



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

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

AUTORA:

Mayra Johanna Rosales Rojas

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

LOJA - ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

C E R T I F I C A:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., de la autoría de la Srta. Mayra Johanna Rosales Rojas. 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, 15 de septiembre del 2020



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

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

AUTORÍA

Yo, Mayra Johanna Rosales Rojas, 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: Mayra Johanna Rosales Rojas

Firma:

Cédula: 115055987-8

Fecha: Loja, 12 de abril 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, Mayra Johanna Rosales Rojas, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN 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 doce días del mes de abril del dos mil veintiuno, firma la autora.

Firma:

Autora: Mayra Johanna Rosales Rojas

Cédula: 115055987-8

Dirección: Jipiro Mirador

Correo electrónico: mayra.rosales@unl.edu.ec

Celular: 0967974315

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado: Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortes Mg. Sc. Presidente del Tribunal.

Lic. Gabriela Estefanía Román Celi Mg. Sc. Vocal

Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc. Vocal

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación y a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por haberme instruido con sus conocimientos a lo largo de mi formación académica, mismos que me servirán para ejercer mi carrera profesional.

A mi directora de tesis, Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc. por su tiempo y dedicación para brindarme sus conocimientos para la realización de mi tesis.

Asimismo, agradezco a las autoridades, maestros, y a los niños de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, por su colaboración en la realización de esta investigación.

La autora

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado con todo el cariño a mis padres, quienes con su infinito amor y paciencia han logrado formarme como una persona de bien, a mi hermano que con sus consejos ha sido mi guía a lo largo de este recorrido académico.

También quiero dedicar este trabajo a mi primo Matías, quien con sus sonrisas y alegrías me ha hecho entender lo maravilloso que es soñar, y tener una meta, gracias a ustedes hoy estoy cumpliendo parte de mi sueño.

Mayra Johanna

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	Mayra Johanna Rosales Rojas EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	SAN JOSÉ	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y educación Parvularia

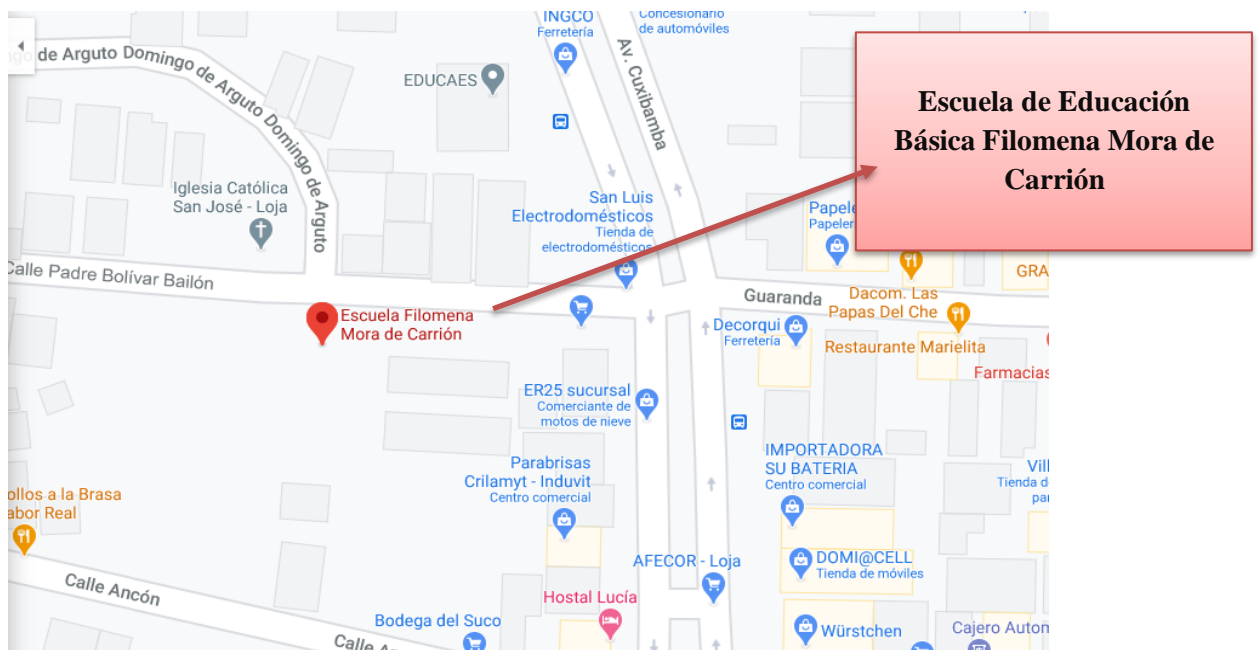
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN



Fuente: Localización de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia Sucre. 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

ANEXOS

- PROPUESTA Y GUÍA METODOLÓGICA
- PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ÍNDICE

a. TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

b. RESUMEN

La presente investigación se basa en: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., tuvo como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, el diseño empleado en esta investigación no fue experimental, incluyendo un enfoque mixto, teniendo un alcance descriptivo; la población comprende a 14 niños y una docente; tomando en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó se encontró previamente estructurado; así mismo se utilizaron los métodos analítico – sintético, e inductivo – deductivo; para la recopilación de información se empleó la siguiente técnica: una entrevista dirigida a la docente del salón; como instrumento de diagnóstico e investigación se aplicó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, en la cual se evidencio que existen dificultades en la realización de algunos enunciados en cuanto a motricidad gruesa, por ende la investigación se centró en el problema diagnosticado; evidenciando que del total de la población correspondiente al 57,14% se encuentran dentro del rango medio, indicando dificultades al lanzar y agarrar la pelota, caminar en línea recta, dar tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, hacer caballito alternando los pies. Por tanto, se diseñó una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa, denominada “Entre saltos, sonrisas y muchos movimientos voy mejorando mi motricidad gruesa”, la cual consta de diversos juegos que involucran movimientos de todo el cuerpo, mismos que ayudaran a mejorar su desenvolvimiento a nivel social, afectivo y motriz.

Palabras claves: dificultades, guía metodológica, importancia, juego, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The present research work is based on: GAME AND GROSS MOTOR SKILLS IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OLD AT ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN, LOCATED IN THE CITY OF LOJA DURING THE 2019-2020 SCHOOL YEAR. It had as a general objective to analyze the importance of games in gross motor skills in children from 4 to 5 years old; the design employed in this research was not experimental, included a mixed approach, having a descriptive scope; the population was 14 children and one teacher; taking into account the non-probabilistic sampling since the group worked with was previously structured; likewise, the descriptive, analytical-synthetic, and inductive-deductive methods were used. The following technique was worked to collect information: an interview addressed to the classroom teacher; as an instrument the Abbreviated Development Scale (ADS-1) of Nelson Ortiz was applied, in which it was evidenced that there are difficulties in making some statements regarding gross motor skills; consequently, the research focused on the diagnosed problem; showing that of the total population corresponding to 57.14% they are within the medium range, indicating difficulties such as throwing and catching the ball, walking in a straight line, taking three or more steps on one foot, bouncing and catching the ball, do wheelie alternating the feet. Therefore, a proposal was designed to strengthen gross motor skills, called "Between jumps, smiles and many movements I improve my gross motor skills", which consists of various games that involve movements of the whole body, which will help enhance their development at a social, emotional and motor level.

Keywords: difficulties, methodological guide, importance, game, gross motor skills.

c. INTRODUCCIÓN

La edad preescolar es uno de los momentos más importantes y decisivos en la vida de cada niño, es durante esta edad donde encontramos diversos problemas en cuanto a motricidad gruesa, por tanto, la estimulación que se brinde será beneficioso para la construcción del esquema corporal. Trabajar la motricidad en todos sus ámbitos durante esta etapa será relevante, y qué mejor manera de hacerlo mediante la actividad más recurrente en la vida de cada niño como es el juego.

Los movimientos que realiza el niño durante los primeros seis años de vida, determinan su comportamiento motor, mismos que se reflejan por medio de habilidades motrices básicas. A nivel local y nacional se han creado múltiples proyectos para trabajar el área motriz de cada niño a través de actividades físicas y lúdicas que permitan movimientos libres para estimular dicha área motriz, sin embargo a pesar de la creación de dichos proyectos, en las instituciones educativas aún no se evidencian progresos en esta área, ya sea por trabajar en hojas pre elaboradas o llenando actividades en los libros escolares; por tanto relacionar el juego para fortalecer esta área motriz, es sin duda una de las mejores opciones, ya que durante esta edad se muestra como una actividad recurrente en su vida, a través de la cual cada niño logra descubrir el mundo que lo rodea, comunicarse y ordenar la información que recibe a partir de sus sentidos para dar una respuesta motora.

Tomando como punto de referencia los antecedentes antes expuestos se considera investigar: **EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.**

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

La investigación se estructuró tomando en cuenta dos variables, la primera variable hace referencia a la motricidad gruesa donde se consideraron los siguientes subtemas: definición de motricidad, definición de motricidad gruesa, principales leyes del desarrollo motor, importancia de la motricidad gruesa, habilidades motoras gruesas, aspectos del desarrollo motor, ejercicios. La segunda variable hace referencia al juego, se desglosan los siguientes subtemas: definición, teorías del juego, importancia del juego, características del juego, clasificación del juego, aspectos a considerar para diseñar y planificar juegos, el juego y el aprendizaje, el rol que desempeña el docente en el juego, juego y motricidad gruesa.

El diseño de la investigación es no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños, para su observación en su ambiente natural, a fin de establecer el diagnóstico, es una investigación de tipo mixto, cualitativo ya que permitió analizar y describir los resultados y variables y cuantitativo tras la recopilación de datos y resultados numéricos obtenidos en el área motora gruesa mediante la aplicación del instrumento.

La investigación cuenta con un tipo de alcance descriptivo, ya que se obtuvo información de acuerdo a las variables que se encuentran dentro de la misma, tales como motricidad gruesa y el juego, además permitió la descripción de los resultados obtenidos tras el diagnóstico.

Los métodos utilizados para la ejecución de la investigación fueron: método analítico - sintético se utilizó para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico y el método inductivo – deductivo ayudó a establecer las conclusiones de la presente investigación.

Además, para el estudio se empleó una entrevista e instrumento para recabar información respecto a la misma. El instrumento utilizado fue la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, misma que está diseñada para una valoración global del desarrollo del niño, comprende cuatro áreas (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje y personal social) sin embargo tras evidenciar que los niños presentan mayor dificultad en el área motora gruesa, la investigación se centró en trabajar el problema diagnosticado; como técnica se utilizó la entrevista dirigida a la docente de aula, con la finalidad de conocer las diferentes estrategias metodológicas que utiliza para la enseñanza con los niños, la población con la que se cuenta es de quince personas, es decir catorce niños y una docente.

De acuerdo a los resultados obtenidos tras la aplicación de la Escala para conocer el desarrollo de la motricidad gruesa, en la cual se enfoca esta investigación, se determinó que, del total de la población, la mayoría de los niños se encuentran dentro del rango medio. Evidenciando dificultades, al momento de ejecutar actividades tales como: lanzar y agarrar la pelota, caminar en línea recta, dar tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, hacer caballito alternando los pies, por ende, se recomienda la aplicación de la guía metodológica, ya que cada actividad está destinada a mejorar la motricidad gruesa, además la guía está sujeta a diversos cambios o variaciones en las distintas actividades a fin de mejorar las habilidades motrices de los niños.

Finalmente, esta investigación contiene: título, resumen en castellano e inglés, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD

Definición de motricidad

La motricidad, ocupa un lugar muy importante en la primera infancia de cada persona, puesto que esta habilidad permite, que se desarrollen otras habilidades motoras que serán fundamentales, para un buen desarrollo integral.

Para Peve y Rojas (2016) la motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismo, tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema musculo esquelético (p. 26).

La motricidad, por tanto, es el dominio que tiene el ser humano sobre su cuerpo, es mucho más que movimientos y gestos al azar, en palabras precisas involucra la creatividad y espontaneidad, es decir se manifiesta la personalidad a través de movimientos que genera el cuerpo humano, ya sea para expresar temor o ira, así como alegrías y tristezas.

Por otro lado, Mendoza (2017) afirma que la motricidad manifiesta todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños/as de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre (p.3).

La motricidad es un aspecto importante en la vida de cada ser humano pues permite el desarrollo de habilidades motrices, que serán fundamentales a lo largo de la vida, además se adquiere libertad para expresar emociones a través de movimientos, por ello no es extraño

observar cómo los niños logran expresar su alegría con saltos o bailes; sin darse cuenta que en realidad están fortaleciendo sus habilidades motrices.

Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa está presente en nuestra vida desde el momento en el que nacemos, pues serán los movimientos quienes determinarán nuestro desarrollo motor en cuanto a ciertas actividades físicas, teniendo como punto central que, esta habilidad motriz permitirá desarrollar otras habilidades igual de importantes.

Conde (como se citó en Reinado, 2016) dice “la motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a 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. 5). Las extremidades tanto superiores como inferiores, son usadas frecuentemente en movimientos motores; los niños usualmente corren, saltan, caminan, y bailan, sin darse cuenta que estos movimientos les ayudan en su equilibrio, relajación y por supuesto en su dominio corporal.

Fernández (como se citó en Pérez, 2015) destaca que “la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos” (p.39).

La motricidad gruesa se relaciona directamente con el crecimiento físico de cada ser humano, así podemos decir que debe existir una estrecha relación entre actividad física y

una alimentación sana que permita un proceso de crecimiento adecuado para cada niño, propiciando un desarrollo integral.

Principales leyes del desarrollo motor

Según Córdoba (2018) menciona cuatro leyes principales en el desarrollo motor: ley céfalo –caudal, ley próximo –distal, ley de las actividades en masa a las específicas y ley de desarrollo de flexores y extensores. A continuación, se detallan:

Ley céfalo –caudal. Esta ley enuncia el principio de que los músculos corporales no maduran todos al mismo tiempo. En otras palabras, los niños comienzan a dominar los músculos de los órganos faciales, posteriormente controlan los músculos del tórax, los del abdomen, los de la cintura, etc., para en último lugar controlar los músculos de las piernas.

Ley próximo –distal. Esta ley hace referencia al control progresivo del niño sobre el movimiento, es decir el control de su propio cuerpo se produce primero en las zonas más próximas a su eje corporal. En consecuencia, en las zonas más lejanas, el desarrollo y el control del movimiento es más tardío.

Ley de las actividades en masa a las específicas. Esta ley recoge la característica del desarrollo motor, según la cual se utiliza primero los músculos grandes y, más tarde, los músculos más pequeños, es decir en un principio, el niño se lanza a hacer siempre movimientos gruesos y globales, que más tarde irá completando y perfeccionando con otros más precisos.

Ley de desarrollo de flexores y extensores. Esta ley enuncia que se produce antes el control de los músculos encargados de funciones flexores. Y que, en consecuencia, se

produce más tarde el control de los músculos encargados de funciones extensoras (pp. 180-185).

De acuerdo a lo expuesto anteriormente podemos enunciar que la adquisición de la motricidad gruesa conlleva un proceso muy específico, siendo fundamental para el desarrollo de otras habilidades motrices, así entendemos que el mal funcionamiento de este proceso puede ocasionar retrasos en el área motora gruesa.

Importancia de la motricidad gruesa

Los movimientos realizados durante la primera infancia son relevantes para un desarrollo motor adecuado. Tal como lo afirma Gabbard (como se citó en Martínez, Guzmán, y Asprilla, 2016) “los elementos del comportamiento motor que se desarrollan y emergen durante la infancia constituyen una proporción considerable del fundamento de motricidad sobre el que se forman programas motores más complejos” (p. 21).

La infancia está conformada por grandes hitos significativos en la vida de cada persona, es por ello que la etapa infantil se considera transicional para el desarrollo motor, además la importancia que se tome sobre la motricidad, será fundamental para el desarrollo integral de todo ser humano, puesto que una buena estimulación de esta habilidad, desencadenará las bases para fomentar una motricidad fina acorde a la edad de cada niño.

Según Pacheco (2015) la motricidad es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo.

La motricidad gruesa proporciona los siguientes beneficios:

- Propicia la salud: al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.
- Fomenta la salud mental: el desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo, contribuye al autoconcepto y autoestima.
- Favorece la independencia de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.
- Contribuye a la socialización al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas (p. 13).

La motricidad es importante en cada uno de los aspectos motrices del ser humano, permite expresar emociones a través de movimientos, asimismo se fortalece la autonomía y autoestima en cada niño, propiciando el dominio de su cuerpo realizando actividades por sí mismo, sean estas correr, caminar, saltar etc., habilidades fundamentales para desenvolverse adecuadamente.

Habilidades motoras gruesas

Es importante conocer el significado de las habilidades motoras, para tener claro la relevancia que tienen en la infancia para el desarrollo integral de todo ser humano, por ende, la estimulación oportuna y adecuada al crecimiento de cada niño, serán fundamentales, para propiciar cambios positivos en el organismo, así también las actividades que se implementen han de ser creativas y siempre deben propiciar un aprendizaje significativo, en cada infante.

Según Sousa, (2014) “las habilidades motoras son los movimientos que el niño realiza con su cuerpo, que le permiten ser más independiente y a entender cómo funciona el mismo” (p. 276).

Dentro de las habilidades motoras gruesas, Fuentes (2017) destaca los siguientes componentes:

- Esquema corporal: es el conocimiento y la relación mental que cada persona tiene de su propio cuerpo, el desarrollo de esta área permite que los niños, utilicen su cuerpo como medio de contacto sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones.
- Lateralidad: es el predominio funcional de un lado del cuerpo determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño toma como referencia su propio cuerpo para fortalecer la noción derecha e izquierda misma que sirve como base para el proceso de lectoescritura.
- Equilibrio: es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, se desarrolla a través de la relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.
- Estructuración espacial: esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, así mismo comprende la habilidad para organizar y ubicar los elementos en el espacio, en el tiempo o ambos a la vez.

- Tiempo y ritmo: las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento, orientación temporal como: antes después, y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos.

Por otro lado, Luna, Aravena, Contreras, Fabres, y Faúndez (2016) destacan que las habilidades locomotoras, están relacionadas con el desplazamiento de nuestro cuerpo en el espacio, y por supuesto la participación fluida y controlada del aparato locomotor, por lo tanto, se requiere de un buen funcionamiento del sistema músculo esquelético y una coordinación precisa del sistema nervioso, para la realización de actividades como: marchar, correr, saltar, galopar, deslizarse, etc.

Cada una de estas habilidades, son esenciales para propiciar un buen funcionamiento en el cuerpo humano, es importante recalcar el impacto que tiene la motricidad gruesa en la vida de cada niño, puesto que cada habilidad se desarrolla en secuencia, así mismo estas habilidades permitirán un proceso adecuado en cuanto al desarrollo y dominio de su cuerpo.

Aspectos del desarrollo motor

El desarrollo motor implica el dominio que tiene el individuo, sobre sí mismo, según Ruiz, Gutiérrez, Graupera, Linaza, y Navarro, (2014), “el desarrollo motor se caracteriza por los cambios que se producen en la conducta motriz a lo largo del ciclo vital de la persona; siendo estas transformaciones de carácter funcional y estructural”.

Bolaños (como se citó en Guillamón, García, y Carrillo, 2018) indica que el desarrollo motor se encuentra condicionado por diversos procesos:

- El crecimiento físico determina el tamaño, la composición y las proporciones corporales.
- El ambiente reúne todos los estímulos afectivos, culturales, educativos, geográficos, ecológicos y sociales que influyen sobre el ser humano.
- La maduración motora como proceso fisiológicamente determinado en el cual un órgano o conjunto de órganos permite a la función por la cual es conocido, ejercer libremente y con el máximo de eficacia.
- El aprendizaje como el cambio relativamente duradero en el comportamiento humano. Se trata de un mecanismo adaptativo que posee el ser humano para sobrevivir.

Cada aspecto del desarrollo motor es fundamental para descubrir si está sucediendo un desarrollo integral adecuado a la edad de cada niño y si existen o no dificultades, durante su crecimiento; es importante recalcar que una buena estimulación durante la infancia, permitirá la actuación inmediata en caso de existir algún retraso en sus habilidades motrices.

Dentro del desarrollo motor Torres (2015), destaca cinco aspectos importantes:

- Conductas reflejas: son movimientos automáticos, mecánicos, involuntarios e inconscientes provocados por estímulos del medio o del propio organismo, comienzan a partir del segundo mes de concepción, su objetivo es permitir el desarrollo neuromuscular y funcional del sistema nervioso central.

- Movimientos espontáneos: son movimientos que se repiten sin mediar estímulo externo, aparentemente no tienen un objetivo. Se pueden dar a través de movimientos motores masivos y movimientos motores de tipo localizado.
- Motricidad liberada: ocurren durante los dos primeros meses de vida ante la fijación de la nuca del bebé en posición sentada. Tiene una gran influencia en el control postural y supone una mayor potencialidad del recién nacido de la que se pensaba originalmente.
- Desarrollo del tono muscular: posee una gran relación con el desarrollo motor y psicológico. Conlleva una toma de conciencia de uno mismo, el conocimiento del otro y del mundo.
- Evolución motriz: implica el paso de reflejo del movimiento voluntario. Durante el nacimiento cada niño presenta hipertonía en las extremidades superiores e inferiores e hipotonía en el tronco y la cabeza. Ambas cosas dificultan la motricidad del niño en los primeros meses. Sin embargo, existe un cambio progresivo según el avance del tiempo (pp. 9-10).

