



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 UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE 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: Elida Enith Cuenca Rosillo

DIRECTORA: Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2021



CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán. Mg. Sc.

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

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020., de la autoría de la Sra. Elida Enith Cuenca Rosillo. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 11 de septiembre de 2020



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

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Elida Enith Cuenca Rosillo, 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: Elida Enith Cuenca Rosillo



Firma:

Cédula: 1105932725

Fecha: Loja, 09 de abril de 2021


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

Yo, Elida Enith Cuenca Rosillo, declaro ser autora de la tesis titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE 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 nueve días del mes de abril del dos mil veintiuno, firma la autora.

Firma:  Firmado electrónicamente por:
**ELIDA ENITH
CUENCA**

Autora: Elida Enith Cuenca Rosillo

Cédula: 1105932725

Dirección: Loja, Cantón: Loja, calles, Peñón del Oeste entre Calcochima y Mixtecas

Correo electrónico: elidacuenca@unl.edu.ec

Celular: 0991171701

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Presidenta: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.

Primera vocal: Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona. Mg. Sc.

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

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento va dirigido a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación y particularmente a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, a sus Directivos y Docentes, por formarme profesionalmente y culminar mis estudios.

A mi directora de tesis Lic. María Soledad Quilca Terán, por la guía, el profesionalismo, la paciencia, comprensión, responsabilidad y orientación acertada durante todo el proceso de investigación.

Finalmente agradezco a la Unidad Educativa Padre Julián Lorente, a su directora, por su disponibilidad y amabilidad, de manera muy especial a los niños y niñas, protagonistas principales de este proyecto, su predisposición y colaboración permitió el éxito del presente trabajo investigativo.

La autora

DEDICATORIA

En primera instancia quiero dedicar este logro a Dios por darme la sabiduría e iluminar mi mente y fortalecer mi corazón además por todas las bendiciones recibidas y por darme la oportunidad de alcanzar esta meta en mi vida.

A mi amado esposo por su amor y sacrificio, por motivarme cada día a seguir y dar lo mejor de mí. A mis padres y hermanos por ser esa fuente de inspiración y ejemplo de lucha y perseverancia. A mis amigos y compañeros por su empatía y por esos momentos de risas.

A mis maestros, por compartir sus conocimientos e impulsarme siempre a ser una excelente estudiante, profesional y ser humano.

Elida Enith

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Elida Enith Cuenca Rosillo EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.	UNL	MARZO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	PEÑÓN DEL OESTE	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

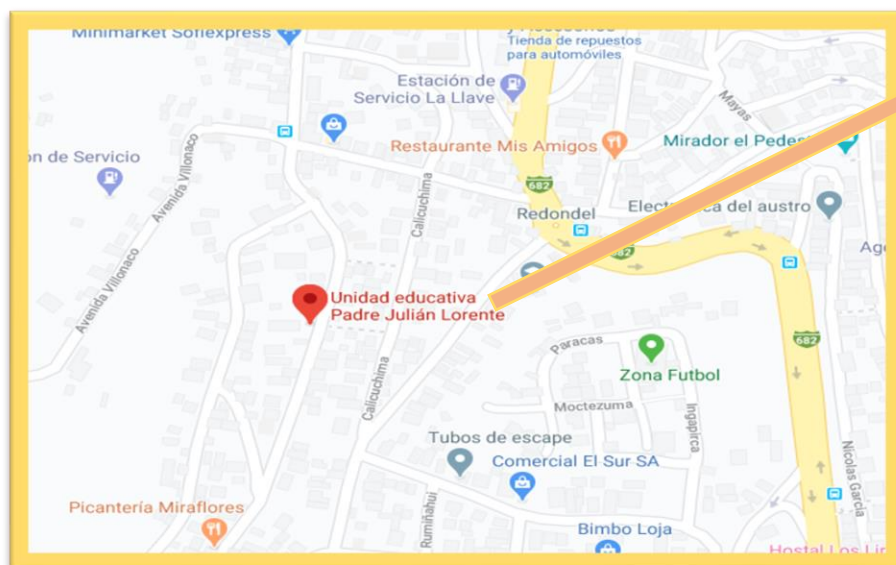
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE



Fuente: Localización de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente, 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
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - GUÍA DE ACTIVIDADES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
 - INSTRUMENTOS

a. TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

b. RESUMEN

El presente trabajo investigativo titulado: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE 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 de investigación fue no experimental, con un enfoque mixto; la población de estudio estuvo constituida por 17 personas, es decir 16 niños y 1 docente, los métodos utilizados fueron: descriptivo, analítico-sintético e inductivo-deductivo, la técnica que se utilizó fue la entrevista dirigida a la docente de aula, a través de esta se conoció que su enseñanza se basa en experiencias de aprendizaje, además como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz, la misma que se aplicó a los niños de 4 a 5 años mostrando un problema de motricidad gruesa cuyos porcentajes fueron: que el 62,50% de la población investigada, se encuentra en el nivel medio y alerta, es decir tienen un nivel bajo de habilidades motrices en relación a su edad cronológica. Llegando a concluir que es indispensable el empleo de actividades que favorezcan el desarrollo motriz, por ello se diseñó una propuesta alternativa que consta de 40 juegos infantiles que fortalecerán el equilibrio, coordinación, esquema corporal y estructuración espacio-temporal, asegurando así un buen desarrollo integral.

Palabras claves: destrezas, habilidades, juegos, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The present research work entitled: GAME AND GROSS MOTOR SKILLS IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OF PADRE JULIAN LORENTE EDUCATIONAL UNIT LOCATED IN LOJA CITY, DURING THE ACADEMIC YEAR 2019-2020, had as general objective: to analyze the importance of games in gross motor skills in children from 4 to 5 years.

The research design was non-experimental, with a mixed approach; the study population was made up of 17 people, that is, 16 children and 1 teacher, the methods used were: descriptive, analytical-synthetic and inductive-deductive, the technique used was the interview, which was directed to the classroom teacher, through this interview, it was possible to notice that his teaching is based on learning experiences, in addition as an instrument was used the Developmental Short Scale of Nelson Ortiz, the same one that was applied to the children of 4 to 5 years, showing a problem of gross motor skills, whose percentages were that 62.50% of the population investigated, is in the medium and alert level, that is to say, they have a low level of motor skills in relation to their chronological age, Concluding that the use of activities that promote motor development is essential, this led to the design an alternative proposal that consists of 40 children's games that will strengthen balance, coordination, body scheme and spatial-temporal structure, thus ensuring a good comprehensive development.

Keywords: skills, abilities, games, gross motor skills

c. INTRODUCCIÓN

En la actualidad es muy común encontrar niños que sufren diversos problemas de motricidad gruesa, tales como la falta de coordinación, equilibrio, esquema corporal, lateralidad, etc. Dificultades que se derivan de una escasa actividad física, la falta de estimulación en el área motriz y la poca importancia que se le da, puede causar daños irreversibles, la falta de autonomía funcional limita las potencialidades que cada niño posee.

En la búsqueda de estrategias que ayuden a contrarrestar este problema se determinó que el juego es una actividad que ofrece grandes beneficios al área motriz, ejercicios sencillos que deberían estar presentes diariamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, la estimulación de la motricidad gruesa es una facultad de suma importancia pues de ella dependen muchos logros, por ejemplo el que el niño levante la cabeza, gatee, inicie la marcha, corra, suba y baje escaleras, salte en un solo pie, salte a diferentes alturas y corra alternando los pies, acciones que para un adulto parecen sencillas, sin embargo, para los niños se convierten en retos difíciles de alcanzar por ello la mejor forma de ayudarlos es a través de actividades que provoquen en el niño el deseo de realizarlas sin ninguna presión de por medio.

El juego es una actividad lúdica, espontánea y natural que involucra el movimiento de todos los grupos musculares generando gozo y asombro en quien lo practica y de forma indiscriminada permita la adquisición de destrezas que aseguren el desarrollo integral del niño.

Tomando en cuenta los antecedentes ya mencionados, se planteó el siguiente tema de investigación: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5

AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020. Para lo cual se realizó un amplio trabajo bibliográfico, se elaboró juegos infantiles que favorecen el área motriz y se procedió a la construcción de una propuesta para otorgar a los docentes encargados de Nivel Inicial II.

Para el desarrollo de la investigación se planteó 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 finalmente diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

La revisión de la literatura abordó dos variables: la primera se refiere a la motricidad gruesa de la misma se desprenden los siguientes temas: definición de motricidad, definición de motricidad gruesa, aspectos importantes a tener en cuenta en el desarrollo motriz, evolución de la motricidad en el niño, factores que influyen en el desarrollo motriz, importancia de un buen desarrollo motor grueso, motricidad en la escuela y por último ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa. La segunda variable el juego, en esta variable se analizaron los siguientes temas: definición, teorías, importancia, características, beneficios, el cerebro del niño cuando juega, el juego y el aprendizaje, clasificación del juego y juego y motricidad.

El diseño de investigación fue no experimental, con un enfoque tipo mixta debido a que fue un proceso que nos permitió indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación, respondiendo al planteamiento propuesto en el objeto de estudio, además se tomó en cuenta los siguientes métodos: descriptivo que permitió analizar

y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, analítico – sintético permitió el análisis y síntesis de la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables acerca de la motricidad gruesa y el juego, inductivo - deductivo ayudó a cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones de la investigación.

La investigación tuvo lugar en la Unidad Educativa Padre Julián Lorente de la ciudad de Loja, la población de estudio que permitió establecer el diagnóstico estuvo constituida por 17 personas, es decir 16 niños y 1 docente.

Como técnica, se empleó la entrevista dirigida a la docente de aula donde se conoció que la estrategia que ella utiliza para la enseñanza son las experiencias de aprendizaje y como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la misma que permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, evidenciando un preocupante resultado pues el 62,50% de la población investigada presentó problemas al caminar en punta de pies, al pararse en un solo pie, al lanzar y agarrar la pelota, al saltar en pies juntos una altura de 25 cms y al saltar alternando los pies.

Llegando a concluir que el problema de motricidad gruesa posee una alta prevalencia en los niños de esta institución, por ello es de vital importancia el empleo de actividades que favorezcan el desarrollo motriz es así que se elaboró una guía didáctica basada en juegos infantiles, la misma que lleva por nombre “Corro, salto y ruedo y salgo de este enredo”, que contiene 40 actividades que la docente podrá utilizar para fortalecer la motricidad gruesa en los niños, en vista de que el juego es una estrategia extraordinaria para potenciar el desarrollo

de la motricidad gruesa, por lo tanto debería estar presente en todos los establecimientos educativos

Finalmente se recomienda la aplicación de la propuesta alternativa y la evaluación de los niños de manera periódica con instrumentos que valoren áreas de desarrollo tales como la motricidad gruesa con la finalidad de promover un desarrollo armónico en los niños.

La presente investigación está compuesta por: título, resumen en castellano y traducido al inglés, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, técnicas e instrumentos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

Las destrezas más importantes que cada ser humano posee son adquiridas en edades tempranas mediante actividades que implican movimiento porque todo conocimiento y aprendizaje surgen desde la propia acción del niño sobre el medio que lo rodea. En ninguna otra etapa es tan importante la estimulación del área motriz gruesa como lo es en los primeros años de vida.

Entendiendo a la motricidad como toda acción que implica movimiento y a la facultad que tiene un individuo para controlar los músculos del cuerpo. El movimiento se da para satisfacer una necesidad es decir todo movimiento cumple una finalidad, gracias a esto un individuo puede ser libre, autónomo y así expresar sus pensamientos y sentimientos.

Para Latorre y López (como se citó en Alonso y Pazos, 2020) “El movimiento es parte esencial en la vida del ser humano, es mediante el mismo como las personas abordan las tareas básicas de supervivencia, exploración del entorno, relación con la sociedad y comunicación, siendo un instrumento fundamental de interacción social” (p.1)

Es decir, es una capacidad que permite el control de movimientos que se generan al realizar una actividad o habilidad que se convierte en un factor determinante para el desarrollo de otras de más alto nivel. El movimiento está presente en la vida del niño inclusive desde antes de nacer, adquiriendo un valor significativo en el desarrollo armónico de todos los sentidos, la percepción, la cognición, la motricidad, el lenguaje y el crecimiento físico.

Asimismo, Bolaños y Gómez (como se citó en Aristizabal, Ramos y Chirino, 2018) manifiestan que se entiende por movimiento al “desplazamiento que un cuerpo tiene por el

espacio o como la concepción en la que, para el niño o la niña, el movimiento constituye su principal fuente de vitalidad y aprendizaje” (p. 20)

Al término motricidad se lo entiende como una capacidad que se encuentra en constante cambio en el aparato motriz, que tiene que ser estimulada inclusive desde antes de nacer hasta la adultez, este proceso se sitúa como una base para el progreso de las demás habilidades que tienen que ser alcanzadas por el individuo. Muchos de los aprendizajes para el desarrollo de esta área empiezan en la escuela a los siete años, siendo esta edad ya tardía pues se ha perdido tiempo valioso en el que se puede estar trabajando con el objetivo de conseguir un desenvolvimiento eficaz en todas las áreas.

La motricidad es un proceso que incluye como único elemento, al movimiento del cuerpo, atravesando por diversas etapas; iniciándose con movimientos simples o sencillos hasta movimientos complejos o precisos, que permite que el niño adquiera autonomía funcional (realizar actividades de la vida cotidiana, por ejemplo, asearse, comer solo, vestirse, etc.)

Á. Sailema, M. Sailema, Amores, Navas, Mallqui y Romero, (2017) señalan que, “La motricidad se refiere, a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en el espacio-tiempo, implicando percepción, memoria, proyección, afectividad, emoción y raciocinio. Por ello, numerosas investigaciones evalúan la motricidad como expresión del desarrollo humano” (p.4).

La motricidad es una facultad del ser humano que permite la exploración y conocimiento del medio que nos rodea, gracias al movimiento el hombre ha evolucionado y ha dado paso a la ciencia y la tecnología. Al brindar una estimulación adecuada al aparato motor indiscriminadamente se trabaja con muchas áreas, considerándose así una enseñanza completa que se la puede iniciar en casa, en el desarrollo de la motricidad en los primeros

años, posteriormente ésta ayuda se complementa con la acción del docente que está en la obligación de proporcionarle un aprendizaje en esta área.

La motricidad es un proceso complejo que requiere ser estudiada por partes de acuerdo a su evolución en el tiempo, Mendoza (2017) manifiesta que el desarrollo de la motricidad tiene es de gran relevancia ya que se presentan distintas etapas de movimientos espontáneos y descontrolados en los pequeños. La psicomotricidad, divide la motricidad del niño en: fina y gruesa, los niños empiezan por movimientos bruscos, descoordinados, en donde se emplea el movimiento de varios músculos grandes, a este tipo se lo conoce como motricidad gruesa, en desarrollo motor también se hacen presentes movimientos precisos, que requieren coordinación y equilibrio, a esta sucesión de procesos se lo conoce como motricidad fina.

Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa comprende las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo (Pérez y Clemencia, 2015).

El área motora gruesa está compuesta por una serie de acciones que aparecen mientras el niño va creciendo; tales como, el gateo, el inicio a la marcha, correr, subir escaleras, saltar, etc. Habilidades básicas para el desarrollo de destrezas perceptivas, presentes desde el momento del nacimiento al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente. Mediante la estimulación adecuada del área motriz gruesa el infante está en la capacidad de desarrollar aprendizajes propios de edades superiores, convirtiéndose en cimiento de las demás habilidades.

La evolución del área motora sigue dos leyes psicofisiológicas fundamentales: Céfalocaudal (desde la cabeza hacia los pies) y próximo-distal (desde el eje central del cuerpo hacia

las extremidades). Esto supone que las bases principales del desarrollo motor se asentarán sobre la motricidad gruesa, posteriormente, podrán evolucionar hacia el desarrollo de la motricidad fina (Álvarez, 2017).

Soutullo y Mardomingo (como se citó en Cárdenas, 2015) “Los procesos motrices engloban todo aquello que se refiere al movimiento, al conocimiento del propio cuerpo y a su relación con el medio (otras personas y seres vivos, objetos y espacio)” (p. 23).

La motricidad gruesa se configura como un área que permite el descubrimiento y la exploración del medio que nos rodea, sin más preámbulo sin motricidad gruesa no podrían existir ningún otro aprendizaje ligado a esta área, tal es el caso de la motricidad fina la misma no puede existir sin que exista una adecuada motricidad gruesa puesto que ésta surge después de una buena estimulación del aparato motor grueso, un mal funcionamiento en esta área predice un desarrollo deficiente en los posteriores aprendizajes escolares.

La iniciación a la lectoescritura debe darse cuando el niño haya adquirido una adecuada estimulación en el área motriz gruesa para su edad puesto que no se alcanzará el nivel de aprendizaje que se espera. Entonces la motricidad gruesa se convierte en la base para el aprendizaje de destrezas que deben ser desarrolladas por cada uno de los infantes, este tema necesita un análisis más amplio para comprender su importancia.

Aspectos importantes a tener en cuenta el desarrollo motriz

Existe una serie de aspectos que tienen que desarrollarse de forma óptima para que exista un buen desarrollo motriz, estos son:

- **Esquema corporal.** - Este es un aprendizaje crucial que se debe dar en la vida de los niños puesto que si no existe un adecuado desarrollo afectaría directamente a destrezas esenciales que posibilitan el conocimiento. “El esquema corporal es la

toma de conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre estas, en situación estática y en movimiento y de su evolución con relación al mundo exterior” Tasset (como se citó en Gil, 2017, p. 13).

Un deficiente conocimiento del propio cuerpo puede dar paso a movimientos torpes, bruscos, lentos, sin ninguna coordinación, una deficiente estructuración espacio temporal y estas dificultades conllevan a una baja autoestima, poca socialización, entre otras.

- **Equilibrio.** - Castro (2015), señala que el equilibrio corporal de los niños y niñas menores de cinco años tiene relación con dos estados de equilibrio: dinámico y estático.

El equilibrio dinámico es necesario para mantener la postura y mantenerse de pie, además está asociado, por su ubicación en el oído central, con la estabilidad corporal del individuo, lo cual le permite gatear, saltar, correr y caminar. El equilibrio estático es cuando el cuerpo se encuentra en reposo es decir no ejerce ningún movimiento, el individuo se encuentra en una posición sin realizar ninguna otra acción.

- **Respiración y relajación.** - Una buena respiración se constituye en una función básica del ser humano ofreciendo múltiples beneficios al cerebro, este proceso posee dos partes la primera la inspiración y la segunda la aspiración. La relajación es cuando el cuerpo experimenta un estado de tranquilidad o de reposo tras un evento de angustia (Alonso, 2017).
- **Coordinación.** - “Capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todos los factores motores sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos”

Hernández, citado por Muñoz y Rivera y estos a su vez (como se citó en Vidarte, Consuelo, y Parra, 2018, p. 15).

- **Lateralidad.** - González (2016), menciona que: El cerebro humano está constituido por dos hemisferios cerebrales cada uno con diferencias funcionales, una de las manifestaciones de esta asimetría funcional es la lateralidad corporal, la cual hace referencia al lado preferente del cuerpo que se usa de manera frecuente y espontánea, es la preferencia de un lado del cuerpo frente al otro para realizar las diferentes actividades (p. 11).
- **Ritmo.** - “Es un proceso que comienza desde los primeros años de vida, donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos. El ritmo sostiene una estrecha relación con el movimiento, el espacio y el tiempo” (Alonso, 2017, p. 231).
- **Estructuración espacio-temporal.** - Fernández (como se citó en Vega, 2017), señala que este aspecto se refiere a la distribución del espacio y del tiempo que los seres humanos adquirimos en los primeros años, fases necesarias para que cada individuo tome conciencia del lugar que ocupa él y los objetos en el espacio y el tiempo en relación con el medio que lo rodea.

Evolución de la motricidad gruesa en el niño

La motricidad al igual que las demás áreas de desarrollo del niño sigue un proceso ordenado de acuerdo al paso de los años, García y Martínez (2016) mencionan las etapas del desarrollo motor desde el nacimiento hasta la adolescencia.

El desarrollo motor del niño es un proceso fascinante que se hace evidente incluso antes del nacimiento, posterior a este se puede contemplar a los niños realizar un sin fin de actividades que fortalecen su crecimiento y cada día da paso a nuevas adquisiciones

importantes para su maduración neurológica, cabe señalar que cada infante tiene características exclusivas que lo hacen especial e irremplazable.

No debe condicionarse a un niño a que a cierta edad él ya tiene que adquirir una destreza determinada, pues cada individuo tiene su ritmo y tiene que ser respetado, cada niño crece y se desarrolla de forma única, dentro de los amplios límites que se considera normal, ahora bien, también existen retrasos considerables que tienen que ser consultados con expertos y ser tratados de forma inmediata por ello se considera necesario conocer las características de los niños a ciertas edades y tomarlas como referentes aproximadas de habilidades o destrezas que deberían ser adquiridas.

Tabla 1
Características del desarrollo motor

Edad	Característica
Recién nacido	Se limita a la coordinación de percepciones sensoriales con conductas motoras simples o automatismos (patrones reflejos de tronco y médula).
Dos primeros años	La maduración permite que los movimientos, que en el recién nacido son toscos, vayan progresando y pueda explorar activamente su mundo. En los primeros años existe una estrecha relación entre el desarrollo de la motricidad, la inteligencia y la afectividad.
Primera infancia o etapa escolar	Nuevas habilidades tanto en la motricidad gruesa (subir y bajar escaleras, transportar objetos, montar en triciclo), como en la motricidad fina (que se observa en los movimientos más precisos de las manos: dibujar o realizar construcciones cada vez más complejas). Gracias a estos avances el niño adquiere autonomía funcional (control de esfínteres, comer, vestirse, lavarse, etc.). Además, en la primera infancia el niño va tomando conciencia de su imagen corporal y definitivamente se produce una lateralización.

Segunda infancia (6-11 años)

Se perfeccionan las capacidades perceptivas y aumenta sensiblemente la fuerza muscular y la coordinación psicomotora que van a ser de notable importancia para participar en juegos grupales que requieran acciones como saltar, trepar, etc.

Adolescencia (12-18 años)

A esta edad el aparato motor ha alcanzado una maduración excelente y esto se ve reflejado en las acciones o trabajos que requieren una alta precisión y coordinación, donde el individuo responde sin problemas, además de los cambios que son evidentes tanto en la mujer como en el varón debido a su crecimiento físico y desarrollo de caracteres sexuales.

Fuente: Características del desarrollo motor (García y Martínez, 2016)

Elaboración: Elida Enith Cuenca Rosillo

Mediante la tabla 1, se evidencia un notable progreso en el área motora gruesa de movimientos bruscos y descoordinados hasta conseguir un perfeccionamiento de movimientos finos y delicados. En la etapa infantil el movimiento juega un papel que no se volverá a repetir en ninguna otra etapa de su vida, a través de él, el infante, juega, aprende, piensa, resuelve problemas y se fortalecen sus huesos y músculos, es decir esta etapa se constituye en elemental ya que da paso a la realización acciones más complejas.

