https://rincongabriela.com/5-juegos-pelota-para-ninos/>

Objetivo: Trabajar tono muscular al lanzar un objeto.

Materiales: balón

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: La docente procede a formar dos grupos y los designará como: los conejos y los cazadores. El número de cazadores tiene que ser superior que el número de conejos. Los cazadores se reparten en un amplio círculo, los conejos se dispersan libremente moviéndose en el interior de este círculo. Con la ayuda de un balón, los cazadores sin moverse, tienen que lanzar el balón con una mano (un tiro directo, no vale el rebote) a los conejos. Cuando se toca un conejo, éste se convierte en cazador y pasa a integrar el círculo. El juego se termina cuando ya no quedan más conejos.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza con fuerza el balón utilizando una mano.			

Actividad 24

Tema: Moviendo mi cuerpito



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BzbOQ2enXW/>

Objetivo: Trabajar el equilibrio y control postural realizando distintos movimientos

Materiales: bolas de colores

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Se formarán dos filas, cada niña estará frente a la otra y en medio de las dos filas se colocará una bola para cada pareja como distractor del juego. La docente será quién mencionará los movimientos a realizar, por ejemplo: apoyarse en un pie (derecho) lo cual deberán mantener esa postura por unos segundos y cambiará a otra posición, hasta que la docente les dirá la palabra “balón” donde rápidamente la niña más ágil lo tomará y será la que vaya acumulando puntos hasta ganar. Este juego se lo puede hacer más rápido para lograr mayor concentración en las niñas. La niña que logre más puntos será la ganadora.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio por segundos en cada movimiento			
Logra buena postura			

Actividad 25

Tema: Gusanito colorido



Fuente: <https://www.instagram.com/p/Bp93fDbBopx/>

Objetivo: Trabajar el tono muscular utilizando un globo en el recorrido

Materiales: Globos, conos

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Para la actividad, la docente dividirá al grupo en dos; luego a cada niña se le entregará un globo (menos a la primera de la fila); para empezar el juego, las primeras niñas de cada grupo correrán, darán la vuelta al cono y volverán a su grupo; la segunda niña con su globo lo colocará en la espalda de su compañera de adelante y tendrán que caminar hacia el cono, dar la vuelta al mismo hasta nuevamente volver a su grupo sin dejar caer el globo y así deberá ir la tercera niña hasta que toda la fila pase (si se cae el globo deberá repetir la actividad desde la niña que dejó caer el globo); el grupo que llegue antes ganará el juego.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el globo al caminar			

Actividad 26

Tema: Agarra lo que puedas



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/800092690041346805/>

Objetivo: Coordinar movimientos y desplazamientos al correr y realizar la posición de gateo

Materiales: tubos de papel, canastas, juguetes

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Para la siguiente actividad la docente colocará los tubos de papel en dos filas y dos canastas: una al inicio (vacía) y otra al final de la fila de tubos que contendrá juguetes (muñecas, carros, peluches, etc.); a su vez se contará de un tiempo determinado (lo que la docente crea conveniente). Ahora, la docente dará la indicación de que las niñas deberán pasar por encima de los tubos optando la posición de gateo hasta el final, tomarán un juguete y volverán al principio corriendo intercaladamente por los tubos hasta depositar en sus respectivas canastas, así hasta que el tiempo termine. Finalmente se procederá a contar los juguetes que alcanzó cada grupo a depositar en su canasta y el que posea más, será el ganador.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza correctamente en la posición de gateo			
Coordina movimientos intercalados al correr por los tubos			

Actividad 27

Tema: Caminito, caminito



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/819373725949823975/>

Objetivo: Trabajar el equilibrio y control postural sobre la cuerda

Materiales: cuerdas, cinta

Categoría: Juego motor

Procedimiento: En la siguiente actividad, en un espacio amplio, la docente procederá a construir con una cuerda algunos caminos enredados para varios grupos que se realizarán y para asegurar la cuerda se pegará con pequeños pedazos de cinta en algunos lados del camino y así evitar accidentes. Luego en grupos de 4 niñas se les asignará un camino; a su vez,

deberán tomarse de las manos y empezar a recorrer todo el camino uno tras otro respetando el orden asignado, sin salirse de la cuerda hasta llegar al final.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio por la cuerda al caminar			
Mantiene una buena postura al caminar			

Actividad 28

Tema: Un gran dinosaurio



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BpfI2gmBaSE/>

Objetivo: Trabajar la coordinación de sus pasos utilizando las huellas en sus pies

Materiales: Huellas grandes de animal (dinosaurio), pelotas pequeñas

Categoría: Juego motor

Procedimiento: Para la actividad, la docente realizará cuatro grupos que se colocarán dos grupos frente a frente a los otros dos y entregará a cada primera niña de las dos filas un par

de huellas grandes en forma de dinosaurio las mismas que poseen cuerdas y habrá un pequeño orificio a la altura de los dedos de la huella donde se colocará una pelota pequeña; éstas deberán colocarse en sus pies donde se les asegurará correctamente y también agarrar la cuerda que les permitirá manejar dichas huellas sin dejar caer la pelota; al momento que empiecen a desplazarse con las huellas, las niñas deberán ir hacia la fila de enfrente y entregar esas huellas a sus compañeras para que también puedan participar y así irán intercalando cada una prestándose las huellas hasta que todas pasen. Este juego podrá ir aumentando su velocidad de acuerdo a como vayan coordinando sus pasos.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza coordinando los pasos con las huellas.			

Actividad 29

Tema: Circuito saltarín



Fuente: <https://www.instagram.com/p/Bs1GsTmhLoM/>

Objetivo: Practicar saltos coordinados con uno y pies juntos manteniendo el equilibrio.

Materiales: Cintas, rompecabezas, tiza

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Para esta actividad se contará con un espacio amplio en el cual, la docente colocará cintas de forma horizontal dejando espacios una con otra para que puedan saltar, luego realizará unos círculos con tizas dispersados en el suelo en forma de zigzag donde cada uno llevará un número (puede ser del 1 al 5 o los que la docente considere necesario) y al final de este se pondrá un dibujo que en base a ese modelo deberán ir armando. Luego de elaborar el circuito, se procede a dividir en 3 grupos para ejecutar dicho juego. Las niñas tendrán una pieza del rompecabezas en sus manos; ahora sí, deberán pasar una en una y saltar en un solo pie dentro de los espacios de las líneas horizontales, luego saltar con sus pies juntos en cada círculo dependiendo del número (si salta en el número uno dará un salto, número dos, serán dos saltos) así hasta cruzar todos los círculos; finalmente, dependiendo del ejemplo del dibujo irán armando el rompecabezas. El grupo que logre armar rápido el rompecabezas será el ganador.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en un pie manteniendo el equilibrio			
Salta con los pies juntos según el número del círculo			