Conocer los aspectos del desarrollo es fundamental puesto que permitirá saber si el crecimiento de los niños se está efectuando de manera óptima; en caso de existir dificultades o problemas se podrá hacer un acompañamiento adecuado para dar solución a dichos inconvenientes.

Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa

La motricidad gruesa, es la habilidad que tiene cada niño para mover su cuerpo de manera armoniosa, de modo que poco a poco logra mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades, para sentarse, gatear, desplazarse con facilidad ya sea corriendo o caminando.

De esta manera Mendoza (2017), destaca algunas actividades para desarrollar la motricidad gruesa, mismas que se detallan a continuación:

- **Derribar pirámides de objetos:** para la realización de esta actividad ubicaremos objetos a manera de pirámide, a continuación, con una pelota, derrumbaremos los objetos. A través de este juego se controla fuerza y coordinación de movimientos del cuerpo.
- **Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre:** vamos a usar objetos de diferentes tamaños y pesos, a través de esta actividad trabajarán su resistencia y fuerza.
- **Atrapar la pelota o el globo:** dependiendo de la fuerza del niño pueden jugar a lanzar un globo o una pelota no muy pesada, el pequeño debe intentar agarrarla y también debe arrojarla hacia ti.
- **Jugar en el parque:** esta actividad integra muchos juegos. Allí los niños pueden correr, saltar la cuerda, pasar por las barras, entre otras actividades que incentivan el equilibrio y permiten trabajar la motricidad gruesa.
- **Cruzar obstáculos:** se usan diferentes objetos, como sillas o maletas, para que el niño los cruce; se puede usar una cuerda templada para hacerlo saltar y de esta forma trabajar su motricidad.

- Armar rompecabezas del cuerpo humano: se puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6 y 8 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.

Hemos visto cómo la motricidad gruesa, es importante para el desarrollo integral de cada ser humano, por tanto, su estimulación en base a juegos o actividades lúdicas, serán de gran ayuda para la adquisición de futuras habilidades motrices que le permitirán tener un buen desenvolvimiento a nivel motriz.

Por otro lado, Díaz, Florez, y Moreno (2015) señalan que es importante conocer, que el ritmo de evolución varía de una persona a otra, es decir está relacionada con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas (p. 35).

Los ejercicios o actividades lúdicas que se realicen durante la infancia son imprescindibles para el desarrollo motor de cada ser humano pues como hemos visto la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio además de ser la habilidad que el niño va adquiriendo para desarrollar fuerza en sus movimientos, así mismo es esencial saber que la maduración del sistema nervioso está muy relacionada en cuanto al aspecto motor, por ende es importante conocer cómo sucedió el desarrollo de cada niño, para determinar si está siendo acorde a su edad.

JUEGO

El juego es una actividad esencial en la vida de cada ser humano; conlleva la aplicación de dos procedimientos: el ejercicio físico y el ejercicio mental, con la finalidad de divertirse mientras se aprende.

Gallardo y Fernández (como se cita en Chávez, 2019) afirman que, el juego es una actividad inherente al ser humano, que bien encauzada, y desarrollada de acuerdo a las condiciones de edad de las personas, y a las diferentes etapas, estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; enriquece los movimientos; estimula el desarrollo de los sentidos (p.7).

El juego es una actividad que llena de gozo y alegría a los niños, ya que muestran satisfacción al realizarlo, además está presente en la vida diaria de cada uno de nosotros, así mismo el juego permite desarrollar distintas habilidades en el ámbito motriz, social, emocional e intelectual, en este aspecto es importante recalcar que, favorece el proceso de aprendizaje.

Además, Sánchez, (2014) menciona que el juego permite al niño comenzar a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego, además puede analizar la realidad de los mundos interno y externo y expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos (p. 35).

El juego muestra un sinnúmero de beneficios en cuanto al aspecto emocional de cada ser humano, ya que facilita la expresión de sentimientos y emociones, permitiendo que el niño

pueda sobrellevar situaciones que lo llenen de estrés y frustración, de esta manera podrá aprender a buscar por sí mismo la solución a sus problemas, adquiriendo confianza y autonomía.

Teorías del juego

Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX.

Gallardo (2018) expone siete de las más conocidas e importantes para comprender respecto al juego:

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer. Esta teoría se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Teoría de la relajación de Lazarus. Señala que el juego es una actividad que trata de compensar el esfuerzo o agotamiento que genera en el niño otras actividades más serias o útiles, es decir el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

Teoría del preejercicio de Karl Groos. Esta teoría destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de capacidades y habilidades que permiten al niño desenvolverse con autonomía, es decir el juego es una especie de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall. Esta teoría se fundamenta en que el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Es decir, esta teoría mantiene que el juego reproduce las formas de vida de la raza humana más primitiva.

Teoría de Sigmund Freud. Esta teoría concibe al juego desde un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos, que en el caso del adulto se encuentra a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego, ya que le permite mostrar experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño.

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède. Esta teoría sostiene que el juego puede ser el refugio donde los niños crean y cumplen sus deseos de actuar como adultos, es decir a través de esta actividad los niños desarrollan el protagonismo que la sociedad les niega.

Teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk. Esta teoría interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil, es decir el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia.

De acuerdo a cada teoría antes planteada se reconoce, la importancia que tiene el juego en la vida de cada ser humano, pues permiten el desarrollo motor, intelectual, social y afectivo demostrando así ser una actividad recurrente en la vida de cada uno de nosotros.

En este sentido, por medio de esta actividad los niños requieren ser protagonistas de su propio entorno, es decir buscan sentirse parte del mundo de los adultos, es por ello que, a

través de los juegos, podemos descubrir cómo se sienten al crear su propio mundo, donde ellos pueden establecer sus propias reglas y dirigir a los adultos cuando quieren unirse a disfrutar de esta actividad.

Importancia del juego

El juego como tal, permite que cada niño, descubra un mundo lleno de posibilidades para desarrollarse en su ambiente natural, es decir es capaz de aprender mientras disfruta, a través de una actividad que lo llena de alegría.

El juego es una tarea básica para el desarrollo psicomotriz del niño, ya que mediante la ejecución de esta actividad se desarrollan habilidades físicas, destrezas sociales, inteligencia racional, inteligencia emocional; el juego no es solamente una actividad que se utiliza para liberar tensiones o relajarse, sino que va más allá, siendo un medio catalizador de energías que propicia múltiples beneficios.

Los niños durante la práctica de sus juegos buscan protagonizar sus propias historias, donde ellos son héroes de sus más alocadas fantasías, donde buscan aprender mucho más del amplio mundo en el que viven, aspectos como estos son los que permiten visualizar con mayor claridad la importancia del juego durante la edad escolar, pues además de favorecer su imaginación, desarrollan su creatividad y curiosidad, asimismo pueden compartir sus temores y alegrías.

Así mismo, Gil, Romance, y Rodríguez (2018) afirman que el juego está muy relacionado con el aprendizaje, ya que existe un fuerte y creciente conjunto de conocimientos que identifica el vínculo entre el juego y el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales

que son prerrequisitos para aprender conceptos más complejos a medida que los niños crecen y al identificar la necesidad de pensadores creativos e innovadores (p. 253).

De esta manera el juego se constituye como una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas; en otras palabras, su importancia, radica básicamente en usarlo como estrategia de enseñanza –aprendizaje, hemos visto como una actividad tan recurrente como esta, pasa a ser un medio de expresión y desarrollo en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

Según Quiñones y Fleer (como se citó en Toledo y Mejía, 2015) el aspecto más importante del juego es que generalmente va acompañado del componente emocional, ya que va asociado a la diversión, la risa o el placer, o con momentos o situaciones positivas en que el niño se siente bien, lo que facilita el aprendizaje y la comprensión de la situación social, este aspecto se denomina como experiencia emocional o vivencia (p.65).

Cuando el niño participa en un juego, generalmente va acompañado por sus emociones; ya que muestra alegría al disfrutar momentos junto a sus amigos, pues no solo puede construir nuevas vivencias con su imaginación, sino que también permite representar situaciones que se generen en su hogar, a través de esta actividad se pueden expresar un sinnúmero de emociones, pensamientos y sentimientos que pueden ser positivos o negativos.

Características del juego

Según Edquén y Suárez (como se citó en Lozano, 2019), los juegos deben tener las siguientes características:

- Debe ser de aplicación directa y sencilla
- Deben ser fáciles de organizar
- Las reglas deben ser claras y precisas
- El juego debe ser acorde con el tema que se está tratando.
- Deberá haber estímulo para lograr mayor rapidez.
- Deben ser adaptables para hacerlos con varios grupos de alumnos (p. 12).

Referente a las características es importante agregar que el juego debe ser acorde a la edad de cada niño; dinámico; tener una finalidad; asimismo se ha de prestar especial atención a las características que van a beneficiar los diferentes aspectos, tales como: desarrollo intelectual, social, emocional y motriz. Además, cada actividad, debe estar destinada a fortalecer el proceso de enseñanza -aprendizaje.

Por otro lado, Muñoz y Almonacid (2015) destacan algunas características del juego:

- Todo juego debe entretener.
- El diseño del juego debe ser a nivel cognitivo.
- El juego debe iniciarse con el significado de objetos y acciones.

- El juego debe fortalecer la imaginación, donde cada niño pueda manejar libremente los objetos y conceptos que se deseen instruir.
- Es favorable el uso de juegos cooperativos.
- La invitación a jugar no debe ser confundida con la invitación a trabajar.
- No es posible enseñarlo todo por medio del juego. Sólo se pretende crear espacios imaginarios.

Clasificación de los juegos

De acuerdo a la edad y desarrollo de cada niño, los juegos van evolucionando, es decir algunos tipos de juegos deben ser adaptados a su edad y al aprendizaje que se desea alcanzar, de esta manera entendemos que los juegos son un aspecto importante para el desarrollo integral de cada niño.

Según Anderson y Bailey (2017) distingue los siguientes tipos de juego:

Juego libre. Durante los primeros meses de la infancia, desde el nacimiento hasta alrededor de los tres meses, el niño está ocupado en el juego libre. A esta edad los niños hacen movimientos al azar sin un propósito claro, esta es la forma inicial de jugar.

Juego solitario. A través de este tipo de juego, los niños exploran su mundo, observan, agarran y sacuden objetos, están concentrados y no parecen notar la presencia de otros niños; es común en los niños pequeños por la falta de presencia de habilidades sociales, cognitivas y físicas.

Juego de espectador. Ocurre a menudo durante los 12 a 36 meses, el niño mira a otros niños jugar, así aprende a relacionarse con los demás y a comunicarse de diferentes maneras.

Juego paralelo. Desde la edad de 18 meses y hasta los dos años, los niños comienzan a jugar junto con otros niños sin ninguna interacción, además les brinda a los niños oportunidades para hacer juegos de rol, como vestirse y representar.

Juego asociativo. Este juego ayuda a los niños preescolares, a aprender qué hacer y qué no hacer y qué pueden conseguir junto a otros, además enseña el arte de compartir, estimula el desarrollo del lenguaje, la capacidad de resolver problemas y la cooperación.

Juego social. Desde los tres años los niños empiezan a socializar con sus iguales, al interactuar con ellos, aprenden reglas sociales como dar, recibir y cooperar, son capaces de compartir juguetes e ideas, usan el razonamiento moral para desarrollar un sentido de valores.

Juego físico y motor. Cuando los niños corren, saltan y juegan a esconderse, participan en el juego físico. Este juego ofrece una oportunidad para que los niños hagan ejercicio y desarrollen su fuerza muscular.

Juego constructivo. En este tipo de juego, los niños crean cosas, este juego comienza en la infancia y se vuelve más complejo a medida que crecen. Los niños empiezan a construir con bloques, juegan en la arena, y dibujan; les permite explorar objetos y descubrir patrones.

Juego expresivo. Algunos tipos de juegos ayudan a los niños a aprender a expresar sentimientos, se pueden utilizar materiales como pinturas, crayones, lápices de colores y marcadores para dibujar o escribir.

Juego de fantasía. En este tipo de juego, los niños aprenden a probar nuevos roles y situaciones, a experimentar con lenguajes y emociones a partir de la imaginación; empiezan a pensar y crear más allá de su mundo; asumen roles adultos y aprenden a pensar de manera abstracta, extienden su imaginación; usan palabras y números para expresar conceptos, sueños e historias.

Juego cooperativo. Este tipo de juego está organizado por objetivos de grupo, hay al menos un líder, y los niños están definitivamente dentro o fuera del grupo. En este juego los niños asumen una comprensión de la importancia de los contratos sociales y las reglas. Así mismo los juegos con reglas enseñan a los niños el concepto que la vida tiene y las pautas que cada uno debe seguir.

De acuerdo a los tipos de juego se evidencia que van acorde a la edad de cada niño, ya que por medio de esta actividad los niños experimentan una variedad de situaciones sociales, para comprender las acciones de los adultos, logran fortalecer su imaginación y crean historias donde ellos son los protagonistas de su mundo, así mismo vemos que la manipulación de objetos les permitirá crear buenas ideas, desarrollando su creatividad y su imaginación.

Esta actividad permite que cada niño se desenvuelva, se adapte y comprenda las características físicas de su entorno; por tanto, el juego es importante para el desarrollo integral porque permite la adquisición de confianza y autonomía.

Aspectos a considerar para diseñar y planificar juegos

El juego se muestra como un recurso educativo que favorece el aprendizaje, el interés y la motivación por los conocimientos, además ayuda en el desarrollo integral de cada niño puesto que es una actividad creativa, divertida y sobre todo motivante.

En este sentido Gallardo (2017), menciona que la planificación de un juego debe contener:

Situación inicial. Se debe armar un objetivo desde una necesidad y un sentido, el cual se espera que sea compartido también por los estudiantes y otros actores de la comunidad escolar involucrados en la situación.

Objetivos. En el contexto pedagógico, este objetivo debe apuntar a producir cierto conocimiento o reforzar habilidades relacionadas al curriculum escolar.

Selección de actividades lúdicas. A la hora de seleccionar actividades lúdicas o material lúdico hay que tener distintos factores en cuenta:

Finalidad. Una vez definido el objetivo que se pretende trabajar es necesario saber de qué materiales o actividades lúdicas disponemos y cuáles se relacionan mejor con esta finalidad.

Características de los estudiantes. Para elegir tipos de actividades, es necesario tener en cuenta la edad de los estudiantes y los contenidos escolares que ya dominan. Además, debemos saber la cantidad de estudiantes y la forma en que se organizarán los grupos para jugar, también es fundamental saber si entre los jugadores habrá estudiantes con “necesidades educativas especiales” y de que tipo, para seleccionar herramientas que se adapten a éstas.

Rol y estrategia. El uso del juego como recurso pedagógico también requiere alinearse con las creencias y estrategias pedagógicas. Sin la coordinación de estas dimensiones resulta complejo poder ocupar el potencial pedagógico que pueden tener las actividades basadas en lo lúdico.

Contexto de la actividad. El juego puede usarse en contextos curriculares, recreos o actividades extra curriculares, de esta manera entendemos que el espacio físico depende en gran medida del tipo de juego que se esté usando, pudiendo ser la misma sala de clases, espacios abiertos del patio, una biblioteca o sala acondicionada para estas actividades, entre otras opciones.

Resultados e indicadores. Para evaluar los resultados de la implementación es necesario haber definido un objetivo lo bastante específico para ser evaluado. Deben responder en qué medida se logró el objetivo pedagógico propuesto y cuáles han sido los aspectos positivos y las dificultades de la implementación.

A partir de lo antes expuesto entendemos que la planificación de un juego conlleva un proceso riguroso, es decir partimos de una finalidad y el porqué de esta actividad, teniendo como objetivo involucrar a cada estudiante en su proceso de aprendizaje, así mismo para cada juego se debe tomar en cuenta la edad de los niños y por supuesto sus necesidades, ya que cada infante participa no sólo como receptor sino como emisor, receptor y creador.

Es importante señalar que el material que use la maestra, para la ejecución de un juego será importante, ya que este aspecto involucra directamente a los jugadores, así también el ambiente donde se realice la actividad ha de ser un espacio, que proporcione seguridad, con una iluminación adecuada para los desplazamientos, las actividades han de ser realizadas con creatividad dejando una enseñanza en cada alumno.

El juego y el aprendizaje

Los niños pueden construir relaciones, aprender a resolver conflictos, negociar y regular sus comportamientos a través del juego, pues por medio de esta actividad cada infante incrementa los sentimientos de éxito y optimismo, ya que actúan como sus propios agentes y toman sus propias decisiones.

Tomando el juego como estrategia de aprendizaje, encontramos diferentes puntos a favor, ya que la realización de una actividad que llena de gozo y alegría, siempre será gratificante para cada niño; los juegos deben ser planificados acorde a la edad y han de permitir la obtención de valores, habilidades, actitudes y aprendizajes.

Cepeda (2017) menciona “el juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica” (párr. 9)

Hemos visto los beneficios de la ejecución de esta actividad, pues no solo ayuda a nivel motor, sino también a nivel emocional, social, e intelectual de acuerdo a este último permite que los niños logren aprender de manera lúdica y entretenida, además por medio de esta actividad liberan frustraciones que pueden ser estresantes para cada ser humano; en otras palabras, la utilización de esta actividad permitirá que cada niño logre comprender sus emociones y las de los demás, generando empatía hacia sus compañeros mientras fortalece su autonomía y confianza en sí mismo.

El rol que desempeña el docente en el juego

Hemos visto como el juego, se considera un aspecto importante en cuanto a su uso en el aprendizaje, por tanto, el papel que cumpla el docente durante la realización de cada actividad será relevante, para la comprensión y la construcción de nuevos conocimientos en cada uno de sus alumnos.

Por tanto, la principal razón por la que el juego es considerado eficaz, es debido a la motivación que tienen los alumnos por los aspectos de cada actividad, debido a la naturaleza de juego, que es placentero, voluntario y libre (Pastor, 2015). Naturalmente cuando se hace alusión a un juego, los niños automáticamente sienten el impulso por jugar competir y conseguir el mayor número de puntaje para asegurar su premio o recompensa.

El juego es un elemento educativo de primer orden, debido a las posibilidades que ofrece al niño para explorar maneras de expresión, así como la interacción entre sus iguales, a través de esta actividad el niño adquiere el sentido de competencia, buscando ganar una recompensa, además logra conocer el significado de reglas y su importancia tras la ejecución de una actividad lúdica.

Respecto a la utilidad del juego como estrategia pedagógica/didáctica, Meneses y Monge (como se citó en Gonzáles, Ramírez, Llautong, Garay, y Sánchez, 2019) proponen a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

- Antes de iniciar el juego se debe enseñar los fundamentos, para desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.

- Se debe conocer el juego antes de presentarlo, el material debe estar listo, el terreno debe ser delimitado con anterioridad.
- Debe existir una motivación antes y después del juego.
- Se debe explicar de forma sencilla y clara el juego antes de dirigirlo.
- Debe existir la demostración del juego con un grupo pequeño de alumnos.
- Si la explicación no fue clara se debe detener el juego y corregir los errores.
- Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.
- Si el juego se vuelve monótono debe cambiar la actividad o dar por terminado el juego así se evitará que los niños se cansen o se aburran.
- El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.
- Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
- Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
- Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
- Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

El papel que juega el docente en la realización de un juego es importante, pues no solo se trata de decir palabras sueltas, se trata de generar confianza en sus alumnos, la explicación del juego y sus respectivas reglas deben ser claras y concisas con palabras fáciles de entender, la demostración debe mostrar los peligros que pueden generarse tras no respetar las reglas, así mismo es importante que el docente sea parte del grupo, pues solo así logrará generar vivencias positivas y significativas en el aprendizaje de cada uno de sus estudiantes.

Juego y motricidad gruesa

Cuando el juego es compartido, llega a ser un medio socializante, ya que ayuda a los niños a comprender, respetar y tolerar a los demás, al mismo tiempo tienen conciencia de la aceptación de normas y responsabilidades para con los demás.

Según Baena y Ruiz (2016) el juego constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía (p.74).

En este sentido entendemos que durante la infancia los niños necesitan de variadas oportunidades para fortalecer su área motriz gruesa, de esta manera el juego se muestra como una de las mejores opciones, ya que por medio de esta actividad desarrollamos una buena salud y por supuesto facilitamos el desarrollo de habilidades motoras gruesas, fundamentales para el aprendizaje motor y el uso de los músculos grandes como extremidades superiores e inferiores para correr, saltar, lanzar, atrapar, etc.

Según Cañizares y Carbonero (2016) El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de las personas ya que, además de desarrollar todos los aspectos físicos y motrices, su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para la convivencia (p.7).