Factores que influyen en desarrollo de la motricidad

Existen diversos factores que condicionan o favorecen el desarrollo motriz, por ello es necesario conocer las ventajas y desventajas de dichos factores, Guillamón, García, y Carrillo, (2018), describen una clasificación muy clara acerca de estos temas.

Tabla 2

Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad

Factores endógenos	Factores exógenos
<ul style="list-style-type: none">• La herencia es el factor más decisivo, ya que puede determinar entre el 60-80% de la variabilidad genética influyendo sobre aspectos tales como el sexo, la raza, la velocidad de crecimiento, el somatotipo, la	<ul style="list-style-type: none">• La malnutrición puede causar patologías como anemia, obesidad o raquitismo, que condicionan de una u otra forma el desarrollo óptimo del niño.

-
- | | |
|--|---|
| <p>madurez ósea o las enfermedades hereditarias.</p> <ul style="list-style-type: none">• La raza determina las proporciones corporales como la proporción de anchura de hombros en relación a las caderas, la masa muscular y ósea, entre otras.• El sistema endocrino-hormonal es decisivo ya que segregan hormonas (tiroidea, insulina, gonadotropas y hormonas sexuales).• El sexo determina las dimensiones y proporciones corporales en niños y niñas. Al nacer los niños son más altos.• Una enfermedad puede retrasar o afectar el desarrollo del niño.• La edad; el desarrollo motor en los primeros años pasa por una etapa sensible, que tiene que ser aprovechada mediante la estimulación. | <ul style="list-style-type: none">• El descanso. en la infancia y la adolescencia, los sujetos necesitan dormir hasta 11-12 horas al día. El estrés psicológico de un ambiente desestructurado puede provocar un retraso en el desarrollo motor.• La vida higiénica. factores como dormir en una habitación confortable, una dieta equilibrada, el aseo personal, un examen médico periódico y, en general, un entorno sociocultural armónico, favorecen un desarrollo emocional equilibrado. Lo contrario, puede afectar al crecimiento físico y al desarrollo motor.• La actividad física. La práctica habitual de ejercicios favorece un aparato motor fuerte y resistente |
|--|---|
-

Fuente: Factores que influyen en el desarrollo motor (Guillamón, García y Carrillo, 2018, pp. 109-110)

Al respecto en la tabla 2, se puede evidenciar que, cuando un niño posee una alimentación balanceada, atención médica oportuna, exploran su entorno, juegan libremente, se relacionan con sus pares y tiene la oportunidad de llevar a la práctica sus destrezas motrices, se estaría hablando de un desarrollo normal de la motricidad en el niño, por ello se considera de vital importancia que se le proporcione todo lo necesario o primordial que sería una buena nutrición, servicios de salud y el acompañamiento de sus padres que jueguen y si se diviertan con sus hijos.

Importancia de un buen desarrollo motor grueso

Gracias al movimiento corporal el ser humano ha podido evolucionar, satisfacer sus necesidades, descubrir y crear un sinnúmero de objetos, teorías, ciencia. La motricidad gruesa en las personas se convierte en un medio de supervivencia, sin movimiento no existiría avances significativos, el movimiento es sinónimo de vitalidad, de desarrollo y de progreso.

La naturaleza es muy sabia al permitir que nuestro cuerpo se mueva, pues esa es su función principal y no se debe permitir que los avances científicos y tecnológicos limiten esta facultad innata de la humanidad. Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez, (2018), manifiestan que la motricidad juega un papel importante en el desarrollo del infante, “la progresiva maduración de la neuro musculatura en la edad preescolar permite realizar con facilidad, las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas, siempre que haya un adecuado desarrollo neuromuscular (p. 157).

Farreny y Román, (como se citó en Garófano, Cano, Chacón, Padiá, y Martínez, 2017), señalan que el niño se manifiesta o comunica a través de todo el cuerpo, percibe la realidad externa, experimenta y aprende mediante este, siendo el movimiento un instrumento imprescindible para ello. A esto, el autor añade que, a través del movimiento, la acción, la experiencia, la organización espacio-temporal, la socialización, el niño aprende a interiorizar el aprendizaje (p. 92).

La adquisición de habilidades motrices en el niño predice en gran parte su futuro en todos los ámbitos familiar, académico, social y cultural, en muchas ocasiones los niños empiezan a realizar actividad física en primer año de escuela a partir de los seis años, lo cual manifiesta que a esa edad ya es tarde porque ya ha pasado una importante cantidad de tiempo que no se

le ha estimulado adecuadamente tanto en los centros infantiles como en el núcleo familiar siendo estos años importantísimos para la motricidad humana porque cada una de estas etapas se sustenta sobre la anterior, el desarrollo motriz se va dando en una secuencia ordenada empezando por movimientos rudimentarios, luego habilidades motoras básicas o aisladas como la locomoción y habilidades de manipulación (Peña, 2015).

La motricidad es un factor determinante en el desarrollo del niño pues de eso dependerá la evolución de las demás funciones biológicas, sociales y emocionales. Las actividades lúdicas motrices provocan en el niño emociones agradables además de ayudar a la adquisición de tareas más complejas. Mediante el juego infantil el niño adquiere coordinación, equilibrio, conocimiento del esquema corporal, lateralidad, seguridad, rapidez, agilidad, etc.

De los dos a los seis años, el movimiento sirve al niño como un medio de aprendizaje, de exploración, de conocimiento de socialización e independencia. El niño a partir de esta edad puede satisfacer necesidades básicas como alimentarse solo, vestirse, lavarse los dientes; dependiendo cada día menos de los adultos (Smith, 2016).

El movimiento es lo que le da sentido a la vida, es sinónimo de buena salud, mediante esta habilidad podemos expresarnos y cumplir nuestros anhelos de vida, de ahí la necesidad de que un niño sea estimulado correctamente en esta área, para evitar posibles dificultades de aprendizaje o investigar diversas formas de prevención y así desarrollar de forma eficiente el aparato motor.

Aunque la motricidad no sea un tema al cual las personas le presten la atención que merece, pues ha llegado el momento de hacer conciencia y empezar con ayudas pequeñas, podemos apoyar desde el hogar, desde lo laboral o como ciudadanos proponer nuevas metodologías que estimulen y potencien el área motriz ya que solo así conseguiremos un

aprendizaje completo para los niños, se debe tener presente que entre más pronto se intervenga mejores serán los frutos.

Gracias a la motricidad se adquieren destrezas como desplazamientos en diversas direcciones, exploración y conocimiento del propio cuerpo, descubrimiento del medio natural y social, coordinación, equilibrio, control de la fuerza y control del tono muscular, el movimiento en conclusión es algo vital que tiene que ser estimulado, para que el niño se reconozca como un ser autónomo, capaz de valerse por sí solo en actividades sencillas de la vida cotidiana.

Motricidad en la escuela

A partir de los tres años la segunda casa de los niños es la escuela, es el lugar donde más tiempo pasan, donde adquieren conocimiento de forma ordenada, respetando su edad y nivel de evolución. Palmar (como se citó en Alonso y Pazos, 2020) “En las aulas, la motricidad es esencial debido a que estimula la actividad motriz del alumnado, logrando un gran grado de madurez en cada uno de sus patrones básicos de movimiento, en su coordinación, motricidad, lateralidad, manipulación de objetos y equilibrio” (p.7).

Las destrezas mencionadas se convierten en bases firmes para otros conocimientos que irán surgiendo conforme pase el tiempo. Por ello la intervención del maestro en este tema es algo fundamental de él dependen la planificación de actividades que estimulen el área motriz y separar espacio y tiempo.

Si bien es cierto cuando los niños llegan a educación básica, pues ya ha pasado tiempo valioso para estimular, observando en los distintos centros educativos, niños con diversas necesidades educativas, es aquí donde el maestro tiene que intervenir con procesos que garanticen el desarrollo holístico del niño, buscando estrategias y metodologías que se adapten al grupo áulico.

La estimulación de la motricidad gruesa dentro del salón de clase es de suma importancia ya que a partir de ello el niño construye el conocimiento. Para poder tratar problemas en esta área el maestro necesita estar informado, encontrarse en constante preparación e investigación para cuando se presenten estas dificultades se encuentre en la capacidad de identificar, tratar y si fuese algo más grave inmediatamente informar a las personas que puedan ayudar.

Para estimular la motricidad existen diversas formas de trabajar la primera realizar movimientos de forma estricta o sugeridos por el facilitador que no tendría nada que ver con una actividad lúdica y la segunda que sería lo ideal, trabajar esta área de manera divertida donde inconscientemente se realiza movimientos que ayudan de sobremanera al desarrollo del aparato motriz. La etapa de educación infantil en general, es una etapa de continuo movimiento que debe ser canalizado por el educador mediante una metodología basada fundamentalmente en el juego, éste se presenta ante el niño otorgando infinidad de experiencias y vivencias que le llevarán a adquirir aprendizajes de un modo muy motivador y a la vez significativo para él, Corredor y Ríos (como se citó en Morales,2019, p.22)

Todo dependerá de la metodología que el docente vaya a utilizar, sin embargo, trabajar esta área de manera lúdica, proporcionará al niño confianza y autonomía para realizar los ejercicios propuestos, además mediante el movimiento el aprendizaje es global puesto que al estimular el área motriz indiscriminadamente se trabajan otras áreas de desarrollo.

Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa

Existen diversas actividades sencillas y poco costosas que se pueden realizar en espacios tanto cerrados como abiertos, Mendoza (2017) señala algunas actividades que ayudan al desarrollo de esta área.

- **Derribar pirámides de objetos:** Esta es una actividad muy divertida se la puede realizar con algunas latas o cajas pequeñas se forma un castillo donde el niño ya sea pateando o lanzando una pelota lo tumbará.
- **Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre:** A este juego se lo puede realizar con pelotas, grandes, medianas y pequeñas o cualquier objeto que cumpla con estas características.
- **Atrapar la pelota o el globo:** Sin duda alguna esta es una actividad que les llama mucho la atención a los niños y es super económica.
- **Jugar en el parque:** En este espacio se puede ejecutar una serie de actividades como caminar, correr, saltar, etc.
- **Armar rompecabezas del cuerpo humano:** este es uno de los juguetes que más debería de ser utilizado por padres y maestros ya que ayuda a una buena estructuración del esquema corporal. Se puede realizar con revistas, periódicos o cartón.

Algo importante que tenemos que tener en cuenta a la hora de seleccionar actividades lúdicas, es reflexionar en la siguiente interrogante ¿qué pretendemos con dicho juego? talvez solo divertir al niño o trabajar alguna área en específico para ello es necesario que se plantee objetivos y que las actividades se conviertan en una rutina en los niños ya que si la finalidad es la estimulación es necesario que se trabaje con un cronograma previamente establecido y con actividades que motiven el interés y potencien el desarrollo del área, para finalmente visualizar los resultados.

JUEGO

La importancia que tiene el juego en la vida del ser humano es innegable, más aún en la etapa infantil, esta es una actividad innata del hombre que se da de forma espontánea. A través del juego los niños desarrollan múltiples destrezas, cognitivas, afectivas, sociales y físicas, habilidades que al no ser alcanzadas repercutirán de forma negativa en el desarrollo integral de los niños.

“El término juego procede del latín *jocus* (diversión broma). El juego es una actividad natural del hombre que tiene especial importancia en la vida del niño, de modo que ha estado presente en todas las épocas y culturas” (Gil-Madrona y Abellán, 2016, p. 12).

Esta actividad recreativa es un aspecto esencial en el desarrollo del infante, jugar es vivir de una manera plena, es salir de la realidad y volcarse a un mundo donde el niño es el principal protagonista, mejora la autoestima, permite la expresión de sentimientos de culpa, rechazo, miedo, alegría, fantasía, dependiendo de la situación por la que esté pasando, Gallardo (2018) manifiesta que “El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”(p. 2)

El juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño, para llevar a cabo una actividad lúdica no es necesario poseer los juguetes más caros, pues no por ser muy costosos mejores beneficios proporcionarán, este pensamiento está muy alejado de la realidad ya que con un poco de imaginación y ayudados de cualquier material se puede generar juego que ofrece frutos positivos en la vida del niño. El juego se constituye como un estilo de vida que favorece la estabilidad emocional, física, social e intelectual. Es una actividad que nuestro cuerpo necesita realizar para conseguir un funcionamiento biológico excelente.

Macmillan (2018) señala que el juego: “Es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales” (p. 7).

El juego entendido como el gozo que se encuentra en sí mismo, contribuye más a la satisfacción del yo, es decir que no se realiza por una finalidad exterior a él, sino por el gusto que produce la propia actividad, el niño en este momento se encuentra con un pensamiento todavía egocéntrico. Este es el sentido de la asimilación como proceso lúdico, contrapuesto a la adaptación, o sentido en que actúa la actividad (Secadas, 2018, p. 22).

El juego es una creación propia de cada individuo, para conocer el entorno que lo rodea, socializar con los demás, desarrollar múltiples habilidades motrices siendo éstas base para aprendizajes que requieren precisión de movimientos, problema que hoy en día es muy frecuente. A través del juego no sólo se aprenderá, sino que se dejará de lado la idea de considerar a las actividades como aburridas o cansadas, los niños experimentan gozo mientras realizan una tarea escolar.

Teorías del juego

Debido al impacto que provoca el juego en la vida de un individuo, esta actividad se ha convertido en objeto de estudio de varios autores, a continuación, se muestran varias teorías que revelan datos importantes acerca de esta actividad.

- **Teoría metafísica:** Platón (como se citó en Baena y Ruiz, 2016) afirma que “el juego y el ejercicio físico son fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana. El juego es arte, expresión, lo que nos lleva bien lejos de los intereses y de lo rentable” (p. 75).
- **Teoría del placer funcional Bühler:** “La situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la

realidad y la supera, es el ámbito donde sólo reina el espíritu, y la libertad cumple su papel creador” (Chambi y Macedo, 2015, p. 20).

- **Teorías transpersonales y psicológicas:** De Borja (como se citó en Montero, 2017), manifiesta que la primera se refiere al excedente de energía, el individuo acumula grandes cantidades de energía, que deben ser liberadas para evitar tensiones en el organismo, pero, en el caso de la segunda se involucra más con el comportamiento de la persona ya que esto refleja la evolución que puede ir teniendo a nivel individual y dependiendo del juego que se utilice puede ayudar a notar si faltó por mejorar o reforzar algún tema o habilidad necesaria para los problemas que vendrán más adelante.
- **Teoría sociocultural del juego:** Vygotsky (como se citó en Gallardo, 2018) manifiesta que el juego se hace presente en el niño como una necesidad que debe ser satisfecha. En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real (p. 45).
- **Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional:** Según Gross (como se citó en Baena y Ruiz, 2016) considera el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo (p.75)
- **Teoría de Declory;** El juego en los niños es la ocupación más importante y a la cual se le dedica la mayor parte del tiempo e interés, proporcionándoles libertad para conocer el mundo entero y conocerse a sí mismos, además de todos estos beneficios, Declory (como se citó en Calvo y Gómez, 2018) señala que la actividad lúdica:

Es un centro de interés en sí mismo, impulsa la actividad, mantiene la atención, favorece la observación y desarrolla aptitudes como la iniciativa o la libertad entre

otras. Esto es algo atractivo para el niño porque parte de sus necesidades e inquietudes haciendo girar alrededor suyo todas las actividades (p. 29).

El juego en los niños no debe ser considerado únicamente un momento de distracción, sino que se debe tener en cuenta que esta actividad contribuye al desarrollo armónico de todas las habilidades necesarias para que sea un ser independiente. El juego debe ocupar todos los espacios en donde el niño se desenvuelve; el hogar, la escuela y la sociedad y los adultos deberíamos propiciar estos momentos de juego, sin embargo, en la actualidad los avances científicos y tecnológicos así como han traído cosas positivas para la humanidad, también se observa a muchas personas especialmente a los niños llevando una vida sedentaria, la gran parte del tiempo pasan frente a un televisor, un computador o un celular, convirtiéndose en obstáculos para el desarrollo integral.

Importancia del juego

El juego posee una notable importancia en la vida del ser humano por medio de él los niños socializan, escuchan, observan, tocan; habilidades que les permiten investigar relacionando experiencias previas con nuevas, y convirtiéndose en constructores de su propio aprendizaje. Pese a que muchas personas consideran al juego como movimientos sin ningún propósito o finalidad que lo único que persigue es divertirse e incluso como una pérdida de tiempo, el juego incluye una serie de procesos necesarios para el desarrollo del niño en todas sus dimensiones.

El juego es necesario para el desarrollo saludable del niño, Anderson y Bailey (2017) afirman que el 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego estimula el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Las habilidades motoras finas son acciones tales como ser capaz de sostener un crayón o un lápiz. Las habilidades motoras

gruesas son acciones como saltar o correr. Jugar también ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas.

Otro punto importante en este tema es que el juego es promotor de la cultura, dándole identidad, que conozca sus tradiciones y costumbres esto proporcionará al niño seguridad, tal y como lo señala Ríos (como se citó en R, Barros, Rodríguez y C, Barros, 2015) los juegos son:

La expresión fiel de la cultura de una población. Los pueblos han creado juegos comunitarios y/o cooperativos, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social. Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos, destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas (p. 1).

La UNICEF (2019) y la Convención sobre los Derechos del Niño se reunieron en 1959 con el objetivo de reconocer diez principios fundamentales para garantizar el bienestar y el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes, y entre estos diez acuerdos o derechos está presente como algo fundamental e importante el derecho a divertirse y jugar.

El juego debería utilizarse como una herramienta primordial en las actividades educativas debido a los grandes beneficios que aporta al aprendizaje de cada niño, sin desmerecer el poder que tienen estas actividades recreativas para que los infantes exploren sus habilidades corporales y resuelvan problemas de carácter motor. Según Rodríguez y Santiago (2015), señalan que el juego es esencial en el proceso educativo ya que “enseña los principios de la motivación que podemos aplicar a nuestra vida personal o laboral” (p. 10). La enseñanza tiene que ser algo innovador, emocionante y divertido para hablar de un verdadero

aprendizaje, de lo contrario solo tendremos una clase aburrida con niños que no muestran interés por los temas expuestos y una futura deserción escolar.

Bruner (como se citó en García, 2017), afirma que los estudiantes que participan en el aprendizaje práctico y actividades basadas en la experiencia de juego, adquieren los siguientes beneficios:

- Aumento de la motivación, mediante las diversas actividades recreativas, el individuo entra en un estado de satisfacción y alegría.
- La creatividad impulsada; el juego le permite explorar su entorno encontrando diversos elementos y realizar creaciones.
- Habilidades de resolución de problemas mejoradas, tomando como referente su experiencia previa y relacionando con la nueva esto permite generar una respuesta a varias interrogantes.
- Un mayor sentido de la responsabilidad personal, el juego proporciona al niño autonomía permitiéndole actuar de forma libre e independiente (p. 4).

Piaget (como se citó en Ruiz 2017), señala que el juego permite la construcción del conocimiento en los niños especialmente en las edades sensibles que sería desde el nacimiento hasta los seis años, esta actividad es considerada como un medio para el desarrollo de la inteligencia implicando actividad física y cognitiva siendo facilitador de aprendizajes. Además, señala que el juego es diferente en cada estadio de desarrollo, conforme el niño va creciendo elegirá diversas clases de actividades lúdicas en función de las capacidades alcanzadas en cada etapa.

El juego es una actividad lúdica que no se limita solamente al hecho de dar al niño diversión si no que va muchísimo más allá ofreciendo salud al que lo practica esto es esencial

ya que promueve un desarrollo completo del individuo y más aún en los niños seres que se encuentran en un potencial desarrollo.

Características del juego

El juego es un espacio único, pues los niños se abren a un mundo donde se manifiestan todas sus emociones, donde actúan libremente, en este momento son creadores de su vida ideal y donde la imaginación no tiene límites, para que esta actividad lúdica sea comprendida de esta manera necesita tener algunas características. A continuación, Calderón, Andrade y Anto (como se citó en Montero, 2017) enuncian algunas de ellas:

- Espontaneidad.
- Motivación.
- Estimulación de la imaginación.
- Despiertan interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas.

No cualquier actividad se puede considerar juego Llul (2016) muestran otras condiciones que tiene que tener esta actividad lúdica (p. 12)

- El juego es libre
- El juego produce placer
- El juego implica actividad
- El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia
- El juego tiene una finalidad intrínseca
- El juego organiza las acciones de un modo propio y específico
- El juego es una forma de interactuar con la realidad

- El juego es una vía de autoafirmación
- El juego favorece la socialización
- El juego constituye un elemento sobre motivador

Para que sea juego, tiene que ser una actividad que permita la expresión de emociones que implica esta actividad “su estructura interna es creada espontáneamente por los propios niños y niñas, que la hace muy valiosa para la Educación Parvularia, por cuanto responden plena y singularmente no solo a sus motivaciones internas, sino a sus requerimientos de desarrollo” (Ministerio de Educación 2018, p.32)

A la hora de planificar un juego es necesario tomar en cuenta todos los puntos mencionados anteriormente, no por lograr los objetivos educacionales se tiene que dejar de lado elementos indispensables en esta actividad por ello se tiene que estudiar el nivel de gozo, de novedoso y atractivo que resulte para el infante pues solo así se logrará la motivación e interés del niño.

El cerebro del niño cuando juega

El juego es la actividad que más tiempo ocupa en la vida del niño, pues prácticamente toda la niñez se enfoca en desarrollar una gran cantidad de acciones que provocan gozo en los infantes, ayudando de sobremanera a su crecimiento mientras esto sucede algo interesante es lo que ocurre en el cerebro mientras se ejecuta actividades que les parecen divertidas, se sienten felices, sienten menos ansiedad y esto es algo sumamente beneficioso a la hora de aprender puesto que a más estrés menos aprendizaje, cuando los niños están estresados segregan hormonas que inhiben el aprendizaje mientras que cuando se sienten positivos o alegres refuerzan su capacidad para aprender.

Cuando un niño juega algo maravilloso empieza a experimentar el cerebro, la segregación de muchos neurotransmisores se hace presente, sustancias químicas necesarias para un

desarrollo integral. Donde está presente la emoción, seguro se dará un aprendizaje ya que juegan un papel fundamental en este proceso, Damasio (como se citó en Muñoz y Almonacid, 2015), explica el desarrollo de este proceso:

El sistema límbico, formado por el tálamo, amígdala, hipotálamo e hipocampo, evalúa las informaciones provenientes del medio, decidiendo qué estímulos deben ser considerados y cuáles descartados. Es así como cuando los seres humanos conseguimos establecer una relación entre información nueva y la memoria preexistente, son liberados neurotransmisores como la acetilcolina y dopamina, que aumentan la concentración favoreciendo la sensación de satisfacción. De tal modo que la razón se encuentra fuertemente relacionada con la emoción, puesto que nuestros actos y pensamientos son siempre influenciados por las emociones (p. 10).