Actividad 30

Tema: No dejes caer el globo



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BsbYDEqhuOb/>

Objetivo: Trabajar el equilibrio al desplazarse por los bloques manteniendo un buen control postural

Materiales: Vasos, globos, bloques, canastas

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: En esta actividad se dividirán dos grupos; la docente colocará unos bloques en el piso con una gran distancia uno del otro. Cada niña deberá transportar el globo inflado colocado en un vaso y conforme se desplaza, deberá pasar por encima de los bloques lo cual debe observar y prestar atención para no chocar o caerse. Si el globo se llega a caer del vaso o si la niña se sale de la fila de los bloques deberá volver a empezar. Al llegar al final colocará el globo en la canasta de su equipo. El grupo que coloque antes todos los globos en su canasta correspondiente ganará.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene buena postura al desplazarse			
Maneja buen equilibrio al transportar el globo en el vaso			

Actividad 31

Tema: Twister



Fuente:

<https://www.facebook.com/yesyamosermama/photos/pcb.3243185385692289/3243183709025790/?type=3&theater>

Objetivo: Trabajar el equilibrio y control postural en las distintas posiciones

Materiales: Cartón con huellas de manos y pies de distintos colores.

Categoría: Juego motor

Procedimiento: Para la actividad se ha tomado un ejemplo del juego “twister” en la cual en se pondrán distintas huellas de colores. La docente realizará este juego por grupos (ya sea de 3 a 4 niñas) y dará las indicaciones correspondientes: por ejemplo, mano derecha de color verde o pie izquierdo de color amarillo); la niña deberá colocar su mano o pie conforme vaya

escuchando y mientras se vayan dando las distintas indicaciones se verá quien logra mantenerse en el juego. La niña que caiga o coloque mal su mano o pie tendrá que ir saliendo del juego y podrá ingresar otra niña al juego logrando que participen todas.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio en cada posición			
Posee buen control postural en los distintos movimientos			

Actividad 32

Tema: Ejercitemos todo mi cuerpito



Fuente: <http://www.pequefelicidad.com/2016/07/el-juego-de-caminar-por-la-linea.html>

Objetivo: Ejecutar movimientos coordinados con su cuerpo al caminar y lanzar un objeto.

Materiales: Cintas, gráficos, pelotas pequeñas, cartulinas, conos

Categoría: Juego motor

Procedimiento: Se debe contar con un espacio amplio para esta actividad, la cual consiste en colocar cintas entrecortadas formando una línea ondulada, luego se agregará los gráficos

de un sapo y unas hojas, después se formará una línea recta con conos y finalmente se colocarán unas pelotas pequeñas a un lado y en otro lado unas pequeñas cartulinas cada una con un número (1 al 5) y delante de esas cartulinas un poco de cinta (la pegatina deberá estar en la parte de arriba que servirá para que queden pegadas las pelotas al momento de lanzar). Para empezar el juego, se hará una fila con todas las niñas en la que cada una tendrá que realizar el circuito: la primera niña irá caminando alternando sus pies sobre las líneas entrecortadas, luego saltará como la imagen presentada (sapo) siguiendo el camino por las hojas; después, correrá cruzando intercaladamente por los conos hasta llegar al último punto en la que se sentará, tomará una pelota pequeña tratando de que se queden pegadas encima de la cinta según el número dado (1: una pelota, 5: cinco pelotas); cuando haya terminado de colocar las pelotas se retirará y seguirá otra niña a realizar las mismas actividades.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina alternando sus pies			
Coordina saltos en la posición de sapo			
Lanza las pelotas acorde al número presentado			

Actividad 33

Tema: Aro movedizo



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BpKcvZXhL09/>

Objetivo: Ejecutar movimientos coordinados utilizando un aro

Materiales: Aro

Categoría: Juego cooperativo

Procedimiento: En dicha actividad se necesita de espacio amplio en la cual, todas las niñas harán un círculo tomándose de las manos y la docente dará un aro grande a la primera niña el cual servirá para poder realizar dicha actividad. Esto consiste en que el aro deberá recorrer todo el círculo formado hasta el final pasando por el cuerpo de cada niña y para esto deberán encontrar la forma de atravesarlo hasta que llegue a la última niña, pero sin soltarse de las manos.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Ejecuta movimientos coordinados del cuerpo para atravesar el aro.			

Actividad 34

Tema: Silla corrediza



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BykdrXSFYzH/>

Objetivo: Trabajar el equilibrio y tono muscular utilizando sillas

Materiales: sillas pequeñas

Categoría: Juego motor

Procedimiento: En esta actividad se procederá a realizar cuatro grupos. Ahora, la docente tendrá que distribuir las sillas para cada grupo, por ejemplo: son cuatro niñas se les dará cinco sillas, dependiendo el número de niñas se aumentará una silla más. Para empezar la actividad, se colocarán las sillas para cada grupo dejando un respectivo espacio uno con otro, y las niñas se subirán en las sillas y al lado de la niña del principio se pondrá una silla vacía la cual deberá tomarla y pasarla por todas las niñas hasta que llegue al final de la niña que la pondrá a su lado y se desplazará a la misma haciendo que sus compañeras también se desplacen; nuevamente la niña del principio tomará la silla vacía y seguirá pasándola por todo el grupo. El caso es que logren todas desplazarse utilizando las sillas sin dejarlas caer.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio sobre la silla			
Agarra con fuerza la silla para desplazarla			

Actividad 35

Tema: Piecitos descontrolados



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BrnyoDfhOvA/>

Objetivo: Trabajar sus extremidades inferiores, equilibrio y giros en cada huella de pies.

Materiales: Cartulina con distintas huellas de pies

Categoría: Juego motor

Procedimiento: La docente colocará dos cartulinas largas las cuales contendrá muchas huellas de pies ubicadas de formas distintas (juntas, separadas, una en una, al revés) a lo largo de la cartulina para que al momento de saltar vayan en forma recta, den giros, vayan a la izquierda o derecha hasta el final. Ahora se harán dos grupos para poder pasar. Las niñas

deberán ir saltando observando bien las huellas para colocar sus pies, que giren de ser necesario o salten en un solo pie.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los movimientos de sus pies al saltar			
Mantiene el equilibrio en cada salto			
Gira en algunas huellas			

Actividad 36

Tema: Rayuela africana



Fuente: https://www.instagram.com/p/ByC_WdrHuKb/

Objetivo: Coordinar movimientos mediante saltos con los pies juntos

Materiales: Cinta

Categoría: Juego motor

Procedimiento: En el patio, se procede a realizar una cuadrícula de 16 cuadros (o como la docente lo requiera). Ahora se colocará a las niñas en una fila para empezar la actividad. La primera niña deberá ir saltando con sus dos pies a los dos cuadros de enfrente, luego a la izquierda, nuevamente retrocederá a los dos cuadrados de la derecha y seguirá con la segunda fila, saltará a la izquierda, luego a la derecha y así hasta terminar la cuadrícula. A su vez cuando la primera niña vaya a saltar a la segunda fila, la siguiente niña empezará a saltar en la primera fila coordinándose las dos, luego la tercera niña hasta que todas terminen la actividad coordinadamente.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos en cada salto con sus pies juntos			

Actividad 37

Tema: Carrera de sacos



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/508766089159943311/>

Objetivo: Realizar saltos coordinados manteniendo en equilibrio en un saco de costal.