El juego sin duda es una actividad natural, que llena de alegría y gozo a quien lo realiza; a través de esta actividad cada niño conoce su esquema corporal, desarrolla e integra aspectos como la coordinación y el equilibrio, además facilita la adquisición de destreza y agilidad por medio de sus capacidades sensoriales, a su vez permite que el niño construya su autonomía.

De acuerdo a Cañizares y Carbonero (2017) los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea y tienen una evolución a lo largo de la etapa escolar, sin embargo, lo verdaderamente importante del juego es que a la vez que niñas y niños disfrutan con el mismo, tiene un carácter multifuncional, el cual va a depender del tipo de juego y de la forma de jugar (p.9).

De esta manera entendemos que la motricidad gruesa y el juego están relacionados de manera directa, pues es a través de diferentes movimientos que se realizan en los distintos tipos de juegos se observa el trabajo de todo el cuerpo en si, por tanto, el juego para fortalecer la motricidad gruesa, resulta beneficioso pues no solo está cargado de movimientos sino también del componente emocional, produciendo en los niños satisfacción al ejecutarlo.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

En el presente proyecto de investigación se utilizaron diferentes materiales tales como: materiales de oficina en el que constan: hojas de papel bond, esferos, copias; materiales tecnológicos como: internet, computadora, flash memory, impresora, así también material bibliográfico: revistas, libros, artículos.

El diseño de la investigación es no experimental, ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural a fin de establecer el diagnóstico, para su respectivo análisis sin manipulación de ninguna de las variables. 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.

La investigación cuenta con un tipo de alcance descriptivo, mismo que ayudo para la recopilación de información de acuerdo a las variables que se encuentran dentro de la misma, tales como motricidad gruesa y el juego, además permitió la descripción de los resultados obtenidos tras el diagnostico.

Dentro de la investigación también se utilizaron los siguientes métodos:

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. Así mismo este método se empleó al momento de elaborar el análisis e interpretación de los resultados.

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 utilizó la entrevista dirigida a la docente de aula, con la finalidad de conocer las diferentes estrategias metodológicas usadas en el proceso de enseñanza. Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, es de carácter abreviado diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social), sin embargo tras su aplicación se pudo diagnosticar que la población presentó fallas en la mayoría de los ítems dentro del área de motricidad gruesa, motivo por el cual la investigación se centra únicamente en los datos obtenidos en dicha área motriz.

De acuerdo a lo que se menciona dentro de la fundamentación conceptual de la escala, Ortiz (1999) refiere que aún a partir de una concepción teórica específica, es necesario seleccionar aquellos procesos más relevantes, no solo en función de los enunciados de la teoría, sino también a partir de la consideración de los objetivos propuestos para la evaluación. Por tal motivo la investigación se centra únicamente en los datos obtenidos dentro del área de motricidad gruesa.

Así también entendemos que el desarrollo infantil es un proceso gradual y progresivo, en el cual es posible identificar etapas o estadios de creciente nivel de complejidad. Desde un punto de vista integral, ninguna de estas etapas es más o menos importante que otra, puesto que los avances, estancamientos o alteraciones específicos afectarán de una u otra forma la expresión total de la conducta. Es decir a pesar que la evolución del niño se

realiza en varias áreas o procesos a la vez, estos desarrollos no son independientes sino más bien complementarios (Ortiz, 1999, p.7).

La población de esta investigación comprende a 14 niños y 1 docente; tomando en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó en la investigación se encontró previamente estructurado, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

f. RESULTADOS

Resultados obtenidos de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) correspondiente al área motriz gruesa aplicada a niños de 4 a 5 años.

La escala abreviada de desarrollo es un instrumento diseñado para realizar una valoración global y general de determinadas áreas o procesos de desarrollo.

Por ende, es necesario mencionar que a pesar de ser un instrumento que evalúa las áreas de: motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, personal social; a través de su aplicación se pudo determinar un diagnóstico global, donde se evidenció que la mayoría de niños tuvo dificultades en la realización de ítems de acuerdo al área de motricidad gruesa, por tal motivo la investigación está encaminada a trabajar únicamente con los datos obtenidos en dicha área motriz, pues tal como lo señala Ortiz (1999) “es cierto que la evolución del niño se realiza en varias áreas o procesos a la vez, sin embargo estos desarrollos no son independientes sino complementarios” (p.7). De esta manera comprendemos que el desarrollo infantil sucede en secuencia donde se destaca que el mal funcionamiento de un área en particular afectara de alguna manera a la persona en su totalidad.

Tabla 1

Ítems de EAD -1 área Motricidad Gruesa

Ítems	f	%
Camina en punta de pies	-	-
Se para en un solo pie	-	-
Lanza y agarra la pelota	1	7
Camina en línea recta	3	21
Tres o más pasos en un pie	1	7
Hace rebotar y agarra la pelota	4	29
Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms.	-	-
Hace caballito alternando los pies	5	36
Salta desde 60 cms. de altura	-	-
Total	14	100

Fuente: Niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión

Elaboración: Mayra Johanna Rosales Rojas

Tabla 2

Motricidad Gruesa

Variable	f	%
Alerta	-	-
Medio	8	57,14
Medio Alto	6	42,86
Alto	-	-
Total	14	100

Fuente: Niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión

Elaboración: Mayra Johanna Rosales Rojas

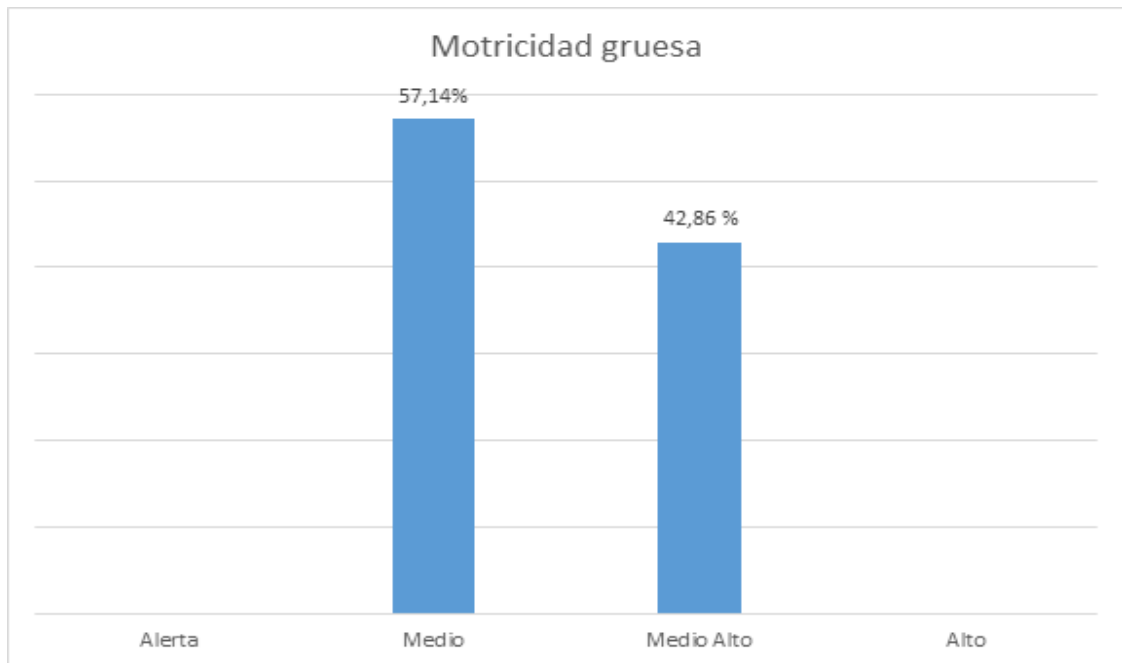


Figura 1

Análisis e interpretación

Fernández (como se citó en Pérez, 2015) destaca que “la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos” (p.39).

De acuerdo a los datos obtenidos, en la tabla 1 se puede evidenciar que existen dificultades en la realización de algunos enunciados, mismos que reflejan el nivel de desarrollo en cuanto a motricidad gruesa tal como se indica en la tabla 2 y figura 1 donde se observa que del total de la población 57,14% se ubican en el nivel medio, mientras que el 42,86 % se ubican en el nivel medio alto.

Tomando en cuenta los datos antes expuestos, se determina que la mayoría de los niños se encuentra dentro de un nivel medio, teniendo dificultades en la realización de actividades

como: lanzar y agarrar la pelota, caminar en línea recta, tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, hacer caballito alternando los pies, por lo cual es necesario fortalecer sus movimientos motores gruesos a través de actividades que permitan desarrollar cada una de sus habilidades motrices básicas como: lateralidad, esquema corporal, equilibrio, desplazamiento; para tener un adecuado progreso en esta área motriz.

Resultados obtenidos de la entrevista dirigida a la docente de la Escuela de Educación Básica “Filomena Mora de Carrión”

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Danza, ya que es oportuno para desenvolverse de manera motriz y social

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

Experiencias de aprendizaje, puesto que es más fácil para los niños la comprensión del tema

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

Motricidad fina, debido a la poca estimulación que recibieron en casa

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

Remitir al DECE

5. ¿Los niños en el salón de clase asumieron compromisos de compartir reglas y cumplirlas?

Sí, tales como no empujarse, no gritar, no pegar, saber escuchar una orden, son reglas básicas para tener un ambiente cómodo y saludable para todos.

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

La participación de los niños dentro y fuera del salón es buena puesto que suelen ser muy sociables con otros niños.

Análisis e interpretación

La estimulación que reciben los niños de parte de sus maestros y padres es un aspecto muy importante para el desarrollo de los niños, porque promueven las capacidades físicas, mentales y sociales de cada niño, es por ello que los talleres que se realicen dentro de la escuela son fundamentales para el pleno desarrollo de habilidades motrices.

De acuerdo a la entrevista realizada la maestra menciona que los alumnos reciben el taller de danza puesto que esta actividad es una herramienta que permite enriquecer y ampliar de manera significativa la experiencia motriz del niño. Huaranca (2019) refiere que la danza es muy beneficiosa ya que se convierte en un método relajante y a su vez un medio de expresión corporal. De esta manera resulta imprescindible el uso de diferentes talleres que permitan mejorar las distintas habilidades de cada niño ya sea a nivel motriz, afectivo o social durante su etapa de educación inicial además es importante recalcar que cada taller propuesto debe ser acorde a la edad y necesidades de los alumnos.

Por otro lado, la metodología que utiliza la maestra dentro de su salón de clase son experiencias de aprendizaje que permiten la mejor comprensión de un tema en específico. El Ministerio de Educación (2014) indica que la maestra debe permitir que los alumnos

construyan sus propios conocimientos en base a las experiencias que viven día a día, a través de vivencias y actividades desafiantes, a partir del interés de los niños con el propósito de promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

En cuanto a las dificultades que presentan los alumnos, están relacionadas a la motricidad fina, ocasionadas por la falta de estimulación en casa. Para Aguirre (2014) la motricidad fina corresponde a la movilidad de las manos orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual, el uso de esta habilidad motriz permite realizar movimientos tanto de la mano y muñeca, así como también el uso de la pinza digital además permite mejorar la coordinación óculo manual en actividades diarias como escribir o abrocharse los botones del abrigo.

Tras la mención de dichos problemas con sus alumnos la maestra prefiere referir estos casos al DECE, ya que, según el Ministerio de Educación, (2014) este departamento es responsable de la atención integral de las y los estudiantes. Su propósito es brindar apoyo y acompañamiento psicológico, psicoeducativo, emocional y social. Por otro lado, es importante que exista una participación activa entre maestra y padres de familia, ya que esto ayudará a los niños a superar sus dificultades, además la estimulación que reciba en casa es esencial para el desarrollo de la habilidad motriz fina.

Dentro del salón de clase los niños han asumido compromisos y reglas como: no empujarse, no gritar, no pegar, saber escuchar una orden, estas pocas reglas establecidas facilitan la comunicación y armonía del grupo escolar. Según Casamayor (2016) las normas de convivencia no debe ser solo un catálogo de conductas incorrectas y de sus

correspondientes correcciones y castigos, sino que deben incorporarse elementos suficientes para la prevención de posibles conflictos, así también en caso de comportamientos incorrectos, se debe facilitar la toma de conciencia de los errores y ha de potenciar la actitud de responsabilización en las actuaciones futuras. Es importante recalcar que el uso de normas dentro del salón es indispensable para una mejor comunicación entre maestro y alumno, además el uso de estas normas permitirá que cada niño tome responsabilidad de sus acciones y aprenda a corregir sus errores.

La participación de parte de los niños tanto dentro como fuera del salón de clase es buena, debido a que han logrado establecer un lazo de confianza tanto con su maestra como con sus compañeros del salón. Albornoz, Silva, y López (2015) manifiestan que es importante que la maestra explique a los niños que la participación significa estar y colaborar con otros, involucrarse activamente en la toma de decisiones, reconocer todos los aspectos de la vida escolar, además requiere un aprendizaje activo y colaborativo de todos y está basada en relaciones de mutuo reconocimiento y aceptación. En pocas palabras la participación de los niños es fundamental ya que de esta manera aprenderán a superar sus miedos y en algunos casos superar su timidez a través de actividades como formular preguntas del tema a explicar, o preguntarles cómo estuvo su día, esto ayudará a que poco a poco se vayan desarrollando y tomando seguridad en sí mismos, de esta manera formaremos personas seguras de sus capacidades y por supuesto de sus habilidades.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación estuvo encaminada a verificar cómo el juego mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, para lo cual se utilizaron técnicas e instrumentos de investigación, además se implementaron métodos para la recolección de datos.

Respecto al primer objetivo: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, para su cumplimiento se aplicó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD 1) de Nelson Ortiz, misma que cuenta con cuatro áreas a evaluar, sin embargo tras su aplicación se pudo determinar que el área donde los niños presentan mayor dificultad, es en motricidad gruesa por ende la investigación se centra concretamente en dicha área motriz, en este sentido Ortiz (1999) refiere que aún a partir de una concepción teórica específica, es necesario seleccionar aquellos procesos más relevantes, no solo en función de los enunciados de la teoría, sino también a partir de la consideración de los objetivos propuestos para la evaluación, además Ramos, Rodríguez, y Acosta (2018) mencionan que un niño cuya motricidad no está bien desarrollada, puede presentar problemas en el aprendizaje escolar; por ejemplo: el niño que no tenga su lado dominante definido puede tener dificultades en la lectura o tener confusión en la distinción entre “b” y “d”.

De esta manera la aplicación de este instrumento permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, evidenciando que el 57,14% de la población investigada se encuentra en un nivel medio, demostrando que tienen dificultad al lanzar y agarrar la pelota, caminar en línea recta, dar tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, hacer caballito alternando los pies; reflejando así el problema presentado en el grupo

de estudio, en este sentido Fernández menciona (como se citó en Pérez, 2015) la motricidad gruesa corresponde a movimientos coordinados de todo el cuerpo, permitiendo que los niños puedan controlar grandes grupos musculares, mismos que intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos, para un óptimo desenvolvimiento de los niños.

Referente al segundo objetivo: conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, se cumplió a través de una entrevista, dirigida a la docente del salón, este instrumento permitió evidenciar las diferentes estrategias metodológicas, demostrando la aplicación de experiencias de aprendizaje, mismas que juegan un papel importante, en la vida de cada niño; de esta manera se evidencio que no existe la implementación del juego como estrategia de enseñanza, siendo utilizado como medio de entrenamiento tras la finalización de diferentes actividades, en este sentido el Ministerio de Educación (2014) manifiesta que el uso de distintas estrategias de enseñanza deben ofrecer una diversidad de aprendizaje, donde los niños logren pensar y hacer las cosas por ellos mismos, interactuando entre sus pares y con los materiales. En este sentido la actividad más adecuada es el juego trabajo ya que permite que los niños logren experimentar situaciones que ocurren en su entorno, además fortalecen su imaginación siendo protagonistas de sus propias historias.

Para dar cumplimiento al tercer objetivo: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, se elaboró una guía metodológica denominada “Entre saltos, sonrisas y muchos movimientos voy mejorando mi motricidad gruesa”, la cual consta de 40 juegos, que han sido diseñados tomando en cuenta la edad de la población investigada, además las actividades cuentan con una serie de

ejercicios que permitirán fortalecer el área motriz gruesa, a su vez cada actividad ha sido planteada con creatividad pensada que a más de mejorar la motricidad, propicie en los niños diversión e interés. Corroborando con Baena y Ruiz (2016) quienes afirman que el juego además de ayudar a ampliar la capacidad creativa; también facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, con la variedad de experiencias que ofrece, facilita la adaptación y la autonomía de los niños.

h. CONCLUSIONES

De acuerdo al análisis realizado en la presente investigación, así como la información y datos levantados, se desprenden las siguientes conclusiones:

- Tras la aplicación de la escala se pudo evidenciar que la mayoría de la población presentó problemas dentro del área de motricidad gruesa, motivo por el cual la investigación se centra únicamente en dicha área motriz, los niños presentaron dificultades en la realización de algunos enunciados como: lanzar y agarrar la pelota, caminar en línea recta, dar tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, hacer caballito alternando los pies, de acuerdo a dichas dificultades es posible sospechar que estos niños están evolucionando más lentamente de lo que se espera de acuerdo a su edad.
- Se aplicó una entrevista para conocer las estrategias metodológicas destinadas a mejorar el proceso de enseñanza -aprendizaje; en este sentido se destaca la aplicación de experiencias de aprendizaje; a su vez se demuestra que no existe la implementación del juego como estrategia para la enseñanza con los niños; sino todo lo contrario, su ejecución se da como medio de recreación tras la finalización de alguna actividad propuesta.
- Se diseñó una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa, denominada “Entre saltos, sonrisas y muchos movimientos voy mejorando mi motricidad gruesa”, la cual consta de diversos juegos que involucran movimientos de todo el cuerpo, mismas que ayudaran a mejorar su desenvolvimiento a nivel social, afectivo y motriz.

i. RECOMENDACIONES

Al ser la motricidad gruesa, un problema frecuente dentro de nuestra sociedad, siempre se desea que haya una mejora continua de la misma; por tanto, se recomienda:

- Dentro de la institución educativa se apliquen diversos instrumentos en el área motriz gruesa entre los cuales puedo mencionar: Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar de De La Cruz y Mazaira, Test de evaluación de la habilidad motora de Ortega y Blázquez; destinados a conocer el desarrollo motor infantil de cada alumno, para ayudar a superar posibles problemas.
- Además de las experiencias de aprendizaje, es conveniente implementar diversas estrategias metodológicas como los rincones de juego trabajo, ya que durante la infancia se reconoce al juego como una actividad genuina, además el implementar esta metodología permite que los niños aprendan de forma espontánea, interactuando con el medio que los rodea, fortaleciendo así sus destrezas y habilidades.
- A la docente, que aplique la guía metodología, ya que cada actividad está destinada a mejorar la motricidad gruesa, además la guía está sujeta a diversos cambios o variaciones en las distintas actividades a fin de mejorar las habilidades motrices de los niños.

j. BIBLIOGRAFÍA

Aguirre, J. (2014). LA PSICOMOTRICIDAD FINA, PASO PREVIO AL PROCESO DE ESCRITURA. *Academia Edu.* Recuperado de <http://www.academia.edu/download/35472616/LAPSICOMOTRICIDADFINA.docx>

Albornoz, N., Silva, N., y López, M. (2015). Escuchando a los niños: Significados sobre aprendizaje y participación como ejes centrales de los procesos de inclusión educativa en un estudio en escuelas públicas en Chile. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 41. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071807052015000300006&script=sci_arttext

Anderson, J., y Bailey, S. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia.* *MaguaRED.* Recuperado de <http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Baena, A., y Ruiz, P. (2016). EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACIÓN. *Revista Digital de Educación Física* (38).

Cañizares, J., y Carbonero, C. (2016). *El juego motor en la infancia* (Vol. 1). Sevilla, España: WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA S.L.

Cañizares, J., y Carbonero, C. (2017). *El juego motor en tu hijo* (Vol. 1). Sevilla, España: WANCEULEN EDITORIAL.