Barrantes (2017), señala las sustancias químicas que se manifiestan cuando el niño accede a las diversas actividades lúdicas:

- **La Serotonina:** gracias a ella se reduce el estrés. También es la encargada de equilibrar y regular el estado de ánimo.
- **Las Endorfinas y Encefalinas:** encargadas de reducir la tensión neuronal. Es decir, la que transmite al niño calma y felicidad. Es el mejor momento de creatividad del niño.
- **La Dopamina:** motiva la actividad física, la que consigue que los músculos reaccionen ante el juego. También participa en la estimulación de la imaginación, la creación de imágenes y seres fantásticos (p. 48).

“También se estimula la segregación de acetilcolina, involucrado en el funcionamiento de las funciones motoras, neuroendocrinas y sensoriales, que regula además la capacidad de

concentración, la formación de recuerdos y el desarrollo de la atención y el pensamiento lógico” (Delgado, 2018, p. 5).

El cerebro de los niños a esta edad se encuentra sensible a las experiencias que el infante obtenga, por lo tanto, entre más estimulación haya mayores serán los beneficios adquiridos. El uso del juego como estrategia de estimulación para prevenir e incluso tratar problemas del desarrollo en el niño es muy acertada debido a los múltiples beneficios tanto en el área cognitiva como física, social y emocional.

El juego y el aprendizaje

Según Gil-Madrona y Abellán (2016), las razones para utilizar el juego como un elemento fundamental en las instituciones educativas están totalmente justificadas, sin embargo, a continuación, se explicará cómo incide el juego en cada una de las dimensiones del infante:

- **Desarrollo psicomotor:** mediante el juego se puede mejorar la coordinación, conocimiento del propio cuerpo, con la motricidad gruesa dando paso a los movimientos más precisos, aprendizajes que determinan de una u otra forma el futuro académico de un estudiante.
- **Desarrollo cognitivo:** el niño se convierte en el protagonista del juego siendo él quien tome la responsabilidad de resolver algún problema que se presente durante esta actividad, exigiendo la activación de la memoria, atención, lenguaje y la creatividad.
- **Desarrollo social:** con la ayuda de los juegos simbólico y cooperativo, el niño empezará a interactuar con el medio que lo rodea, favoreciendo la comunicación con adultos e iguales.

- **Desarrollo emocional:** al juego se lo puede utilizar como un medio que ayude a la resolución de conflictos y controlar la ansiedad. Esta actividad proporciona satisfacción y seguridad en el participante.

El juego y el aprendizaje son dos términos que tienen mucho en común y que sus beneficios pueden ser aprovechados el uno para generar el otro. El juego al ser una actividad que provoca gozo y asombro facilita el aprendizaje de varios conocimientos que a los niños muchas de las veces no les gusta realizar. Esta estrategia debería estar presente en las instituciones para enseñar, retroalimentar e incluso evaluar las destrezas en los niños, Froebel (como se citó en Tamayo y Restrepo, 2017) creador de la educación preescolar bajo la denominación de Jardín de infantes, afirma que el juego es la esencia en la infancia, por lo que “también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria. Las acciones fundamentales en la educación son la acción, el juego y el trabajo” (p.114). La actividad lúdica a través de la motivación que produce se convierte en una metodología excelente para docentes en todos los niveles educativos.

El juego en los niños es un derecho que debe ser garantizado esto nos invita a entender la importancia que posee esta actividad, no se puede prohibir que el niño se divierta porque se estaría violentando un derecho y se estaría atentando el desarrollo integral del niño, por ello en las instituciones deberían promoverse estos espacios no solo con la finalidad de que se diviertan si no que a través de ellas adquieran aprendizajes y valores.

Según Cárdenas (2015), señalan que desde una visión educativa se han identificado dos orientaciones en el juego:

1. **Escuela activa:** que parte de la tesis de la estimulación de los sentidos, se afirma que mediante la manipulación surge el aprendizaje, se cree que entre más experiencias

agradables tenga el niño mejor será su capacidad para alcanzar las destrezas. Los principales representantes son Froebel, Michelet y Montessori.

2. **El juego-trabajo:** esta metodología es muy interesante debido a que se propone al juego como una estrategia para que motive al niño a cumplir con sus deberes en la escuela de una forma divertida, pero se agrega un punto esencial, siempre tiene que cumplir con el objetivo previamente planteado por el docente. Freinet (como se citó en Cárdenas, 2015), representante de esta orientación señala que la tarea escolar “no debe estar subordinada a la adquisición de la formación intelectual, sino que debe considerarse como un elemento constitutivo, propio de la actividad educativa y, por tanto, integrado en ella, en su vínculo con el juego” (p. 24)

En definitiva, el juego es una herramienta valiosa que ha acompañado a la humanidad desde la creación, sin embargo, hasta la actualidad no se le da el valor que merece, todas las instituciones que promueven el desarrollo integral del niño deberían de formar a su personal y utilizar esta estrategia metodológica generadora de conocimientos, situaciones y experiencias significativas.

Clasificación del juego

Es imprescindible establecer una clasificación ya que así se le podrá dar el valor que merece, además, es necesario para diferenciar los beneficios que cada uno provee y utilizar la taxonomía que mejor se adapte y encamine al cumplimiento de los objetivos a los cuales se pretende llegar.

Existe una variedad de clasificaciones, en primera instancia se puede decir que los juegos se clasifican en individuales, colectivos o sociales, siendo ésta una tipología que describe a las actividades lúdicas de una forma muy amplia dicho esto a continuación se presentará tres

grupos de juegos, sostenidos por grandes personajes, lo cual brinda confiabilidad para la aplicación de ellos.

La actividad lúdica es algo innato en el niño y permanece a lo largo de su vida, siendo así que el juego no solo debería de estar presente en los momentos de desocupación sino más bien aprovecharlo en tareas importantes como es la adquisición del conocimiento.

En la época escolar cada niño aprende de manera diferente por lo cual el docente debe de estar capacitado para entrar en la búsqueda de varias metodologías que se adapten a su grupo áulico, sin embargo, utilizando el juego como estrategia de aprendizaje el maestro obtendrá excelentes respuestas de cada uno de los participantes ya que como es de conocimiento general que a todos los niños les agrada realizar actividades lúdicas variadas.

Russel (como se citó en López, 2017), presenta cuatro grandes categorías de actividades lúdicas con especial interés educativo:

Juego configurativo: mediante este juego el niño goza estructurando y llevando a cabo la tarea, el resultado final depende de sobremanera del gozo que se experimentó en el proceso de la actividad lúdica. En este juego el participante muestra sus dotes de creador y siente un estado de bienestar durante la construcción de la actividad convirtiéndose el proceso de la acción más placentero que el resultado, un ejemplo de este juego es el moldear plastilina o pintar con acuarelas con diversos colores.

Juego de entrega: estos juegos infantiles son aquellos donde interviene la configuración y la cooperación o entrega, ésta puede ser una actividad socializadora donde se necesita más de un participante para llevarla a cabo. Existen muchos juegos que se pueden realizar en este espacio por ejemplo el tenis, juegos de ping pong, fútbol, voleibol, etc.

El juego de representación de personajes; es aquel juego donde el niño emite recuerdos de las características de un personaje o de una situación e imita movimientos, gestos, sonidos, vestimenta, colores, etc. El participante toma el lugar del personaje, actúa y piensa como él, dejando su yo de lado mientras dura la actividad. Este tipo de actividades tienen una importancia relevante, pues constituyen una fuente que estimula la memoria, creatividad, lenguaje, motricidad, convivencia, les ayuda a controlar emociones, etc. Existen muchas actividades dentro de este campo, por ejemplo, teatro de sombra, la cocinita, recreación de cuentos, etc.

El juego reglado: Son aquellas actividades lúdicas que para ser realizadas con efectividad tienen como requisito el cumplimiento de normas o reglas. Piaget señala que son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos. Los niños desde muy pequeños acatan las reglas y exigen respetar las normas o acuerdos muchas de las veces impuestas por los mismos participantes con el fin de que exista orden en el juego. El juego reglado es el más duradero en la vida de las personas con la diferencia que cuando se es adulto a las reglas se las ve como un protocolo para que exista orden, todas las reglas ya han sido asimiladas, enfocándose principalmente en ganar, el objetivo a esta edad ya no es jugar sino ganar.

Este tipo de juego genera un ganador o un grupo de ganadores y un perdedor o un grupo de perdedores. Que haya ganadores o perdedores genera, en los niños que ganan, un aumento de la autoestima y, en los niños que pierden, angustia y frustración. (Bermejo y Blázquez, 2016).

Piaget (como se citó en Fuentes, 2018), presenta otra clasificación interesante que se centra en el desarrollo evolutivo del niño, pues asegura que el individuo conforme va

creciendo sus intereses van cambiando, por lo que no puede existir un solo tipo de juego para todas las edades, por ésta razón Piaget muestra las siguientes clases de juegos de manera jerarquizada, “Él asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (p.18).

A continuación, se describe de forma más amplia cada uno de ellos:

El juego funcional o de ejercicio (desde los 0-2 años), este tipo de juegos coincide con la etapa sensorio-motora. Las actividades que realiza el niño al inicio de esta etapa se caracterizan principalmente por movimientos espontáneos, bruscos y falta de coordinación, además mediante estos juegos el niño al realizarlos experimenta placer inmediato, por ejemplo, al mover un chupete, al meterse la mano o cualquier objeto a la boca, soltar y recuperar el chupete, en los meses iniciales se desarrollan los reflejos y la sonrisa social, mientras que caminar, correr, subir y bajar escaleras, serán habilidades propias del final de esta etapa.

El juego simbólico: corresponde a la etapa pre-operacional, desde los dos años hasta los cuatro años. La legislación española afirma que: “A través del juego simbólico, el niño se acerca a la imitación y representación de modelos externos, lo que les permitirá comprender e interpretar gradualmente el mundo que le rodea” (Cabarrocas, 2016, p. 10)

Juego de construcción o montaje: este tipo de juego no representa a ningún estadio de desarrollo más bien se convierte en un puente en un punto intermedio entre el juego y la evolución del pensamiento del niño. Es decir, cuando el niño ha logrado coordinar y configurar el juego inmediatamente se propondrá un objetivo. Por ejemplo, si al inicio jugaba a modelar plastilina, posteriormente puede proponerse a realizar un animal, un carro o un

barco utilizado la plastilina, el primer material puede tomar diferentes formas, a este tipo de juego se lo conoce como juego de construcción o de montaje.

Los juegos reglados y sociales, este tipo de actividades lúdicas aparecen en el periodo de las operaciones concretas, aproximadamente entre los cuatro a cinco años de edad las reglas aparecen, pero es desde los siete a los once años cuando en realidad los niños empiezan respetarlas estrictamente. “Asimilar que las decisiones y acuerdos del grupo están por encima de las individuales” (Hernández y Cardona, 2016, p. 14), esto es muy necesario en la vida del niño ya que le permite interactuar con los demás. Además, propicia una mejora en el control de las emociones por lo tanto es necesario la superación del egocentrismo.

El niño se divierte en los juegos en grupos, eligiendo el tipo de juego, a sus compañeros de equipo y explicando y asumiendo las reglas. Este tipo de juego está presente a lo largo de la vida del individuo es el más duradero.

Otra clasificación muy interesante realiza Moyles (como se citó en Benavides y Pincay, 2015) en donde manifiesta que el juego es una forma por la cual el ser humano obtiene múltiples experiencias, también es una tarea propia de la infancia, configurándose como un momento crucial en el desarrollo de los niños.

Esta clasificación llama mucho la atención ya que aparece con un enfoque completo abordando de forma detallada en cinco grupos los aspectos de desarrollo del niño:

Juegos motores.

Con especial interés en el desarrollo de los aparatos; motor grueso y motor fino. existen juegos que se ocupan del área motriz como, por ejemplo: juegos con la pelota, bolos, topadas, frutas, pinzas, etc.

Juegos sensitivos.

Como su nombre ya lo predice, son juegos que permiten la estimulación de los sentidos. Para estos juegos se utilizan objetos que permiten educar el tacto, oído, vista, gusto, olfato. A través de estas actividades recreativas se puede lograr múltiples beneficios importantes para la vida del niño.

Juegos intelectuales.

Son aquellas actividades quietas y tranquilas, que desarrollan funciones intelectuales superiores tales como: lenguaje, percepción, memoria, creatividad, etc.

Juegos afectivos.

Se refiere a la socialización, a la autoestima, control de las emociones de manera lúdica.

Juegos artísticos.

Estos juegos se utilizan para desarrollar la imaginación, la misma que se plasma en la cultura estética, según las habilidades y aptitudes de cada uno de los niños.

En la búsqueda de alternativas que favorezcan el desarrollo del niño especialmente en el área motriz se resuelve que de todas las tareas que realiza el infante la mejor forma para abordar esta problemática es mediante el juego ya que el estar físicamente activos, les permite comprender el movimiento y el espacio a través de la práctica de habilidades sensoriales y motrices, tomando conciencia del lugar y creciendo con un cuerpo activo y saludable (The LEGO Foundation, 2017).

El cuerpo en movimiento constituye la matriz básica del aprendizaje infantil ya que todo lo que el ser humano realiza para conocer, relacionarse y aprender lo hace a través del cuerpo.

Por lo tanto, es lenguaje que tiene significado intencional en el proceso de adquisición de los saberes infantiles: “El sentido cinestésico (movimiento) y táctil (piel) constituyen otra modalidad para el aprendizaje, ellos representan unos de los principales canales para la asimilación y retención de información” Villasmil de Bermúdez (como se citó en Backes, Porta, y Difabio de Anglat, 2015, p. 179).

Luego de analizar el concepto, características, teorías, importancia y tipologías del juego se puede afirmar que las actividades lúdicas son un instrumento confiable para la adquisición de habilidades y destrezas en la etapa infantil, además se constituye como un elemento capaz de solucionar problemas funcionales en los escolares.

El juego y motricidad

La importancia de los juegos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa es evidente ambos términos tiene mucho en común, varios son los aportes del juego en esta área de desarrollo, así lo manifiestan S. Casanova, Vásquez y T. Casanova (2016):

La práctica motriz, no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro, de descubrir y descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y el tiempo (p. 9).

En los primeros años de vida los niños encuentran en el movimiento su principal medio de expresión y comunicación, las dificultades en el área motriz son muy comunes sin embargo no son tomadas en cuenta a continuación Marsal (como se citó Pérez, 2019) señala que:

Los problemas de motricidad pueden ser un problema grave, pues pueden no solamente afectar su condición física sino también el desarrollo psicológico y social. La actividad

motora, o sea la capacidad de movernos, influye en la mayoría de las actividades humanas. Cualquier movimiento, por sencillo que sea se basa en procesos complejos en el cerebro que controlan la interacción y el ajuste con precisión de ciertos músculos (p. 9).

Los niños con dificultades en la motricidad sufren de problemas de autoestima, sobreprotección, atención, concentración, dificultades de lenguaje entre otras. La estimulación de la motricidad es muy beneficiosa ya que esta no se limita solo al área motriz, si no que indiscriminadamente trabaja las demás áreas de desarrollo proporcionando un crecimiento pleno en el niño.

Huizinga (como se citó en Gamboa, Bernal, Gómez, Gutiérrez, Monreal y Muñoz, 2020) señala que:

La motricidad y el juego son elementos indisolubles, en los que el niño o niña desde su experiencia corporal puede vivenciar por sí mismo la autoconstrucción de aprendizajes y de su propio ser. Así, la acción de jugar se constituye en el placer por aprender libremente, por descubrir, por construir con el otro (p. 53)

El mejoramiento en un área de desarrollo no tiene que ser forzada, más bien se debe optar por utilizar estrategias motivadoras que impulsen a los niños a realizar los ejercicios por sí mismos que ellos tomen la iniciativa, por ello se ha considerado al juego como un puente generador de gozo que subjetivamente estimula la motricidad. Según Barreno y Macías (2015) señalan que el en la primera infancia es:

Una actividad de diversión donde el ser humano demuestra estar activo y generando conocimientos, además es una forma de liberar energías, expresión, instintos, sentimientos, actitudes y desarrollar habilidades y destrezas. Existen necesidades que satisfacer para cumplir con el desarrollo armónico integral del niño, lo lúdico coadyuva

con la formación sistémica del hombre, ampliando sus potencialidades biológicas, espirituales, psíquicas y sociales (p. 114).

La estimulación de la motricidad gruesa en edades tempranas a través del juego mejorará el futuro del niño ya que se trabajarán aspectos físicos y psicológicos. El movimiento que requiere patear la pelota, las topadas, las escondidas, el básquet, las frutas, el hogar, jenga o twister, proporcionan habilidades de coordinación, equilibrio, ritmo, esquema corporal, estructuración espacio temporal, lateralidad, precisión y por si fuese poco también ayuda a la atención, concentración, memoria, socialización, lenguaje y autoestima.

El juego ofrece múltiples beneficios entre ellos un notable mejoramiento en la motricidad gruesa, mediante el juego activo se puede conseguir equilibrio, coordinación, ritmo, velocidad, estructuración espacio-temporal y muchos más beneficios para la salud. Así como lo muestra la UNICEF, en su guía para la familia (CEDEP y Edwards, 2015);

- Ayuda a mantenerse saludable.
- Fortalece los huesos y músculos.
- Nos hace más ágiles, nos permite movernos con facilidad y cansarnos menos.
- Mejora el sistema respiratorio.
- Ayuda a gastar energía y así se previene el sobrepeso y la obesidad.
- Mejora las defensas del cuerpo contra las enfermedades.
- Ayuda a inculcar valores como la solidaridad, el trabajo en equipo, el aprender a perder y ganar.
- Hacer algún deporte es una oportunidad para compartir con amigos y hacer nuevas amistades. (p.129)

Sin duda alguna el juego y la motricidad van de la mano, son dependientes uno del otro, las dos son actividades innatas, sencillas que poco a poco permiten alcanzar diversas habilidades esenciales en la vida del ser humano.

Los primeros años deben ser aprovechados al máximo, a la edad de cuatro a cinco años los niños se encuentran dispuestos a aprender y más aún si se le presenta el aprendizaje como una actividad divertida, los niños no se podrán resistir y accederán a experimentar los diferentes juegos.

Jean Piaget (como se citó en Sequeda y Bohórquez, 2020), “explica cómo el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según cada etapa evolutiva del individuo” (p.16).

Utilizando el juego como estrategia de enseñanza no sólo se conseguirá potenciar el área motriz si no también se obtendrá un notable desarrollo en lo emocional, en lo cognitivo y en el área social. No permitamos que los niños dediquen tanto tiempo al televisor, al celular o a la computadora ya que esto de una u otra forma afecta el desarrollo armónico de todas las funciones biológicas del individuo.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para la realización de presente trabajo de investigación se necesitó los siguientes materiales: hojas de papel boom, lápices y lapiceros de color, libros y revistas en formato físico, computadora, internet, libros electrónicos, tesis, artículos científicos y revistas electrónicas, celular e impresora.

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

Enfoque de investigación: tipo mixta debido a que es un proceso que nos permitió indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación, respondiendo al planteamiento propuesto en el objeto de estudio

Los métodos utilizados fueron:

Descriptivo: este método permitió analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. De acuerdo con Sampieri, Collado, Lucio, Valencia y Torres, 2014, el estudio descriptivo “Busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p.92).

Analítico - sintético: mediante este método se analizó y sintetizó la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables

acerca de la motricidad gruesa y el juego. Según Abad (como se citó en Valdés, 2019) señala que este método en la investigación “es necesario para la fase de revisión de la literatura en la interpretación de información y en el análisis de datos” (p.14).

Inductivo - deductivo: Según Prieto (2017), el método inductivo se desarrolla con base en hechos o prácticas particulares, para llegar a organizar fundamentos teóricos. Mientras que el método deductivo basa sus cimientos en determinados fundamentos teóricos, hasta llegar a configurar hechos o prácticas particulares (p.11). Gracias a la combinación de los dos métodos se logró cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejan los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación presente.

Como técnica, se utilizó la entrevista dirigida a la docente de aula con la finalidad de conocer cuáles son las estrategias que utiliza para el proceso de enseñanza.

Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, es de carácter abreviado diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social).

Población y muestra

La población de esta investigación comprende de 17 personas, es decir 16 niños y 1 docente del nivel inicial II de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente, debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra. Tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico ya se encontraba

estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

f. RESULTADOS

Resultados obtenidos de la Escala Abreviada de Desarrollo (EDA-1), aplicada a los niños de 4 a 5 años.

Tabla 3

Motricidad Gruesa

Variable	f	%
Alerta	1	6,25
Medio	9	56,25
Medio alto	6	37,5
Alto	-	-
Total	16	100

Fuente: Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) aplicada a los niños de 4 a 5 años de Inicial II de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente.

Elaboración: Elida Enith Cuenca Rosillo

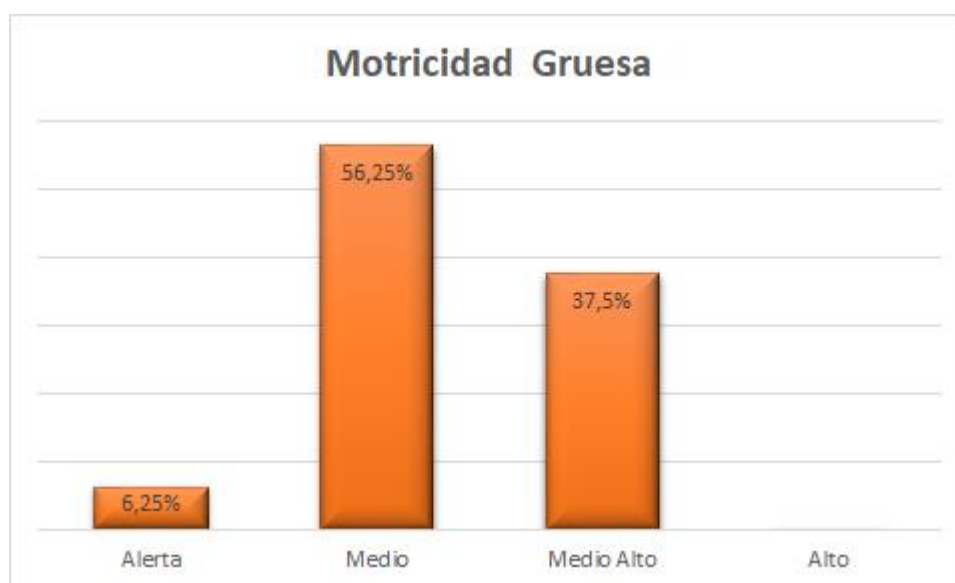


Figura 1

Análisis e interpretación

Armijos (como se citó en Semino, 2016), señala que el área de motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. 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. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda (p. 26).