Materiales: Costales, conos, bola pequeña

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: Para esta actividad, se colocará en el piso algunos conos dejando espacio uno con otro y al final habrá una bola pequeña en medio de las dos filas de conos. La docente entregará un costal para cada grupo. El juego empieza cuando las dos primeras niñas salen a la carrera saltando con el costal puesto, desplazándose por los conos intercaladamente y la niña que tome la bola pequeña será la ganadora, luego las dos siguientes niñas hasta que todas participen. Cada niña que va ganando se la incentivará con un premio.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con el costal puesto manteniendo el equilibrio			
Salta intercaladamente por los conos			

Actividad 38

Tema: Balanceados



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/176273772903316538/>

Objetivo: Trabajar el equilibrio y control postural con un solo pie

Materiales: bloques, baldes (pequeños, medianos, grandes)

Categoría: Juego motor

Procedimiento: En esta actividad, la docente colocará 3 baldes (pequeño, mediano, grande) y frente a cada balde se pondrá un bloque. Cada niña tendrá su propio material para esta actividad. Ahora las niñas estarán frente a los baldes, tomarán el bloque y lo colocarán en su pie y luego lo elevarán dependiendo de la altura hasta colocar los bloques en los distintos baldes sin dejarlo caer. Pueden repetir algunas veces esta actividad.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Logra introducir el bloque en el balde con su pie			
Posee buen control postural en un solo pie			

Actividad 39

Tema: El cangrejo Tomás



Fuente: <https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/cangrejo-posicion>

Objetivo: Trabajar tonicidad y el control postural del cangrejo.

Materiales: globos, cintas, gráficos, canasta

Categoría: Juego competitivo

Procedimiento: La docente utilizará las cintas para trazar algunos trayectos en el suelo y un gráfico (cangrejo) lo cual será una indicación para las niñas que deberán realizar esa posición; a su vez limitará un tiempo para la actividad. Ahora, formará tres grupos donde cada uno tendrá su camino y las niñas tendrán un globo cada una; empezarán a recorrer el trayecto colocando el globo entre sus piernas, hasta que lleguen al gráfico del cangrejo y cambiarán de posición, pero al globo también lo colocarán entre sus piernas para transportarlo hasta dejarlos en una canasta. Cuando acabe el tiempo, las niñas se detendrán y se podrá contar los globos colocados en la canasta de cada grupo, dando a conocer al equipo ganador.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el globo entre sus piernas			
Se desplaza manteniendo una buena posición de cangrejo			

Actividad 40

Tema: Estaciones



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=jMOZz7GHaog>

Objetivo: Trabajar coordinación de movimientos al caminar, saltar y desplazarse en la postura de oso

Materiales: bloques de madera, aros, cuerda, almohadones

Categoría: Juego motor

Procedimiento: La actividad presentada se realizará por distintas secciones, y para esto, la docente colocará algunos bloques de madera simulando una línea ondulada, luego pondrá unos aros en el piso de forma recta (uno o dos para que salte con uno o dos pies), después tomará dos mesas o dos sillas que le servirán para amarrar la cuerda a una altura de 60 cm, también pondrá un almohadón pequeño y finalmente colocará un gráfico de oso dando la indicación que deberán desplazarse en esa posición.

Se forma una fila con todas las niñas y empezará el juego; la primera niña tendrá que pasar caminando alternando sus pies por los bloques de madera sin caerse o volverá a empezar, luego pasará saltando ya sea con uno o pies juntos por los aros, uno a uno hasta cruzarlos, después se arrastrará por debajo de la cuerda, se levantará, tomará el almohadón para colocárselo en su cabeza y desplazarse sin dejarlo caer, finalmente dejará a un lado el

almohadón y al ver el gráfico del oso, se colocará en esa posición hasta terminar el trayecto.

Así cada niña recorrerá todo el camino una a una, respetando el orden.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina alternando pies manteniendo el equilibrio por los bloques de madera			
Saltos en un pie			
Saltos con los pies juntos			
Se desplaza con el almohadón manteniéndolo en su cabeza			
Se desplaza correctamente en posición de oso			

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS DE 4 A 5
AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA
INMACULADA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL
PERÍODO 2019 – 2020.**

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

AUTORA:

Josselyn Daniela Cabrera Banda

LOJA- ECUADOR

2019 – 2020

a. TEMA

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LAS NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA INMACULADA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

b. PROBLEMÁTICA

Según Conde (2007) “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies” (p.2).

Actividades físicas como dibujar, vestirse y patear un balón son naturales para muchos niños, pero no para todos. Algunas veces los niños se tardan más en desarrollar habilidades de movimiento (o habilidades motoras), simplemente necesitan más tiempo para adquirirlas. Pero en otros casos, los niños necesitan ayuda y apoyo adicional para mejorar.

Según las estadísticas de la ONU (como se citó en Delgado, 2016), en el Ecuador existe un porcentaje del 70% de niños y niñas que no realizan trabajos de motricidad gruesa, esto quiere decir que en su mayoría los niños y niñas, prefieren estar frente al televisor o a los videojuegos y de no llevarse a cabo la aplicación de actividades físicas que se enfoquen a la motricidad gruesa, no se logrará potenciar las habilidades innatas de cada niño viéndose limitados en sus destrezas motrices.

En el Ecuador se implementó el currículo de educación inicial donde se enfatiza la importancia de desarrollar la capacidad motriz mediante actividades lúdicas que ayudará a una buena estructuración del esquema corporal del niño y coordinación en la ejecución de sus movimientos.

El currículo de educación inicial (2014), en el ámbito de expresión corporal y motricidad señala lo siguiente:

Este ámbito 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 (p. 32).

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

En este contexto, en la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada sección matutina, las docentes manifestaron que existen algunos problemas de motricidad gruesa dentro del aula, donde se evidenció que algunas niñas no pueden realizar movimientos coordinados, de equilibrio, concluyendo que tienen dificultad en general en su motricidad gruesa.