- Casamayor, G. (2016). *Cómo dar respuesta a los conflictos: La disciplina en la enseñanza secundaria*. Barcelona: GRAÓ.
- Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica. *Revista Internacional Magisterio*. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Córdoba, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Málaga: IC Editorial.
- Chávez, K. (2019). *Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales* (tesis de grado). Universidad Nacional de Tumbes, Perú. Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1102/CHAVEZ%20GUEVARA%2c%20KELLY%20DIANELA....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, A., Florez, O., y Moreno, Z. (2015). *ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BAJO GRANDE – SAHAGÚN* (tesis de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Fuentes, L. (2017). *LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES*. (tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Tungurahua, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26507/1/1714139548%20LAURY%20LLADYRA%20FUENTES%20GONZ%C3%81LEZ.pdf>

- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. INNOVAGOGÍA 2018 IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. (p. 11). Sevilla, España: AFOE. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Gallardo, V. (2017). 8 factores para planificar actividades lúdicas. Guía para la reflexión docente. *Observatorio del juego*. Chile. Recuperado de https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/8-Factores-para-planificar-actividades-ludicas_-Gu%C3%ADa-para-la-Reflexi%C3%B3n-Docente..pdf
- Gil, F., Romance, Á., y Rodríguez, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil (Games and physical activity as indicators of quality in Early Childhood Education. *Retos*, (34) 252-257. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736335>
- Guillamón, A., García, E., y Carrillo, P. (2018). La educación física como programa de desarrollo físico y motor. *Dialnet*.
- González, J., Ramírez, C., Llautong, A., Garay, G., y Sánchez, A. (2019). La estrategia psicopedagógica lúdica. Algunos comentarios sobre la experiencia en primer grado de educación general básica de la escuela de educación básica particular Inés María Balda de la ciudad de Guayaquil. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/estrategia-psicopedagogica-ludica.html>

- Huaranca, R. (2019). *LA DANZA COMO ALTERNATIVA, ESTRATÉGICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 8 AÑOS, DEL CENTRO EDUCATIVO “MUTUAL LA PAZ” DE LA CIUDAD DE EL ALTO – LA PAZ DISTRITO 2, EL ALTO* (tesis de grado). Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, Bolivia. Recuperado de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/23418/T-1302.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lozano, C. (2019). *El juego cooperativo en los niños de cinco años del Nivel Inicial* (tesis de grado). Universidad Nacional de Tumbes. Perú. Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1278/LOZANO%20ANAYA%2c%20SANTOS%20CHARITO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Luna, P., Aravena, J., Contreras, D., Fabres, C., y Faúndez, F. (2016). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación de habilidades motrices básicas en escolares de 5° año básico de colegios particulares subvencionados del gran Concepción. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 17(1), 29-38.
- Martínez, A., Guzmán, C., y Asprilla, C. (2016). *La importancia de la motricidad gruesa en la infancia* (tesis de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá, Colombia. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4713/TLPI_MartinezHerrerAstridEliana_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza, A. (abril de 2017). DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN ETAPA INFANTIL. *Espirales Revista Multidisciplinaria de investigación*, 1(3).

Mendoza, M. (2017). DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN ETAPA INFANTIL. *Sinergias educativas*, 2(2).

Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Muñoz, M., y Almonacid, A. (2015). COGNICIÓN, JUEGO Y APRENDIZAJE: UNA PROPUESTA PARA EL AULA DE LA PRIMERA INFANCIA. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje UV*. Recuperado de <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/576/592>

Ortiz, N. (1999). *Escala Abreviada de Desarrollo*.

Pastor, A. (2015). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés* (tesis de grado). Universidad de Valladolid, España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7789/TFGG%20895.pdf;jsessionid=F3DA6E3D40E4CD31D0A398D6E29D4B30?sequence=1>

Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales. *Formación académica N°1*. Recuperado de https://nanopdf.com/download/psicomotricidad-en-educacion-inicial_pdf

Pérez, R. (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 Técnica de Ambato, Tungurahua, Ecuador. Recuperado de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>

Peve, F., y Rojas, L. (2016). *NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°435 DEL DISTRITO DE CHINCHA ALTA – CHINCHA* (tesis de grado). Universidad Nacional de Huancavelica. Paturpampa, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1892/TESIS-SEG-ESP-2018-HUARCAYA%20PEVE%2c%20FLOR%20S.%20Y%20ROJAS%20FELIX%2c%20LUCY%20I..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramos, F., Rodríguez, M., & Acosta, D. (2018). *Formación educativa en el contexto social y cultural*. (Primera Edición ed.). Cabimas, Venezuela: Fondo Editorial UNNERMB.

Reinado, R. (2016). *Canciones infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en los niños/as del nivel inicial dos del centro inicial Francisco Glein Blender*. (tesis de grado). Universidad Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Sede Esmeraldas, Esmeraldas, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/809/1/REINADO%20BONES%2c%20ROCIO.pdf>

Ruiz, L., Gutiérrez, M., Graupera, J., Linaza, J., y Navarro, F. (2014). *Desarrollo, comportamiento motor y Deporte*. Madrid: Síntesis.

Sánchez, J. (2014). *MOTRICIDAD GRUESA INCIDE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA GALO RENÉ PÉREZ DEL RECINTO LA CARMELA, PARROQUIA PIMOCHA, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE*

LOS RÍOS (tesis de grado). Universidad Técnica de Babahoyo, Los Ríos, Ecuador.
Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2871/T-UTB-FCJSE-SECED-EBAS000066.pdf;jsessionid=7046BB3BF7157F0A3F5B0998E6D8FF4C?sequence=1>

Sousa, D. (2014). *Neurociencia educativa: Mente, cerebro y educación*. Madrid, España: Narcea Ediciones.

Toledo, V., y Mejía, R. (2015). Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia. *ITESO*. Recuperado de <https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/3027/2++V+Toledo,+R+Mejia.pdf?sequence=2>

Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. España: Ediciones Paraninfo, S.A.



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



**“ENTRE SALTOS, SONRISAS Y MUCHOS MOVIMIENTOS VOY
MEJORANDO MI MOTRICIDAD GRUESA”**

AUTORA: Mayra Johanna Rosales Rojas

LOJA –ECUADOR

2020

TÍTULO: “Entre saltos, sonrisas y muchos movimientos voy mejorando mi motricidad gruesa”

1. PRESENTACIÓN

El juego es una práctica motriz habitual en el ser humano, siendo relevante en el aprendizaje pues permite el dominio corporal, además de estimular y desarrollar procesos en cuanto a nivel físico y psicológico.

Es por ello que mediante el juego podemos experimentar situaciones nuevas de las cuales se aprende sin ser conscientes de ello, además provoca satisfacción al momento de realizarlo. Los niños juegan con su imaginación y creatividad, así mismo a través de esta actividad se puede expresar y controlar emociones y situaciones estresantes, combinando realidad y fantasía.

El ser humano a lo largo de su vida, se encuentra en constantes cambios; sin duda alguna el principal cambio ocurre en el desarrollo motor, pues se ve afectado por la vida rutinaria que llevamos; evitando realizar actividades físicas que se evidencia con un retraso en la motricidad.

Por ello la elaboración de esta propuesta alternativa tiene como finalidad fortalecer la motricidad gruesa en los niños a través de juegos planificados para trabajar las diferentes habilidades motrices sea equilibrio, coordinación, fuerza, saltos entre otras, procurando aportar significativamente al desarrollo del área motriz gruesa, e incentivando a utilizar el juego a fin de fomentar aprendizajes con la práctica, siendo utilizado como estrategias en el proceso de enseñanza de los niños logrando un desarrollo óptimo en ellos.

2. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo motor durante los primeros años es importante en la vida de cada niño; es por ello que los estímulos motores que se brinden durante esta edad son necesarios para un buen desarrollo del esquema corporal, qué mejor forma de realizarlo a través de una actividad que les llena de gozo y alegría, como lo es el juego.

Por tanto, el juego es una actividad que permite a cada niño compartir y expresar tanto sus sentimientos, además desarrolla seguridad y confianza en sí mismo, es por ello que se considera al juego como una estrategia oportuna en el aprendizaje pues los niños asimilan los estímulos del medio que les rodea sin ser conscientes de ello.

La presente propuesta va dirigida de manera directa a los niños de nivel inicial II de la escuela Filomena Morra de Carrión, consta de juegos para fortalecer sus habilidades motrices gruesas permitiendo el correcto desarrollo motor.

La finalidad de este trabajo es que a través de juegos los niños logren fortalecer sus habilidades motoras para un progreso positivo en su motricidad gruesa. La propuesta consta de una serie de actividades acorde a la edad de los niños, que permitan mejorar el desarrollo de su lateralidad, movimientos, equilibrio, entre otros aspectos. De esta manera se destaca la importancia del juego en la vida de cada niño en su etapa escolar y motriz.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar una guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Filomena Mora de Carrión.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos infantiles para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Proporcionar la guía didáctica con juegos a la docente de nivel inicial con el fin de fortalecer la motricidad gruesa de los niños

4. CONTENIDOS

El juego como tal, permite que cada niño, descubra un mundo lleno de posibilidades para desarrollarse en su ambiente natural, es decir es capaz de aprender mientras disfruta, a través de una actividad que lo llena de alegría.

Según Quiñones y Fleer (como se citó en Toledo y Mejía, 2015) el aspecto más importante del juego es que generalmente va acompañado del componente emocional, ya que va asociado a la diversión, la risa o el placer, siendo un medio de expresión y desarrollo en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

Tipos de juegos

Según Anderson (2017) distingue los siguientes tipos de juego:

Juego físico y motor: cuando los niños corren, saltan y juegan a esconderse, participan en el juego físico. Este juego ofrece una oportunidad para que los niños hagan ejercicio y desarrollen su fuerza muscular.

Juego expresivo: ayuda a los niños a aprender a expresar sentimientos, se pueden utilizar materiales como pinturas, crayones, lápices de colores y marcadores para dibujar o escribir.

Juego de fantasía: los niños aprenden a probar nuevos roles y situaciones, a experimentar con lenguajes y emociones a partir de la imaginación; empiezan a pensar y crear más allá de su mundo; asumen roles adultos y aprenden a pensar de manera abstracta, extienden su imaginación; usan palabras y números para expresar conceptos, sueños e historias.

Por otro lado, Omecaña (como se cito en Castillo, Mancilla, Quezada, y Vivallo, 2014) indica que:

Juego cooperativo: su principal característica es que todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad pretendida y todos pierden en caso contrario.

Esta actividad permite que cada niño se desenvuelva, se adapte y comprenda las características físicas de su entorno; por tanto, el juego es importante para el desarrollo integral porque permite la adquisición de confianza y autonomía.

Habilidades motoras gruesas

Dentro de las habilidades motoras gruesas, Fuentes (2017) destaca los siguientes componentes:

- **Equilibrio:** es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, se desarrolla a través de la relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.
- **Lateralidad:** es el predominio funcional de un lado del cuerpo determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño toma como referencia su propio cuerpo para fortalecer la noción derecha e izquierda misma que sirve como base para el proceso de lectoescritura.
- **Tiempo y ritmo:** las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar la estructuración temporal se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos.

Así mismo Zapata (2017) manifiesta las siguientes habilidades motrices:

- La coordinación: permite al niño realizar movimientos armónicos, en ella están inmersa la coordinación viso motriz y la coordinación segmentaria.
- La marcha: es una forma natural de locomoción vertical. Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo.
- Correr: es una serie de saltos muy bien coordinados, en los que el peso del cuerpo, primero se sostiene en un pie, luego lo hace en el aire, después vuelve a sostenerse en el pie contrario, para volver a hacerlo en el aire.
- Saltar: es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies.
- Lanzar: conlleva el uso de las manos para pasar o botar algún objeto, además involucra la precisión, distancia y la velocidad en el momento de soltar el objeto.
- Golpear: es la acción de balancear los brazos y dar a un objeto, se lleva a cabo en diversos planos y muy distintas circunstancias: por encima del hombro, laterales, de atrás adelante, con la mano, con la cabeza, con el pie.
- Coger: supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para controlar una pelota u objeto aéreo.

Cada una de estas habilidades motrices ayudaran directamente al desarrollo integral de cada ser humano, por ende, la estimulación que se brinde a esta área motriz será importante para el desenvolvimiento motor de cada niño.

5. METODOLOGÍA

La presente guía está dirigida a niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Filomena Mora de Carrión, para ello se aplicarán una serie de actividades destinadas a fortalecer su motricidad gruesa a través de juegos.

La guía cuenta con 40 actividades que han sido diseñadas con creatividad, cada juego está acorde a la edad de los niños y pretenden que exista una participación activa por parte de cada estudiante, así mismo en algunos juegos se refleja el trabajo en equipo a través de saltos, desplazamientos, carreras entre otras destrezas, cada actividad tiene una duración entre 30 y 45 minutos. Al final de cada sesión de juego se realizará una evaluación siendo esta una lista de cotejo.

6. OPERATIVIDAD

ENTRE SALTOS, SONRISAS Y MUCHOS MOVIMIENTOS VOY MEJORANDO MI MOTRICIDAD GRUESA				
NUMERACIÓN	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
1	Desplazamientos al ritmo de la música. Equilibrio	Juego: El barco de los aros musicales <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Desplazamiento de los niños por el salón al ritmo de la música. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aparato musical o instrumento. • Aros de colores 	Coordinan sus movimientos para desplazarse al ritmo de la música. Mantienen el equilibrio al ejecutar una instrucción.
2	Desplazamientos rápidos	Juego: ¿Compartimos mi collar? <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Carreras de relevos siguiendo las instrucciones de la maestra. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Testigos de madera • Conos plásticos • Collares 	Corren llevando un objeto entre sus manos.
3		Juego: Te enseñó mi nombre <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Una pelota 	Lanzan un objeto mientras se desplazan.

	Lanzamiento y atrapada de pelota	<ul style="list-style-type: none"> • Lanzamiento y atrapada de la pelota según el nombre de cada alumno. • Compartir experiencias sobre el juego. 		
4	<p>Coordinación de movimientos.</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Juego: Patitos al agua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Desplazamientos de los niños por el patio y saltar dentro del aro según las instrucciones de la docente • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros 	Mantienen el equilibrio al pararse en un solo pie
5	Desplazamiento en línea recta	<p>Juego: Climatizados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Desplazamiento sobre líneas de acuerdo a las instrucciones de la maestra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conos plásticos decorados con soles y estrellas • Pelotas de ping pong, • Cinta adhesiva 	Caminan en puntillas siguiendo la línea recta.

		<ul style="list-style-type: none"> • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegatinas 	
6	<p>Salto con los pies juntos</p> <p>Desplazamientos alternando los pies</p>	<p>Juego: Saltitos Alocados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Circuito psicomotor donde deberán respetar las huellas colocadas en el piso. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas con huellas de pies. 	<p>Saltan sobre siluetas de huellas</p> <p>Caminan alternando los pies sobre distintos tipos de líneas.</p>
7	<p>Desplazamiento al ritmo de la música.</p>	<p>Juego: El baile de las sillas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Ubicación de las sillas alrededor del salón, depende al ritmo se detendrá la canción • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Parlante • Música variada. 	<p>Coordinan sus movimientos mientras se desplazan de manera rápida.</p>

8	Desplazamientos rápidos en grupo	<p>Juego: La cadena</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Carrera de equipos alrededor de un cono con cada compañero. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conos plásticos • Pegatinas 	Corren de ida y vuelta hasta el cono en grupo
9	Gateo	<p>Juego: Relevé del túnel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Se formarán dos equipos; el último de cada equipo deberá situarse primero pasando por debajo de sus compañeros. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno 	Alternan sus extremidades superiores e inferiores para realizar el gateo.
10	Desplazamientos rápidos.	<p>Juego: Atrapamoscas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Limpia pipas • Gorras de sol • Tiza 	Corren por el espacio llevando un objeto en sus manos.

		<ul style="list-style-type: none"> • A modo de carrera cada alumno intentara tomar una limpia pipa evitando ser atrapado por otro. • Compartir experiencias sobre el juego. 		
11	Equilibrio	<p>Juego: Caza tesoros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Por turnos cada pareja intentara atrapar con un aro una pelota del piso. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros plásticos • Varias pelotitas de algodón o espuma flex 	Lanzan el aro siguiendo las indicaciones (levanten su mano derecha, levanten su pie izquierdo)
12	Desplazamientos Equilibrio.	<p>Juego: Robots de juguete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Cada niño se desplazará por el salón simulando ser un robot e intentando mantener la bolsita sobre su cabeza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsitas de arroz 	Mantienen el equilibrio mientras caminan por el espacio llevando un objeto sobre su cabeza

		<ul style="list-style-type: none"> • Compartir experiencias sobre el juego. 		
13	Arrastre	<p>Juego: Carrera de Lagartos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Se formarán dos equipos; el último de cada equipo deberá situarse primero pasando por medio del arrastre debajo de sus compañeros. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno 	Arrastran su cuerpo sin separar el pecho del piso
14	Desplazamientos rápidos	<p>Juego: Zorros y cazadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Se formarán dos equipos; el primer equipo deberá atrapar a sus compañeros tomando la cinta ubicada en su cintura 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas de aproximadamente un metro • Pegatinas 	Corren por el espacio para evitar ser atrapados.

		<ul style="list-style-type: none"> • Compartir experiencias sobre el juego. 		
15	Coordinación	<p>Juego: Una pelota muy juguetona</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Se formarán dos equipos; cada equipo deberá pasar la pelota a su compañero, de acuerdo a las instrucciones de la maestra. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dos pelotas 	Entrega un objeto siguiendo las instrucciones (sobre su cabeza, por la izquierda, por la derecha, por debajo de sus piernas)
16	Desplazamientos	<p>Juego: Protegiendo mi casita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Cada alumno deberá saltar dentro del aro, de acuerdo a la instrucción, de acuerdo al tiempo se irán retirando aros. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros de plástico 	Corren coordinando sus movimientos para entrar en un aro.

17	Desplazamientos rápidos	<p>Juego: Relevos en caballos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera cada jugador deberá recorrer la pista y entregar el caballo a su compañero. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caballos hechos de madera, plástico o con material reciclado • Conos plásticos 	Logran hacer caballito alternando los pies
18	Desplazamientos al ritmo de la música	<p>Juego: Bailo en mi cuadrado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Al ritmo de la música bailaremos siguiendo las ordenes de la docente. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva • Parlante • Música variada • Pegatinas. 	Coordinan sus movimientos mientras bailan dentro de su cuadrado siguiendo las instrucciones (bailamos en cuclillas, bailamos levantando el pie izquierdo, bailamos levantando la mano derecha).

19	Lanzamiento con una sola mano	Juego: Bolos <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • De acuerdo a una distancia marcada con cinta adhesiva cada niño deberá derribar los bolos. • Compartir experiencias sobre el juego. 	Cinta adhesiva, bolos, pelota	Lanzan objetos usando una sola mano
20	Desplazamiento en línea recta, alternando los pies.	Juego: Una telaraña muy alocada <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera cada integrante del equipo deberá seguir las líneas para llegar al final y acumular puntos. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva • Dado • Pegatinas 	Caminan en puntillas sobre líneas rectas alternando sus pies.
21	Desplazamientos	Juego: La abuelita y su reloj <ul style="list-style-type: none"> • Organización 	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno 	Consiguen dar tres o más pasos en un solo pie.

		<ul style="list-style-type: none"> • del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera cada estudiante deberá llegar hasta la abuelita siguiendo las instrucciones de la docente. • Compartir experiencias sobre el juego. 		
22	Salto con los pies juntos	<p>Juego: Los ensacados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Los participantes se colocan dentro de un saquillo, a la señal de la maestra los niños tienen que saltar con las dos piernas juntas, hasta la meta señalada. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sacos para cada jugador 	Salto con los pies juntos mientras se desplazan por el espacio

23	Equilibrio	<p>Juego: La pelotica saltarina</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera cada jugador de cada equipo debe desplazarse hasta sus vasos e intentar colocar la pelota dentro de un vaso. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de ping pong • Vasos plásticos • Platos desechables con un agujero en el centro • Cinta adhesiva 	Mantienen el equilibrio mientras se desplazan llevando un objeto en sus manos.
24	Equilibrio.	<p>Juego: Tapillas Saltarinas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera, cada estudiante trasladará una tapilla hasta la meta donde deberá formar una torre. • Compartir experiencias sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapillas de botellas • Imanes • Conos plásticos • Cinta • Mesas. 	Mantienen el equilibrio mientras trasladan un objeto en su cabeza.

25	Desplazamientos rápidos	Juego: El oso hormiguero <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Cada oso hormiguero intentara atrapar a las hormigas • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Esponjas • Tubos de espuma 	Corren por el espacio para evitar ser atrapados.
26	Desplazamientos rápidos Equilibrio	Juego: Cocodrilos caza ranas <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Cada cocodrilo debe intentar atrapar a las ranas, mientras ellas se protegen en las hojas de loto • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Tubos flotadores de espuma • Cuerda larga • Papeles cortados de forma circular • Pegatinas 	Corren por el espacio Mantienen el equilibrio al caminar sobre una línea ondulada.
27	Coordinación	Juego: Pase de pelotas <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Dos pelotas de colores diferentes • Cinta adhesiva 	Coordinan los movimientos de sus extremidades superiores para pasar un objeto sobre su cabeza

		<ul style="list-style-type: none"> • Por equipos pasaran la pelota sobre su cabeza, mientras siguen avanzando a la meta. • Compartir experiencias sobre el juego 		
28	Desplazamientos Equilibrio	<p>Juego: El bosque encantado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera los participantes se dirigen al bosque encantado, para imitar posturas • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva 	<p>Corren por el espacio.</p> <p>Mantienen el equilibrio al imitar una postura</p>
29	Gateo	<p>Juego: Vasitos traviosos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera cada participante soplara por medio de su sorbete el vaso para llegar a la meta 	<ul style="list-style-type: none"> • Vasos plásticos • Sorbetes • Cinta adhesiva. 	<p>Coordinan sus movimientos en sus extremidades superiores e inferiores para gatear</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Compartir experiencias sobre el juego 		
30	Desplazamiento	<p>Juego: Tarjetas locas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera cada participante debe “absorber” la tarjeta y trasladarla hacia la meta siguiendo las líneas • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con las vocales, animales • Cinta adhesiva. • Objetos pequeños. 	Salta en un solo pie siguiendo las líneas trazadas en el piso.
31	Desplazamiento en línea recta	<p>Juego: Carrera de tres pies</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Por parejas los niños se trasladarán hasta la meta • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Trozos de cuerda • Cinta adhesiva. 	Caminan junto a su pareja alternando los pies.