En relación a la tabla 3 y figura 1 se observa que un niño equivalente al 6,25% se encuentra en el nivel de alerta, mientras que 9 infantes que representan al 56,25% se ubican en el nivel medio finalmente se observa que 6 niños que corresponde al 35,25% se ubican el nivel medio alto.

Los resultados obtenidos reflejan que la mayoría de los niños investigados se ubican en el nivel medio y alerta presentando problemas en el área de la motricidad gruesa, evidenciando dificultad al saltar a una altura de 25 cms, al caminar en punta de pies, al saltar en un solo pie y al hacer caballitos alternando los pies, por ello es importante que se generen actividades que impliquen el movimiento de cabeza, brazos, piernas, pies, etc., movimientos corporales que favorezcan el desarrollo armónico del cuerpo para un óptimo desarrollo de la motricidad gruesa.

Resultados obtenidos de la entrevista dirigida a la docente de Inicial II, de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente.

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Uno de los talleres adicionales que reciben los niños es inglés.

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

La metodología que yo utilizo se basa en experiencias de aprendizaje.

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

En este salón de clases se observan diversos problemas como dificultades de motricidad gruesa, dificultades de motricidad fina, dificultades de concentración, dificultades de conducta y sobreprotección.

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

Tratarlos personalmente como docente y con apoyo de los papacitos.

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

Sí, o sea no diríamos tanto los niños si no los padres de familia que son quienes nos ayudan muchísimo.

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

La participación es buena.

Análisis e interpretación

En lo señalado por la maestra, se puede observar que ella posee un amplio conocimiento acerca de los periodos de desarrollo del niño, dándole la importancia que merece a la educación en esta etapa, la estimulación en edades tempranas es muy necesaria ya que ciertos estímulos, a tiempo ayudan al niño a alcanzar destrezas y habilidades valiosas para su desarrollo.

El aprendizaje en esta etapa se da mucho más rápido, es conocido que un niño a una edad temprana puede aprender más idiomas que una persona adulta, por ello la docente manifiesta que en su salón se opta por enseñar inglés como taller adicional, ya que considera que esta es la edad perfecta para aprender una segunda lengua, porque además de abrir puertas al conocimiento permite que su cerebro posea más interconexiones neurológicas, ayudando al desarrollo cognitivo. Enseñar inglés es de vital importancia porque en nuestra cotidianidad nos encontramos con situaciones que necesitan de la comprensión de este lenguaje, por ejemplo; el acceso a información y también porque en los colegios y universidades se dictan estas clases como asignaturas que tienen que ser aprobadas, en estas edades a muchos se les complica el aprendizaje de este idioma, esto puede deberse a que la edad propicia para este aprendizaje ya pasó. Trévor (como se citó en Romo, 2018) en su libro de Psicología del lenguaje, afirma que la edad idónea para el aprendizaje de otra lengua además de la materna se encuentra entre los 5 y los 7 años, después el niño pasa a otra etapa donde disminuye esa capacidad de abstracción, se piensa que existe un periodo crítico para la adquisición de otro idioma.

Respecto a la metodología que utiliza la docente, afirmó que ella utiliza experiencias de aprendizaje para el proceso educativo, siendo esta una opción muy interesante porque parten de lo que a los niños les gusta, donde la maestra juega un rol crucial puesto que tiene que ser

muy observadora, creativa tiene que estar en preparación continua para poder determinar los diversos estilos de aprendizajes de su grupo áulico, posteriormente se encargará de acondicionar el ambiente que provoque la participación de todos ellos a través de situaciones lúdicas. El Ministerio de Educación (2014), define a estas experiencias como un conjunto de vivencias, intencionalmente preparadas por el docente que surgen del interés del niño y despiertan la curiosidad, emoción y satisfacción necesarias para el aprendizaje.

Además, esta metodología permite la interacción de la maestra con los padres de familia ya que se encuentran en constante comunicación, formando grupos colaborativos y acondicionando el aula de acuerdo al tema que se va aprender, el ambiente es muy importante en esta estrategia pues prácticamente de aquí emergen las ideas de los niños, Jaramillo (citado en Castro y Morales, 2015), señala que el ambiente del salón de clases es esencial ya que favorece el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional del niño, permite que se encuentre en contacto con la realidad, vivencias que facilitan la adquisición de aprendizajes necesarios para su desarrollo integral.

Asimismo, señaló que los problemas más frecuentes en su salón de clase se presentan en el área motriz tanto gruesa como fina, evidenciando niños con falta de equilibrio, coordinación, fuerza muscular y problemas en la estructuración espacio-temporal, todo ello conlleva a la manifestación de sentimientos de frustración, llanto y desgano situaciones que interfieren de forma negativa en el desarrollo de los niños y en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, si no existe una buena motricidad gruesa difícilmente existirá una excelente motricidad fina. La estimulación del área motriz es un tema esencial la desatención provocaría daños irreversibles. Mesonero (citado en Landi, 2017) menciona que una buena motricidad forma parte de la educación del ser completo, ya que el conocimiento se deriva

directamente del movimiento, pues a través de él se produce experiencias duraderas, mediante estas acciones el educando manifiesta sus necesidades, sentimientos y habilidades.

Otra de las dificultades que señala la docente es la desconcentración, entendida como la falta de atención de los niños a la hora de desarrollar un tema, se ha escuchado a la mayoría de maestros con la misma dificultad en su salón de clases, la atención es un requisito indispensable en el aprendizaje pues de lo contrario no ocurrirían los procesos de consolidación, mantenimiento y recuperación de la información. Antes de evaluar la atención en los niños es necesario indagar en la actitud y metodología del maestro puesto que la atención depende muchos factores, el niño atenderá según el grado de impacto que provoque la presentación del tema, por ello se considera necesario que las estrategias que se utilicen provoquen en los niños gozo y asombro.

Además, se presentan problemas de conducta y sobreprotección, afirma que muchos niños no obedecen y pelean con sus compañeros, los problemas de conducta es un tema preocupante puesto que afecta al buen funcionamiento de clases y al clima del aula, interfiriendo directamente en el aprendizaje de los alumnos. Según Matalí, Petitbó y Serrano (citado en Bellón, 2016), añaden que la mayoría de los niños entre los 3 y 6 años presentan malos comportamientos de manera aislada, que se resuelven espontáneamente con el tiempo, sobre todo conductas oposicionistas, rebeldía y agresividad. Esto quiere decir que algunos comportamientos son característicos de estas fases del desarrollo del niño, siempre y cuando no persistan en tiempo. Esto se puede dar por diversos factores; familiares, sociales o ambientales, derivándose de la sobreprotección, padres que no permiten que sus hijos sean autónomos, que les resuelven todos los problemas y sobre todo padres que no ponen límites y normas claras a sus hijos, por lo general no les gusta respetar turnos les produce ansiedad y pueden llegar a lastimar a alguien, por no comprender su fracaso.

La docente para hacer frente a esta problemática, señala que en primera instancia habla con los padres y a los niños en el aula se les brinda atención personalizada con sus conocimientos, se evidencia la preocupación por sus alumnos y busca ayuda en las personas idóneas, los padres son los primeros que tienen que conocer los problemas que está atravesando su hijo y si son dificultades leves, como cumplimiento de reglas de comportamiento o realización de deberes, los padres se convierten en los mejores ayudantes de la educación de los niños si se trabaja mancomunadamente en casa y en la escuela el niño logrará integrarse eficazmente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Ibáñez y Mudarra (citado en Barreno y Macías, 2015) señala que: La atención temprana debe ejercer su función preventiva adoptando las medidas precisas encaminadas a impedir, si es posible, que el niño se vea afectado en cualquier área de desarrollo, pues en la edad de 4 a 5 años ya se manifiestan diversas disfunciones que deben ser tratadas, por un docente parvulario quien debe estar listo para detectar e incluso abordar el problema a tiempo.

La maestra juega un papel crucial en la formación de los niños pues es la encargada de observar, detectar y establecer el orden en el salón de clases, en este caso, manifiesta, que directamente no se estableció acuerdos con los niños, sino que se ha llegado a acuerdos con los padres de familia, quienes colaboran desde casa para que estas reglas y compromisos se cumplan. Sin embargo, Ares y Bertella (2015) afirman que las reglas ayudan a una relación positiva entre los compañeros y docente; desde estas edades ya se debe construir los compromisos con los niños y se debe ser firmes a la hora de hacerlos cumplir, pero no ser demasiado controladores siendo presente la comunicación y la motivación cuando cumplan aquellas normas.

Con respecto a la participación dentro y fuera del salón de clase la maestra señala que es buena, tanto dentro como fuera del aula, ya que cuando se realizan preguntas ellos siempre

contestan, están activos y dispuestos a trabajar la mayoría cumplen con las tareas enviadas. Mediante la entrevista se conoció que no se utiliza al juego como una metodología de enseñanza-aprendizaje, el juego al ser una actividad innata que provoca un gran placer en los niños al realizarlo, es la mejor forma para adquirir una excelente participación sin que ellos se sientan incómodos o con miedo. La participación activa de los niños es una clara señal de un ambiente saludable, esto es muy importante ya que aumenta el interés y la motivación de los niños, al mismo tiempo que se involucran activamente en su propio aprendizaje adquiriendo experiencias significativas.

g. DISCUSIÓN

Al analizar la importancia del juego y el papel tan importante que cumple en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente, se encontró que existen problemas de motricidad gruesa, además se pudo conocer que la docente no utiliza el juego como una metodología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje quedando en evidencia el poco valor que se le da a este tipo de actividades. Francesco Tonucci, en una conferencia en la Fundación Arcor (2014), cataloga al movimiento, al juego y la infancia como sinónimos, señala que estos términos definen el presente y futuro del individuo, no pueden pensarse por separado, el juego a través del movimiento es lo que permite que el niño se desarrolle, mediante la manipulación el niño aprende, explora y conoce el medio que lo rodea experiencias que se manifiestan en la realización de tareas sencillas como gatear, caminar, correr, comer o manejar bicicleta, los niños tienen que jugar para sentirse libres, realizados, capaces y felices.

Para dar respuesta a los objetivos previamente planteados se aplicó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1), la misma que sirvió para hacer una valoración en el área de motricidad gruesa. Seguidamente se diseñó una entrevista dirigida a la docente, con la finalidad de conocer cuáles son las estrategias que utiliza para el proceso de enseñanza aprendizaje. Finalmente se planteó una propuesta alternativa la cual lleva por nombre “Corro, salto y ruedo y salgo de este enredo”, la cual tiene por objetivo investigar y facilitar juegos que potencien el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. A través de estos instrumentos se pudo evaluar y verificar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Con respecto al primer objetivo: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, para su cumplimiento se aplicó la Escala Abreviada de

Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, arrojando un preocupante porcentaje de niños con problemas en el área de motricidad gruesa. Pues se observa que el 62, 50% de la población investigada, se encuentra en el nivel medio y alerta, presentando dificultades al caminar en punta de pies, al pararse en un solo pie, al lanzar y agarrar la pelota, al saltar en pies juntos una altura de 25 cms. y al pedirle que salte alternando los pies evidenciando así el problema presentado. Además, la docente de aula afirma que uno de los problemas más frecuentes en su salón de clases, es una deficiente motricidad gruesa, siendo esta la causa principal de que los niños no adquieran las destrezas necesarias para alcanzar una autonomía funcional óptima. De acuerdo con Palacio (como se citó en Cabrera y Dupeyrón, 2019) el movimiento “determina el comportamiento motor de los niños y las niñas 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.15). La motricidad gruesa implica aquellos músculos más grandes de cuerpo, los cuales se manifiestan en actividades cotidianas como gatear, caminar, comer, correr, saltar, todas estas habilidades dependen de procesos internos tales como la fuerza y resistencia de los músculos.

Los problemas de motricidad en los niños es un tema que ha tomado mucha fuerza en las grandes ciudades debido a la poca estimulación y experiencias motrices que ellos experimentan, los juegos motores han quedado para la historia, actividades que humanizan, integran, incluyen y que permiten la adquisición de destrezas que no pueden ser adquiridas en ninguna otra etapa han quedado relegadas en los mejores casos al fin semana y en otros su práctica es casi nula, Inma Marín, en una conferencia en la Universidad Católica de Uruguay (2018), manifiesta que si un niño no juega no hay posibilidad de desarrollo, porque al realizar este tipo de actividades aunque requieran esfuerzo al realizarlas lo hace porque

está disfrutando, ese impulso interno de querer jugar convierte a esta metodología en una necesidad.

Asimismo, en relación al segundo objetivo: conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, para lograr su cumplimiento se aplicó una entrevista dirigida a la docente, que dio como resultado la utilización de experiencias de aprendizaje. Esta estrategia es muy interesante para promover la participación activa de los niños, sin embargo, el Currículo de Educación Inicial posiciona al juego como la principal estrategia para desarrollar destrezas en edades temprana, Froebel (como se citó en Tamayo y Restrepo, 2017) creador de la educación preescolar bajo la denominación de Jardín de infantes, afirma que el juego es la esencia en la infancia, asimismo dice que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria recordemos que las acciones fundamentales en la educación son la acción, el juego y el trabajo.

El juego es el elemento clave que puede transformar la educación, en los lineamientos para el inicio de ciclo del nivel inicial, que propone el Ministerio de Educación (2020) se afirma que el juego es el principio fundamental de la educación inicial definiéndola como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. El juego proporciona a los niños/niñas placer y diversión. Les brinda oportunidades para escoger, tener iniciativa, tomar pequeñas decisiones, resolver problemas y desarrollar la imaginación. Para que el juego en clases tenga las ventajas deseadas, la mediación del adulto es importante (p.3). El juego es una actitud frente a la vida y para los niños va ser el modo en el que ellos van a poder construir su ser en el mundo y su modo de estar en el mundo.

Con el tercer objetivo: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, para su cumplimiento se elaboró una propuesta alternativa denominada “Corro, salto y ruedo y salgo de este enredo”, aquí se ofrece una serie de actividades cuyo elemento principal es el juego y a través de él se estimula el desarrollo de la motricidad, estos ejercicios implican acciones como saltar, correr, caminar y gatear. Todas ellas contribuirán a un desarrollo pleno de la motricidad gruesa. La motricidad gruesa y el juego son dos aspectos que dependen uno del otro, el juego al ser una actividad divertida despierta en el niño ese impulso de querer realizar ejercicios que ayudan de sobremanera a su desarrollo motriz, corroborando con García y Cols (como se citó en Baena y Ruiz, 2016) el juego al tener como características principales la espontaneidad y lo agradable o placentero, se convierte en una actividad potencialmente motivadora, que llama de forma natural a la realización de movimientos corporales que aportan múltiples beneficios entre ellos la estimulación de la motricidad gruesa.

h. CONCLUSIONES

- Se evidenció que existen problemas de motricidad gruesa, la mayoría de la población investigada se encuentra en los niveles medio y alerta, problema que afecta directamente a la adquisición de destrezas incidiendo de sobremanera en el desarrollo armónico del niño.
- A través de una entrevista dirigida a la docente se conoció que la estrategia que utiliza para la enseñanza con los niños está basada en experiencias de aprendizaje, y que el juego es utilizado como un medio de distracción mas no como una metodología para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Tomando en cuenta los resultados se diseñó una propuesta alternativa denominada “Corro, salto y ruedo y salgo de este enredo” con la finalidad de fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos juegos infantiles, la misma cuenta con una guía metodológica donde se especifica los materiales y procesos de ejecución para cada uno de ellos, logrando así un desarrollo motriz acorde a la edad de cada niño.

i. RECOMENDACIONES

- Utilizar diversos instrumentos psicométricos que valoren el desarrollo de los niños en las diversas áreas, tanto al comienzo, durante y al final del año escolar, con la finalidad de poder identificar y tratar posibles problemas que entorpezcan la adquisición de habilidades necesarias para un crecimiento sano y feliz.
- Que se dé apertura a otras metodologías dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, como el juego que permite a los niños conocer el mundo que los rodea de manera libre y divertida, estos espacios estimulan la motricidad gruesa de forma única manteniéndolos concentrados, motivados y atentos para la realización de cualquier aprendizaje.
- Que se lleve a la práctica la propuesta alternativa, ya que a través de ella se podrá trabajar el área de motricidad gruesa con actividades lúdicas, motivadoras e innovadoras que se pueden adaptar a cualquier edad, individualidad y área de aprendizaje estimulando y generando conocimiento.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y
LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA



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

“CORRO, SALTO, RUEDO Y SALGO DE ESTE ENREDO”

AUTORA: Elida Enith Cuenca Rosillo

Loja-Ecuador

2020

TÍTULO: “CORRO, SALTO, RUEDO Y SALGO DE ESTE ENREDO”

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

1. PRESENTACIÓN

En el anhelo de aportar con estrategias que fortalezcan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro a cinco años, se construye esta propuesta, esperando transmitir la importancia de la estimulación motriz en edades tempranas, el respeto, la creatividad, la paciencia y la empatía para con cada uno de los niños. Este documento propone la estimulación de diversas destrezas motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones, además, se ha prestado especial atención a las necesidades de estimulación y gozo que provoquen éstas actividades lúdicas, para que el niño sienta el deseo de realizarlas sin ninguna presión por parte del facilitador.

En la guía didáctica se describirá la ejecución de cada uno de los juegos que en total suman cuarenta, ejercicios con diferentes características y múltiples beneficios destinados a trabajar: el mejoramiento de la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación espacio-temporal, habilidades indispensables que todos los niños tienen que alcanzar para tener éxito en aprendizajes escolares posteriores.

2. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad se observa muchos niños sentados frente a un televisor, a una computadora o a un celular, esta es nuestra preocupante realidad, son muy pocos los pequeños que se encuentra jugando en canchas de uso múltiple o parques, la poca importancia que se le da a los juegos que requieren esfuerzo físico es evidente, ante esta situación es necesario una pronta intervención, porque así como pasan los días de forma acelerada así mismo se escapan las oportunidades que un individuo tiene para ser estimulado, pues entre más temprano se actúe mayor será el beneficio para cada uno de los niños.

Ejercicios tan sencillos como saltar, bailar, desplazamientos en diversas direcciones, lanzamiento de objetos, etc. Pueden marcar un avance significativo en la vida de un niño, las actividades que se presentan a continuación han sido elegidas cuidadosamente, teniendo en cuenta tanto la edad a la que se atiende (niños de cuatro a cinco años), y las características individuales que cada niño presenta.

Los beneficiados principalmente serán los niños puesto que cada uno de ellos podrán jugar, descubrir y divertirse con los juegos propuestos. Además, será un instrumento valioso para padres de familia, directores, docentes y estudiantes, debido a la claridad y originalidad de esta propuesta. Cada uno de ellos se va dar cuenta de lo agradable que es trabajar con juegos infantiles y los múltiples beneficios que adquirirán mediante la ejecución de estos. Es factible esta propuesta porque se encuentra asentada sobre bases de información científica que le otorgan seriedad y confiabilidad, además, porque son actividades novedosas y fáciles de realizar y se utilizará material sencillo y fácil de adquirir.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica que contenga una gran variedad de juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos para fortalecer la motricidad gruesa.
- Proporcionar la guía didáctica a la institución educativa para fortalecer la motricidad gruesa en los niños.

4. CONTENIDOS

El juego

El juego es algo esencial en la vida del ser humano, esta actividad es tan antigua como el hombre mismo es una acción liberadora de tensiones, de miedos, algo que ayuda a superar obstáculos y desafíos. Como bien lo manifiesta Rousseau (citado en Zapata, 2015), el juego “es una actividad de disfrute, de gozo, es el modo de expresión de un niño, el juego en la niñez, es sinónimo de buena salud, en conclusión, el juego es la definición del término felicidad” (p. 9).

Tipos de juego

Existe una gran cantidad de tipos de juegos con múltiples beneficios entre ellos tenemos juegos que fomentan la cooperación, la unión, empatía, organización, primando siempre la diversión, evitando así la frustración, trabajo en grupo y ayudándose mutuamente.

Juego motor: en la primera infancia la mayoría de juegos infantiles son motores o físicos estos poseen grandes beneficios entre ellos permite la autoafirmación de las diferentes habilidades motrices. Según Quiroga, Velandia, y Lara, (2017), el juego motor:

Es una actividad que se caracteriza por ser lúdica, pero además tiene un potencial liberador ciertamente relevante, a menudo se vincula con la diversión y el movimiento. Por lo tanto, el principal objetivo del juego motor es desarrollar las habilidades locomotoras, favorecen el desarrollo del sistema nervioso, estimulan los procesos metabólicos y además mejoran las funciones de los sistemas circulatorio y respiratorio; de forma que puede afirmarse que contribuyen al desarrollo de todo el cuerpo (p. 36).

Dentro de los juegos motores encontramos:

Juegos simbólicos: son una estrategia que permite que los estudiantes simulen situaciones, objetos y personajes que llaman su atención, sean personajes ficticios o reales. (Cobo y Valdivia, 2017)

Juegos cooperativos: son aquellos juegos donde prima la colaboración de todo el grupo. Piaget (como se citó en Llumiguano, 2019) señala que “el progreso individual se asocia a confrontaciones interindividuales derivadas de diferentes puntos de vista”

Juegos competitivos: Son aquellas actividades donde existe un ganador y un perdedor, este juego permite a los niños la rápida solución de problemas y la búsqueda constante de nuevas estrategias ya sea grupal o individual.

Juegos didácticos: Según Montero (2017), son técnicas participativas encaminadas a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta. Permiten hacer uso de destrezas y habilidades para resolver los problemas que se puedan presentar, puede ser desde clasificar colores hasta el gato y ratón.

Juegos de construcción: “Este tipo de juego es una posición intermedia entre la fantasía y la realidad, el juego se convierte en un engranaje de instrumentos, pero ya dándole su ubicación necesaria y real dentro de lo que se realiza”, (como se citó en López, 2015, p. 48).

Juegos de reglas: “Son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto” (Macmillan Education, 2028, p. 10). Si el participante no sigue las reglas puede ser descalificado, es un juego que permite a los niños cumplir compromisos y normas necesarias para una convivencia armónica.

Juegos tradicionales: son costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exquisitos recreativos aplicables para todas las edades (A. Sailema y M. Sailema 2019, p. 28)

Juegos musicales: son actividades recreativas que inducen al jugador a seguir el ritmo de la canción a través de movimientos, este tipo de juego ofrece múltiples beneficios entre ellos; “ayuda al perfeccionamiento auditivo, contribuye al desarrollo psicomotriz, mejora el desarrollo de la memoria, favorece la capacidad de expresión, fomenta el desarrollo del análisis del juicio crítico el integra el saber cultural y el gusto estético” (Tihista, 2016, p. 12).