Estos problemas que presentan las niñas pueden ser causados por la falta de estimulación y la sobreprotección de los progenitores que no les permiten el desenvolvimiento adecuado repercutiendo en el desarrollo de su motricidad gruesa y por ende en sus movimientos.

Con estos antecedentes se plantea la siguiente interrogante de investigación: **¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en las niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 - 2020?**

c. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la motricidad gruesa comienza desde su nacimiento permitiéndole al niño mantener el equilibrio de su cabeza, tronco, extremidades y a medida que va creciendo le ayudará para poder gatear, pararse en un solo pie, correr y saltar, permitiendo tener una gran coordinación y fuerza en todos sus movimientos.

Un niño que ha desarrollado bien su motricidad gruesa tendrá menos problemas para aprender a escribir, para practicar deportes y tendrá más estabilidad y equilibrio, algo fundamental para mantener movimientos coordinados. Será un niño seguro de sí mismo, más competitivo físicamente y reaccionará de manera más rápida que otros, por lo que ejercitarla desde el primer ciclo infantil, es fundamental para perfeccionarla (Sánchez, 2014, párr 8).

El objetivo de la presente investigación es analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en las niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

Los beneficiarios de esta investigación serán principalmente las niñas de dicha institución implementando una buena estrategia como es el juego infantil para un mejor desarrollo, equilibrio y coordinación de todas las actividades motrices; a su vez esto también favorecerá a las docentes que podrán incorporar nuevas actividades lúdicas y para esto se proporcionará una propuesta alternativa que ayudará a las docentes a realizar un mejor trabajo en motricidad gruesa junto con las niñas, ya que aparte de jugar, podrán ir ejercitando sus movimientos y obtener un mejor desenvolvimiento.

Es factible la realización de esta investigación ya que se cuenta con el apoyo de la institución para recolectar información de primera mano que nos ayude a determinar el problema y poder brindar posibles alternativas de solución.

También es factible dicha investigación porque podemos encontrar información en distintas fuentes bibliográficas, libros, artículos debido a que las distintas variables a analizar son muy comunes en la actualidad.

d. OBJETIVOS:

Objetivo General:

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en las niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

Objetivos Específicos:

- Identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niñas de 4 a 5 años.
- Conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con las niñas 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

El movimiento en el ser humano inicia desde la concepción la cual se irá modificando a través de una serie de etapas lo cual indica como una necesidad fundamental del ser humano desde que inicia su vida; este irá variando desde lo simple a lo complejo permitiéndole así desarrollar múltiples habilidades y destrezas.

Es importante saber que el movimiento le permite a la persona expresarse, estar en contacto con el ambiente y a su vez conocerse a sí mismo y todo lo que le rodea.

Jiménez (como se citó en Rosada, 2017) manifiesta que:

Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo (p. 14).

La coordinación motriz es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que va a depender del grado de desarrollo del Sistema Nervioso Central, del potencial genético de los alumnos para controlar el movimiento y los estímulos, y como no, de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores (Muñóz, 2009, párr.4).

Las habilidades motrices se refieren al movimiento adquirido desde los primeros años de vida de los niños a través de un aprendizaje significativo, es decir que, mientras más habilidades se aprenden, de mejor manera se desarrolla la capacidad motriz.

La coordinación es un aspecto importante a desarrollar en los niños y niñas ya que a partir de ello tendrán la facilidad de poder desempeñarse no sólo en el área física sino también en el área escolar, siendo las destrezas a desarrollarse en el ámbito educativo para el control del cuerpo y de la mente.

La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados. Los niños pasan por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación (Baracco, 2011, párr. 3).

Es necesario que los niños aprendan a utilizar todas las partes de su cuerpo para lograr buen equilibrio, coordinación y control en cada movimiento que realicen; a su vez son capaces de organizar y planificar su propia actividad donde puedan valorar el resultado de las acciones que ejecutan en la misma.

Los primeros años de edad escolar que abarcan desde los 3 a 7 años resultan de gran importancia para un adecuado desarrollo motor y para la adquisición de habilidades motrices nuevas. Este periodo supone en general la transición desde habilidades motrices

fundamentales refinadas hasta el inicio y posterior establecimiento de los primeros juegos y habilidades deportivas (Deval, 2006, párr.1).

Cada niño crece y se desarrolla de una manera única y diferente, dentro de los amplios límites de lo que se considera normal.

“El crecimiento físico y el desarrollo motor están regidos por tres principios generales, a saber, el principio céfalo-caudal, el principio próximo distal y el principio de lo general a lo específico y de lo grueso a lo fino” (Palau, 2005, párr. 4).

Poco a poco el bebé va adquiriendo control de los músculos de los ojos y la boca; sigue con los de la cabeza y los brazos, y tiende la mano en busca de objetos. Después viene el control de las manos, y el tronco, es capaz de sentarse, de tomar las cosas y pasarlas de una mano a la otra. De esa edad en adelante los movimientos van haciéndose cada vez más coordinados y menos bruscos, más ágiles y armoniosos (Nieto, Angarita y Cifuentes, 2002, p.12).

Definición de motricidad gruesa

Las habilidades motoras gruesas son aquellas que involucran los músculos largos del cuerpo que se combinan de manera coordinada en actividades como caminar, correr, gatear, patear, los brazos y los pies. Estas habilidades dependen de la fuerza y resistencia de los músculos. Las habilidades motoras gruesas comienzan a desarrollarse en la primera infancia. Primero se desarrollan en la parte alta del cuerpo y después en la parte baja. Las habilidades motoras gruesas se desarrollan primero que las finas (Balla, 2015, párr.4).

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños desde temprana edad les permite tener un buen manejo y control del cuerpo manteniendo ritmo, tiempo, espacio, lateralidad y reconocimiento de las partes del cuerpo humano. La motricidad gruesa abarca las habilidades que los niños y niñas tienen para moverse, desplazarse, explorar y conocer el mundo que les rodea, por medio de los sentidos para procesar y guardar la información de su propio entorno.

Los niños poco a poco, empiezan a controlar su cuerpo y para ellos es importante realizar movimientos que vayan alternando frecuencias de movimiento, es decir, rápido-lento, alto-bajo, suave-duro para puedan diferenciar sus propios movimientos, de esta manera tener el control de su cuerpo y desplazarse al lugar que deseen.

El desarrollo de la motricidad gruesa del niño va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas.

Un aspecto muy importante para el desarrollo de la motricidad gruesa es la maduración espacial porque desde que el niño va creciendo, este va adquiriendo experiencias a través del medio, que le permite comprender el espacio y aprender a orientarse en él.

Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es compleja, pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste (Franco, 2009, p. 44).