32	Salto con los pies juntos	<p>Juego: Saltitos de conejo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de competencia saltan hasta la meta, cada niño salta hasta la meta • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva 	Salto con sus dos pies juntos hasta la meta.
33	Lateralidad	<p>Juego: Me enredo en cadena</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Cada niño sigue las instrucciones de la docente para la realización de la actividad • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros de diversos colores • Lana de color azul y rojo 	Coordinan sus extremidades superiores e inferiores para ejecutar una instrucción.
34	Coordinación	<p>Juego: Tierra, agua, cielo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tela grande simulando un paracaídas 	Coordinan los movimientos de sus extremidades

		<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo a la instrucción de la docente los niños moverán el paracaídas • Compartir experiencias sobre el juego 		superiores e inferiores para atrapar y lanzar un objeto.
35	Equilibrio	<p>Juego: Mis huellas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Los niños seguirán las huellas del circuito hasta llegara a la meta • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Huellas de mano y pie derecho color rojo • Huellas de mano y pie izquierdo azul • Cinta adhesiva 	Mantienen el equilibrio tras seguir huellas de manos y pies en el piso.
36	Equilibrio	<p>Juego: Imitando animales y otras siluetas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Los niños imitan posturas • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Esponja de un centímetro de grosor para cada niño 	Mantienen el equilibrio al imitar posturas

37	Saltos	<p>Juego: Circuito de aros y huellas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Los niños siguen las huellas hasta llegar a la meta • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros de colores, huellas de pies y manos • Cinta adhesiva 	Saltan siguiendo las huellas en el piso
38	Desplazamiento alternado los pies	<p>Juego: Banderines de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • Los niños siguen las líneas para tomar un banderín • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva • Banderines de colores. 	Caminan líneas alternando los pies
39	Desplazamiento Equilibrio	<p>Juego: Raquetas con globos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tubos de cartón grandes • Cuerda • Globos de colores 	Mantienen el equilibrio de sus movimientos al realizar una acción mientras golpean su globo

		<ul style="list-style-type: none"> • Los niños golpean con su raqueta los globos, siguiendo la instrucción de la docente • Compartir experiencias sobre el juego 		
40	Desplazamientos con un objeto entre sus piernas	<p>Juego: Carrera de globos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego y las reglas • A modo de carrera los niños se trasladan hasta la meta con un globo entre sus piernas mientras llevan un testigo de madera en su mano. • Compartir experiencias sobre el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos de colores • Testigos de madera • Cinta adhesiva 	Caminan por el espacio llevando un globo entre sus piernas

7. EVALUACIÓN

La evaluación se realizará de manera individual luego de cada sesión de juego a través de listas de cotejo, de acuerdo a las actividades planteadas dentro de la guía propuesta.

Aspectos para evaluar

- Participación de los niños en la realización de las actividades propuestas, a manera grupal e individual.
- Coordinación en la realización de movimientos para desplazarse bajo instrucciones
- Equilibrio al imitar siluetas.
- Alternar los pies al caminar en línea recta.
- Ejecución de saltos, ya sea en un solo pie o con los pies juntos.
- Coordinación de sus movimientos en sus extremidades superiores para pasar objetos sobre su cabeza.
- Coordinación de sus extremidades superiores e inferiores para realizar el gateo.
- Hacer caballitos alternando pies.
- Correr por el espacio bajo instrucción.
- Desplazamiento por el espacio llevando un objeto en sus manos o entre sus piernas.
- Equilibrio al llevar un objeto sobre su cabeza

8. BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, J., y Bailey, S. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. *MaguaRED*. Recuperado de <http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Castillo, F., Mancilla, H., Quezada, F., y Vivallo, G. (2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *VIREF REVISTA DE EDUCACIÓN FÍSICA*, 3(1). Recuperado de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/18921/16157>
- Fuentes, L. (2017). *LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES*. (tesis de grado). Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26507/1/1714139548%20LAURY%20LLADYRA%20FUENTES%20GONZ%C3%81LEZ.pdf>
- Toledo, V., y Mejía, R. (2015). Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia. *ITESO*. Recuperado de <https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/3027/2++V+Toledo,+R+Mejia.pdf?sequence=2>
- Zapata, M, (2017). *LA ESTIMULACIÓN MOTRIZ EN LA ADQUISICIÓN DE HABILIDADES LOCOMOTORAS EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “STEP BY STEP”* (tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Tungurahua, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/11433/1/Zapata%20Medina%2c%20Mar%c3%ada%20Jos%c3%a9.pdf>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

**ENTRE SALTOS, SONRISAS Y MUCHOS
MOVIMIENTOS VOY MEJORANDO MI
MOTRICIDAD GRUESA**

AUTORA: Mayra Johanna Rosales Rojas

LOJA –ECUADOR

2020



A decorative border surrounds the page, featuring various colorful flowers in shades of pink, purple, yellow, green, and blue. A purple butterfly with red and black patterns on its wings is positioned in the bottom right corner of the border.

GUÍA DE ACTIVIDADES



Actividad N°1

Tema: El barco de los aros musicales

Objetivo: Coordinar sus movimientos al ritmo de la música.

Mantener el equilibrio al ejecutar una instrucción.

Tipo de juego: Físico y cooperativo.

Materiales: Aparato musical o instrumentos, aros de colores.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación. Seguidamente ubicaremos los aros (igual número de participantes) por todo el salón, seguidamente invitaremos al grupo que se desplace al ritmo de la música por el espacio, cuando la música se detenga la maestra dirá “el barco se va a hundir y para salvarnos”... cada participante deber situarse dentro de un aro, de acuerdo a las instrucciones de la maestra por ejemplo el barco se va a hundir y para salvarnos voy saltando hasta un aro, cuando se reinicie la música se sacara uno de los aros (a partir de aquí las reglas irán cambiando, por ejemplo ‘el barco se va a hundir y para salvarnos cada aro podrá salvar a dos personas, si van saltando en un solo pie o cada aro salvara dos personas si se mantiene el equilibrio con un solo pie); dentro de cada aro solo podrán estar dos personas, así se continuara la actividad hasta que quede un solo ganador. Cuando la actividad haya finalizado hablaremos acerca de las experiencias que les dejo la actividad realizada.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina sus movimientos para desplazarse al ritmo de la música.			
Mantiene el equilibrio al ejecutar una instrucción			



Actividad N° 2

Tema: ¿Compartimos mi collar?

Objetivo: Coordinar movimientos a través de desplazamientos rápidos.

Tipo de juego: Físico y cooperativo.

Materiales: Testigos de madera, conos plásticos, collares.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, luego se procederá a dividir la clase en 4 o 5 grupos. Armaremos un pequeño circuito en línea recta, lo haremos hasta la mitad del patio y ubicaremos los conos separándolos con un espacio de sesenta centímetros. Todos los participantes llevan puesto su collar; para iniciar la carrera de relevos, el primer participante ira hasta la meta saltando sobre los conos, llevando el testigo de madera, cuando da el relevo (testigo de madera), debe quitarse el collar y dárselo a su compañero, que no puede empezar hasta que no tenga puesto su collar y el de su compañero, además de llevar el testigo de madera, así hasta que hayan participado todos. Cuando la actividad finalice y luego de volver a la calma hablaremos referente a la actividad realizada.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre llevando un objeto entre sus manos.			



Actividad N° 3

Tema: Te enseñó mi nombre

Objetivo: Coordinar movimientos para el lanzamiento de un objeto mientras se desplaza.

Tipo de juego: Físico y motor.

Materiales: Una pelota de caucho.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente organizaremos al grupo de clase fuera del salón para proceder a explicar las reglas del juego, en este caso el juego “Los países” ha sido adaptado es decir en lugar de escoger un país dirán su propio nombre y luego procederán a dar tres pasos ya sean largos o cortos la directriz será “Ha llegado una carta y los alumnos deben contestar: ¿Para quién? se dirá el nombre de uno de sus compañeros” por ejemplo (ha llegado una carta para Eliza, se arroja la pelota la recoge Eliza y ella deberá decir “Alto ahí” dirá su nombre y luego dará pequeños saltos hasta su compañero más cercano, a quien le lanzara la pelota, si llega toparlo continuara con el juego, caso contrario Eliza debe continuar hasta, que toque con la pelota a uno de sus compañeros). Cuando la actividad finalice hablaremos de la experiencia aprendida durante esta actividad.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza un objeto mientras se desplaza.			



Actividad N° 4

Tema: Patitos al agua

Objetivo: Mantener el equilibrio de sus movimientos a través de instrucciones.

Tipo de juego: Físico

Materiales: Aros

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación. Luego se explicará en que consiste el juego, diremos que cada aro o ula es un pequeño estanque y cada uno de los niños es un patito, el espacio fuera del ula será la tierra, cada ula podrá ser el estanque de dos patitos, para hacerlo más entretenido iremos retirando aros del piso. Colocaremos los aros en el piso, se dice “los patitos salieron a pasear y cuando se cansaron regresaron a su estanque ¡Patitos al agua levantando su pie derecho!”, las instrucciones deben ser dadas por la docente, los patitos que no logren entrar a un estanque quedaran eliminados, el juego terminara cuando haya solamente un patito dentro del estanque. Una vez que hayamos vuelto a la calma, la maestra hablara acerca de la actividad realizada.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio al pararse en un solo pie.			



Actividad N° 5

Tema: Climatizados

Objetivo: Realizar desplazamientos en puntillas.

Tipo de juego: Físico y cooperativo.

Materiales: Conos plásticos decorados con soles y estrellas, pelotas de ping pong, cinta adhesiva y pegatinas.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación. La actividad la realizaremos en un lugar amplio, se ubicarán los niños en dos columnas una frente a la otra. Desde el punto de salida se trazará una línea recta (con cinta o tiza) hasta el cono, la actividad consiste en el desplazamiento de cada niño hasta el cono caminando en puntillas, el primer niño que llegue hasta el cono ubicará su pelota de ping pong y recibirá una pegatina, gana el niño con mayor número de pegatinas, seguidamente daremos una reflexión u opinión sobre la actividad realizada.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Camina en puntillas siguiendo la línea recta.			



Actividad N° 6

Tema: Saltitos Alocados

Objetivo: Mejorar el equilibrio de sus movimientos al realizar saltos

Caminar sobre distintos tipos líneas alternando sus pies.

Tipo de juego: Físico y cooperativo.

Materiales: Hojas con huellas de pies, cinta adhesiva.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, luego se procederá a explicar la actividad. Formaremos dos equipos, delante de cada equipo se armará un pequeño circuito ubicado hasta la mitad del patio, y constara de líneas onduladas, luego pondremos las huellas de los pies que indicaran si deben saltar a la derecha, izquierda o adelante, para finalizar el circuito pondremos líneas en zigzag, mientras siguen el circuito irán recitando “mis piecitos muy alocados de fiesta se han ido y ahora muy cansados a casa nos iremos”, la actividad termina cuando todo el equipo haya atravesado el circuito y gana el equipo que haya llegado primero a la meta. Cuando la actividad finalice hablaremos de la actividad realizada.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Salta sobre siluetas de huellas			
Camina alternando los pies sobre distintos tipos de líneas.			



Actividad N° 7

Tema: El baile de las sillas

Objetivo: Coordinar sus movimientos mientras se desplaza de manera rápida.

Tipo de juego: Físico

Materiales: Sillas, parlante, música variada

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, luego procederemos a explicar el juego y sus reglas, la actividad consiste en formar las sillas en filas según el número de niños en este caso haremos dos grupos por la cantidad, se explicara que cuando suene la música ellos tendrán que ir bailando alrededor de las sillas y cuando la música se detenga deberán sentarse en una silla sin empujar a sus compañeros, iremos retirando sillas, en cada momento debemos recordar a los niños que no deben empujarse, la actividad terminara cuando solamente quede un niño quien será el ganador, cuando la actividad haya terminado hablaremos sobre la actividad realizada.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina sus movimientos mientras se desplaza de manera rápida.			



Actividad N° 8

Tema: La cadena

Objetivo: Coordinar sus movimientos mientras corre en grupo.

Tipo de juego: Físico y cooperativo.

Materiales: Conos plásticos, pegatinas

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas; se formaran equipos con igual número de participantes (máximo siete), a una distancia de aproximadamente tres metros se ubicara un cono; la actividad consiste en que el primer niño de cada equipo correrá hasta dar la vuelta alrededor del cono cuando lo haga deberá regresar y repetir la acción tomado de la mano de su compañero y así sucesivamente, en este caso no habrá ganadores, por lo que para incentivar su participación les daremos una pegatina a cada niño. Luego de esto hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre de ida y vuelta hasta el cono en grupo.			



Actividad N° 9

Tema: Relevé del túnel

Objetivo: Alternar los movimientos de sus extremidades superiores e inferiores, para el gateo.

Tipo de juego: Físico y cooperativo.

Materiales: Ninguno

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas se forman varios equipos con un máximo de siete participantes. Los equipos se colocan separados a una distancia de un metro y detrás de una línea de salida. En la posición inicial, todo el equipo menos el último jugador, se colocan muy juntos sin dejar espacio entre los jugadores. Los participantes separan sus piernas simulando "El túnel". A la señal, el último jugador de cada equipo, debe pasar debajo de las piernas de todos sus compañeros, situarse el primero y separar las piernas. Así pasan todos los jugadores uno a uno, obtiene un punto el equipo que logre hacer pasar a todos sus jugadores por "El túnel". Para designar al equipo ganador lo haremos con el número total de puntos que haya obtenido, siendo la base siete puntos. Para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Alterna sus extremidades superiores e inferiores para realizar el gateo.			



Actividad N° 10

Tema: Atrapamoscas

Objetivo: Coordinar sus movimientos para desplazarse de manera rápida.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Limpia pipas, gorras de sol, tiza.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas, se divide el grupo en equipos de cinco participantes que harán las veces de "Moscas", también se eligen de 2 a 4 "Cocineros enfadados" a quienes los identificaremos con una gorra de sol ellos deben evitar que se roben los fideos (limpia pipas) de la sopa (círculo hecho en la mitad del patio con una tiza). Por turnos, cada jugador del equipo va a la sopa, intenta agarrar un "fideo" y volver a su equipo, cuando las moscas están dentro de la sopa están seguras, por lo que los cocineros no pueden hacerles nada; si en caso un cocinero toca una mosca, esta debe volver a su equipo devolviendo antes el fideo si lo había agarrado. El juego concluye cuando no hay más fideos en la sopa y gana el equipo con mayor número de fideos, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre por el espacio llevando un objeto en sus manos			



Actividad N° 11

Tema: Caza tesoros

Objetivo: Lanzar un aro siguiendo las instrucciones.

Tipo de juego: Físico y cooperativo.

Materiales: Aros plásticos, varias pelotitas de algodón o espuma flex.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas, para empezar, se dispersan por el terreno de juego muchas bolitas de espuma flex, que harán de "Tesoros", los jugadores se agrupan por parejas y a cada una se le da un aro (El "Caza Tesoros"), vamos a marcar una línea de lanzamiento del Caza Tesoros (el niño que porta el aro). Un jugador de cada equipo lanza el aro rodando hacia los objetos, de acuerdo a las instrucciones de la maestra, por ejemplo: lancen el aro mientras levantan una de sus piernas, lancen el aro mientras levantan su otra mano y levantan una de sus piernas, el otro niño debe tocar el aro para hacerlo caer. Si al caer consigue atrapar dentro un objeto ("Tesoro") agarra el tesoro capturado y el aro, vuelve a la línea de lanzamiento. Si no consigue atrapar un "Tesoro", devuelve el aro a su compañero. En cada intento, los 2 jugadores cambian papeles. Sólo pueden tocar el aro una vez para hacerlo caer al suelo. No está permitido agarrarlo. Gana la pareja que, al final del tiempo o cuando ya no quedan "Tesoros", tiene más Tesoros en su cesta, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza el aro siguiendo las indicaciones (levanten su mano derecha, levanten su pie izquierdo)			



Actividad N° 12

Tema: Robots de juguete

Objetivo: Caminar por el espacio mientras lleva un objeto sobre su cabeza.

Tipo de juego: Físico

Materiales: Bolsitas de arroz

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas, cada niño lleva un pequeño objeto (como una bolsa pequeña llena de arroz) encima de la cabeza. Van caminando por la habitación simulando ser un robot manteniendo el objeto encima de la cabeza sin tocarlo con las manos. Si el objeto se cae, el jugador se queda congelado en la posición donde se le cayó hasta que otro compañero recoge su bolsa (con cuidado que no se caiga la suya) y se la vuelve a colocar encima de la cabeza, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio mientras camina por el espacio llevando un objeto sobre su cabeza			



Actividad N° 13

Tema: Carrera de Lagartos

Objetivo: Ejecutar movimientos para desplazarse arrastrando su cuerpo por el piso.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Ninguno

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas. Se formarán dos equipos, cada equipo se ubicará en hileras agarrados por la cintura. A la señal los últimos de cada equipo han de ponerse a la cabeza de su hilera arrastrándose entre las piernas de sus compañeros. Cuando se pongan de pie gritaran “ya” para que salga el siguiente jugador que es el que queda siempre último.

Gana el equipo que primero finalice el recorrido determinado o aquel cuyos miembros hayan pasado antes, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Arrastra su cuerpo sin separar el pecho del piso.			



Actividad N° 14

Tema: Zorros y cazadores

Objetivo: Coordinar movimientos para desplazarse por el espacio.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Cuerdas de aproximadamente un metro, pegatinas.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, luego se dividirá al grupo en dos equipos; un equipo serán zorros y el otro serán los cazadores, el equipo de los zorros deberá atarse la cuerda en su pantalón o cintura, a la señal de la docente los cazadores saldrán a atrapar a los zorros, para ello deben tocar su cola de acuerdo a las instrucciones de la maestra (por ejemplo atrapar a un zorro con su mano derecha), cuando un cazador haya atrapado a un zorro, el jugador quedara eliminado, por cada zorro que atrape un cazador se le dará una pegatina, para determinar al ganador contaremos el números de pegatinas que consiguió, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre por el espacio para evitar ser atrapado			



Actividad N° 15

Tema: Una pelota muy juguetona.

Objetivo: Coordinar movimientos de extremidades superiores al pasar una pelota.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Dos pelotas

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas luego se dividirá al grupo en dos equipos, cada equipo se colocará en hilera dejando un espacio aproximado de sesenta centímetros, el primer jugador tiene la pelota. A la señal de la docente empezaran pasando la pelota a su compañero detrás de él, siguiendo las instrucciones (pasen la pelota sobre su cabeza, pasen la pelota por la izquierda) cuando la pelota llegue al último jugador este tomara el primer lugar provocando que los demás participantes corran un espacio, gana el equipo que logre llegar primero a la meta, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Entrega un objeto siguiendo las indicaciones (sobre su cabeza, por su izquierda, por su derecha, por debajo de sus piernas)			



Actividad N° 16

Tema: Protegiendo mi casita

Objetivo: Realizar desplazamientos de forma coordinada para entrar en un aro

Tipo de juego: Físico

Materiales: Aros de plástico

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, luego se esparcirán los aros (igual al número de jugadores) por todo el patio, procurando que exista una distancia prudencial en cada aro, los jugadores se desplazan por el patio ya sea caminando o corriendo, a la señal de la docente todos los jugadores intentan entrar en un aro, luego se procede a retirar uno del total, la docente puede decir diferentes variantes por ejemplo permanezcan dentro del aro en un solo pie o levante su mano derecha durante cinco segundos, la actividad termina cuando solamente queden cinco jugadores, que será el equipo ganador, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre coordinando sus movimientos para entrar en un aro.			



Actividad N° 17

Tema: Relevos en caballos

Objetivo: Correr y saltar haciendo caballito alternando los pies.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Caballos hechos de madera, plástico o con material reciclado, conos de plástico (obstáculos)

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, luego los niños se forman por equipos, a la orden del profesor sale el primer jugador de cada equipo en su caballo, hasta el obstáculo (que estará ubicado a la mitad del patio) y regresa a entregar el caballo al próximo jugador, las órdenes del maestro pueden ser: vayan en su caballo corriendo, vayan hasta el obstáculo saltando, el equipo que logre la participación de todos sus integrantes en el menor tiempo posible será el ganador, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Logra hacer caballito alternando los pies			



Actividad N° 18

Tema: Bailo en mi cuadrado

Objetivo: Coordinar sus movimientos mientras baila al ritmo de la música.