Juegos de persecución: son aquellas actividades recreativas que permiten el desplazamiento rápido de los jugadores para no ser atrapados, siempre se juega sobre una idea central: “coger a alguien” (persecución).

Todas estas actividades recreativas para el niño serán un juego o un momento de esparcimiento mientras que para el docente se convierten en una oportunidad o estrategia para conseguir un fin determinado por ejemplo el mejoramiento del esquema corporal, ritmo, equilibrio, relajación y respiración, coordinación, lateralidad, estructuración espacio-temporal.

Esquema corporal: “Es la toma de conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre estas, en situación estática y en movimiento y de su evolución con relación al mundo exterior” Tasset (como se citó en Gil, 2017, p. 13). Es decir, es la imagen mental del cuerpo que cada individuo posee, las partes que lo componen esto con relación al medio y las diversas acciones o movimientos que puede realizar.

Equilibrio: es una capacidad motriz, fundamental para las actividades diarias y el aprendizaje deportivo, por lo que su fortalecimiento desde las etapas tempranas del niño ayuda a un mejor desempeño físico y favorece su gusto por involucrarse en actividades no sedentarias (Villalobos, Rivera, Ramos, Cervantes, López y Hernández 2020, p. 1).

Respiración y relajación: una buena respiración se constituye en una función básica del ser humano ofreciendo múltiples beneficios al cerebro, este proceso posee dos partes la primera la inspiración y la segunda la aspiración. La relajación es cuando el cuerpo experimenta un estado de tranquilidad o de reposo tras un evento de angustia (Alonso, 2017).

Estructuración espacio-temporal: Fernández (como se citó en Vega, 2017), señala que este aspecto se refiere a la distribución del espacio y del tiempo que los seres humanos adquirimos en los primeros años, fases necesarias para que cada individuo tome conciencia del lugar que ocupa él y los objetos en el espacio y el tiempo en relación con el medio que lo rodea.

Coordinación: “Capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todos los factores motores sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos” Hernández, citado por Muñoz y Rivera y estos a su vez (como se citó en Vidarte, Consuelo, y Parra, 2018, p. 15).

Lateralidad: el cerebro está constituido por dos hemisferios cerebrales cada uno con diferencias funcionales, una de las manifestaciones de esta asimetría funcional es la lateralidad corporal, la cual hace referencia al lado preferente del cuerpo que se usa de manera frecuente y espontánea para realizar las diferentes actividades. (González, 2016).

Ritmo: es aquel que gobierna los movimientos del cuerpo. “Es un proceso que comienza desde los primeros años de vida, donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos. El ritmo sostiene una estrecha relación con el movimiento, el espacio y el tiempo” (Alonso, 2017, p. 231).

Desplazamiento: Es toda progresión o traslado de un punto a otro del espacio, teniendo como elemento principal al movimiento corporal, los contenidos que se encuentran dentro de esta habilidad motriz son los saltos y los giros. Los saltos se basan en complicadas

modificaciones de la carrera o la marcha, con la variante del despegue del suelo como consecuencia de la extensión violenta de una o ambas piernas y los giros desde el punto de vista funcional, constituyen una de las habilidades de utilización en la orientación y situación del individuo, favoreciendo el desarrollo de las habilidades perceptivo espacial y temporal, capacidad de orientación espacial, coordinación dinámica general y control postural Universidad Rey Juan Carlos (2018).

Para seleccionar los juegos más apropiados para los niños, es crucial tener en cuenta los aspectos antes mencionados además del espacio, el material y las características individuales de la población, se optó por actividades que impliquen acciones como desplazamiento hacia un objetivo determinado, saltar y esquivar obstáculos, lanzar y atrapar objetos, ejercicios con los pies, bailar, juegos grupales, ejercicios con las manos, etc. Los juegos de movimiento gustan mucho a los niños y proporcionan el desarrollo de habilidades motrices básicas y capacidades coordinativas.

5. METODOLOGÍA

La presente propuesta alternativa está dirigida a docentes y niños, para cubrir ciertas necesidades de estimulación en el desarrollo de la motricidad gruesa, para ello se seleccionó 40 juegos infantiles, con una duración de 30 minutos cada uno de ellos, actividades llamativas que dan grandes beneficios al área motriz, consta de materiales sencillos y fáciles de adquirir, por ejemplo, cartón, hojas de papel bond, telas, cubos, ula-ula, periódico, botellas plásticas globos etc.

Estos juegos infantiles se los puede ejecutar, en el aula o patio de la institución puesto que son actividades que se pueden adaptar a cualquier espacio. En todo momento se ha pensado en que cada actividad a más de estimular la motricidad gruesa, provoque gozo y asombro, ya que de esta manera el niño lo realizará por su propia voluntad y no lo verá como algo forzado.

6. OPERATIVIDAD

Corro, Salto, Ruedo y Salgo de este Enredo				
Numeración	Contenido	Actividades	Materiales	Logros a alcanzar
1	Desplazamiento	Ordenando las pulseras de mamá. <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Tomar una pulsera y desplazarse hacia atrás. • Compartir experiencia del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas delgadas de color; amarillo, rojo, verde y azul. • Cuerda. • Cinta blanca. • Cuatro cuadrados pequeños de color; amarillo, rojo, verde y azul. 	Se desplaza hacia atrás en línea recta.
2	Coordinación y desplazamiento en línea recta.	Abrazo de oso <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Ula-ula. • Cinta de color negro • Un silbato 	Salta coordinadamente desplazándose con los pies

		<ul style="list-style-type: none"> • Saltar dentro de los ula-ula • Ejercicios de vuelta a la calma. 		juntos siguiendo una dirección.
3	Desplazamientos	Construyendo <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Caminar en zigzag 	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas de cartón • Un silbato • Cinta Scotch Masking 	Se desplaza por el espacio siguiendo la línea en zigzag.
4	Equilibrio y coordinación.	Que baje el telón <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Realizar gestos y movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas de animales que contengan diferentes tipos de movimientos corporales • Una tela oscura grande 	Mantiene el equilibrio imitado movimientos corporales de forma coordinada.
5	Coordinación viso motriz.	Lanza y anota <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Lanzar las pelotas hacia la tela de lana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de plástico pequeñas de color blanco y amarillo. • Velcro. • Cesto. • Tela de lana. • Cinta. 	Coordina movimientos ojo-mano al lanzar los objetos hacia un punto determinado.

6	Desplazamientos	Saltando, saltando voy llenando <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Los niños saltan dentro de la funda y toman la mayor cantidad de pelotas de su color. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos pequeños • Fundas grandes de color rojo y amarillo • Dos cestos grandes con un identificativo amarillo y rojo 	Salta dentro de la funda desplazándose hacia una dirección.
7	Coordinación de movimientos siguiendo el ritmo.	Pajaritos a bailar <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Bailar y agitar rápidamente los brazos mientras está en cuclillas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Antifaces de pajaritos • Parlante • Pista con la canción “Pajaritos a bailar”. 	Baila al ritmo de la canción de manera coordinada.
8	Desplazamiento, equilibrio y coordinación.	Pescadores <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Vasos • Cinta • Pelotas pequeñas decoradas como peces 	Se desliza con los talones de los pies siguiendo una dirección manteniendo el equilibrio y la coordinación.

		<ul style="list-style-type: none"> • Caminar con los tales llevando los pececitos al cesto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dos cestos. 	
9	Coordinación de movimientos rítmicos	Despertando mi cuerpo <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Iniciar con la coreografía. • Preguntas sobre la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas pequeñas • Parlante • Pista con la canción “Fur elise (Ludwig van Beethoven)” 	Coordina movimientos al seguir la secuencia, adelante, atrás, abajo, arriba.
10	Coordinación alternando los pies	Raspando, raspando voy llevando <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Halar la funda con las puntas de los pies alternando uno y otro pie hasta llevar la caja a su silla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de celular vacía decorada en forma de regalo. • Funda cortada negra de basura en forma de cuerda. • Dos sillas pequeñas. 	Coordina los movimientos de los pies y hala la cinta con la punta de los pies alternando derecho e izquierdo.

11	Desplazamiento	Mi colita cangurito <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Tomar la colita del canguro lo más rápido que pueda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas de colores • Pista de música infantil • Parlante 	Se desplaza indistintamente por el espacio hasta tomar la cinta.
12	Desplazamientos pasando obstáculos.	El semáforo <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de las reglas • Seguir órdenes de acuerdo con los colores del semáforo: rojo=detenerse, amarillo=despacio y verde=rápido. • Diálogo acerca de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraz de carritos • Parlante • Músicas infantiles • Un cartón decorado de semáforo. • Señales de tránsito. 	Se desplaza coordinadamente en distintas velocidades según la instrucción.
13	Desplazamientos alternando los pies.	Caballito de palo <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Palos de escobas de aproximadamente 50 centímetros de largo 	Se desplaza saltando alternando los pies.

		<ul style="list-style-type: none"> • Correr y saltar alternando los pies siguiendo una dirección. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pictogramas de cabeza de caballitos • Pista con la canción “El caballito de palo” 	
14	Control de la fuerza de brazos al empujar objetos.	Golf <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Tomar el palo de golf y empujar la pelota hasta llegar a la meta. • Finalmente pedimos opiniones acerca de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas. • Sorbetes. • Cinta doble faz. • Parlante. • Músicas infantiles • Caja decorada en forma de sapito. • Pelota. • Palos de golf 	Controla la fuerza muscular de brazos al empujar la pelota por debajo de los puentes hasta colocarla en la boca del sapito.

15	Desplazamiento y coordinación	Voleibol <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Saltar y desplazarse en forma circular levantando y bajando las manos para hacer que los globos se eleven. • Compartir experiencias de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sábana • Globos grandes • Parlante • Pista “El baile del sapito” 	Se desplaza y coordina movimientos de los brazos y no dejar caer los globos.
16	Coordinación	Cosechando manzanas <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación de las reglas • Tomar una pelota del cesto • Pasar por arriba del ula-ula, colocar la pelota en el árbol 	<ul style="list-style-type: none"> • Árbol de manzanas de cartón. • Pelotas rojas y verdes • Dos ula-ula • Cuatro sillas pequeñas 	Coordina movimientos para atravesar los aros.

		<ul style="list-style-type: none"> Opiniones acerca de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> Dos cestos. 	
17	Control de la fuerza y del tono muscular	Fútbolín <ul style="list-style-type: none"> Organización del grupo Explicación de las reglas Mover fuertemente la tela hasta anotar goles. Reflexiones acerca de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> Sábana. Una pelota pequeña. Cinta de color blanco. Música infantil 	Ejecuta la actividad coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular en los brazos.
18	Equilibrio	Pasito a pasito <ul style="list-style-type: none"> Organización del grupo Explicación de las reglas Saltar como indica la huella pegada en el piso. Lanzar pelotas a la cinta 	<ul style="list-style-type: none"> Cartulina (Huellas de mano y pies) Pelotas Cinta doble faz 	Mantiene el equilibrio mientras salta siguiendo consignas.

		<ul style="list-style-type: none"> • Compartir experiencias acerca de la actividad. 		
19	Control de la fuerza y del tono muscular	<p>Juego de bolos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Patear la pelota en línea recta para derribar los bolos. • Opiniones acerca de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Botellas grandes de plástico. • Arena • Pelota de futbol. • Cinta 	Patea en línea recta hasta derribar los obstáculos con manteniendo el control de la fuerza muscular.
20	Coordinación y esquema corporal	<p>Armo mi cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Caminar en zigzag con un globo entre las piernas. • Armar rompecabezas gigante de niño y niña 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta de color • Dos globos • Cartón 	Se desplaza coordinadamente por la línea en zigzag y representa gráficamente el cuerpo humano.

21	Equilibrio	<p>La rayuela</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Saltar sobre los recuadros en un solo pie. • Compartir experiencias acerca de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta o tizas para dibujar la rayuela y los números 	Salta en un solo pie manteniendo el equilibrio.
22	Desplazamientos coordinados	<p>El piso es fuego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Tomar los dos cartones con la pinza digital y ponerlos en el piso uno adelante del otro caminando sobre cada cuadrado. • Diálogo acerca de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dos cuadrados de cartón color rojo • Dos cuadrados de cartón color amarillo 	Se desliza coordinadamente hacia adelante y hacia atrás tomando objetos.

23	Estructuración espacio-temporal	<p>Peligro ¡Cocodrilos en el piso!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Con los ojos vendados, caminan sin pisar los objetos que se encuentran en el piso. • Diálogo acerca de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Periódico • Cinta de color blanco • Silbato 	Se orienta en el espacio y realiza desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: adelante-atrás, derecha e izquierda.
24	Coordinación y equilibrio.	<p>Telaraña</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Pasar por la telaraña utilizando todas las partes de su cuerpo, tomar un pictograma y salir del laberinto. • Diálogo acerca de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Hilo grueso de lana • Pictogramas de las partes de una araña 	Coordina movimientos y mantiene el equilibrio para atravesar las cuerdas.

25	Respiración y equilibrio	Un libro sobre mi cabeza <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Caminar siguiendo la línea marcada con un cuaderno en la cabeza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno A5 • Tiza blanca 	Mantiene el equilibrio mientras traslada un objeto.
26	Coordinación	Serpiente <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Gatear, cruzar entre las piernas de su compañero y agarrarse de la cintura de su compañero de delante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pista con la canción “Soy una serpiente” 	Mueve los músculos del cuerpo de forma coordinada para atravesar los obstáculos.

27	Coordinación	<p>La camilla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • En grupos de cuatro trasladarán una pelota sobre dos palos de escoba. 	<ul style="list-style-type: none"> • Palos de escoba de aproximadamente 50 centímetros cada unos • Conos • Pelotas 	Coordina los movimientos de las extremidades superiores mientras se desplaza para no dejar caer el objeto.
28	Desplazamientos y estructuración espacio-temporal	<p>Sintiendo pistas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Vendados los ojos deben dar el número de pasos que sientan ya sea en su brazo derecho, izquierdo o en su frente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas A4 • Cinta transparente • Una venda 	Se desplaza siguiendo una dirección atendiendo consignas.

<p>29</p>	<p>Desplazamientos rápidos.</p>	<p>La posta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Dar la vuelta al cono rápidamente y entregar la posta a su compañero de equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un pedazo de madera (la posta) • Un cono. 	<p>Se desplaza rápidamente siguiendo una dirección.</p>
<p>30</p>	<p>Coordinación de movimientos rítmicos.</p>	<p>El baile del tomate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Bailar con su compañero sosteniendo un tomate entre sus frentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tomates • Pista con la canción “El baile del gorila” 	<p>Coordina los movimientos mientras baila siguiendo el ritmo de la música.</p>

31	Desplazamientos	El huevo escondido <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Buscar el huevo escondido por toda el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un huevo de plástico 	Se desplaza libremente por el espacio buscando un objeto.
32	Coordinación visomotriz	Salta y pega <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta gruesa transparente • Un ula-ula • Hojas de papel periódico 	Coordina los movimientos mientras salta con los pies juntos a una altura de 25 centímetros.
33	Fuerza muscular	Las ollitas <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Una cinta o tiza 	Balancea al compañero, que se encuentra en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas, hasta llegar a

		<ul style="list-style-type: none"> Levantar las ollas y cargarlas hasta la línea marcada 		la meta, manteniendo la fuerza muscular.
34	Desplazamientos coordinados.	Jaulas y palomas <ul style="list-style-type: none"> Explicar las reglas de la actividad. Organización del grupo. Cuando la maestra diga palomitas, todas las palomitas se cambiarán de jaula y cuando la docente diga jaulas, todas las jaulas correrán a buscar otra palomita y las palomitas correrán para no ser encerradas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ninguno 	Se deslaza coordinadamente por todo el espacio atendiendo consignas.
35	Fuerza muscular y desplazamientos	Los pollitos y el gavián	<ul style="list-style-type: none"> Ninguno 	Mantiene la fuerza muscular desplazándose

		<ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Mamá gallina tiene que evitar que el gavián toque a su último pollito para ello correrá y abrirá sus alas. 		indiscriminadamente por todo el espacio sin soltar a su compañero.
36	Desplazamientos rápidos	La red <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Correr de un extremo a otro sin ser topados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta o tiza blanca • Un silbato 	Se desliza a gran velocidad hasta llegar a la base.
37	Coordinación de movimientos.	Las frutas	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de plástico • Tizas 	Coordina movimientos al hacer rebotar y agarrar la pelota.

		<ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Hacer rebotar la pelota en el círculo y agarrarla. 		
38	Coordinación de movimientos rítmicos	El sombrero y el moño <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Pasar el sombrero o el moño a su compañero de alado sin dejar de bailar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un sombrero • Un moño 	Coordina movimientos y mantiene el ritmo mientras pasa un objeto a su compañero.
39	Estructuración espacio-temporal	Ollas encantadas <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Golosinas • Fundas (cuántos niños haya) 	Se ubica en el espacio obedeciendo consignas.

		<ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Un palo • Una venda • Una cuerda larga. 	
40	Control de la respiración y desplazamientos	Avioncitos <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las reglas de la actividad. • Organización del grupo • Ir y venir soplando los vasos lentamente sin ayudarse con las manos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuatro vasos plásticos perforados por el centro • Hilo de lana. 	Se desplaza en línea recta inhalando y exhalando aire lentamente.

7. EVALUACIÓN

La evaluación en este nivel se la realiza de forma cualitativa, con el único objetivo de visualizar las dificultades más frecuentes y poder trabajar en ello para ofrecer un aprendizaje inclusivo, de calidad que beneficie a todos los niños. Este proceso se llevará a cabo de forma personalizada, respetando siempre las individualidades que cada uno de los estudiantes posee.

Para evaluar se hará uso de una lista de cotejo, donde se anotará los indicadores de evaluación junto a los ítems: Iniciado, en proceso y adquirido, estos informes se encuentran anexados al final de cada una de los juegos infantiles.

A continuación, se presenta los indicadores a evaluar:

- Se desplaza hacia atrás en línea recta.
- Salta coordinadamente desplazándose con los pies juntos siguiendo una dirección.
- Se desplaza por el espacio siguiendo la línea en zigzag.
- Mantiene el equilibrio imitando movimientos corporales de forma coordinada.
- Coordina movimientos ojo-mano al lanzar los objetos hacia un punto determinado.
- Salta dentro de la funda desplazándose hacia una dirección.
- Baila al ritmo de la canción de manera coordinada.
- Se desplaza con los talones de los pies siguiendo una dirección manteniendo el equilibrio y la coordinación.
- Coordina movimientos al seguir la secuencia, adelante, atrás, abajo, arriba.
- Coordina los movimientos de los pies y hala la cinta con la punta de los pies alternando derecho e izquierdo.
- Se desplaza indistintamente por el espacio hasta tomar la cinta.
- Se desplaza coordinadamente en distintas velocidades según la instrucción.
- Se desplaza saltando alternando los pies.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, D. (10 de noviembre de 2017). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo, Dialnet, (19), p.231
- Castro, M. (2015). Proyecto de implementación de un área recreativa que promueva el dominio corporal dinámico en el taller Mundo feliz del proyecto social padre Juan Botasso en niños de 3 -5 años (tesis de pregrado). Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9742/1/QT07536.pdf>
- Cobo y Valdivia, (2017). Juego de roles. Recuperado de <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>
- Gil, C. (2017). El esquema corporal en Educación infantil, una propuesta de intervención (tesis pregrado). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002363.pdf
- González, D. (2016). Relación entre la lateralidad y el desarrollo del proceso lecto-escritor (tesis de maestría). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4586/GONZALEZ%20BARRIOS%20C%20DELVIS%20DEL%20CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, J. (2015). Juegos de construcción para reforzar la coordinación visomotriz de los niños y niñas de nivel inicial 1 de la escuela de educación básica los Ositos graciosos del cantón la libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016 (tesis de pregrado). Recuperado de <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/3674/UPSE-TEP-2016-0033.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Llumiguano, G. (2019). Juego cooperativo en el desarrollo personal y social de los niños de 1 a 4 años en el CDI, Rayitos de luz de Marcopamba del cantón Guaranda en el periodo

- lectivo 2019-2020 (tesis de maestría). Recuperado de <http://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3355/1/Tesis%20de%20Maestria.pdf>
- Macmillan Education. (2018). El juego. Recuperado de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Montero, B. (1 de abril 2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Pensamiento matemático*, (7), pp. 75-92
- Quiroga, E., Velandia, I., y Lara, C. (2017). El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome down entre los 8-14 años del colegio MADRE ADELA (tesis de pregrado). Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5072/TEFIS_MillanQuirogaEdison_2017.pdf?sequence=1
- Sailema, A y Sailema, M. (2019). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. Recuperado de <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Pérez, G. (2019). Aplicación de los juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños 4 años de la Institución Educativa Jean Piaget (tesis de licenciatura). Universidad Católica los Ángeles Chimbota
- Tihista, M. (2016). El desarrollo de la psicomotricidad a través de la música en la etapa de educación infantil (tesis de pregrado). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001663.pdf
- Universidad Rey Juan Carlos. (Productor). (2018). *Habilidades motrices básicas*. [Youtube].
De https://www.youtube.com/watch?time_continue=54&v=vPBFLmLe2gA&feature=emb_logo

- Vega, A. (2017). Lateralidad, organización y estructuración espacial en niños con dificultades (tesis de pregrado). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002420.pdf
- Vidarte, J., Consuelo, V., y Parra, J. (2018). Coordinación motriz e índice de masa corporal en escolares de seis ciudades colombianas. *Scielo*, 21(1), 15-22. doi: :10.31910/rudca.v21.n1.2018.658
- Villalobos, C; Rivera, J; Ramos, A; Cervantes, M; Lopez, S y Hernandez, R. (2020). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). Recuperado de <Dialnet-MetodosDeEvaluacionDelEquilibrioEstaticoYDinamicoE-7243351.pdf>
- Zapata, T. (2015). El juego en la Educación Infantil (tesis de pregrado). Recuperado de https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41473/Zapata_Morillo_Teresa.pdf?sequence=1&isAllowed



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

GUÍA DE ACTIVIDADES



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

“CORRO, SALTO, RUEDO Y SALGO DE ESTE ENREDO”

AUTORA: Elida Enith Cuenca Rosillo

Loja-Ecuador

2020

Actividad 1



Fuente: https://www.instagram.com/p/B7_KfQjjD1o/

- **Tema:** Ordenando las pulseras de mamá
- **Objetivo:** Realizar desplazamientos hacia atrás en línea recta.
- **Categoría:** Juego didáctico
- **Materiales:** Cintas delgadas de color; amarillo, rojo, verde y azul, cuerda delgada de 5 metros, cinta blanca, cuatro cuadrados pequeños de color; amarillo, rojo, verde y azul.
- **Procedimiento:** Se empezará colocando la cuerda delgada a unos 25cm de altura, simulando un tendedero y ahí se colocarán todas las cintas de colores posteriormente se formará cuatro columnas con todos los niños y a cada columna se le designará un color, luego con los pies cada uno tomará una pulsera del color ya asignado en un principio y caminando hacia atrás deberá llegar y colocar la pulsera en el cuadrado que le corresponde a cada integrante y se pondrá al final de su columna hasta que hayan pasado todos sus compañeros, una vez terminada la actividad se les pedirá a los niños que de forma ordenada pasen a sentarse, finalmente se realizará preguntas; ¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué colores aprendieron? ¿Qué es lo que más les gustó?