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático.

García (2009) distingue entre dominio corporal dinámico y dominio corporal estático:

Dominio Corporal Dinámico

Es la capacidad de dominar distintas partes de cuerpo, es decir hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera orgánicas, precisa y sin rigidez ni brusquedades. El niño podrá trabajar algunos aspectos los cuáles son:

- **Coordinación general**

Es capaz de hacer movimientos generales donde intervienen todas las partes del cuerpo, entre ellas el poder sentarse, la realización de desplazamientos o cualquier movimiento parcial voluntario de las distintas partes del cuerpo.

- **El equilibrio**

Consiste en la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada, lo cual implica una interiorización de su eje corporal, un dominio corporal, una personalidad equilibrada y ciertos reflejos que le ayuden a mantener en una postura determinada sin caerse.

- **El ritmo**

Está constituido por pulsaciones o sonidos separados por intervalo de tiempo más o menos cortos. En esta etapa la capacidad del sujeto de seguir con una buena coordinación de movimiento una serie de sonidos dados.

- **La coordinación viso motriz**

Su maduración conlleva una etapa de experiencias en las que son necesarios el cuerpo, el sentido de la visión, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto. Es por ello que en la educación de la coordinación visomotora se utilizan ejercicios donde el cuerpo tiene que adaptarse al movimiento del objeto y del espacio, una coordinación del cuerpo y objeto procurando un dominio del cuerpo y objeto, la adaptación de movimiento con objetos y la precisión necesaria para poder dirigir el objeto hacia un punto determinado.

Dominio corporal estático

Hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevaran al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son:

- **La tonicidad**

Es el grado de tensión muscular necesaria para cualquier actividad. Está regulada por el sistema nervioso y para llegar al equilibrio tónico es necesario experimentar el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y actitudes tanto estáticas como dinámicas.

- **El autocontrol**

Es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello es necesario tener un buen tono muscular que le lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como en postura determinada.

- **La respiración**

Es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprende el dióxido de carbono del cuerpo. Con su educación se pretende que sea nasal y regular. A los dos o

tres años el niño tomará conciencia de su respiración y a los cuatro y cinco años podrá controlar con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración.

- **Relajación**

Es la educación voluntaria del tono muscular, puede realizarse de forma global o segmentada; se utiliza para descansar después de una actividad motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo y para la preparación o finalización de una actividad, para conseguir una buena relajación es necesario silencio, una temperatura agradable llevar ropa cómoda y, sobre todo, volver al movimiento sin brusquedades.

Desarrollo de la motricidad gruesa

Las habilidades motoras gruesas son de gran importancia para el ser humano ya que nos permite realizar distintas acciones en el diario vivir; a su vez se va desarrollando según el ritmo de aprendizaje de cada niño y según su edad. Sin un buen desarrollo motor grueso no se podría dar una buena motricidad fina.

Rodríguez (2014) presenta el orden concreto en el que se desarrolla la motricidad gruesa:

- **Del nacimiento a los dos años**

La primera habilidad de este tipo que aprenden los bebés es la de mantener la cabeza erguida. Antes de dominar este movimiento, es necesario sostenerles el cuello para que no se hagan daño cuando se les mantiene en posición erguida.

Los niños nacen sin ningún tipo de control sobre su cabeza; sin embargo, entre las edades de cuatro y seis semanas la mayoría es capaz de levantar su cabeza hasta una posición de 45° estando tumbados.

A las 16 semanas pueden mover el cuello hacia los lados, y para cuando tienen 24 semanas pueden levantar la cabeza estando totalmente tumbados.

Más adelante, hacia los 10 meses, casi todos los bebés son capaces de mantenerse sentados por sí solos durante periodos prolongados de tiempo.

- **De los dos a los cuatro años**

Los niños de esta edad suelen ser muy activos físicamente. A los dos años los infantes ya han desarrollado un abanico muy amplio de habilidades motoras gruesas. Pueden correr bastante bien, e incluso subir y bajar escaleras de forma rudimentaria (normalmente agarrándose a los pasamanos y poniendo los dos pies en cada escalón).

Aparte de estas habilidades básicas, los niños de dos a cuatro años hacen gala de una serie de habilidades más complejas.

- **De los cuatro a los seis años**

Los niños de cuatro años presentan todavía más habilidades motoras gruesas, habiendo adquirido ya la mayoría de estas. En general, pueden hacer cosas como sostenerse sobre un pie y saltar sobre él, subir y bajar escaleras alternando los pies y saltar sobre objetos en ambas direcciones.

A estas edades los niños comienzan a mostrar los primeros niveles de autoconciencia sobre sus habilidades motoras. Esto puede llevarles a intentar adquirir nuevas habilidades más complejas y a sentirse orgullosos cuando lo consiguen, pero también a tener sensación de fracaso cuando no lo logran.

Por otra parte, esta nueva necesidad de superarse a sí mismos podría llevarles a probar actividades para las que no están preparados, por lo que los padres deben tener cuidado con ellos y ayudarles cuando realicen actividades complejas.

- **Edad escolar y adolescencia**

Los niños en edad escolar ya no sufren los cambios tan rápidos y complicados de manejar que experimentan los más pequeños, y que volverán a producirse una vez entrados en la adolescencia.

Por ello, entre los 6 y los 12 años suelen tener un gran control sobre su cuerpo y tienden a ser competentes en un gran número de actividades físicas.

La motricidad en educación infantil

Como bien sabemos la motricidad es importante desarrollarla en todo momento, desde que nacemos y conforme se van presentando las distintas etapas de desarrollo, ir inculcando actividades acordes a la misma.

Durante sus primeras etapas educativas, el niño va adquiriendo aprendizajes significativos mediante actividades lúdicas que le ayudarán en su motricidad ya que este es un elemento esencial en su desarrollo integral.

La motricidad, en Educación Infantil, ocupa un lugar relevante por el hecho de promover y mejorar el conocimiento de uno mismo, las posibilidades y limitaciones del cuerpo, la capacidad para entablar relaciones con el medio que nos rodea, así como por su cualidad de intervención, pues en pleno siglo XXI, juega un papel importante en el trabajo

de la emociones y sentimientos y en la adquisición de hábitos y formas de vida saludables (Viciano, Cano, Chacón, Padial y Martínez, 2017, p.96).

Es necesario que los docentes motiven a los niños para desarrollar las distintas actividades, puesto que esto ayuda a despertar el interés por conocer más la actividad y un mejor desenvolvimiento, permitiendo así generar aprendizajes óptimos para el niño; también es importante que haya una buena comunicación entre docente y alumno creando un estilo motivacional alto.