Tipo de juego: Físico y de fantasía.

Materiales: Cinta adhesiva, parlante, música variada, pegatinas.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, sobre el piso del patio de la escuela se dibujaran cuadrados con cinta adhesiva de acuerdo al número de alumnos, para iniciar la actividad nos colocaremos dentro del cuadrado, vamos a bailar de acuerdo a la música, mientras la maestra da instrucciones: vamos a bailar mientras nos tocamos la cabeza, vamos a sentarnos en cuclillas mientras bailamos, en esta actividad no habrá ganador por lo que les entregaremos a cada niño una pegatina a modo de recompensa, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina sus movimientos mientras baila dentro de su cuadrado siguiendo las instrucciones (bailemos en cuclillas, bailemos levantando nuestro pie derecho)			



Actividad N° 19

Tema: Bolos

Objetivo: Mejorar el lanzamiento con una sola mano

Tipo de juego: Físico

Materiales: Bolos, pelotas, cinta adhesiva.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, en el patio de la escuela marcaremos con la cinta adhesiva una línea desde donde tendrán que lanzar la bola, los bolos estarán colocados a una distancia de aproximadamente dos metros de distancia, luego se formaran dos equipos delante de cada equipo se ubicaran los bolos que deberán derribar con una pelota de acuerdo a distintas distancias, los lanzamientos lo haremos alternando turnos, primero el equipo A, luego el equipo B, por cada participante habrán dos oportunidades, ganara el equipo que más aciertos haya tenido al derribar todos los bolos, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza objetos usando una sola mano			



Actividad N° 20

Tema: Una telaraña muy alocada

Objetivo: Mejorar sus movimientos mientras camina en puntillas por líneas rectas alternando los pies.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Cinta adhesiva, un dado, pegatinas.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, en el centro del patio haremos una telaraña con cinta adhesiva, formaremos dos equipos, en los extremos de la telaraña se ubicaran tres representantes de cada equipo de manera alternada (A-B-A-B-A-B), los niños irán avanzando si el dado los permite (lanzaran el dado, si en el dado les sale la cara avanza, avanzaran un paso, pero si el dado sale con la cara de retroceder tendrán que retroceder un paso), cuando lleguen al centro de la telaraña podrán retirar la pegatina para acumular puntos, gana el equipo que haya recolectado la mayor cantidad de pegatinas, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Camina en puntillas sobre líneas rectas alternando sus pies.			



Actividad N° 21

Tema: La abuelita y su reloj

Objetivo: Realizar el desplazamiento por el espacio en un solo pie por el espacio.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Ninguno

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas, para facilitar la actividad se formarán dos equipos, y dos de los niños harán el papel de la abuelita o abuelito (se emplearán solamente los números del uno al cinco), se colocará a los integrantes del equipo uno al lado del otro, la abuelita se pondrá en el otro extremo de la habitación. El primero de la fila preguntará “abuelita, abuelita, ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3.” Y así sucesivamente. La abuelita contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 pasos de... (Hormiga, elefante.) y podrá avanzar, el siguiente integrante hará la misma pregunta y de acuerdo al número que conteste podrá avanzar (pasos de hormiga serán cortos, pasos de elefante serán largos), ganará el primer niño en llegar hasta la abuelita, en este caso tendremos dos ganadores, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Consigue dar tres o más pasos en un solo pie			



Actividad N° 22

Tema: Los ensacados

Objetivo: Saltar con los pies juntos mientras se desplazan por el espacio.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Sacos para cada jugador.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, realizaremos la actividad en el patio y limitaremos el espacio, para el recorrido lo haremos a una distancia de cuatro metros, para facilitar la actividad dividiremos al grupo en dos equipos, los participantes se colocan uno detrás de otro, el primero de cada equipo se colocara dentro del saquillo y saltaran de ida y vuelta, hasta llegar al siguiente compañero a quien le dará el saquillo para seguir el mismo procedimiento, la actividad comenzara con la señal de la maestra, gana el equipo que logre acabar antes, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Salta con los pies juntos mientras se desplaza por el espacio			



Actividad N° 23

Tema: La pelotica saltarina

Objetivo: Mantener el equilibrio mientras lleva un objeto en sus manos siguiendo instrucciones.

Tipo de juego: Físico y colaborativo

Materiales: Pelotas de ping pong, vasos plásticos, platos desechables con un agujero en el centro, cinta adhesiva.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, para iniciar se dividirá al grupo en dos equipos, se formaran en columna y a una distancia de tres metros se colocaran los vasos plásticos con agua, cada jugador de cada equipo debe desplazarse (de acuerdo a las indicaciones del docente por ejemplo: deben ir corriendo, saltando con los dos pies, o caminando) hasta sus vasos, llevando en sus manos el plato y la pelotita, cuando lleguen hasta su vaso, trataran de meter la pelotita en el vaso atravesando el agujero del plato, cada participante tiene tres oportunidades para lograrlo, en caso de fallar en las tres veces deberá regresar a su lugar, ganara el equipo que más veces haya logrado insertar la pelotita en el vaso, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio mientras se desplaza llevando un objeto en sus manos			



Actividad N° 24

Tema: Tapillas Saltarinas

Objetivo: Mantener el equilibrio mientras lleva un objeto sobre su cabeza.

Tipo de juego: Físico y cooperativo.

Materiales: Tapillas de botellas, imanes, conos plásticos, cinta, mesas.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, para empezar armaremos pequeñas cañas de pescar con cinta e imanes, que estarán ubicadas en la cabeza de cada participante, formaremos dos equipos, en su cabeza se colocara la caña de pescar, deberán pescar una tapilla que estarán ubicadas en una mesa a lado de cada equipo, deberán trasladarlas hasta donde se encuentran los conos (estarán ubicados a una distancia de tres metros), así pasaran todos los participantes, cada tapilla pescada debe ser ubicada una sobre otra formando una torre a lado de cada cono, si la torre se llega a derrumbar, tendrá una oportunidad para volver a armarla, en caso de no lograrlo se le restara un punto, (no tendrán que volver a armarla), la actividad la realizaremos hasta que uno de los equipos haya logrado construir cinco torres, gana el equipo que haya logrado formar el mayor número de torres, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio mientras traslada un objeto en su cabeza.			



Actividad N° 25

Tema: El Oso Hormiguero

Objetivo: Coordinar sus movimientos mientras corre por el espacio.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Esponjas, tubos de espuma

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas; se elegirán a dos niños para que hagan de "Oso Hormiguero". El resto de los alumnos son hormigas. Los Osos Hormigueros tendrán un tubo flotador de piscina a modo de nariz. Los demás jugadores son hormigas que corren por el terreno de juego. Deben evitar ser tocadas por "la nariz" del Oso hormiguero. Por el terreno se distribuyen varias esponjas o cosas blandas que serán "Los hormigueros". Cuando el Oso hormiguero consigue tocar a una hormiga la llevará a una colchoneta o esponja que simulará la casa del oso hormiguero, si el oso hormiguero no logra llevarse a la hormiga esta caerá simulando estar muerta. Entonces, un jugador pasará sobre su compañero con las piernas abiertas y revivirá reincorporándose al juego. Cuando los osos hormigueros hayan llevado a todas las hormigas el juego termina, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre por el espacio para evitar ser atrapado.			



Actividad N° 26

Tema: Cocodrilos caza ranas

Objetivo: Coordinar sus movimientos para desplazarse de manera rápida por el espacio
Mantener el equilibrio mientras camina sobre una línea ondulada.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Tubos flotadores de espuma, cuerda larga, papeles cortados de forma circular, pegatinas

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas, se elegirán a dos niños para que hagan de "Cocodrilos". El resto son ranas. Cada cocodrilo tiene un tubo flotador de piscina (o algo similar como palos blandos) que harán de mandíbulas del cocodrilo. Por el terreno de juego se distribuyen "Hojas de Loto" que consisten en círculos de papel. Cuando una rana esté encima de una hoja de loto no podrá ser capturada, pero tampoco podrá estar encima más de 3 segundos seguidos. En un lateral del terreno de juego se prepara una cuerda larga formando una línea ondulada que simulará el tubo digestivo del cocodrilo. A la señal, los cocodrilos intentarán comer todas las ranas que puedan. Recuerda que, si una rana está encima de una hoja de loto, no podrá ser comida. Cuando una rana es comida, se dirige al inicio del "Tubo digestivo" para caminar sobre la cuerda. Cuando llegue al final, la rana puede reincorporarse al juego, en este caso no hay ganadores, por lo que ofreceremos a los niños una pegatina modo de recompensa, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre por el espacio			
Mantiene el equilibrio al caminar sobre una línea ondulada.			



Actividad N° 27

Tema: Pase de pelotas

Objetivo: Coordinar movimientos para pasar un objeto sobre su cabeza

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Dos pelotas de colores diferentes, cinta adhesiva

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas, luego se formarán en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro, marcaremos una línea de llegada con cinta adhesiva, aproximadamente a cinco metros, cada participante se sentará con las piernas separadas, deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa delante, la fila que llegue antes al punto establecido gana, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina los movimientos de sus extremidades superiores para pasar un objeto sobre su cabeza.			



Actividad N° 28

Tema: El bosque encantado

Objetivo: Mejorar la coordinación de sus movimientos para desplazarse por el espacio

Mantener el equilibrio al imitar una postura.

Tipo de juego: Físico, cooperativo y fantasía.

Materiales: Cinta adhesiva

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicará el juego y sus reglas, luego se divide la clase en 3 grupos, en un extremo del patio marcaremos con una línea un área que será el bosque, les contaremos una historia sobre el bosque. Los alumnos de acuerdo a su grupo o equipo tienen que desplazarse hacia el bosque mágico, y allí tienen que saltar, a la señal de la maestra terminarán con una posición de equilibrio. Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndose en un gatito, en un monstruo, en un enano, en un auto de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo, lento- rápido, en esta actividad no habrá equipos ganadores, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre por el espacio			
Mantiene el equilibrio al imitar una postura			



Actividad N° 29

Tema: Vasitos traviesos

Objetivo: Coordinar movimientos en sus extremidades superiores e inferiores mientras gatea.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Vasos plásticos, sorbetes, cinta adhesiva.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, luego se formaran dos equipos, se marcara una línea de meta con cinta adhesiva; cada jugador se ubicara sobre su rodillas y manos (gateando) con un sorbete deberá soplar para desplazar el vaso hasta la meta, y posteriormente pasara el otro integrante de su equipo, ganara el equipo que logre desplazar demasiados vasos en el tiempo establecido (veinte minutos), para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina sus movimientos en sus extremidades superiores e inferiores para gatear			



Actividad N° 30

Tema: Tarjetas locas

Objetivo: Caminar alternando los pies siguiendo las líneas sobre el piso.

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Tarjetas con las vocales, animales, cinta adhesiva. objetos pequeños.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente se explicara el juego y sus reglas, luego se formaran dos equipos, delante de cada equipo sobre una mesa se ubicaran tarjetas con animales, y vocales, el participante deberá “absorber” la tarjeta y saltar en un solo pie hasta donde está la docente, siguiendo las líneas trazadas en el piso (onduladas, en zigzag y rectas), gana el equipo que mayor número de tarjetas tenga en el tiempo establecido (veinte minutos), para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Salta con un solo pie siguiendo las líneas trazadas en el piso.			



Actividad N° 31

Tema: Carrera de tres pies

Objetivo: Caminar junto a su pareja alternando los pies hasta la línea de meta

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Trozos de cuerda, cinta adhesiva.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente vamos a marcar una línea de salida y una línea de llegada, luego explicaremos las reglas del juego y las normas de prevención, para finalmente solicitar a cada niño que elija su pareja; cuando todos estén emparejados, vamos a atar con la cuerda la pierna izquierda del primer niño con la pierna derecha de su pareja, así avanzaran hasta la meta, ganará la pareja que llegue primero, para finalizar el juego, hablaremos de la importancia de trabajar en equipo.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Camina junto a su pareja alternando los pies			



Actividad N° 32

Tema: Saltitos de conejo

Objetivo: Saltar con los pies juntos para desplazarse hasta la línea de meta

Tipo de juego: Físico

Materiales: Cinta adhesiva

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente vamos a marcar una línea de salida y una línea de llegada, luego explicaremos las reglas del juego y las normas de prevención, para empezar el juego vamos a solicitar a los niños que salten con sus dos pies en su propio eje, luego los ubicaremos una al lado del otro detrás de la línea de salida, explicaremos que la actividad consiste en saltar hasta la línea de llegada, siempre con sus dos pies juntos, en este caso ganará quien haya llegado primero a la meta, para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Salta con sus dos pies juntos hasta la meta.			



Actividad N° 33

Tema: Me enredo en cadena

Objetivo: Mantener el equilibrio al ejecutar una instrucción

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Aros de diversos colores, lana de color azul y rojo

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente ubicaremos los aros en el patio de la escuela muy pegados, ataremos en la mano de cada niño lana azul en la mano izquierda y en la mano derecha colocaremos lana de color rojo, la maestra hará de “guía”, los demás niños se ubicaran dentro de los aros y se tomaran de la mano simulando una cadena, el “guía” dará las instrucciones, por ejemplo: “Anita toca con tu mano derecha el aro azul, y Lucas toca con tu pie izquierdo el aro amarillo”, se debe contribuir a que cada niño logre cumplir cada una de las indicaciones, transmitiendo información clara o ayudar que mantengan el equilibrio con el resto de su cuerpo, en este caso no habrá ganadores. Para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina sus extremidades superiores e inferiores para ejecutar una instrucción			



Actividad N° 34

Tema: Tierra, agua, cielo.

Objetivo: Coordinar los movimientos de sus extremidades superiores e inferiores.

Tipo de juego: Físico y fantasía

Materiales: Tela grande colores simulando un paracaídas, una pelota

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente los niños se colocaran en el patio simulando un círculo, la maestra explicara las reglas del juego, extenderemos el paracaídas para que cada niño lo tome de un lado, sobre el paracaídas se ubicara una pelota ; cuando ella diga tierra, los niños deberán colocar el paracaídas en el piso, cuando diga agua lo colocaran a la altura de su cintura y provocar movimientos que simulen las olas del mar, cuando diga cielo deberán levantar el paracaídas y moverlo simulando ser el viento, la actividad se realizara en el patio y el paracaídas debe ser grande para que puedan tomarlo todos los niños, en este caso no habrá ganadores. Para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina los movimientos de sus extremidades superiores e inferiores para atrapar y lanzar un objeto.			



Actividad N° 35

Tema: Mis huellas

Objetivo: Mantener el equilibrio mientras sigue siluetas de huellas de pies y manos en el piso

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Huellas de mano y pie derecho color rojo, huellas de mano y pie izquierdo azul, cinta adhesiva

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, seguidamente vamos a marcar una línea de salida y una línea de llegada, luego formaremos dos grupos, para armar la actividad iniciaremos con los dos pies juntos, delante pondremos una huella de mano derecha, delante de esta ubicaremos la huella del pie izquierdo, delante de esta ubicaremos una huella de mano izquierda, delante las huellas de los pies, delante vamos a ir alternando pie derecho, mano izquierda, pie izquierdo y mano derecha, así hasta llegar a la línea de meta, gana el equipo que haya llegado primero a la meta. Para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio tras seguir huellas de manos y pies en el piso.			



Actividad N° 36

Tema: Imitamos animales y otras siluetas.

Objetivo: Mantener el equilibrio al imitar posturas

Tipo de juego: Físico y fantasía

Materiales: Espuma de 1 metro de grosor para cada niño

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, comenzaremos la actividad explicando las reglas del juego, y en que consiste, luego llevaremos a los niños al patio, donde les daremos a cada uno un trozo de espuma donde realizaran la actividad en caso de necesitarla, la maestra dará las instrucciones, por ejemplo: imitemos la postura de un gato; imitemos a una bailarina de ballet; es importante que la maestra también ejecute la actividad junto a los niños, en este caso no hay ganadores. Para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio al imitar posturas			



Actividad N° 37

Tema: Circuito con aros y huellitas

Objetivo: Saltar siguiendo las huellas colocadas en el circuito.

Tipo de juego: Físico

Materiales: Aros de colores, huellas de pies y manos, cinta adhesiva

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, para iniciar la actividad primeramente explicaremos en que consiste el juego y sus reglas. En el patio de la escuela ubicaremos cinta adhesiva señalando el lugar de salida y llegada, armaremos dos circuitos similares, con el fin de hacerlo más entretenido para los niños; para iniciar ubicaremos los aros todos en línea recta y muy pegados, en el primer aro pondremos la huella de nuestros dos pies, en el segundo aro pondremos una huella a cada lado del aro (huella de pie izquierdo y derecho), en el siguiente aro pondremos la huella de un solo pie, a partir de aquí iremos alternando los pies, es decir ubicaremos una sola huella dentro del aro (huella pie derecho o izquierdo), en la siguiente las dos huellas a cada lado del aro, así hasta el final donde ubicaremos las huellas del pie derecho e izquierdo dentro del aro, aquí terminara el circuito, ganara el equipo que llegue primero a la meta. Para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Salta siguiendo las huellas en el piso			



Actividad N° 38

Tema: Banderines de colores

Objetivo: Mantener el equilibrio al seguir las líneas alternado sus pies

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Cinta adhesiva, banderines de colores.

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, para empezar la actividad explicaremos el juego y sus reglas. Para facilitar la ejecución de la actividad formaremos dos equipos. En el patio de la escuela, haremos líneas con cinta adhesiva, iniciaremos con un tramo de línea recta, para después hacer un tramo de líneas en zigzag y finalizamos con líneas onduladas, al final de este tramo ubicaremos diversos banderines de colores, el niño deberá tomar uno y repetir el camino, pero esta vez desde el final hasta llegar donde su compañero, quien hará el mismo recorrido, ganará el equipo que tenga la mayor cantidad de banderines en el tiempo establecido (veinte minutos). Para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Camina sobre líneas alternando los pies			



Actividad N° 39

Tema: Raquetas con globos

Objetivo: Mantener el equilibrio al ejecutar una acción mientras golpea con su raqueta un globo

Tipo de juego: Físico

Materiales: Tubos de cartón grandes, cuerda, globos de colores

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, para iniciar la actividad explicaremos el juego y sus reglas. Armaremos las raquetas con los tubos de cartón, en medio de este haremos un agujero pequeño donde ataremos la cuerda, y en el otro extremo ataremos el globo. Para ejecutar la actividad llevaremos a los niños al patio, los niños deberán golpear su globo varias veces, de acuerdo a las instrucciones de su maestra, por ejemplo: golpeen su globo y al mismo tiempo levanten una de sus piernas, en este caso no hay ganadores, la actividad puede finalizar luego de veinte minutos, les diremos a los niños que se sienten mientras regulan su respiración, hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escala		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio de sus movimientos al realizar una acción mientras golpea su globo			



Actividad N° 40

Tema: Carrera de globos

Objetivo: Coordinar movimientos mientras se desplaza con un globo entre sus piernas

Tipo de juego: Físico y cooperativo

Materiales: Globos de colores, testigos de madera, cinta adhesiva

Procedimiento: Iniciaremos la actividad con una motivación, para iniciar la actividad explicaremos el juego y sus reglas. Para la ejecución de la actividad primeramente marcaremos una línea de meta y salida, seguidamente formaremos dos equipos, el primer niño de cada equipo tendrá en su mano el testigo de madera y entre sus piernas llevaran un globo, la actividad consiste en correr hasta la línea de meta de ida y vuelta, con el globo entre sus piernas y en su mano llevaran un testigo de madera, entregaran a su compañero el globo y el testigo de madera y se colocara al final, cada uno de los participantes repetirán la misma acción, ganara el equipo donde sus integrantes hayan participado el mayor número de veces sin reventar el globo, en el tiempo de veinte minutos. Para concluir con la actividad hablaremos acerca de las nuevas experiencias y que les permitió aprender.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza hacia delante coordinando movimientos sin dejar caer el objeto			

k. ANEXOS

ANEXO 1. PROYECTO DE TESIS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA:

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS
DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
FILOMENA MORA DE CARRIÓN 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:

Mayra Johanna Rosales Rojas

LOJA – ECUADOR

2019 - 2020

a. TEMA

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

b. PROBLEMÁTICA

A lo largo de los años el ser humano se ha encontrado en continuos cambios transicionales, siendo la edad preescolar quizá, el momento más importante en su desarrollo, pues durante este lapso de tiempo el infante fortalece sus capacidades motrices, mediante la manipulación, la observación, la curiosidad, primordialmente el juego, siendo este último una fuente de aprendizaje inagotable.

En la antigüedad ser niño era sinónimo de inferioridad siendo víctima de maltratos físicos y por supuesto abusos sexuales, pues eran considerados seres inferiores a los adultos; en Esparta por ejemplo el niño era considerado como un futuro soldado, quedaba bajo el cuidado de su madre hasta los seis años y luego era llevado a entrenamientos para proteger a la ciudad de futuros ataques (Villena, 2001).