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza hacia atrás en línea recta.			

Actividad 2



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B8JaI7wjllM/>

- **Tema:** Abrazo de oso
- **Objetivo:** Saltar con los pies juntos a velocidad
- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Ula-ula, cinta de color negro, un silbato
- **Procedimiento:** Se empezará con ejercicios sencillos de calentamiento, luego se formará dos columnas con el número igual de niños, seguidamente se ubicará las columnas, una en cada extremo de las ula-ula ya ordenadas, posteriormente al escuchar el sonido del pito empezaran a saltar uno de cada extremo, dentro de los ula-ula, hasta pasar por todos los ula-ula y llegar a la línea negra marcada en el piso, finalmente se encuentran los dos niños y se dan un abrazo, los mismos pasos seguirán los demás estudiantes hasta terminar.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta coordinadamente desplazándose con los pies juntos siguiendo una dirección.			

Actividad 3



Fuente: <http://www.tierraenlasmanos.com/materiales-carton-favorecen-imaginacion-ninos/>

- **Tema:** Construyendo
- **Objetivo:** Caminar en zigzag y llevar una caja de cartón para construir un castillo
- **Categoría:** Juego de construcción
- **Materiales:** Cinta Scotch Masking, un silbato y cajas de cartón.
- **Procedimiento:** Antes de comenzar el docente trazará en el piso tres líneas en Zigzag con la cinta y delante de cada línea se dibujará un cuadrado. Para empezar, se formará tres columnas con un número igual de niños y se los ubicará al inicio de las líneas ya antes marcadas y a cada uno de ellos se les entregará una caja de cartón, se les indicará que se va a formar tres castillos apilando las cajas una sobre otra en cada uno de los cuadrados que están al final de cada línea. Los niños que se encuentran en la primera fila al escuchar el silbato llevarán la caja por la línea en Zigzag levantando muy alto sus brazos y la colocarán dentro del cuadro marcado con

la cinta, el segundo niño tiene que colocar su caja sobre la primera esto lo realizará cuando su compañero de equipo haya terminado y así se continuará hasta que todos los niños hayan terminado.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza por el espacio siguiendo la línea en zigzag.			

Actividad 4



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B6tXGFIDv8J/>

- **Tema:** Que baje el telón
- **Objetivo:** Imitar los movimientos corporales con precisión.
- **Categoría:** Juego simbólico
- **Materiales:** Pictogramas de animales que contengan diferentes tipos de movimientos corporales y una tela oscura grande.
- **Procedimiento:** se comenzará formando dos columnas, mirándose entre sí los dos primeros estudiantes de la columna, seguidamente el facilitador se pondrá en el centro de las dos columnas y colocará la tela para que ninguno de los estudiantes se pueda ver hasta que baje el telón, luego se entregará un pictograma con movimientos corporales como, por ejemplo; saltar, pararse en un pie, pararse en punta de pie,

tocarse los pies, tocarse los talones, empinarse, etc. Finalmente se baja el telón y los niños tienen que imaginarse que son el animal de la imagen e imitar la acción que muestra su compañero y los niños que ya participaron ordenadamente se van sentar y se continuará hasta terminar con todas las parejas.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio imitando movimientos corporales de forma coordinada.			

Actividad 5



Fuente: <http://www.muyingenioso.com/un-divertido-juego-con-un-guante-y-pelotas-de-velcro/>

- **Tema:** Lanza y anota
- **Objetivo:** Lanzar las pelotas hacia un objetivo determinado.
- **Categoría:** Juego competitivo
- **Materiales:** Pelotas de plástico pequeñas de color blanco y amarillo, velcro, cesto, tela de lana y cinta.
- **Procedimiento:** La docente iniciará pegando pedazos de velcro en algunas pelotas, las colocará dentro del cesto mezclando pelotas blancas y amarillas y luego se pegará

la tela de lana en la pared. Para empezar con la actividad se colocará la canción “El baile del sapito”, seguidamente se procede a formar dos columnas frente a la pared donde está la tela de lana pegada a cada una se le asigna un color, la columna derecha es blanca y la izquierda es amarilla, se colocará el cesto con las pelotas en el centro de las dos columnas, el niño que se encuentra a la izquierda tomará una pelota con velcro y le entregará a su compañero de la derecha, él recibirá la pelota y dará un salto y la lanzará hacia la tela con mucha fuerza para que se quede pegada, después de haber lanzado la pelota el niño de la derecha se dirigirá hacia el cesto de pelotas tomará una pelota y le entregará a su compañero de la izquierda, el mismo que realizará la misma acción que el primer niño. Este proceso se realizará con todos los niños lanzando la pelota primero el niño de la derecha y siguiendo el niño de la izquierda. Finalmente contaremos cuántas pelotas amarillas y blancas hay pegadas en la tela obteniendo un ganador.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos ojo-mano al lanzar los objetos hacia un punto determinado.			

Actividad 6



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B7TI7tgjSFk/>

- **Tema:** Saltando, saltando voy llenando
- **Objetivo:** Saltar dentro de la funda hasta llegar al lugar donde se encuentran los globos.
- **Materiales:** Globos pequeños; fundas grandes de color rojo y amarillo y dos cestos grandes con un identificativo amarillo y rojo
- **Categoría:** Juego cooperativo
- **Procedimiento:** Antes de empezar con la actividad la maestra llenará de aire todos los globos, los colocará a una esquina del salón y tomará los dos cestos y los ubicará uno a cada esquina del salón. Durante toda la realización de la actividad repetirán lo siguiente “A guardar a guardar cada cosa en su lugar, a guardar a guardar cada cosa en su lugar” ya aprendido esto se procederá a formar dos grupos con el número igual de niños, uno será el equipo amarillo y el otro el equipo rojo, posteriormente se hará la entrega de una funda con un identificativo del equipo al que pertenece a cada niño, se indicará que todos los niños tienen que meterse dentro de la funda y deben saltar hasta llegar a la esquina donde se encuentran los globos, ya en este lugar se saldrán de la funda y empezarán a recoger los globos del color que le corresponde a cada equipo y los pondrán dentro de su funda hasta que no quede ninguno en el piso. Finalmente, los integrantes de cada equipo se dirigirán hacia el cesto de su color, sacarán los globos de la funda y los pondrán en el cesto.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta dentro de la funda desplazándose hacia una dirección.			

Actividad 7



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B7G7SDtjmY9/>

- **Tema:** Pajaritos a bailar
- **Objetivo:** Bailar al ritmo de la canción
- **Categoría:** Juego musical
- **Materiales:** Antifaces de pajaritos, parlante y pista con la canción “Pajaritos a bailar”
- **Procedimiento:** Se iniciará con ejercicios de estiramiento, poniéndose en cuclillas y moviendo rápidamente los brazos como si fueran pajaritos que quieren volar. Para comenzar se pedirá a los niños ponerse de pie y formar un círculo, la maestra entregará el antifaz a cada niño y pondrá la pista con la canción “Pajaritos a bailar”, posteriormente todos empezarán a bailar como puedan, al momento que la canción dice “Chu chu chu chu”, todos se ponen en cuclillas y agitan rápidamente los brazos como si fueran a volar, cuando este tono pase todos continúan bailando como al

inicio, hasta volver a escuchar “Chu chu chu chu” otra vez se ponen en cuclillas y agitan los brazos rápidamente como si fueran a volar, realizando seis repeticiones exactamente en toda la canción primero, lento luego más rápido y finalmente muy rápido hasta que finalice la canción.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Baila al ritmo de la canción de manera coordinada.			

Actividad 8



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B8HX2v6D6bm/>

- **Tema:** Pescadores
- **Objetivo:** Caminar con los talones de los pies hasta ubicar las peces en los cestos correspondientes
- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Vasos, cinta, pelotas pequeñas decoradas como peces y dos cestos.
- **Procedimiento:** Se iniciará cantando la canción “Lindo pescadito”, luego se les indicará cómo se camina con el talón, una vez que se haya verificado que todos han

practicado se procede con la actividad; en primera instancia, todos se imaginarán que están en la playa y hay muchos peces que quieren ir al agua y ellos los van a ayudar, posteriormente se van enumerar del uno al dos, y se pedirá al número uno ubicarse en un lado y los números dos en otro, seguidamente a cada uno se le pondrá un vaso pegado con cinta en la punta del zapato, luego se pide que pasen un niño de cada fila y se le pone el pecesito en el vaso, posteriormente se le indica que tiene que caminar solo con el talón hasta llegar a la piscina, una vez que haya llegado, levanta el pie y ubica al pez en la piscina, se espera a que todos terminen y se finaliza cantando la canción “Lindo pescadito”.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza con los talones de los pies siguiendo una dirección manteniendo el equilibrio y la coordinación.			

Actividad 9



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B6hn5PTjWqC/>

- **Tema:** Despertando mi cuerpo

- **Objetivo:** Estirar los brazos hacia arriba, hacia adelante y recogerlos sin dejar caer la pelota.
- **Categoría:** Juego musical
- **Materiales:** Pelotas pequeñas, parlante y pista con la canción “Fur elise (Ludwig van Beethoven)”
- **Procedimiento:** Para esta actividad se va a empezar formando dos filas con todos los estudiantes y se sentarán en el piso mirándose frente a frente, cabe señalar que toda la actividad se realizará en esta posición, a continuación se le dará una pelota a cada estudiante, luego se pondrá la pista y se empezará a frotar la pelota con las palmas de las manos, lentamente se irá estirando los brazos hacia arriba sin dejar de frotar la pelota, seguidamente se bajará lentamente los brazos, frotando la pelota y se los estirará hacia adelante, posteriormente poco a poco se irá recogiendo los brazos sin dejar de frotar la pelota con las palmas de las manos y se los llevará hacia el pecho, luego se bajará los brazos frotando la pelota hacia el piso y con una sola mano se frotará la pelota en este lugar, por último se le empujará lentamente la pelota al compañero del frente, esta última acción se realiza hasta que se termine la canción. Finalmente se realizarán preguntas sobre la actividad.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos al seguir la secuencia, adelante, atrás, abajo, arriba.			

Actividad 10



Fuente: https://www.instagram.com/p/B66A_8xjSb4/

- **Tema:** Raspando, raspando voy llevando
- **Objetivo:** Halar la cinta con la punta de los pies alternando derecho e izquierdo.
- **Categoría:** Juego competitivo
- **Materiales:** Caja pequeña vacía decorada en forma de regalo, funda negra de basura cortada en forma de cuerda y dos sillas pequeñas.
- **Procedimiento:** Antes de empezar con la actividad la maestra cortará la funda de basura, sacará dos pedazos en forma de cuerda y las amarrará una en cada extremo del regalo, colocará dos sillas pequeñas frente a frente y pondrá el regalo en el centro de las dos sillas, estirará un extremo de la cuerda que se encuentra amarrada en un extremo del regalo y la ubicará al pie de silla, la misma acción realizará con el otro extremo de la cuerda y la ubicará al pie de la otra silla. Para iniciar el juego de hará un breve calentamiento con ejercicios sencillos que involucren acciones como; ponerse en puntillas, levantar primero un pie luego el otro, sacudir los pies, levantar brazos y manos etc. Seguidamente se formará dos grupos y a cada grupo se lo ubicará detrás de una silla, se pedirá al primer niño de cada grupo que se sienta en la silla que tiene al frente y a la cuenta de tres empezarán a halar la cuerda con la punta de los pies alternadamente derecho, izquierdo, derecho izquierdo, hasta que el regalo vaya hacia cualquiera de los dos lados, cuando el regalo esté al pie del niño lo tomará y lo colocará en el centro y se pedirá a los segundos participantes de la columna que

se sienten en la silla y realicen la misma actividad que los primeros y así hasta que todos los niños hayan participado.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los movimientos de los pies y hala la cinta con la punta de los pies alternando derecho e izquierdo.			

Actividad 11



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B5Dcdinhf-k/>

- **Tema:** Mi colita cangurito
- **Objetivo:** Ejecutar desplazamientos por todo el espacio tratando de quitar la cinta a su compañero.
- **Categoría:** Juego de persecución
- **Materiales:** Cintas de colores, pista de música infantil y parlante.
- **Procedimiento:** Se empezará con ejercicios de estiramiento siguiendo el ritmo de las canciones infantiles, luego se pegará las cintas de colores en el pantalón de todos los

niños. Se sugiere que la facilitadora dé un ejemplo de cómo realizar la actividad para que haya mayor claridad, seguidamente se pide la participación de la primera pareja, se indica que tienen que quitar lo más rápido la cola a su compañero, cada pareja tendrá máximo tres minutos para participar pasado este tiempo se continuará con la siguiente pareja, la actividad se realizará con todos los estudiantes utilizando la misma metodología. Finalmente se realizarán preguntas acerca de la actividad.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza indistintamente por el espacio hasta tomar la cinta.			

Actividad 12



Fuente: <https://www.facebook.com/watch/?v=634531597310698>

- **Tema:** El semáforo
- **Objetivo:** Ejecutar movimientos coordinadamente en distintas velocidades según la instrucción.
- **Categoría:** Juego simbólico
- **Materiales:** Disfraz de carritos, parlante, músicas infantiles, un cartón decorado de semáforo y señales de tránsito.

- **Procedimiento:** Se comienza entregando el disfraz de carritos a los niños y se les pedirá que se lo coloquen, se da a conocer las reglas y el proceso de este circuito. Los niños empezarán a caminar por la pista ya preparada luego el facilitador mostrará el semáforo en distintos momentos, con los diferentes colores rojo= detenerse, amarillo=despacio y verde=rápido, pasarán todos los obstáculos, subir y bajar de una silla pequeña hasta llegar a la meta.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Ejecuta movimientos coordinadamente en distintas velocidades según la instrucción.			

Actividad 13



Fuente: <https://es.lovetoknow.com/imagenes/256512~carrera-cabellos-palo.jpg>

- **Tema:** Caballito de palo
- **Objetivo:** Saltar alternando los pies desplazándose libremente.
- **Categoría:** Juego musical
- **Materiales:** Palos de escobas de aproximadamente 50 centímetros de largo, pictogramas de cabeza de caballitos y pista con la canción “El caballito de palo”

- Procedimiento:** Previamente se pegará los pictogramas a un extremo del palo de la escoba simulando que es un caballo. Para empezar con la actividad la docente pondrá la pista con la canción “El caballito de palo” e indicará que en el momento que la música dice “Pacata, pacata, pacata a caballito de palo” se debe saltar alternando los pies, ella iniciará diciendo que primero se levanta un pie se lo baja y enseguida se levanta el otro y se lo baja, realizará varias repeticiones, hasta que los niños hayan comprendido la acción. Posteriormente en la cancha de la escuela se formará una columna con todos los niños, existiendo una distancia de un metro entre cada niño y se les entregará un caballo de palo a cada uno, se ubicará la pista antes mencionada y todos los niños se desplazarán por toda la cancha uno tras otro, poniendo especial atención a la canción, para que cuando diga “Pacata, pacata, pacata a caballito de palo”, todos los niños salten alternando los pies, seguirán desplazándose hasta que termine la canción. Finalmente, se preguntará qué fue lo que más les gustó de la actividad.
- Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza saltando alternando los pies.			

Actividad 14



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B7LklRjFf3X/>

- **Tema:** Golf
- **Objetivo:** Controlar la fuerza muscular de brazos al empujar la pelota por debajo de los puentes hasta colocarla en la boca del sapito.
- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Cartulinas, sorbetes, cinta doble faz, parlante, músicas infantiles, caja decorada en forma de sapito, pelota, tres palos de golf
- **Procedimiento:** Con la cartulina y los sorbetes se construirá puentes y se los ubicará en dirección a la caja de sapito. Para empezar, se realizará ejercicios con todos los niños como si estuviésemos barriendo nuestra casa, cuando todos puedan realizar estos movimientos se procederá a formar una fila con todos los niños, luego indicamos a los estudiantes que la pelota que está en piso tiene que empujarla con el palo de golf atravesando todos los puentes, hasta finalmente colocarla en la boca del sapito, todos los estudiantes realizarán misma la actividad.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Controla la fuerza muscular de brazos al empujar la pelota por debajo de los puentes hasta colocarla en la boca del sapito.			

Actividad 15



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B8Ja17wjIIM/>

- **Tema:** Voleibol
- **Objetivo:** Desplazarse y coordinar movimientos de los brazos y no dejar caer los globos.
- **Categoría:** Juego cooperativo
- **Materiales:** Sábana, globos grandes, parlante y pista “El baile del sapito”
- **Procedimiento:** Se inicia llenando de aire varios globos, posteriormente extiende la tela con todos los estudiantes cada uno ocupa un lugar en la tela, seguidamente se colocará todos los globos en la tela, se pondrá la pista a alto volumen y se pedirá a todos los niños que empiecen a bailar sin soltar la tela, la docente indicará el momento en que todos saltarán una y otra vez agarrados de la tela, también se les dirá que caminen a la derecha y luego a la izquierda sin soltar la tela y van a levantar las dos manos, se insiste en que no permitan que los globos se caigan al piso, la actividad culmina cuando se hayan caído todos los globos al piso.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza y coordina movimientos de los brazos y no dejar caer los globos.			

Actividad 16



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B1ovK9XdyIw/>

- **Tema:** Cosechando manzanas
- **Objetivo:** Coordinar movimientos corporales para atravesar los aros
- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Árbol de manzanas de cartón, pelotas rojas y verdes, dos ula-ula, cuatro sillas pequeñas y dos cestos.
- **Procedimiento:** se inicia dividiendo al grupo en dos subgrupos, seguidamente se indica que en cada árbol existen nueve cintas en donde tiene que ubicar las manzanas y que cada integrante del grupo tiene que sacar una manzana del cesto y ubicarla en el árbol que se encuentra al inicio del circuito, los niños para empezar tienen que pasar por arriba del ula-ula, tomar una manzana, al regreso tienen que gatear para pasar debajo del ula-ula finalmente colocan las manzanas en su árbol, cuando termina el primero de cada fila, continúa el segundo y así sucesivamente hasta terminar.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos para atravesar los aros.			

Actividad 17



Fuente: https://www.instagram.com/p/Bx-e8_vj91t/

- **Tema:** Fútbolín
- **Objetivo:** Ejecutar movimientos coordinados manteniendo el control de la fuerza en brazos hasta anotar un gol.
- **Categoría:** Juego cooperativo
- **Materiales:** Sábana, una pelota pequeña, cinta de color blanco y música infantil
- **Procedimiento:** Para empezar con la actividad se tiene que formar dos equipos, cada equipo tomará la mitad de la tela que estará señalada con la cinta asimismo el lugar de anotación, y la extenderán como si fuese una cancha, todos los estudiantes cuidaran su portería y a su vez realizarán movimientos fuertes con los brazos para anotar goles, el juego terminará cuando hayan pasado veinte minutos desde que se empezó con la actividad.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Ejecuta la actividad coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular en los brazos.			

Actividad 18

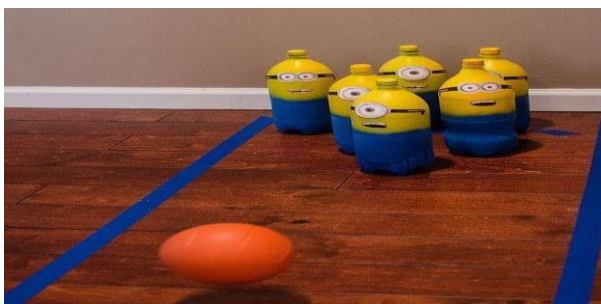


Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/729090627156188750/>

- **Tema:** Pasito a pasito
- **Objetivo:** Mantener el equilibrio mientras salta siguiendo las huellas.
- **Categoría:** Juego didáctico
- **Materiales:** Cartulina (Huellas de pies) y cinta doble faz
- **Procedimiento:** Se formará una columna con todos los niños, posteriormente se indica cómo se va a realizar el presente circuito, el niño tiene que pasar saltando todas las huellas, donde la huella indica pies separados tendrá que separar los pies, donde indique pies juntos tendrá que juntarlos, donde estén un solo pie tiene que saltar en un solo pie, manteniendo siempre el equilibrio sin caerse ni salir de los círculos si la imagen no lo pide, esta proceso lo realizarán todos los niños uno por uno hasta terminar.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio mientras salta siguiendo consignas.			

Actividad 19



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/607915649672414056/>

- **Tema:** Juego de bolos
- **Objetivo:** Fortalecer las extremidades inferiores al patear la pelota en línea recta derribando los bolos.
- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Botellas grandes de plástico, arena, pelota de indo y cinta
- **Procedimiento:** Se comienza explicando las reglas de la actividad, primero tienen que patear la pelota que se encuentra a dos metros de los bolos y tratarán de derivarlos, el participante que no logre derribar los bolos tendrá solo una oportunidad más para que lo intente nuevamente, seguidamente pasará su siguiente compañero y realizará la misma acción a los niños que ya realizan el ejercicio se les pedirá que se sienten en su asiento, el ejercicio se lo realizará con todos los estudiantes uno por uno.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Patea en línea recta hasta derribar los obstáculos con manteniendo el control de la fuerza muscular.			

Actividad 20



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B7gNFn-jp0m/> <https://www.pinterest.at/pin/722335227721309478/>

- **Tema:** Armo mi cuerpo
- **Objetivo:** Se desplaza coordinadamente por la línea en zigzag y representa gráficamente el cuerpo humano
- **Categoría:** Juego de construcción
- **Materiales:** Cinta de color, dos globos y rompecabezas del cuerpo humano
- **Procedimiento:** La actividad se la va a realizar primero formando dos grupos el primero de los dos grupos pasa y se para detrás de la línea marcada y se les entrega un globo se lo ponen entre las piernas y empiezan a caminar en zigzag hasta llegar a la línea de color blanco ahí se encuentra un rompecabezas y sus piezas, toman una pieza y la ubican en el lugar que corresponde, luego regresan corriendo para entregar el globo al siguiente compañero que realizará el mismo proceso, finalmente el ganador es el que termina más pronto de armar el rompecabezas.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza coordinadamente por la línea en zigzag y representa gráficamente el cuerpo humano.			