Motricidad gruesa y el juego

La motricidad gruesa se desarrolla por medio del juego, es un recurso esencial que los niños lo ejecutan en sus actividades diarias. El juego, entonces, hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas (Cárdenas y Gómez, 2014, p.18).

Los niños a la edad de 4 a 5 años pueden decidir qué es lo que quieren jugar, cuáles son sus juegos preferidos, seleccionando sus juguetes de acuerdo a la actividad que vayan a realizar; entre ellos crean reglas dentro de cada juego donde a su vez les permitirá adquirir nuevos conocimientos y el poder socializar con su entorno.

La motricidad gruesa es vital para el desarrollo integral del niño, incluyendo los movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permitiendo que el niño se desplace y pueda explorar y conocer el mundo que le rodea, a través de un aprendizaje significativo.

Espínola y Tamayo (2014), mencionan que la aplicación de juegos didácticos se basa en el aprendizaje significativo, el cual permite a los docentes utilizar material concreto para que el aprendizaje de los niños y niñas sea más efectivo. Se debe de tomar en cuenta el desarrollo evolutivo de cada uno de los niños, respetando su edad y ritmo de aprendizaje. Conforme a ello se deben realizar actividades específicas para poderlos estimular, una buena estimulación a temprana edad se refleja en la vida adulta (pp. 11-16).

Las distintas actividades de motricidad gruesa que el niño realice, lo podrán tomar como un juego permitiéndole conocer su propio cuerpo y lo que puede hacer con el mismo, se vuelve curioso por conocer lo que le rodea; a su vez le permite desarrollar su parte cognitiva y coordinación necesaria para su buen desarrollo.

Importancia de la motricidad gruesa en niños

Es importante diseñar actividades que ayuden a perfeccionar y coordinar mejor sus movimientos según la edad del niño; esto le permitirá que no tenga problemas para aprender a escribir, practicar deportes y tener más estabilidad y equilibrio ya que es fundamental para mantener movimientos coordinados.

Cuando se pregunta a los educadores sobre el tiempo de trabajo de la motricidad en las aulas opinan que le dedican a la motricidad semanalmente una hora a la semana. Por el contrario, de los que dedican más de dos horas son los que opinan que la motricidad se trabaja lo suficiente (Moreno y López, 2004, pp. 16, 17-30).

Se interfiere que los docentes dedican un máximo de una hora de tiempo para trabajar la motricidad gruesa pues existe factores que se interponen como la falta de un espacio

amplio, recursos y tiempo, y esto provoca más rigidez en cuanto al trabajar el contenido científico de las diferentes asignaturas (Picatto, Prieto y Hernández, 2017, pp. 141-160).

Los educadores deben ser los mediadores para lograr un buen desarrollo de la motricidad gruesa durante sus clases, deben organizar espacios lúdicos en los cuales los niños puedan desenvolverse de una mejor manera; a su vez planificar algunos días de la semana donde se puedan realizar distintos juegos para que así no se aburran de las clases cotidianas; se debe saber que a medida que ellos juegan también van aprendiendo.

EL JUEGO

Moyles, (1990) “El juego es, indudablemente, un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines” (p.37).

Para Bañeres, Bishop y Cardona (2008), el juego es una actividad propia de todos (...) que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales. A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales (p. 5).

Garvey (1985) hace referencia que:

El juego infantil puede llamarnos la atención, en ocasiones, como delicado y encantador, como alborotador y turbulento, ingenioso o tan solo tonto y molesto, cuando imita los actos y las actitudes de los adultos. Sin embargo, cuando lo consideramos más atentamente, podemos distinguir en él pautas de asombrosa regularidad y consistencia (p. 9).

Definición del juego

Definir el juego es algo complicado, pero sí podemos decir que es una actividad imprescindible para el desarrollo del niño.

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

Rubiales, F., Ortega y Rubiales, A., (2018) hacen referencia que durante la infancia es una actividad lúdica que requiere la participación activa del niño y la niña, que favorece la construcción de su aprendizaje, y su desarrollo integral en todas sus dimensiones:

- **Dimensión física-sensorial**

El juego implica actividad motriz y sensorial, favorece la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo y el descubrimiento de nuevas sensaciones a través de los sentidos.

- **Dimensión cognitiva**

El juego implica una actividad intelectual, mediante el juego el niño o niña descubre, interpreta y se comprende, así mismo, a los demás y al mundo que le rodea. El juego además estimula la capacidad de razonamiento, incentiva la imaginación y la creatividad.

- **Dimensión socio afectiva**

El juego implica la actividad social, ya que el niño/a exterioriza y comunica deseos, necesidades, emociones, sentimientos, etc. Favorece la interacción con las personas de su entorno, desarrolla el sentido de responsabilidad y el autocontrol ayudando a la configuración de su identidad social.

- **Dimensión motora**

Desde bebés, los niños desarrollan sus movimientos apropiándose del espacio, al mismo tiempo que los estímulos que le rodean le facilitan la integración sensorial. Los movimientos serán cada vez más coordinados y complejos. El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio.

Es importante considerar al juego infantil como una actividad lúdica que satisface las necesidades innatas del niño, al mismo tiempo implica participación activa y favorece su desarrollo.

Características del juego infantil

El juego es un agente muy importante que le permite al niño ser espontáneo en todas las actividades, así como favorecer y lograr mucha creatividad; lo hace un ser más sociable implicando a más personas a que le ayuden a descubrir el mundo exterior de una mejor manera.

Megías y Lozano (2019) dan a conocer al educador infantil algunas características que le servirán en su trabajo profesional:

- Es una actividad libre y espontánea contribuyendo a satisfacer las necesidades de diversión, placer y bienestar en el niño y niña.
- Se autopromueve motivando y despertando el interés del niño.
- Tiene función autoeducativa impulsando el aprendizaje, la exploración y el conocimiento de la realidad.
- Tiene función integradora y se puede adaptar a la diversidad de características del niño y niña.
- Tiene función terapéutica permitiendo al niño y niña liberar tensiones, relajarse y autoafirmarse.
- Es una actividad creativa estimulando la imaginación.

Clasificación del juego

Pérez (2015) presenta la siguiente clasificación:

Juegos sensoriales

Son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años, aunque también se los realiza durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Juegos motores y de interacción social

El juego motor permite al niño explorarse a sí mismo y conocer de lo que son capaces, examinan su entorno y descubren nuevas cosas; a su vez, estos ayudan a desarrollar la lateralidad, el equilibrio, la relajación, la organización espacial permitiendo que los niños tomen conciencia de todas las partes de su cuerpo y les ayudan al desarrollo de los sentidos.