Durante la edad preescolar el juego se muestra como una actividad recurrente en su vida, es a través de esta actividad que el niño logra descubrir el mundo que lo rodea, comunicarse y ordenar la información que recibe a partir de sus sentidos para dar una respuesta motora.

Para la Unicef el juego es un aspecto imprescindible en la vida de cada niño pues le permite extender sus experiencias ampliando su curiosidad y confianza en sí mismo, de esta manera se estimula su motricidad gruesa siendo punto clave para desarrollar su motricidad fina, está demás mencionar que él no desarrollar su motricidad gruesa podría ocasionar problemas como: una mala coordinación de movimientos, falta de equilibrio y una fuerza reducida.

Ser madre o padre es el trabajo más importante del mundo, pues radica en el hogar la responsabilidad de propiciar una estimulación temprana para sus hijos. La Unicef para propiciar un adecuado crecimiento para los niños de todo el mundo creó el programa “Ya es hora” que consiste en trabajar con gobiernos y empresas de todo el mundo para invertir en políticas favorables a la familia, accediendo a una infancia feliz, rodeados del amor y cuidado de sus padres.

Ofrecer a los niños un ambiente favorable y rico en estímulos favorece de manera positiva el correcto desarrollo de sus habilidades motrices, por ello es conveniente aprovechar la edad preescolar, para fortalecer su esquema corporal y a partir de esto se irá trabajando la motricidad tanto gruesa como fina.

En nuestro país la tecnología ha jugado un papel muy importante teniendo beneficios y por supuesto consecuencias; ha permitido accesibilidades cómodas para cada familia ecuatoriana, a su vez, ha logrado que muchos niños dejen de lado actividades que impliquen movimientos para centrarse en un aparato electrónico mismo que ha dado paso al sedentarismo en tan corta edad, impidiendo un desarrollo psicomotor adecuado.

Los movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 1 a 6 años que se manifiestan por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre, por lo tanto, el desarrollo de alternativas que permitan el aumento de la motricidad tanto en el hogar como en las instituciones educativas será relevante para el buen funcionamiento del esquema corporal de cada niño. Una herramienta para estimular la motricidad gruesa expuesta anteriormente, son los juegos, que permiten el entretenimiento y desarrollo de capacidades (Barrera, 2019).

Para el MIES (2019) el bienestar de los niños es primordial, por ello el ambiente en el que se desenvuelven debe estar acorde a sus necesidades, de esta manera el MIES junto con el Patronato de Amparo Social de la ciudad de Loja iniciaron un proyecto relacionado con juegos, actividades lúdicas y educativas dirigido a más de 160 niños, dicho proyecto promueve la participación en juegos recreativos, actividades lúdicas, salidas y visitas al zoológico de la ciudad, así también cuentan con el apoyo del Circo Social, para ejecutar actividades que permiten el desenvolvimiento motor de cada niño, es importante mencionar que este proyecto se desarrolló durante las jornadas vacacionales.

A pesar de los diferentes proyectos que se crean continuamente a nivel local y nacional, aun en las instituciones educativas no se ve mejoras en cuanto a motricidad de los niños, es decir las maestras tienen prioridad por llenar los libros de trabajo, llenar hojas pre elaboradas dejando de lado actividades de movimiento y principalmente el juego como metodología de trabajo.

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.

Con los antecedentes expuestos anteriormente se propone la realización de este trabajo investigativo junto a la elaboración de un diagnóstico común en varias instituciones educativas de la ciudad de Loja, mismo que dio como problema general la motricidad gruesa; de esta manera se plantea la siguiente interrogante de investigación **¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 - 2020?**

c. JUSTIFICACIÓN

La edad preescolar es uno de los momentos más importantes y decisivos en la vida de cada niño, es por ello que los estímulos a nivel motor que se le faciliten serán beneficiosos y relevantes para permitir el buen desarrollo de su esquema corporal. Por lo tanto, trabajar la motricidad en todos sus ámbitos durante esta edad es obligación de cada maestro y que mejor manera de hacerlo mediante la actividad más recurrente en su vida cotidiana: el juego.

El juego en los niños es una acción que permite un sinnúmero de oportunidades, al momento de experimentar e interactuar junto a sus compañeros, compartiendo ideas, sentimientos, valores, está desarrollando seguridad y confianza en sí mismo además le permite fortalecerse físicamente. Todo esto conlleva a considerarse al juego como una estrategia oportuna en el aprendizaje, pues le permite aprender del medio que le rodea.

De esta manera y analizando la situación por la que miles de niños llevan una vida monótona nace la idea de ayudar y servir como fuente de comunicación a maestras en la implementación del juego como una estrategia para trabajar motricidad, siendo guía tanto a maestros como a padres de familia para el mejoramiento de la motricidad gruesa en niños de cuatro a cinco años.

El trabajo de investigación que sugiero tiene gran relevancia en nuestra sociedad, pues debido a la poca actividad física que realizan los niños, no se desarrolla de manera adecuada su motricidad, esta investigación permitirá dar a conocer tanto a maestros de las distintas instituciones educativas y a padres de familia como el juego utilizado como metodología ayuda a mejorar la motricidad gruesa en los niños.

Esta investigación tendrá como principales beneficiarios a los niños de la escuela de educación básica Filomena Mora de Carrión, asimismo está dirigida directamente a maestros de nivel inicial ya que se pretende diseñar una propuesta alternativa basada en distintos juegos lo que indudablemente contribuirá a mejorar de manera significativa la motricidad de cada niño.

Es factible realizar este proyecto investigativo por la facilidad de acceso a la información además de haber recibido el permiso correspondiente tanto de la directora de la institución como por los docentes responsables del nivel inicial.

d. OBJETIVOS

Objetivo General:

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

Objetivos Específicos:

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

e. MARCO TEÓRICO

MOTRICIDAD

El término motricidad constituye la función motriz y se traduce fundamentalmente por el movimiento. Teniendo como punto de referencia esta idea se puede entender la psicomotricidad como una relación mutua entre la actividad psíquica y la función motriz.

“La motricidad es la capacidad que tiene las personas de generar movimientos por sí mismos, en los que interviene lo anatómico, fisiológico y neurológico. La motricidad puede clasificarse en: Motricidad Fina y Motricidad Gruesa” (Martínez, 2014, p.20).

Aspectos del desarrollo motor

El término motricidad tiene dos acepciones básicas. Para algunos, como García y Martínez (como se citó en Maganto y Cruz 2010), la motricidad supone la interrelación entre las funciones neuromotrices y las funciones psíquicas en el ser humano. Para otros, hace referencia al conjunto de técnicas encaminadas a un desarrollo global que, partiendo de la educación del movimiento y gesto, posibilite alcanzar la función simbólica y la interacción correcta con el medio ambiente. En la actualidad la psicomotricidad contempla ambas acepciones.

Maganto y Cruz (2010) destacan los siguientes aspectos del desarrollo motor

- **Esquema corporal:** es un proceso complejo ligado a procesos perceptivos, cognitivos y práxicos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje.

Las experiencias producidas por el movimiento, los resultados de dicho movimiento y la percepción del cuerpo de otros sientan las bases sobre las que se va a elaborar la percepción del cuerpo propio.

Se considera que un niño presenta un retraso en la elaboración del esquema corporal si a los 3 años no es capaz de reconocer, señalando o nombrando, los elementos de la cara, o si a los 6 no lo reconociera en sí mismo o no pudiera representarlo, además es esperable que a esta edad los niños distingan su derecha e izquierda y conozcan algunos conceptos espacio-temporales sencillos como arriba/abajo, delante/detrás, primero/último, ayer/mañana, etc.

– **Lateralidad:** el cuerpo humano, aunque a nivel anatómico es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. El término lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa. El que una persona sea diestra o zurda depende del proceso de lateralización. Se considera que un niño está homogéneamente lateralizado si usa de forma consistente los elementos de un determinado lado, sea éste el derecho (diestro) o el izquierdo (zurdo). Cuando la ejecución de un sujeto con una mano sea tan buena como con la otra se le denomina ambidextro.

– **Estructuración espacio-temporal:** la orientación espacial implica establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos, está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. La estructuración del espacio conlleva adquirir nociones de conservación, distancia, reversibilidad, etc., por lo que se convierte en un proceso largo que se va configurando desde los planos más sencillos (arriba, abajo, delante, atrás) a los más complejos (derecha-izquierda), dándose primero en la acción y

pasando posteriormente a ser representados en uno mismo, en el otro y en el espacio con los objetos.

– **Coordinación dinámica y viso manual:** la coordinación consiste en la utilización de forma conjunta de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. Esto es posible porque patrones motores que anteriormente eran independientes se encadenan formando otros patrones que posteriormente serán automatizados. Una vez que se han automatizado determinados patrones la presentación de un determinado estímulo la secuencia de movimientos, por lo que el nivel de atención que se presta a la tarea disminuye, pudiendo dirigirse a otros aspectos más complejos de la misma o incluso a otra diferente.

La coordinación dinámica general juega un importante papel en la mejora de los mandos nerviosos y en la precisión de las sensaciones y percepciones. La ejercitación neuromuscular da lugar a un control de sí mismo que se refleja en la calidad, la precisión y el dominio en la ejecución de las tareas.

– **Tono muscular:** este concepto hace referencia al grado de contracción de los músculos pudiendo ir desde la hipertonía (tensión) a la hipotonía (relajación). Está sometido, en parte, a un control involuntario dependiente del sistema nervioso y, en parte, a un control voluntario. Se va regulando como consecuencia de distintas experiencias que se van teniendo en tanto que las mismas exijan un control del cuerpo para adecuar las acciones a los objetivos. Este aspecto repercute en el control postural y en el grado de extensibilidad de las extremidades. Es un factor relacionado con el mantenimiento y control de la atención, las emociones y la personalidad.

– **Independencia motriz:** consiste en la capacidad para controlar por separado cada segmento motor necesario para la ejecución de una determinada tarea, aspecto que se espera pueda realizarse correctamente en niños de 7/8 años.

- **Control respiratorio:** la respiración está vinculada a la percepción del propio cuerpo y a la atención interiorizada que controla el tono muscular y la relajación segmentaria. Hay una estrecha vinculación entre respiración y comportamiento. Existe evidencia de la relación entre el centro respiratorio y partes corticales y subcorticales del cerebro. La respiración depende del control voluntario e involuntario y está relacionada con la atención y la emoción.
- **Equilibrio:** reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas incluyendo el control de la postura y el desarrollo de la locomoción. Es un paso esencial en el desarrollo neuropsicológico del niño ya que es clave para realizar cualquier acción coordinada e intencional. Cuanto menos equilibrio se tiene más energía se consume en la ejecución y coordinación de determinada acción, por lo que se acaba distrayendo la atención e incrementándose la ansiedad (pp.32-36).

Motricidad Gruesa

Definición de motricidad gruesa

Ardanaz (2009) menciona que la motricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimientos de las diferentes extremidades, equilibrio (p. 2).

La motricidad está presente desde el primer momento en el que nacemos, los movimientos que realicemos durante nuestros primeros años de vida serán relevantes para un desarrollo motor normal.

Es decir que si se pretende brindar estímulos se tomara en cuenta la realización de actividades de acuerdo a la edad de cada niño, teniendo como punto de referencia que elementos como: la maduración, el crecimiento y sobre todo el ambiente van a influir de manera global en cuanto a su desarrollo psicomotor.

La motricidad gruesa se relaciona directamente con el crecimiento físico de cada ser humano, de tal manera que si no existe una relación estrecha entre actividad física y alimentación sana no podemos hablar de un desarrollo normal en cuanto al crecimiento funcional de los niños.

Menciona Rigel (2007) “La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo” (p.15).

Importancia de la motricidad gruesa en la infancia

Varios son los autores que señalan la importancia de la motricidad en etapa infantil, pues ayuda a los niños a relacionarse e interactuar con sus iguales en actividades sociales permitiéndoles así expresar sus emociones y sentimientos a través de movimientos.

Los movimientos realizados durante la primera infancia son realmente relevantes para un desarrollo motor adecuado. Herrera (2016) afirma “investigadores y educadores de niños pequeños están conscientes de la importancia de fomentar la motricidad en niños y niñas. La primera infancia se considera generalmente un período que incluye hitos muy significativos en el desarrollo de la motricidad”. Los diferentes elementos del

comportamiento motor que se desarrollan y emergen durante este período constituyen una base sólida para la motricidad sobre el que se forman programas motores más complejos.

La motricidad muy bien estimulada será relevante para el futuro de cada ser humano, pues sobre la motricidad se desencadenan distintas actividades recurrentes en nuestra vida, es decir una buena motricidad gruesa nos ayudará a fomentar las bases de una motricidad fina acorde a la edad de cada niño.

Piaget (como se citó en Latorre, 2007) menciona que “Todos los mecanismos cognoscitivos del niño reposan en la motricidad”. Es decir, la motricidad es la base fundamental para el desarrollo de todas las capacidades cognitivas, lingüísticas, afectivas, que permiten al niño desenvolverse de manera directa con el medio que le rodea (Espinosa y Vidanes, 1991).

Dominios de la motricidad

Según Andaraz (2009) podemos reconocer que en la motricidad existen dos dominios: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.

Dominio corporal dinámico

El 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 armónica, precisa y sin rigideces ni brusquedades. Este dominio corporal dinámico proporcionará al niño/a una confianza en sí mismo y mayor seguridad, ya que se da cuenta

de sus capacidades y el dominio que tiene sobre su cuerpo. Esto implica por parte del niño:

- Un dominio segmentario del cuerpo.
- No tener temor o inhibición.
- Madurez neurológica, que sólo conseguirá con la edad.
- Estimulación y ambiente propicio
- Atención en el movimiento y representación mental del mismo.
- Integración progresiva del esquema corporal.

Dentro de este dominio, podemos trabajar en el niño distintos elementos:

- Coordinación general, es decir, que el niño/a sea capaz de hacer movimientos generales donde intervengan todas las partes de su cuerpo, entre ellas el poder sentarse, la realización de desplazamientos o cualquier movimiento parcial voluntario de las distintas partes de su 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 mantenerse en una postura determinada sin caerse.
- El ritmo: está constituido por pulsaciones o sonidos separados por intervalos de tiempo más o menos cortos. En esta etapa, se trabaja la capacidad del sujeto de seguir con una buena coordinación de movimientos 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 viso motriz se utilizan ejercicios donde el cuerpo tiene que adaptarse al movimiento del objeto

procurando un dominio de cuerpo y objeto, la adaptación del movimiento y del espacio, una coordinación de movimientos con objetos y la precisión necesaria para poder dirigir el objeto hacia un punto determinado.

Dominio corporal estático

El dominio corporal estático hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son:

- La tonicidad: es el grado de tensión muscular necesaria para realizar 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 el lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como en una 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 desprender 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 o cinco podrá controlarla con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración.
- Relajación: es la reducción voluntaria del tono muscular. Puede realizarse de forma global o segmentaria. En la escuela de Educación Infantil se utiliza, entre otras cosas, 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 (pp. 2-3).

La Motricidad gruesa en educación infantil.

Si concebimos el aprendizaje como un medio o instrumento de adaptación del organismo a un entorno cambiante y estimulante, hemos de comprender que implica procesos de adquisición, mantenimiento y de condiciones adaptativas.

La educación de la motricidad debe aportar situaciones desde los puntos de vista kinésico, simbólico y cognoscitivo. En este sentido, al conformar situaciones educativas cabe recordar que:

- Las acciones de imitación, copia y reproducción son lineales y de proceso convergente, en si es necesarias, pero más necesaria y fructífera resulta toda acción de ideación y producción de por si multilógica y de proceso divergente.
- El ser humano puede actuar desde una triple vertiente. Adaptarse al entorno; salirse del entorno o modificar el entorno. Ninguna de ellas es válida por sí misma, es necesario combinar las tres (Castañer y Camerino, 2006, p.26).

Es importante mencionar que para la creación de proyectos que incluyan la motricidad, se deben considerar ciertos elementos:

Uribe (2012) considera los siguientes puntos:

- Las conductas motrices que se deben observar en cada etapa de la vida o estadios del desarrollo motriz (motricidad fetal, refleja, rudimentaria, básica, específica y especializada).

- Las modificaciones corporales en el periodo prenatal (fases germinal, embrionaria y fetal), en el periodo postnatal (primer año de vida, infancia de 2 a 5 años, niñez hasta los 10-11 años, pre adolescencia y adolescencia, juventud y edad adulta).
- Los factores que afectan el crecimiento (genético, socioeconómico, neuroendocrino, nutricional, emocional).
- Los periodos críticos de crecimiento (fetal, primera infancia, aceleración o empuje puberal).
- Los factores de riesgo en el crecimiento.
- Las formas de evaluar el crecimiento, en especial la talla (estatura) y el peso.
- Los periodos de desarrollo psicomotriz (sensorio motriz, pre operacional, operaciones concretas, operaciones formales).
- Las etapas de desarrollo del pensamiento (sensorio motriz, pre operacional, operaciones concretas, operaciones formales, pensamiento post formal y pensamiento científico)
- Las capacidades perceptivas motrices, socio motrices y físico motrices (pp.93-94).

El maestro debe desarrollar la capacidad para plantear los estímulos en el momento oportuno según el periodo de desarrollo, para aprovechar el potencial de todas las posibilidades y lograr personas más competentes en todas sus facetas, con el propósito central de contribuir a la formación de personas sanas, felices, sociables, que aporten a la formación de una sociedad interesada por el bien común.

EL JUEGO

Para J. Huizinga (citado por Linares, 2011) el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales, bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos. El juego es una actividad llena de sentido; no solo tiene una función social, sino que crea su propia estructura social (p.4).

El juego es una actividad esencial para el desarrollo del ser humano. Usualmente se juega para entretenerse; aunque hay quienes afirman que se juega para aprender pues es una actividad que se realiza de manera inconsciente.

Trigo (como se citó en Marcano, 2008), destaca que el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general (p.20).

El juego es una actividad recurrente en la vida de cada ser humano, siendo un medio indispensable al momento de aprender a partir de las experiencias y situaciones de las personas con las que convivimos diariamente.

El juego les permite a los niños expresarse tanto emocional como físicamente, de esta manera se optimiza su desarrollo y crecimiento, siendo esta actividad el medio principal para aprender.

El aporte que brinda el juego es muy significativo es por ello que este implícito en cada actividad cotidiana que realizan los niños pues de esta manera el niño podrá interactuar de manera positiva con el ambiente y personas que le rodean.

Rasgos característicos del juego

Son muchos los investigadores que señalan al juego como una actividad lúdica que causa alegría y satisfacción; tiene una actuación armónica y permite la participación grupal y activa de cada, además de esto es necesario mencionar ciertos rasgos que caracterizan esta actividad.

Cilla y Omecaña (2005) destacan los siguientes rasgos característicos del juego:

- **El juego es fuente de alegría de júbilo de placer:** en la mayoría de las ocasiones va unido a vivencias de alegría, a sentimientos de placer y plenitud emocional.
- **El juego constituye un fin en sí mismo:** la actividad lúdica no demanda metas extrínsecas. Bien al contrario, representa más un disfrute de medios, un recrearse en la propia actuación.
- **El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido:** la actividad lúdica constituye una forma de actuación no sometida a imposiciones surgidas desde fuera, erigiéndose, de este modo, en un marco en el que es posible alcanzar altas cotas de autonomía personal y social.

- **El juego propicia el aprendizaje:** el juego está presente de un modo muy especial en los aprendizajes que realizan los niños durante los primeros años de vida. Pero su potencialidad como fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de toda ella.
- **El juego es una forma de expresión:** la actividad lúdica ha sido y es valorada con frecuencia como una representación simbólica de sentimientos, preocupaciones y experiencias; un medio para expresar las necesidades y las vivencias experimentadas por el “yo”, para establecer relaciones constructivas con los demás.
- **El juego implica participación activa:** la actividad lúdica convierte en protagonista al que participa, o a la persona que actúa. Esto convierte al juego en la alternativa ideal ante la influencia sedentaria que ejerce la televisión o el video.
- **El juego posee puntos de encuentro con “las conductas serias”:** durante la infancia, el juego constituye un modo de enfrentarse a la realidad que, al igual que otras conductas consideradas como “serias”, implica a la totalidad individual y proporciona vivencias y experiencias que permiten el progreso personal.
- **El juego constituye un “mundo aparte”:** el hecho de perderse en el espacio-tiempo del juego, de disfrutar de cada uno de sus instantes, de verse absorbido por la magia de la actividad lúdica, nos sitúa en una esfera diferente, alejada de lo “serio” de la vida diaria (pp.7-9).

El juego es relevante en la vida de cada ser humano, pues no solo permite alejarse de la vida rutinaria que llevamos, sino que acota experiencias y aprendizajes significativos para cada uno de nosotros a partir de esta afirmación es que se busca relacionar a los niños en actividades lúdicas que demuestren gozo y alegría en cada uno de ellos.

Niveles de desarrollo del juego

Según Elkonin (citado por Moreno y Rodríguez, 2010), “al reconstruir los niños y niñas una misma esfera de actividad, el lugar central en el juego del niño lo ocupan de hecho diversos aspectos de esa realidad” (p. 85). Es decir, en el juego, la esfera de actividad se refleja en el tema, y lo que refleja esta esfera es el contenido que se va a trabajar.