Actividad 21



Fuente: <http://www.santaanahuesca.com/2018/04/27/torneo-juegos-tradicionales/>

- **Tema:** La rayuela
- **Objetivo:** Fortalecer el equilibrio al saltar en un solo pie
- **Categoría:** Juego tradicional
- **Materiales:** Cinta o tizas para dibujar la rayuela con los números y una ficha
- **Procedimiento:** Para iniciar con la actividad se procederá a dibujar la rayuela como esta en la imagen, posteriormente al primer participante se la hará la entrega de la ficha, él la tomará y la lanzará en el primer cuadro, debe empezar a saltar en un solo pie sin pisar el cuadro donde se encuentra la ficha seguidamente se les indicará que se salta en un solo pie donde hay un cuadro y donde el cuadro está dividido se coloca los dos pies, tiene que continuar hasta llegar al último recuadro ya aquí se dará la vuelta y regresará, tomará la ficha y se la entregará a su compañero. Así continuará la actividad hasta que pasen todos los niños.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en un solo pie manteniendo el equilibrio.			

Actividad 22



Fuente: <https://www.instagram.com/p/B7GqH0rj3Ja/>

- **Tema:** El piso es fuego
- **Objetivo:** Desplazarse hacia adelante y hacia atrás tomando objetos.
- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Dos cuadrados de cartón color rojo y dos cuadrados de cartón color amarillo.
- **Procedimiento:** Se inicia formando dos grupos para empezar la actividad, esta consiste en no poner los pies directamente en el piso sino sobre el cartón de color, cada participante va tener dos cartones para trasladarse hacia la meta, solo sobre los cartones da un paso y recoge el cartón y lo pone delante él para que pueda cruzar, si el estudiante pone el pie en el piso pierde, la finalidad es lograr que todos los participantes crucen de un extremo a otro, la actividad termina cuando todos hayan cruzado.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza coordinadamente hacia adelante y hacia atrás tomando objetos.			

Actividad 23



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/722335227721310399/>

- **Tema:** Peligro ¡Cocodrilos en el piso!
- **Objetivo:** Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas: adelante-atrás, derecha e izquierda.
- **Categoría:** Juego cooperativo
- **Materiales:** Periódico, cinta de color blanco, un silbato y vendas
- **Procedimiento:** Para empezar con la actividad se formará una fila enumerando a todos los estudiantes, ya con el número dado se empezará por el primero hasta terminar. La actividad consiste en trasladarse de un extremo a otro escuchando las indicaciones de sus compañeros, se debe pasar sin pisar los cocodrilos que están en el piso, el participante va con los ojos vendados, antes de empezar con la actividad se le indica al participante el lugar por el cual va a pasar, después se le vendan los ojos y debe llegar a la línea trazada que se encuentra al final.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se orienta en el espacio y realiza desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: adelante-atrás, derecha e izquierda.			

Actividad 24

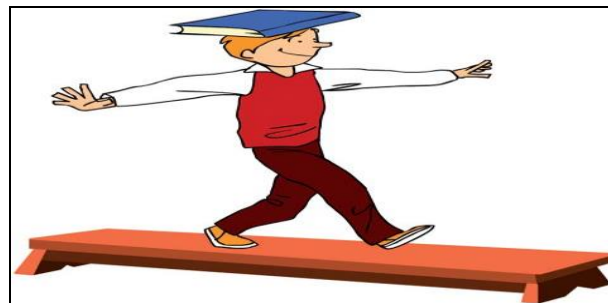


Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/722335227721237083/>

- **Tema:** La telaraña
- **Objetivo:** Realizar movimientos coordinados para atravesar las cuerdas
- **Categoría:** Juego de construcción
- **Materiales:** Hilo grueso de lana y pictogramas de las partes de una araña
- **Procedimiento:** Se iniciará explicando las reglas de la actividad, posteriormente se formará una columna con todos los estudiantes y se les indicará que tienen que ingresar a la telaraña tomar un pictograma que se encuentran ubicados en la telaraña, salir utilizando todas las partes de su cuerpo y pegar el pictograma en la pizarra, así todos los niños realizarán el mismo procedimiento hasta formar una araña gigante.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos y mantiene el equilibrio para atravesar las cuerdas.			

Actividad 25



Fuente: <http://yei16alex.blogspot.com/2017/>

- **Tema:** Un libro sobre mi cabeza
- **Objetivo:** Mantener el equilibrio mientras traslada un objeto.
- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Cuaderno A5 y tiza blanca
- **Procedimiento:** En primera instancia se dibujará un círculo grande con la tiza, marcando muy bien el inicio del recorrido, seguidamente se organizará al grupo formando una columna para que todos puedan participar, luego se informará a los niños que tienen que colocarse el cuaderno sobre la cabeza y desplazarse siguiendo la línea marcada en forma de círculo, sin dejar caer el cuaderno y sin ayudarse con las manos, las mismas que tienen que ir extendidas mientras el niño realiza el recorrido, empezará el primer niño de la columna y si el cuaderno se cae mientras el niño camina podrá recogerlo y ponerlo nuevamente en su cabeza, tiene tres oportunidades, cuando el primer participante llegue al inicio del círculo entregará el

cuaderno al siguiente compañero realizando la misma actividad, así se continuará hasta que todos los niños hayan participado.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio mientras traslada un objeto.			

Actividad 26



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/172684966945521233/>

- **Tema:** Serpiente
- **Objetivo:** Mover los músculos del cuerpo de forma coordinada para atravesar los obstáculos.
- **Categoría:** Juego construcción
- **Materiales:** Pista con la canción “Soy una serpiente”
- **Procedimiento:** Antes de empezar con la actividad se debe indicar cómo se gatea y todos los niños deben practicar, una vez entendido esto se procederá a formar un círculo con todos los niños, seguidamente se mencionará que se ubicará la pista y cuando empiece a sonar la maestra se ubicará en el centro del círculo empezará a bailar y al niño que ella señale deberá gatear y cruzar entre las piernas de la maestra

ella extenderá muy bien sus piernas para que el niño logre pasar, una vez que haya pasado el niño se pondrá de pie y se agarrará de la blusa de la maestra, ella continuara bailando y señalará a otro niño que debe realizar la misma acción, gateará y cruzará por el centro de las piernas de la maestra y de su compañero los cuales deben abrir muy bien sus piernas para los niños puedan pasar, este juego terminará cuando todos los niños hayan pasado y se haya formado una serpiente muy grande.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mueve los músculos del cuerpo de forma coordinada para atravesar los obstáculos			

Actividad 27



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/02/20-juegos-competencias-retos-y.html>

- **Tema:** La camilla
- **Objetivo:** Coordinar los movimientos de las extremidades superiores mientras se desplaza para no dejar caer el objeto.
- **Categoría:** Juego cooperativo
- **Materiales:** Palos de escoba de aproximadamente 50 centímetros cada uno, conos y pelotas

- Procedimiento:** Para iniciar la actividad se organizará a los niños en grupos de cuatro, seguidamente la maestra tomará los conos y los ubicará por todo el espacio de la cancha de la institución, luego tomará las pelotas y entregará una por grupo, así mismo tomará los palos y dará dos palos de escoba a cada grupo, a continuación, pedirá a todos los grupos que se ubiquen a un extremo de la cancha para poder iniciar. Se llamará al primer grupo y se los dividirá en dos filas mirándose frente a frente se les facilita el palo de escoba para que los dos lo agarren uno de cada extremo la misma acción tienen que realizar sus dos compañeros de grupo, formando así una camilla en este momento la maestra colocará la pelota sobre la camilla y se les indicará que ellos tienen que caminar sin dejar caer la pelota hasta llegar al cono y ubicar la pelota sobre él, cada grupo tiene tres oportunidades, es decir si se les cae la pelota pueden recogerla y volver a intentar, cuando el primer grupo coloque la pelota en la estación seguirá el segundo grupo y así hasta que participen todos los grupos.
- Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los movimientos de las extremidades superiores mientras se desplaza para no dejar caer el objeto.			

Actividad 28



Fuente: <https://www.instagram.com/p/CCjygSxJ9ay/>

- **Tema:** Sintiendo pistas.
- **Objetivo:** Desplazarse siguiendo una dirección atendiendo consignas.
- **Categoría:** Juego didáctico
- **Materiales:** Cartulinas A4, cinta transparente y una venda
- **Procedimiento:** Primeramente se organizará a todo el grupo en forma circular, posteriormente la docente tomará las cartulinas y empezará a pegarlas en el piso, tomará dos y las ubicará en fila, seguidamente tomará tres y las ubicará a las derecha de la primera fila, tomará tres más y las ubicará a la izquierda, asimismo tomará dos y las colocará al frente de las anteriores, tomará una y la ubicará a la derecha, por orden de lista llamará al primer niño al cual le vendará los ojos y le indicará que cuando la maestra toque su frente tiene que dar un paso al frente, cuando toque su brazo izquierdo tiene que dar un paso a su izquierda y cuando toque su brazo derecho tiene que dar un paso a la derecha, así hasta terminar el recorrido marcado con las cartulinas. La actividad se realizará con cada uno de los niños hasta terminar.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza siguiendo una dirección atendiendo consignas.			

Actividad 29



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

- **Tema:** La posta
- **Objetivo:** Desplazarse rápidamente siguiendo una dirección.
- **Categoría:** Juego competitivo
- **Materiales:** un pedazo de madera (la posta) y un cono.
- **Procedimiento:** Antes de empezar la actividad se formará dos columnas con todos los niños, seguidamente le entregará un pedazo de madera al primero de cada columna, posteriormente se colocará un cono a cuatro metros de las columnas y se les indicará que los niños que tienen la posta deberán correr hacia el cono dar la vuelta al cono corriendo, regresar a su columna y entregar la posta al primer compañero de su grupo, él tomará la posta correrá hacia el cono y regresará hasta su grupo y le entregará la posta a su compañero así hasta terminar con todos los participantes del grupo. Finalmente, se le dará un aplauso al equipo ganador.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza rápidamente siguiendo una dirección.			

Actividad 30



Fuente: <https://docplayer.es/72176136-Guia-didactica-de-juegos-tradicionales-me-divierto-jugando-para-el-desarrollo-de-la-inteligencia-logico-matematica.html>

- **Tema:** El baile del tomate
- **Objetivo:** Bailar siguiendo el ritmo de la música.
- **Categoría:** Juego tradicional
- **Materiales:** Tomates y pista con la canción “El baile del gorila”
- **Procedimiento:** Se empezará organizando a todo el grupo en parejas, se les entregará un tomate a cada pareja y se les indicará que tienen que colocarse el tomate en la frente y presionarlo con la frente de su compañero y empezarán a bailar siguiendo el ritmo de la canción y se les dirá que no deben topar el tomate con las manos mientras bailan porque serán descalificados, la actividad durará alrededor de tres minutos y si es necesario se repetirá la canción, el ganador será la pareja que no hizo caer el tomate.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los movimientos mientras baila siguiendo el ritmo de la música.			

Actividad 31



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=VOt_JO3ULnk

- **Tema:** El huevo escondido
- **Objetivo:** Desplazarse libremente en el espacio buscando un objeto.
- **Categoría:** Juego competitivo
- **Materiales:** Un huevo de plástico
- **Procedimiento:** Antes de empezar con la actividad la docente sin que nadie la observe esconderá el huevo en algún lado dentro del salón. Se iniciará contando a los niños que había una vez una gallinita muy despistada que se le olvidaban las cosas muy fácilmente, en esta ocasión la gallinita no recuerda dónde ha puesto su huevo y quiere pedirles que le ayuden a buscar, se les dirá que el huevo se encuentra en algún lugar dentro del salón mientras ellos buscan el huevo perdido la maestra cantará “La señora gallina acaba de poner un huevo donde lo habrá puesto búsquenlo, búsquenlo, búsquenlo” y cuando alguien esté cerca dirá “Caliente, caliente”, ya explicado todo

esto se pedirá levantarse de su asiento y que empiecen a buscar, cuando ya lo encuentren se pedirá a todos los niños que cierren muy bien sus ojitos excepto el niño que encontró el huevo, porque él es designado para volver a esconder el huevo en un lugar secreto, seguidamente el niño que escondió el huevo se quedará al frente observando y diciendo si están cerca de encontrar el huevo repitiendo lo siguiente “Caliente, caliente”. Se realizarán hasta seis o siete repeticiones siguiendo el mismo procedimiento.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza libremente por el espacio buscando un objeto.			

Actividad 32



Fuente: <https://www.pinterest.com/patriciaortizar/ideas-fiestas/>

- **Tema:** Salta y pega
- **Objetivo:** Saltar con los pies juntos a una altura de 25 centímetros.
- **Categoría:** Juego construcción
- **Materiales:** Cinta gruesa transparente, un ula-ula y hojas de papel periódico

- Procedimiento:** Antes de empezar la actividad se prepara el material, se toma el ula-ula y la cinta y se empieza a sacar tiras de cinta del mismo diámetro del ula-ula se le pega hasta que no queden espacios vacíos dentro del ula-ula. Para comenzar se entregará una hoja de periódico a cada niño y se les indicará que tiene que arrugarlo y hasta construir una pelotita, posteriormente se ubicará el aro enrollado en cinta dentro del salón a una altura de 60 centímetros sobre el piso, la docente irá llamando por orden de lista a los niños y les indicará deben dirigirse hacia al aro saltar con los pies juntos y pegar la pelotita de papel, ese procedimiento lo realizarán todos los niños de forma individual, cuando todos hayan terminado la maestra mostrará el círculo que se ha construido con bolitas de papel.
- Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los movimientos mientras salta con los pies juntos a una altura de 25 centímetros			

Actividad 33



Fuente: <http://ruthjuegos.blogspot.com/2017/06/ollitas.html>

- Tema:** Las ollitas

- **Objetivo:** Balancear al compañero, que se encuentra en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas, hasta llegar a la meta.
- **Categoría:** Juego tradicional
- **Materiales:** Una cinta o tiza
- **Procedimiento:** Primero se empezará organizando a todos los estudiantes en grupos de tres, se les indicará que en los grupos tienen que nombrar un vendedor, un comprador y una ollita, la docente marcará dos líneas con la cinta una para el inicio y otra que represente la meta, seguidamente pasará la maestra por todos los grupos preguntando quién va ser el vendedor, el comprador y la ollita, a las ollitas les dirá que se ubiquen en la línea de inicio y les colocará un número empezando desde el uno, también les indicará que se pongan en cuclillas y coloquen sus manos debajo de las piernas y las unan, que se agarren super fuerte para que el comprador y el vendedor las trasladen balanceándolas hacia la meta. Se comenzará con la ollita número uno, el vendedor se ubicará junto a la ollita y el comprador a una esquina se lo llamará que venga hacia donde se encuentra la ollita número uno, pronuncie, toc toc. El vendedor contestará ¿Que desea?, el comprador dirá una olla y el vendedor le manifestará que si hay, el comprador preguntará ¿cuánto cuesta?, el vendedor dirá veinte dólares y el comprador pedirá que le deje en diez dólares finalmente el vendedor dirá, que está bien, que la lleve, el comprador le rogará que le ayude a llevarla hasta la cinta blanca, cada uno tomará de un brazo a la ollita, la levantarán, empezarán a balancearla y la llevarán hasta la meta, mientras realizan este recorrido podrán ir cantando los meses del año. Así se continuará con todos los grupos.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Balanea al compañero, que se encuentra en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas, hasta llegar a la meta, manteniendo la fuerza muscular.			

Actividad 34



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=TwYYX7GG-OU>

- **Tema:** Jaulas y palomas
- **Objetivo:** Desplazarse coordinadamente atendiendo consignas.
- **Categoría:** Juego de persecución
- **Materiales:** Ninguno
- **Procedimiento:** Para empezar la actividad se organiza a todo el grupo de niños en subgrupos de tres, dos de ellos se tomarán de las manos y serán las jaulas y el otro niño será una paloma y se ubicará dentro de la jaula, y se los ubicará por todo el patio de la escuela, una vez que ya todos los subgrupos están organizados de esta manera, se procederá a indicar la actividad, el juego consiste en que cuando la maestra diga

palomitas, todas las palomitas se cambiarán de jaula y cuando la docente diga jaulas, todas las jaulas correrán a buscar otra palomita y las palomitas correrán para no ser encerradas. Esta actividad puede durar hasta 15 minutos.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza coordinadamente por todo el espacio atendiendo consignas.			

Actividad 35



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=uTpi4P30O_8

- **Tema:** Los pollitos y el gavián
- **Objetivo:** Correr indiscriminadamente por todo el espacio sin soltarse.
- **Categoría:** Juego cooperativo
- **Materiales:** Ninguno
- **Procedimiento:** Dentro del grupo de todos los niños se tiene que elegir el gavián, la docente pensará un número y les dirá a los niños que digan un número y el que adivine será el gavián, los demás serán los pollitos, a todos los pollitos se les pedirá que formen una columna y se agarren de la cintura de su compañero de adelante, el primer niño de la columna será la gallina y ella evitará a toda costa que el gavián

tope al último pollito de la columna, abrirá sus brazos y correrá con tal de que no tope el gavilán a su pollito, si el gavilán lo topa, ese pollito pasará a ser gavilán y le ayudará a topar al pollito que se encuentra al final de la columna, el juego termina cuando ya no hayan pollitos.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene la fuerza muscular desplazándose indiscriminadamente por todo el espacio sin soltar a su compañero.			

Actividad 36



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=chMzWUsev14>

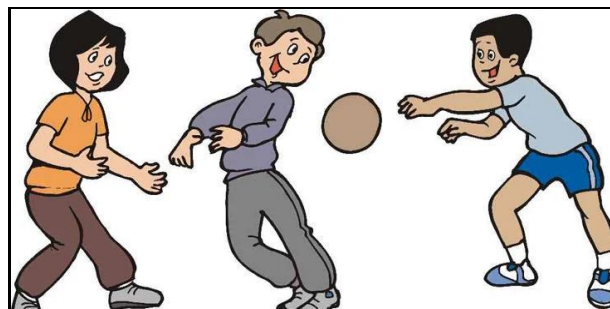
- **Tema:** La red
- **Objetivo:** Desplazarse a gran velocidad hasta llegar a la base.
- **Categoría:** Juego de persecución
- **Materiales:** Cinta o tiza blanca y un silbato
- **Procedimiento:** Primero se dibujará con la tiza un cuadrado por toda la cancha de la escuela y se lo dividirá con una línea por el centro, a continuación la maestra pensará

en un número de uno al diez y se les pedirá a los niños que adivinen el número, el niño que adivine se ubicará en la línea del centro y todos los otros niños se ubicarán haciendo una fila en una la primera línea del cuadrado dibujado anteriormente, posteriormente se indicará que el niño del centro es una red y los demás niños son peces tratando de llegar a línea del frente que será un lugar seguro donde la red no los podrá atrapar, al sonido del silbato todos los peces se desplazarán de forma rápida hasta llegar a la base, el niño que hace de red tiene que atrapar a sus compañeros, si los atrapa ellos pasarán, a ser redes y le ayudarán a atrapar a los peces, el último pez será posteriormente la red y otra vez se repite la actividad, cabe señalar que los peces tienen diez segundos para llegar a la base de lo contrario pasarán a ser redes.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza a gran velocidad hasta llegar a la base.			

Actividad 37



Fuente: <https://www.losreplicantes.com/articulos/juegos-tradicionales-ninos-siglo-xxi/>

- **Tema:** Las frutas
- **Objetivo:** Hacer rebotar y agarrar la pelota.

- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Pelota de plástico y tizas
- **Procedimiento:** Primero se dibujará un círculo en el centro de la cancha luego con los niños se formará otro círculo alrededor del círculo anteriormente dibujado, a continuación se les dirá a cada uno de los niños que piensen en una fruta que ellos quieran ser, posteriormente se les pedirá que cada niño diga en voz alta el nombre de su fruta seguidamente se les indicará que la maestra va a hacer rebotar la pelota en el centro del círculo y va a nombrar una fruta, la fruta nombrada tiene que agarrar la pelota mientras las demás corren hasta que la fruta nombrada tome la pelota y diga alto ahí todos se quedan como estatuas no se mueven para nada, la fruta con la pelota dará cinco pasos de gigante y se dirigirá a la fruta más cercana le lanzará la pelota y aquel niño la agarrará y será quién la haga rebotar en el centro del círculo para volver a jugar.
- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos al hacer rebotar y agarrar la pelota.			

Actividad 38



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=cNnTS7wsRis>

- **Tema:** El sombrero y el moño
- **Objetivo:** Mantener el ritmo mientras pasa un objeto a su compañero.
- **Categoría:** Juego musical
- **Materiales:** Un sombrero y un moño
- **Procedimiento:** Primero se pide a todos los niños que se ubiquen formando un círculo con todo el grupo y a cualquier niño se le colocará el sombrero y a otro se le entregará el moño posteriormente se indicará que mientras la docente canta “Pasa ese sombrero pasa ese moño, rápido las manos van a trabajar, pasa el sombrero pasa el moño pásale al que sigue para así bailar”, ellos tienen que bailar y ponerle el sombrero y el moño a su compañero de a lado sin dejar de bailar, cuando la maestra deje de cantar los niños que tengan los objetos pasarán al centro y bailarán mientras la docente y sus compañeros aplauden y cuando empiece a cantar los niños del centro regresaran al lugar que estaban antes y empezarán a pasar nuevamente los objetos, la actividad puede durar unos 15 minutos.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos y mantiene el ritmo mientras pasa un objeto a su compañero.			

Actividad 39



Fuente: <https://eljuliano2019.opennemas.com/articulo/cultura/el-futuro-de-la-automocion/20181002155018000847.html>

- **Tema:** Ollas encantadas
- **Objetivo:** Ubicarse en el espacio obedeciendo consignas.
- **Categoría:** Juego tradicional
- **Materiales:** Golosinas, fundas (cuántos niños hayan), un palo, una venda y una cuerda larga.
- **Procedimiento:** Dentro de las fundas se pondrá una golosina y se las amarrará en la cuerda posteriormente se tomará la cuerda y se la amarrará a una altura de metro y medio a continuación se indica que mientras el niño se encuentra vendado se le entregará el palo y se le dará dos vueltas luego deberá escuchar las indicaciones de sus compañeros para llegar a la funda y cuando ellos le digan que la golpee él tendrá

que darle un golpe con el palo seguidamente la docente le quitará la venda, le bajará la funda y se la entregará, el mismo proceso se realizará con todos los participantes.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se ubica en el espacio obedeciendo consignas.			