Juegos de ficción o simbólicos

El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como se inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en su hija o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

La mayoría de estos juegos de ficción son individuales y, aunque se realicen en presencia de otros niños, el juego se caracteriza por sucederse en paralelo, es decir, cada jugador desarrolla su propia ficción con ocasionales alusiones al compañero.

Juegos constructivos

Es un juego que combina las actividades sensorio motoras y la práctica repetida con la representación simbólica de ideas. El juego constructivo se produce cuando los niños realizan creaciones reguladas o construyen un producto o la solución a un problema, así mismo aumenta en los años de la escuela infantil a medida que el juego simbólico aumenta y el juego sensorio motor disminuye.

Juegos de Fantasía

Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Se

puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del estimulador.

El juego es una actividad dinámica en la cual el niño se divierte de acuerdo a su imaginación, planteando sus propias reglas y haciendo uso de todo lo que observa a su alrededor, desde lo más simple hasta lo más estructurado.

Importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego para el niño es muy importante ya que le permite experimentar, aprender, comprender la realidad que le rodea, desarrollar la imaginación, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, siendo una manera de ir adaptándose a la sociedad y esto es como una base para saber si todo va bien; un niño que no juega es un niño al que le pasa algo.

Es importante no presionar al niño a conseguir objetivos claros, poco a poco llegará a ellos, esa es la misión del juego. Además de esta manera aprende muchísimo más, puesto que mientras juega no se siente evaluado, no tiene metas fijas a seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores. El abanico de posibilidades que brinda el juego es infinito (Delgado, 2011, p. 45).

Ante este tema, es fundamental ayudar al niño en su correcto desarrollo realizando juegos que le permitan desenvolverse de gran manera y acorde a su edad; es importante señalar que el juego es algo indispensable en su vida, un factor motivador para el aprendizaje y un instrumento de integración.

Principios generales para la planificación y diseño del juego

Es importante destacar la necesidad que tienen los niños de jugar para lograr un progreso equilibrado. El educador debe tener conocimiento sobre qué tipo de juego se va a desarrollar y el instrumento que utilizará para que todo vaya acorde a la actividad y lograr un adecuado desenvolvimiento.

Venegas y García (2018) mencionan que en el momento de programar una sesión de juegos se ha de tener presente una serie de acciones generales para planificarlo:

- **Escoger el juego**

La elección dependerá de la edad y el número de los participantes, del espacio y el material del que se dispone, del contexto social en el 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 ejemplo 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 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.

No se debe dejar de lado que el educador o evaluador debe estar en constante supervisión durante el juego para evitar cualquier accidente o a su vez valorar el desenvolvimiento en el juego.

Se debe tener en cuenta algunos aspectos para diseñar un juego:

- Determinar los objetivos que se pretenden conseguir con ese juego.
- Pensar qué juego se desea proponer
- Dar nombre al juego.
- Tener presente la edad de los jugadores y el número de participantes.
- Estimar el tiempo de su realización.
- Tener en cuenta el espacio y los recursos materiales necesarios.
- Ofrecer una explicación clara del juego, es conveniente realizar una representación gráfica del juego, si este lo permite.
- Tener presentes las posibles variaciones del juego.
- Observar y reconocer situaciones en las que pueda surgir algún peligro.
- Evaluar el juego.

El juego es el medio en el cual el niño podrá interactuar de forma dinámica con sus compañeros permitiéndole socializar con sus pares, llegando a la exploración del propio entorno y facilitando la interacción con otras personas y consigo mismo, para que los niños aprendan a explorar, conocer y descubrir lo que se encuentra a su alrededor.

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 niñas 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 las niñas.

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 las niñas 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 las niñas, 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 ya 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 la población está constituida por 80 personas, para establecer el diagnóstico se trabajó con una muestra de 18 personas, es decir, 17 niñas y 1 docente.

Tabla 1*Población y muestra*

Variables	Población	Muestra
Niñas	76	17
Docentes	4	1
Total	80	18

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada**Autora:** Josselyn Daniela Cabrera Banda

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	2	0,60	1,20
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	2	3,00	6,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	2	20,00	40,00
Servicio de internet	2	21,50	43,00
Material de Escritorio	2	10,00	20,00
Material Didáctico	-		34,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	3	5,00	15,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
IMPREVISTOS			
			100,00
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 769,20

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$ 769,20.

i. BIBLIOGRAFÍA

Balla, D. C. (2015). *Las Habilidades Motoras Gruesas*. Escuela para Padres.

Bañeres, D., Bishop, A., y Cardona, M. (2008). *El Juego como estrategia didáctica*. GRAO.

Barcelona, España. Recuperado de:

https://www.academia.edu/9137595/El_juego_como_estrategia_did%C3%A1ctica_Cla ves_para_la_innovaci%C3%B3n_educativa

Baracco, N. (2011). *Motricidad y movimiento*. Recuperado de

<https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>

Cárdenas, A., y Gómez, C. (2014). *El Juego en la Educación Inicial*. 22. ISBN

9789586916318. Recuperado de

<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>

Conde, J. (2007). *Pedagogía*.

Delgado, I. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Paraninfo S.A. Recuperado

de:

https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA10&dq=el+juego+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjpsKmuePmAhXot1kKHRDOCSMQ6AEIPjAD#v=onepage&q=el%20juego%20infantil&f=false

Delgado, M. (2016). *Desarrollar la Motricidad Gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía Metodológica dirigida a los docentes del Civy "Copitos de Miel" ubicado en el D.M.Q* (tesis de pregrado). Instituto Tecnológico Cordillera, Quito, Ecuador. Recuperado de: <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>

Delval, J. (2006). *El Desarrollo Humano*. Madrid: Siglo XXI Editores.

Ecuador, M. d. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador

Espínola, C., y Tamayo, C. (2014). Juegos Didácticos basados en el aprendizaje significativo para desarrollar el esquema corporal. *InCrescendo Educación y Humanidades*, 1(1), pp. 11-16. ISSN: 2410-0099.

Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la Motricidad Gruesa de los niños del grupo de maternal: Preescolar El Arca* (tesis de grado). Corporación Universitaria La Sallista, Manizales, Colombia. Recuperado de: <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/ASPECTOS%20QUE%20INFLUYEN%20EN%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DEL%20GRUPO%20DE%20MATERNAL-PREESCOLAR%20EL%20AR.pdf>

García, T. A. (2009). La Psicomotricidad en Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 45(16). ISSN: 1988-6047 Recuperado de:

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata, S. A.