Moreno y Rodríguez (2010) mencionan los siguientes niveles del juego:

Primer nivel de desarrollo del juego

- El contenido central del juego son principalmente las acciones con determinados objetos dirigidas al compañero de juego. Son las acciones de la madre o la educadora dirigidas a los niños y niñas o hijos e hijas. Lo más importante en la representación de esos papeles es dar de comer a alguien.
- Los papeles existen en realidad, pero vienen determinados por el carácter de las acciones, y no son ellos los que las determinan. Los papeles no son impuestos a los niños y niñas.
- Las acciones son monótonas y constan de una serie de operaciones que se repiten (por ejemplo, el paso de un plato a otro al dar de comer).
- El paso al segundo nivel viene caracterizado principalmente por la aparición de indicios de ofrecer resistencia a las infracciones de la lógica operacional, es decir, una correspondencia mayor con la lógica de las acciones protagonizadas a la realidad de la vida, pues darán lugar a una interpretación más precisa del papel.

Segundo nivel de desarrollo del juego

- El contenido principal del juego es la acción con el objeto. Pero se pone en primer plano la correspondencia de la acción lúdica a la acción real.
- Los papeles son denominados por los niños y niñas. Se reparten las funciones. La representación del papel se reduce a ejecutar acciones relacionadas con el papel dado.
- La lógica de las acciones viene determinada por la sucesión de la vida, es decir, por la sucesión observada de la vida real.
- En este nivel existe algunas contradicciones entre los niños y niñas que se encuentran en él, ante todo en que sobre el fondo general del juego comienza un proceso de enriquecimiento mayor cada vez de las acciones ejecutadas por el niño y la niña. El contenido que, en la fase anterior entraba en un papel, ahora se divide entre dos papeles. Existe una conexión con el tercer nivel, en cuyo contenido lúdico se van manifestando claramente ya las reglas que reflejan sistemas de relaciones con los otros participantes en el juego que asumen el protagonismo de tal o cual papel.

Tercer nivel de desarrollo del juego

- El contenido fundamental del juego llega a ser la interpretación del papel y la ejecución de las acciones dimanantes de él, entre las que comienzan a destacar las acciones transmisoras del carácter de las relaciones con los otros participantes en el juego.
- Los papeles están bien perfilados y realizados.
- La lógica y el carácter de las acciones se determinan por el papel asumido.
- La infracción de la lógica de las acciones es protestada. Se entresaca la regla de conducta a la que los niños y niñas supeditan sus acciones.

- La diferencia de este nivel con los demás es que las acciones objetales constituidoras del contenido del juego pasan a segundo plano, y las funciones sociales de las personas pasan a primer plano.
- La transición al cuarto nivel transcurre bajo el signo de una correspondencia mayor cada vez de las relaciones lúdicas a las relaciones reales.

Cuarto nivel de desarrollo del juego

- El contenido fundamental del juego es la ejecución de acciones relacionadas con la actitud adoptada ante otras personas cuyos papeles interpretan otros niños y niñas.
- Los papeles están claramente perfilados y destacados. A lo largo de todo el juego, el niño observa una línea de conducta.
- Las acciones se despliegan en orden estrictamente reconstituidos de la lógica real. Están claramente entresacadas las reglas que el niño y la niña observa, con invocaciones a la vida real, y las reglas existentes en ésta.
- La infracción de la lógica de las acciones y reglas se rechaza, y la renuncia a infringirla no se motiva simplemente a la realidad existente, sino indicando también la racionalidad de las reglas (pp.85-87).

Tipos de juegos

Existen variedad de juegos que claramente deben estar relacionados respecto a la edad de cada niño, de esta manera vamos a mencionar los más importantes dentro del desarrollo de todo ser humano, de esta manera Firpo y Español (2009) destacan los siguientes juegos mismos que cuenta con aportaciones de varios autores:

- **El juego de ejercicio:** El juego de ejercicio aparece en el segundo estadio del desarrollo sensorio-motor (de 1 mes a 4 meses). Es una forma primitiva de juego que consiste en repetir por placer actividades adquiridas con un fin de adaptación. El juego de ejercicio no entraña ningún simbolismo ni técnica alguna específicamente lúdica, es el primero en emerger en el desarrollo ontogenético y se conserva, en parte, posteriormente.
- **El juego de ficción:** El juego simbólico es una de las conductas que dan cuenta de la aparición de la función simbólica, alrededor de los dos años de edad. Implica la evocación representativa de un objeto o acontecimiento ausente y supone la construcción o la utilización de significantes diferenciados de sus significados. El distanciamiento significativo y significado, la asimilación deformante y la evocación por placer caracterizan al juego de ficción. La aplicación de un esquema a objetos inadecuados y la evocación por placer son, para Piaget, las condiciones que caracterizan el comienzo de la ficción.

Leslie (como se citó en Firpo y Español 2009) define al juego de ficción como aquella situación en la que ocurre por lo menos uno de los siguientes hechos: sustitución de objetos, atribución de propiedades ficticias, evocación de objetos imaginarios (p.3).

- **El Juego funcional:** Se trata de una categoría de juego que aparece posteriormente en la literatura (en especial en las áreas de la comunicación pre verbal y del Sistema de Teoría de la Mente). Se despliega a partir de los 12 meses y consiste en el empleo de un objeto con su función convencional de modo descontextualizado (por ejemplo, llevarse un vaso o una cuchara vacía a la boca, llevarse a la oreja un auricular de teléfono). Estos juegos consistentes en aplicar a los objetos sus funciones instrumentales convencionales, de forma simple y fuera de contexto, a diferencia del

juego de ficción, no implican sustitución de objetos o invención de propiedades.
(Rivière y Sotillo, 2013)

- **El juego protagonizado:** Los juegos con sustituciones o apariencia de sustituciones, como el juego simbólico piagetiano, no implican, necesariamente para esta escuela, la creación de una situación ficticia. La creación ficticia es, sinónimo de la adopción del papel del adulto por el niño; el juego protagonizado es un juego provisto de reglas, aunque ellas no se formulen explícitamente. Todo juego de ficción es, a la vez, juego reglado. En el juego protagonizado, el lenguaje juega un papel crucial: sólo a través del lenguaje el niño puede desprenderse de la realidad y crear efectivamente acciones ficticias. (Elkonin, 1985)
- **El juego de reglas,** aunque, como señala Elkonin, (como se citó en Firpo y Español 2009) por el juego protagonizado es un juego provisto de reglas, existen cierto tipo de juegos en que la existencia de reglas convencionales es su rasgo definitorio. Son los juegos clásicos, establecidos y pautados socialmente, como los rompecabezas, las escondidas, la mancha etc. En tales casos el juego está estructurado en base a reglas objetivas. De acuerdo con Piaget, el juego de reglas es el tercer estadio del juego. Se trata de juegos organizados, generalmente de competencia o en equipos, determinado por reglas que especifican los participantes y los movimientos que están permitidos o prohibidos en el modo de realizar el juego (p.4).

Este tipo de juegos involucran al niño en su medio, es decir el niño logra adaptarse y comprender el medio en el que va a desenvolverse a través de los años; un claro ejemplo que podemos mencionar es cuando el niño ha descubierto la manera de balancear un objeto suspendido, lo reproduce de inmediato con el fin de buscar un goce al momento de ejecutar dicha acción.

Existen juegos para realizar durante los primeros doce meses de vida, pues cada juego nos permitirá comprobar si el niño logra distinguir las funciones que realiza cada objeto dentro de nuestra vida, por ejemplo, el hecho de usar un plato vacío puede darle pistas al niño que es un utensilio de la cocina en donde servimos alimentos.

Todo tipo de juegos o actividades que realicen los niños son relevantes para su desarrollo puesto que permitirán que adquieran autonomía y sobre todo confianza en sí mismos al interactuar con sus compañeros.

Beneficios del juego

El juego es una actividad recurrente en la vida de los niños, es por ello que trae consigo múltiples beneficios que ayudan a mejorar la interacción, su desarrollo físico con el medio que le rodea

Celi (2018) menciona que la academia Americana de Pediatría, reúne algunos de los múltiples beneficios del juego:

- Contribuye al desarrollo de un cerebro sano: jugar permite a los niños y niñas crear su creatividad, mientras desarrollan su imaginación, practican sus destrezas físicas y su fuerza cognitiva y emocional.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos que ayudan al equilibrio emocional.
- Evita las enfermedades: la ONU mantiene que fomentar los juegos con componente físico es una forma ideal de aumentar la actividad física de los niños y niñas y sirve como estrategia para evitar la obesidad y el sedentarismo.

- Facilita la interacción con el mundo: permite a los niños y niñas crear sus propios mundos mientras exploran el entorno que los rodea, dominando sus miedos a través de la práctica de roles adultos solos o en compañía de otros.
- Permite la adquisición de competencias y habilidades sociales: mientras los niños y niñas practican en sus mundos imaginarios adquieren nuevas competencias que serán utilizadas en los futuros desafíos de su edad adulta, habilidades que les proporcionarán confianza en sí mismos.
- Ayudan al aprendizaje de valores: por último, el juego es el entorno ideal para el aprendizaje de comportamientos relacionado con los valores personales y sociales a través de la imitación y de la simulación de situaciones. A través del juego el niño es capaz de experimentar comportamientos negativos y entender sus consecuencias y poder controlarlo (pp.20-21)

Importancia del juego en el desarrollo infantil

A lo largo de los años hemos podido evidenciar como ha sido la evolución del ser humano, ha sido capaz de crear enormes rascacielos hasta la implementación de aparatos tecnológicos que facilitan nuestra vida, desde esta perspectiva la vida de cada persona ha ido cambiando drásticamente.

La vida de los niños ha pasado de ser largas tardes de juegos a estar sentados todo el día con Smartphone en sus manos, provocando que tengan una vida más monótona, es decir su actividad física paso a ser reemplazada por las interacciones de jugadores en línea.

El juego es sin duda la actividad que más beneficios trae consigo, es decir permite que cada niño adquiera autonomía, libertad y sobre todo sea capaz de encontrar soluciones a posibles problemas.

El juego es serio y es útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales y en fuente de funcionamiento autónomo (Linaza, 2010, párr.4).

El desarrollo de cada niño no solo depende de la alimentación sana que reciba en su hogar sino también de la actividad física que realice, es por ello que implementar el juego dentro de cada actividad de su vida será de gran ayuda pues no solo aprenderá de sus comunes, sino que interactuara con su entorno, formaremos niños seguros de sí mismos.

El juego como estrategia de aprendizaje

Ahora, tomando el juego como una estrategia dentro del aula facilitará el aprendizaje de los niños, siempre que exista la planificación de actividades agradables, con reglas que faciliten la obtención de valores, además facilita la obtención de conocimientos de manera significativa y no rutinaria, pues se ha comprobado que el juego además de ser una actividad lúdica e innovadora permitirá que los alumnos aprendan por si mismos a resolver conflictos internos y enfrentar situaciones que puedan ser estresantes para ellos.

Valiño (2006) Menciona que es conveniente seleccionar juegos con intencionalidad pedagógica; es decir juegos pensados como estrategias didácticas. Esta decisión requiere

pensar en dos dimensiones. Por un lado, en términos de la enseñanza: cómo enseñar, cómo guiar el proceso de aprendizaje. Por otro lado, sobre la especificidad del contenido a enseñar. Los juegos son mediadores del contenido en tanto son estructuras que implican determinados saberes y por lo tanto les permiten a los jugadores construir y apropiarse significativamente de un contenido. El maestro requiere de específicos criterios para organizar y fundamentar el sentido de la selección de este tipo de juegos.

Algunas pautas y atributos para la selección del juego:

- Grupal o de parejas porque esta característica promueve procesos de comparación de las acciones (descentración cognitiva),
- Con reglas preestablecidas (reglamentos) que facilitan la evaluación del juego a través de un parámetro compartido e independiente del docente
- Consignas que expliciten que es un juego con intención educativa que lo diferencia de otras maneras de jugar en el jardín
- Integre saberes previos de los chicos con relación al contenido curricular
- Reflexión posterior al juego para promover abstracción (conciencia) de las acciones (pp.9-10).

Aprender un juego en específico lleva un tiempo, en el que cada niño necesita de ayuda ya sea de su maestro o de un compañero de clase, la sensación de jugar les llena de gozo y más aún cuando existe una intención educativa, puesto que hay relación entre el juego y el dominio intelectual, es decir que debo que hacer y como tengo que hacerlo.

Juego y motricidad

El juego provoca en los niños distintas emociones que son capaces de contagiar a las personas de su alrededor, de esta manera el juego logra involucrar en una misma ecuación: diversión e interacción.

La clase de juego que refleja más claramente animación y vitalidad es la basada en el movimiento. Las carreras saltos, chillidos y risas de los niños durante el recreo o a la salida del colegio son alegres, libres y espontáneos y casi siempre contagiosos en cuanto a su expresión de bienestar (Garvey, 1985, p.42).

El movimiento, las sensaciones que produce y los cambios en cuanto a las mismas son claramente maneras en las que el niño puede sentirse libre de actuar, pues los movimientos no solo producen satisfacción sino que le permite congeniar con otros niños, dando como resultado un juego libre y sin reglas de por medio.

f. METODOLOGÍA

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

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

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

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

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

Técnicas e instrumentos.

Para el desarrollo eficaz del proyecto investigativo necesariamente se utilizó técnicas e instrumentos los cuales fueron de gran ayuda en el proceso de investigación.

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

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

Población y muestra

Para el desarrollo de la presente investigación se ha tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico 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 para establecer el diagnóstico, se trabajó con 15 personas, es decir, 14 niños y 1 docente; debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra.

Tabla 1

Población

Variables	Población
Niños	14
Docente	1
Total	15

Fuente: Secretaria de Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión
Autora: Mayra Johanna Rosales Rojas

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	2	0,60	44,00
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	2	4	8,00
Reproducción bibliográfica	500	0,10	50,00
Anillados	8	2,00	16,00
Servicio de internet	2	20,50	41,00
Material audiovisual	10	10,00	100,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
Material Didáctico	-		50,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	5,00	35,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
IMPREVISTOS			
			100,00
TOTAL, PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 948,00

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$ 948,00.

i. BIBLIOGRAFÍA

Ardanaz, T. (16 de Marzo de 2009). La psicomotricidad en educación infantil. Recuperado de Revistas CSI:

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

Barrera, D. (2019). DESARROLLO DE JUEGOS PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD. Recuperado de Pontifica Universidad del Ecuador: <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2724>

Castañer, M., y Camerino, O. (2006). Manifestaciones básicas de la motricidad. Lérida, España: Edicions de la Universitat de Lleida.

Celi, C. (2018). El juego para potenciar la motricidad gruesa en los niños de primer grado de educación general básica paralelo “A” de la escuela Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, período 2017-2018 (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21254/1/CAROLINA%20CELL.pdf>

Cilla, R. O., y Omecaña, J. V. (2005). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona, Madrid, España: Paidrotíbo.

Elkonin, D. (1985). Psicología del juego. Madrid: Visor.

Espinosa, J., y Vidanes, A. (1991). La nueva ordenación de la Educación Infantil. Madrid: Escuela española.

- Firpo, y Español. (2009). El juego musical entre otros juegos. Academia, VIII Reunión Anual de SACCoM.
- García, J., y Martínez, P. (1991). Psicomotricidad y educación preescolar (Vol. VII). (G. Nuñez, Ed.) Madrid, España.
- Garvey, C. (1985). El juego Infantil (Cuarta Edición ed.). Madrid, España: Morata S. A.
- Herrera, A. (2016). Repositorio Uniminuto. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4713/TLPI_MartinezHerreraAstridEliana_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Latorre, P. (10 de Septiembre de 2007). La motricidad en Educación Infantil grado de desarrollo y compromiso docente. (I. C. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, Ed.) Revista Iberoamericana.
- Leslie, A. (Vol 94, N°4, 1987, 412-426. de 1987). Pretense and Representation: The origin of “Theory of Mind” (Vol. 94). Obtenido de Psychological Review.
- Linares, I. D. (2011). El juego infantil y su metodología (Vol. I). Madrid: Paraninfos.
- Linaza, J. L. (2010). Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete. Recuperado de Researchgate.net: https://www.researchgate.net/profile/Jose_Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3.pdf
- Maganto, C., y Cruz, S. (2010). DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTOR EN LA ETAPA INFANTIL. Recuperado, de http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c

- Marcano, B. (Noviembre de 2008). JUEGOS SERIOS Y ENTRENAMIENTO EN LA SOCIEDAD DIGITAL. Recuperado de Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 9(3),93-107: www.redalyc.org/articulo.oa?id=2010/201017343006
- Martínez, E. J. (2014). Desarrollo Psicomotor en educación infantil. Almería, España: Universidad de Almería.
- MIES. (05 de 08 de 2019). Plataforma Gubernamental de Desarrollo Social. Recuperado de Plataforma Gubernamental de Desarrollo Social: <https://www.inclusion.gob.ec/mies-y-municipio-de-loja-promueven-juegos-actividades-ludicas-y-educativas-durante-colonias-vacacionales/>
- Moreno, J., y Rodríguez, P. (2010). EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ EN LA ETAPA INFANTIL. Repositorio Digital de Universidad de Murcia.
- Piaget, J. (1969). Biología y crecimiento. Madrid: Siglo XXI.
- Rigel, R. (2007). Educación Motriz y Educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria. Preescolar y Primaria.
- Rivière, A., y Sotillo, M. (2013). Comunicación, suspensión y semiosis humana: los orígenes de la práctica y de la comprensión interpersonal. Madrid, Madrid: Panamericana. : M. Belinchón.
- Uribe, I. (2012). Motricidad infantil y desarrollo humano (tesis de pregrado). Recuperado de UDEA:http://tesis.udea.edu.co/bitstream/10495/9732/1/UribeParejaIvanDario_2012_MotricidadInfantilDesarrolloHumano.pdf

Valiño, G. (Junio de 2006). Portal Educar. Recuperado de ENCuentro Regional de Educación Inicial:<https://www.educ.ar/recursos/92288/el-juego-en-la-infancia-y-en-el-nivel-inicial>

Villena, M. P. (2001). Digitum: Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia. Recuperado de Precedentes históricos de la educación infantil: de la antigüedad hasta Roma:<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/50240/1/Precedentes%20hist%C3%B3ricos%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20infantil.%20De%20la%20antigüedad%20hasta%20Roma.pdf>

ANEXO 2. Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

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 c a b e z a a l levantarlo de los						3	Se lleva objeto a la boca.						
4 a 6	4	Control de cabeza sentado					4 a 6	4	Agarra objetos voluntariamente.						
	5							5	Sostiene un objeto en cada mano.						
	6	Se voltea de un lado a otro 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							20	Copia línea horizontal y vertical						
	21	Se levanta sin usar las manos. Camina hacia atrás.						21	Separa objetos grandes y pequeños						

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

46 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														

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

ANEXO 3. Entrevista dirigida al docente



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 Octavo 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:

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

- Natación
- Computación
- Danza
- Música

Otros _____

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

- Experiencias de Aprendizaje
- Rincones
- Talleres
- Proyectos

Otros _____

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

- TDA
- TDAH
- Dificultades de concentración
- Dificultades de conducta
- Dificultades de motricidad fina
- Dificultades de motricidad gruesa

Otros _____

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

- Remitir al DECE
- Hablar con los padres
- Adaptaciones curriculares

Otros _____

5. ¿Los niños en el salón de clase asumieron compromisos de compartir reglas y cumplirlas?

- Si
- No

¿Cuáles? _____

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

- Buena
- Regular
- Mala

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGS
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	8
Definición de motricidad.....	8
Definición de motricidad gruesa	9
Principales leyes del desarrollo motor.....	10
Importancia de la motricidad gruesa	11
Habilidades motoras gruesas	12
Aspectos del desarrollo motor	14
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa	17

JUEGO	19
Importancia del juego	22
Características del juego.....	24
Clasificación de los juegos	25
Aspectos a considerar para diseñar y planificar juegos.....	28
El juego y el aprendizaje	30
El rol que desempeña el docente en el juego.....	31
Juego y motricidad gruesa.....	33
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	35
f. RESULTADOS	38
g. DISCUSIÓN.....	45
h. CONCLUSIONES.....	48
i. RECOMENDACIONES.....	49
j. BIBLIOGRAFÍA.....	50
PROPUESTA Y GUÍA	57
k. ANEXOS.....	127
ANEXO 1. PROYECTO DE TESIS	127
a. TEMA.....	128
b. PROBLEMÁTICA	129
c. JUSTIFICACIÓN	133
d. OBJETIVOS.....	135
e. MARCO TEÓRICO.....	136
f. METODOLOGÍA.....	159
g. CRONOGRAMA.....	161

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	162
i. BIBLIOGRAFÍA.....	163
ANEXO 2. Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1).....	167
ANEXO 3. Entrevista dirigida al docente.....	173