Gómez, J. (2018). El Juego Infantil y su importancia en el Desarrollo. *Educación Inicial*, 10(4), pp. 5-13. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Megías, A., y Lozano, L. (2019). *El modelo lúdico en la intervención educativa durante la infancia*. Editex. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiCkbP6xKbqAhUpTt8KHeo7CpMQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false>

Moreno, J., y López, B. (2004). Situación actual de la motricidad en la etapa de 0 a 6 años según el profesorado de Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 16, pp. 17-34. ISSN: 1577-0788

Muñoz, D. (2009). La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo. *Efdeportes.com*, 13(130). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>

- Moyles, J. (1990). *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata.
- Nieto, L., Angarita, S., y Cifuentes, V. (2002). *El desarrollo del niño y la niña de preescolar y primaria y el papel de las áreas obligatorias y fundamentales*. Bogotá: Enlace Editores. ISBN 978-958-97013-7-9
- Palau, E. (2005). *Aspectos básicos del desarrollo infantil: la etapa de 0 a 6 años*. Barcelona: EDICIONES CEAC.
- Pérez, C. (2015). *Los Juegos Tradicionales Infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la Motricidad Gruesa* (informe de investigación). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- Picatto, A., Prieto, J., y Hernández, P. (2017). Percepción y Aplicación de la Psicomotricidad por parte del profesorado de la Etapa Infantil. *Sportis*, 3(1) pp. 141-160. DOI: 10.17979/sportis.2017.3.1.1794
- Rodríguez, A. (2014). *Motricidad Gruesa: Psicomotricidad, Desarrollo y Actividades*. *Lifeder.com*. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de Habilidades de Motricidad Gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de Preprimaria* (tesis de grado). Universidad Rafael

Landívar, Guatemala. Recuperado de:
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>

Rubiales, F. M., Ortega, M. d., y Rubiales, A. M. (2018). Definición de juego. En F. M. Rubiales, M. d. Ortega, & A. M. Rubiales, *El Juego Infantil y su Metodología*. Antequera Málaga: IC Editorial. Recuperado de:
<http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/copyrights.html>

Sánchez, Á. (14 de diciembre de 2014). Psicomotricidad gruesa, tener el control del cuerpo. Recuperado de: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html>

Venegas, M., y García, M. d. (2018). *El Juego Infantil y su Metodología*. Antequera: IC Editorial.

Vaciana, V., Padial, R., Chacón, R., y Martínez, A. (2017). Importancia de la Motricidad para el Desarrollo Integral del niño en la Etapa de Educación Infantil. *Researchgate*, 8(47), 89-105. ISSN: 1989-8304

ANEXOS

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO Dr. NELSON ORTIZ PINILLA

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

1er. Apellido

2do. Apellido

Nombres

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

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

Dirección

Fecha de nacimiento

Día		Mes		Año	

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

**SINTESIS
EVALUACIONES**

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

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITE M	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación					ITE M	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación					
>1	0	Se sobresalta con ruido						>1	0	Sigue movimiento del rostro.						
1 a 3	1	Busca sonido con la mirada Dos sonidos guturales diferentes. Balbucea con las personas.						1	1	Reconoce a la madre.						
	2							3	2	Sonríe al acariciarlo.						
	3								3	Se voltea cuando se le habla.						
4 a 6	4	4 o más sonidos diferentes. Ríe a "carcajadas". Reacciona cuando se le llama.						4	4	Coge manos del examinador.						
	5							6	5	Acepta y coge juguete.						
	6								6	Pone atención a la conversación.						
7 a 9	7	Pronuncia 3 o mas sílabas. Hace sonar la campana. Una palabra clara.						7	7	Ayuda a sostener taza para beber.						
	8							9	8	Reacciona imagen en el espejo.						
	9								9	Imita aplausos.						
10 a 12	10	Niega con la cabeza. Llama a la madre o acompañante. Entiende orden sencilla						10	10	Entrega juguete al examinador.						
	11							12	11	Pide un juguete u objeto.						
	12								12	Bebe en taza solo.						
13 a 18	13	Reconoce tres objetos Combina dos palabras. Reconoce seis objetos.						13	13	Señala una prenda de vestir..						
	14							a	14	Señala dos partes del cuerpo.						
	15							18	15	Avisa higiene personal.						
19 a 24	16	Nombra cinco objetos. Usa frases de tres palabras. Mas de 20 palabras claras.						19	16	Señala 5 partes del cuerpo.						
	17							a	17	Trata de contar experiencias.						
	18							24	18	Control diurno de la orina.						
25 a 36	19	Dice su nombre completo. Conoce alto-bajo, grande-pequeño. Usa oraciones completas.						25	19	Diferencia niño-niña.						
	20							a	20	Dice nombre papá y mamá.						
	21							36	21	Se baña solo manos y cara.						

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

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



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

Entrevista dirigida al docente

Estimados docentes reciban un cordial saludo de los estudiantes de Séptimo ciclo de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, actualmente nos encontramos realizando nuestro proyecto de tesis, por tal motivo solicitamos se digne usted responder las siguientes preguntas las cuales nos permitirán realizar un diagnóstico de la problemática actual de las instituciones educativas.

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Natación

Computación

Danza

Música

Otros _____

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros _____

¿Cuáles son los problemas de aprendizaje más comunes en su salón de clase?

TDA

TDAH

Dificultades de concentración

Dificultades de conducta

Dificultades de motricidad fina

Dificultades de motricidad gruesa

Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros _____

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

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros _____

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

SI

NO

¿Cuáles?

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

Buena

Regular

Mala

Gracias por su colaboración

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	8
MOTRICIDAD GRUESA	8
Definición de motricidad	8
Definición de motricidad gruesa	8
Leyes del desarrollo motor	9
Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa	11
Importancia de la motricidad gruesa en los niños	13
Habilidades motrices básicas	15
Aspectos de la motricidad gruesa	16
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa	18
EL JUEGO	19
Teorías sobre el desarrollo del juego	20
Importancia del juego en el desarrollo del niño	21
Características del juego	22
Clasificación del juego	24
Principios generales para la planificación y diseño del juego	26
El rol que desempeña el docente en el juego	27
El juego y el aprendizaje escolar	28
Juego y motricidad gruesa	30
e. MATERIALES Y MÉTODOS	32

f.	RESULTADOS	34
g.	DISCUSIÓN.....	37
h.	CONCLUSIONES	40
i.	RECOMENDACIONES	41
j.	BIBLIOGRAFÍA.....	42
	PROPUESTA Y GUÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
k.	ANEXOS.....	125
	ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
a.	TEMA.....	126
b.	PROBLEMÁTICA	127
c.	JUSTIFICACIÓN	130
d.	OBJETIVOS:.....	132
e.	MARCO TEÓRICO	133
f.	METODOLOGÍA.....	152
g.	CRONOGRAMA	155
h.	PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	156
i.	BIBLIOGRAFÍA	157
	ANEXOS.....	162
	Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1).....	162
	Entrevista dirigida al docente	168