Actividad 40



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Mmm2FBmXIBo>

- **Tema:** Avioncitos
- **Objetivo:** Ejecutar desplazamientos en línea recta inhalando y exhalando aire lentamente.
- **Categoría:** Juego de reglas
- **Materiales:** Cuatro vasos plásticos perforados por el centro e hilo de lana.
- **Procedimiento:** Primero la maestra tomará los vasos y pasará un pedazo de lana por el centro del vaso luego la amarrará a una altura de 70 centímetros de altura el mismo procedimiento realizará con los otros vasos, seguidamente se llamará a cuatro participantes, se sugiere hacerlo por orden de lista para que todos participen, a continuación se les indicará que tiene que soplar el vaso hasta llegar al extremo de la

lana y traerlo de vuelta sin utilizar las manos, todo el recorrido es de dos metros de distancia. Así se irá llamando a los niños hasta que todos realicen la actividad.

- **Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza en línea recta inhalando y exhalando aire lentamente.			

ANEXOS

EL BAILE DEL GORILA

Letras (<https://www.letras.com/melody-ruiz/el-baile-del-gorila/>)

Soy una rumbera, rumbera salvaje,
bailo a mi manera, como los primates,
soy una rumbera, voy cortando el aire,
why si me dan cuerda, ya no hay quien me pare
Soy una rumberaaa...rumberaaa...rumberaaa...
vamos a bailar.

Las manos hacia arriba, las manos hacia abajo
como los gorilas hohohoho....todos caminamos
Las manos hacia arriba, las manos hacia abajo
como los gorilas hohohoho....todos caminamos

Soy una rumbera, y vengo a alegrarte,
para que tus prendas, se vayan a marte...
Soy rumberaaa...rumberaaa...rumberaaa...
vamos a bailar.

Las manos hacia arriba, las manos hacia abajo
como los gorilas hohohoho....todos caminamos
Las manos hacia arriba, las manos hacia abajo
como los gorilas hohohoho....

todo mundo tocando palmas!!!
todo mundo tocando palmas!!!
todo mundo tocando palmas!!!
todo mundo tocando palmas!!!

Soy una rumberaaa...rumberaaa...rumberaaa...
vamos a bailar.
Soy una rumberaaa...rumberaaa...rumberaaa...
vamos a bailar.

EL BAILE DEL SAPITO

Te voy a enseñar

Que debes bailar
Como baila el sapito
Dando brinquitos
Tú debes buscar
Con quien brincarás
Y aunque tú estés solito
Tú debes brincar
Para abajo, para abajo
Giras y giras siempre para abajo
Más abajo, más abajo
Si ya estás listo podemos comenzar
Vas para adelante
Más un poco más
Vas para adelante
Y luego vas pa'tras
Ahora para un lado
Para el otro ya
Das un brinco alto
Y vuelves a empezar
¡¡¡sapito!!!

PAJARITOS, A BAILAR.

Cuando acabas de nacer,
Tu colita has de mover chu chu chu chu

Para un pajarito ser,

Este baile has de bailar

Y a todo el mundo alegrar chu chu chu chu

El piquito has de mover

Y las plumas sacudir,

La colita remover chu chu chu chu.

Las rodillas doblarás,

Dos saltitos tú darás

Y volarás.

Es día de fiesta,

Baila sin parar,

Vamos a volar tú y yo

Cruzando el cielo azul

Y el ancho mar.

Pajaritos, a bailar,

El más joven saltará,

El mayor se moverá chu chu chu chu .

No hemos terminado aún,

Bailaremos sin parar

Hasta la noche acabar chu chu chu chu.

El piquito has de mover

Y las plumas sacudir,

La colita remover chu chu chu chu.

Las rodillas doblarás,
Dos saltitos tú darás
Y volarás.

EL CABALLITO DE PALO

Se soltaron los caballos
Pacata pacata Pacata pacata Pacata pacata Pacata pacata a caballito de palo
Madera que me dio palo
Y palo me dio palito
Mira cómo me he quedado
Montado en el caballito
Pacata pacata Pacata pacata Pacata pacata Pacata pacata a caballito de palo Pacata pacata
pacata
Así me mueeevo
En mi caballito
Pacata pacata Pacata pacata Pacata pacata Pacata pacata a caballito de palo
Madera que me dio palo
Y palo me dio palito
Mira cómo me he quedado
Montado en el caballito
Pacata pacata Pacata pacata
Pacata pacata Pacata pacata a caballito de palo
No quiero carro
Ni un carrito
Lo que yo quiero es
Montarme en el caballito
Pacata pacata Pacata pacata Pacata pacata Pacata pacata a caballito de palo.

LINDO PESCADITO

En el agua clara que brota en la fuente,
Un lindo pescado sale de repente.
¿Lindo pescadito no quieres salir
A jugar conmigo?* ¡Vamos al jardín!

Yo vivo en el agua: no puedo salir
Porque si me salgo, me puedo morir.
¿Lindo pescadito no quieres salir
A jugar conmigo? ¡Vamos al jardín!

Yo vivo en el agua: no puedo salir
Mi mamá me dijo, ¡No salgas de aquí!
Lindo pescadito, yo te debo amar
Porque a tu mamita sabes respetar.

SOY UNA SERPIENTE

Soy una serpiente
Que anda por el bosque
Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola? (bis)

j. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, D y Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en educación infantil en los centros educativos de Vigo (España), Scielo, (46). Recuperado de https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022020000100509&lang=es

Ares, M.S., Bertella, M. A. (2015). Límites implementados por padres en la crianza de los niños de 3 a 6 años. *Unife, volumen (2)*, pp. 203-221.

Aristizabal, J., Ramos, A y Chirino, V. (2018, abril). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Educare*. Recuperado de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582018000100319&lang=es

Álvarez, G. (2017). Implementación de un programa de estimulación temprana para el centro infantil del buen vivir “estrellitas” en el cantón Ibarra de la provincia de Imbabura (tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/7086/1/06%20TEF%20213%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Anderson, J., y Bailey, S. (2017). La importancia del juego de California. Recuperado de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Backes, M., Porta, M., y Difabio de Anglat, H. (27 de julio de 2015). El movimiento corporal en la educación. *Educere*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>

- Baena, A., y Ruiz, P. (2016, febrero). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y recreación. *Revista digital de educación física*. Recuperado de <https://drive.google.com/drive/folders/152zInnakWIXISrmyntv3AmxqlQbPtwbU>
- Barrantes, P. (2017). El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25-UGEL05 (tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barreno, Z., y Macías, J. (septiembre de 2015). Estimulación temprana para potenciar la inteligencia psicomotriz: importancia y relación. *Ciencia UNEMI*, (8), pp. 110-118.
- Barros, R., Rodríguez, L., y Barros, C. (2015, agosto). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Universidad y sociedad*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s2218-36202015000200020
- Bellón, C. (2016). *Trastornos de conducta en educación infantil y su prevención desde la psicomotricidad*. (Tesis pregrado). Recuperado de: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001637.pdf
- Benavides, J., y Pincay, N. (2015). Incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela Agustín Albán del barrio Guapulo, cantón Pujilí (tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2360/1/T-UTC-3681.pdf>

- Cabarrocas, N. (2016). El juego simbólico: medio para el desarrollo de la competencia oral en el área de lengua inglesa. Una propuesta didáctica (tesis de pregrado). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4248/CABARROCAS%20ESTRELLA%2C%20NURIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabrera, B y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Scielo*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Calvo, P., y Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. *La razón histórica*, (40), 23-31
- Cárdenas, M. (2015). Influencia de la psicomotricidad gruesa y la motivación, en el desarrollo de la atención de los estudiantes de cinco años del nivel inicial (tesis de maestría). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11195/Cardenas_LM.pdf?sequence=1
- Casanova, S., Vásquez, M., y Casanova, T. (2016). Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz. *Pedagogía*. Recuperado de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/5ffc1436bed517d0aad0da5c31902688.pdf>
- Castro, M. (2015). Proyecto de implementación de un área recreativa que promueva el dominio corporal dinámico en el taller Mundo feliz del proyecto social padre Juan Botasso en niños de 3 -5 años (tesis de pregrado). Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9742/1/QT07536.pdf>

- Castro, M; Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Educare*. Recuperado de: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582015000300132
- CEDEP, y Edwards, M. (2015). UNICEF. Tiempo de crecer. Recuperado de <https://unicef.cl/web/wp-content/uploads/2015/07/Tiempo-de-Crecer.pdf>
- Chambi, F., y Macedo, N. (2015). Los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la institución educativa inicial “Alto Jesús” del distrito de Paucarpata 2014(tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1943/EDchmafd.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, J. (2018, 17 de julio). ¿Qué ocurre en el cerebro mientras los niños juegan? Etapa infantil. Recuperado de <https://www.etapainfantil.com/ocurre-cerebro-ninos-mientras-juegan>
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (Julio de 2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la. *INNOVA Research Journal*, (47), p. 157.
- Fundación Arcor. (Productor). (2014). Más juego, más movimiento, más infancia [Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=cyGuCkcl5PI>
- Fuentes, L. (2018). El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del programa de primera infancia de la Verda Thule (tesis pregrado). Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/9827/UVDT.EDI_FuentesFernandezLuzAdriana_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Gallardo, J. (2018, junio). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Researchgate. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- Gamboa, R., Bernal, M., Gómez., Gutiérrez, M., Monreal, C y Muñoz, V. (2020). Corporeidad, motricidad y propuestas pedagógico-prácticas en aulas de educación infantil. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2020000100001&lang=es#back_fn2
- García, C. (2017, 12 de febrero). Juego como herramienta de aprendizaje. Revista Educación Virtual. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/2916>
- García, M., y Martínez, M. (2016). Desarrollo Psicomotor y signos de alarma. Escuela monográfica, 30(3), 81-93
- Garófano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., y Martínez, A. (2017, julio). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista Digital de Educación Física. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRICIDAD_PARA_EL_DESARROLLO_INTEGRAL_DEL_NINO_EN_LA_ETAPA_DE_EDUCACION_INFANTIL
- Gil, C. (2017). El esquema corporal en Educación infantil, una propuesta de intervención (tesis pregrado). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002363.pdf
- Gil-Madrona, P., y Abellán, J. (2016). Mediación Educativa: Juegos, ocio y recreación. Madrid, España: Ediciones Pirámide.

- González, D. (2016). Relación entre la lateralidad y el desarrollo del proceso lecto-escritor (tesis de maestría). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4586/GONZALEZ%20BARRIOS%20C%20DELVIS%20DEL%20CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guillamón, A., García, E., y Carrillo, P. (10 de abril de 2018). La educación física como programa. *EmasF*, (52), 109-110.
- Hernández, G., y Cardona, N. (2016, agosto). EL JUEGO; Como formador en los nuevos ambientes de aprendizaje. Un minuto. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4679/TLPI_CardonaChaverraNatalia_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Landi, S. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial IB año lectivo 2016-2017*. (Tesis de pregrado). Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPS-CT007164.pdf>
- López, I. (2017, abril). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Llul, J. (2016, junio). El juego infantil y su metodología. *ResearchGate*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- Macmillan. (2018, octubre). El juego. *Macmillaneducation*. Recuperado de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf

- Mendoza, A. (abril 2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Revista Multidisciplinaria de investigación*, (3), p. 9.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo educación inicial 2014*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). *Bases curriculares educación Parvularia*. Recuperado de https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2018/03/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018.pdf
- Ministerio de Educación. (2019). *Lineamiento para Inicio de Ciclo Lectivo y Período de Adaptación en el Nivel de Educación Inicial*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/08/Lineamiento-para-inicio-de-ciclo-lectivo-y-periodo-de-adaptacion-en-Educacion-Inicial-2019-2020.pdf>
- Montero, B. (1 de marzo de 2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *MAIC*, 7(1) p. 075-092.
- Morales, M. (2019). Aplicación de un taller de canto para Favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la i.e. “amiguitos de alameda”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región áncash 2018 (tesis de pregrado). Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11777/CANTO_MOTRICIDAD_GRUESA__MORALES_FLORENTINO_MARLENY_VIVIANA.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Muñoz, M., y Almonacid, A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el aula de la primera infancia. *Infancia, educación y aprendizaje*, (1), 162-177.
- Peña, L. (Productor). (2015). Introducción a las habilidades motrices [Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=y6YQhbubZjg>

- Pérez, C., y Clemencia, 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 pregrado). Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- Prieto, B. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Scielo*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/cuco/v18n46/0123-1472-cuco-18-46-00056.pdf>
- Rodríguez, F., Santiago, R. (2015). *Gamificación*. Barcelona, España: Editorial Océano S.L.U. Recuperado de: <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Romo, M. (2018). *Recursos Didácticos en la producción escrita del idioma inglés para niños de séptimo grado: caso unidad educativa Atenas School* (Tesis de pregrado). recuperado de: <http://192.188.55.27/bitstream/handle/22000/15117/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil (tesis de pregrado). Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P., Navas, E., Mallqui, V., y Romero, E. (2017, junio). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista*

Cubana de Investigaciones Biomédicas. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci_arttext&tlng=pt

Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014). *Metodología de la investigación*. New York, Estados Unidos: McGraw-Hill Education.

Secadas, F. (2018, 2 de abril). Las definiciones del juego. *Revista de pedagogía*. Recuperado de <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>

Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura* (Tesis de pregrado). Recuperado de: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Sequeda, L; y Bohórquez, M. (2020). *Estimular desde el juego el desarrollo de habilidades motrices gruesas y finas en los niños y niñas de 2 a 3 años de la modalidad familiar del icbf ositos tabacalero 2 barrio la feria, Piedecuesta* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27629/2020lilibehtsequeda.pdf?sequence=5>

Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista latinoamericana de estudios educativos*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1341/134152136006/html/index.html>

- The LEGO Foundation. (2017). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf
- Smith, L. (2016). Desarrollo de las destrezas motoras. Sau Paulo, Brasil: CORTEZ narcea.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2019). La primera infancia importa para cada niño. Recuperado de https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org.peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Universidad Católica de Uruguay. (Productor). (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. [Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=WnbkmUIkNYA&t=13s>
- Valdés, E. (2019). Metodología de la investigación. Universidad Autónoma de México. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/105291/Metodolog%C3%ADa+de+la+Investigaci%C3%B3n+Unidad+II.pdf?sequence=1>
- Vega, A. (2017). Lateralidad, organización y estructuración espacial en niños con dificultades (tesis de pregrado). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002420.pdf

Vidarte, J., Consuelo, V., y Parra, J. (2018). Coordinación motriz e índice de masa corporal en escolares de seis ciudades colombianas. *Scielo*, 21(1), 15-22. doi: :10.31910/rudca.v21.n1.2018.658

k. ANEXOS

ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA:

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE 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:

Elida Enith Cuenca Rosillo

LOJA- ECUADOR

2019 – 2020

a. TEMA

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

b. PLOBLEMÁTICA

Hoy en día directores y maestros ponen mucha atención en lograr un desarrollo cognitivo óptimo en los niños y se olvidan de las demás dimensiones igual de importantes y ésta es la causa principal de que nuestros niños no logren alcanzar un aprendizaje completo. Existen estrategias sencillas que deberían estar presentes diariamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, una de ella son las actividades que involucran movimiento, considerados como la primera forma de aprendizaje ya que de un buen desarrollo motor depende gran parte de conocimientos.

Las investigaciones científicas realizadas por el Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2018; 2019) en los últimos 30 años han puesto mucho énfasis en que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental se produce con una rapidez que luego nunca se igualará.

En estudios realizados por la UNESCO (como se citó en Pinos, 2011) a nivel mundial sobre la educación en la primera infancia, demuestran que varias de las dificultades que se observa son los que tienen que ver con motricidad, es así que en diversos países donde se realizaron análisis de los niños entre los 0 a 5 años se evidenció que carecen de un equilibrio apropiado, esto según los resultados se debe a la poca atención que se da a las actividades lúdicas en educación inicial puesto que pocas son las instituciones que fomentan actividades que desarrollen el sistema motriz.

El problema de motricidad gruesa se manifiesta en varios países, esto preocupa a las entidades encargadas de buscar mejorar la forma de vida y crecimiento de los niños en todo el mundo, tanto así que en continentes como África cuentan con los más altos índices de deficiencia motriz, porque los más pequeños empiezan a caminar a la edad de 3 o 4 años, todo debido a la falta de alimentación y estimulación apropiada en su sistema motor (UNICEF 2018; 2019a).

De acuerdo con las investigaciones realizadas por la UNESCO se puede evidenciar las dificultades por las que atraviesan los niños de cuatro años, afectando principalmente al sistema motor que de no ser intervenido puede acarrear un sin número de problemas afectando de sobremanera el aprendizaje.

En un estudio realizado en ochos escuelas identificadas como lugares donde los estudiantes menos aprenden, en países iberoamericanos entre ellos Ecuador, se pudo comprobar muchas falencias entre ellas se menciona, estrategias didácticas rutinarias, monótonas, que se centran en la simple reproducción de contenidos, provocando en el niño fatiga y aburrimiento, los docentes no se preocupan por ofrecer nuevas estrategias pedagógicas, que motiven el aprendizaje, capaz de que esas enseñanzas provoquen gozo, disfrute, asombro, ganas de realizarlas, a simple vista se puede observar que el mejor grupo áulico para un maestro es aquel que está sentado escuchando, sin ejercer ninguna acción o movimiento, Murillo, Reyes, y Martínez, (2016).

En la actualidad pocos son los docentes que se preocupan por un buen desarrollo motor, se tiene la falsa creencia que los niños a esta edad ya tienen que aprender a escribir, conocer letras y números, aprendizajes que satisfacen a padres de familia y maestros. Sin embargo,

Renobell (como se citó en Castro, 2016), afirma que el movimiento debe estar presente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, porque “puede ayudar a cubrir determinadas funciones necesarias para que exista un desarrollo óptimo en el niño” (p. 5).

En nuestro país el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), se encuentra comprometida con el control y evaluación de los niños, llegando a los hogares mediante diversas formas de atención, para realizar un proceso de estimulación, que permita al niño alcanzar los niveles deseados en cada parte del desarrollo, crecimiento y madurez motriz.

A nivel local son muchos los niños que asisten a estimulación temprana, pues desde los tres años los pequeños ingresan a Educación Inicial y empieza su vida escolar, conforme pasa el tiempo algunos problemas van apareciendo: como la falta de equilibrio, poco conocimiento de su propio cuerpo, falta de coordinación, etc. Dificultades que condicionan el aprendizaje de los niños.

La Universidad Nacional de Loja y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, con la finalidad de generar un estudio amplio que permita presentar una propuesta y replicarla a una mayor población infantil, propuso a los estudiantes de séptimo ciclo centrar su trabajo investigativo alrededor de un tema común; una vez aceptada la propuesta de la carrera el grupo de estudiantes procede a aplicar la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz misma que evalúa cuatro áreas específicas de aprendizaje (motricidad fina, motricidad gruesa, lenguaje y audición, y área personal social), este instrumento de diagnóstico se aplicó en 31 instituciones educativas con una población total de 465 niños de 4 a 5 años de distintas instituciones educativas tanto públicas como privadas de la ciudad de Loja, luego de la tabulación de los datos obtenidos y de realizar un condensado general

de los mismos se llegó a determinar que el problema que mayoritariamente afectaba a todos los niños era en el área de motricidad gruesa, pese que en algunos casos esporádicos el área afectada fue otra, sin embargo, el acuerdo era trabajar en un problema común, por lo tanto, todo el grupo centró su investigación alrededor del problema diagnosticado.

En la Unidad Educativa Padre Julián Lorente de la ciudad de Loja, se han presentado diversos problemas en la motricidad gruesa, como por ejemplo falta de coordinación y equilibrio, esquema corporal, lateralidad, etc. Dificultades que se derivan de una escasa actividad física. Luego de un breve análisis mediante la aplicación de la Escala Abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz, se puede afirmar que las dificultades existen en este establecimiento, pues a través de este instrumento se conoce que diez de dieciséis niños tienen inconvenientes en las siguientes destrezas: al caminar en punta de pies, al pararse en un solo pie, al agarrar una pelota, al caminar en línea recta, al saltar con los pies juntos a cierta altura, una situación preocupante que debe ser atendida de forma inmediata, aún están en una edad temprana donde actividades que impliquen movimientos corporales ayudarán en su desarrollo integral.

La motricidad y el desarrollo cognitivo están íntimamente relacionados pues de cada movimiento del cuerpo depende el conocimiento, gracias a la motricidad gruesa el infante levanta la cabeza, gatea, inicia la marcha, corre, sube y baja escaleras, acciones que si no han sido valoradas y estimuladas en edades sensibles se convierten en obstáculos a la hora de pasar a aprendizajes que requieren precisión, es por ello que una intervención a tiempo puede evitar inconvenientes más graves a futuro.

En la necesidad de contribuir con la solución del problema, se realizará un amplio trabajo bibliográfico, se identificará actividades lúdicas que más favorezcan el área motriz, se

procederá a la elaboración de una propuesta alternativa para los docentes encargados de Nivel Inicial II.

Por lo mencionado en líneas anteriores podemos plantear la siguiente interrogante:

¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?

c. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo, analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en niños de cuatro a cinco años, a través de un trabajo de investigación en diversas fuentes bibliográficas y seguidamente se realizará la construcción de una propuesta alternativa que contendrá diferentes tipos de juegos, actividades consideradas como estrategias metodológicas que activan al niño y le permiten aprender de una manera entretenida y divertida.

La investigación es una herramienta que acerca el conocimiento a las personas a través de ella se conoce teorías, pensamientos, metodologías y etapas, información que resulta de vital importancia ya que gracias a ella se puede aplicar técnicas y procedimientos adecuados para conseguir la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo. Toda la información recogida de fuentes bibliográficas confiables será llevada a la práctica, resultado que se verá reflejado en la propuesta alternativa.

El diseño de una propuesta alternativa será de gran utilidad ya que se elegirá cuidadosamente juegos que fomenten el desarrollo armónico del área de motricidad gruesa, actividades llamativas, fáciles de realizar y con materiales sencillos de fabricar o utilizar. Esperamos que tenga buena acogida ya que en el Centro Educativo no existe una propuesta con este contenido.

La utilización del juego para la estimulación del área motriz gruesa es muy acertada debido a los grandes beneficios que estas actividades ofrecen, permiten que los niños estén siempre activos, felices y seguros al realizar los ejercicios, lo lúdico forma parte del crecimiento del niño, ayudando de esta manera al desarrollo holístico.

Mediante esta investigación se da al juego el lugar que merece, mostrando como las actividades lúdicas ayudan en la solución de problemas de motricidad gruesa que presentan los niños de Inicial II, dificultades que interfieren en el desarrollo óptimo de los aprendizajes expuestos por la maestra, experimentado frustración, estrés, cansancio, etc.

Los principales beneficiarios de esta investigación sin duda alguna serán los niños, ellos experimentarán el mejoramiento, en coordinación, equilibrio, ritmo y fuerza muscular además se divertirán experimentando, creando y resolviendo problemas mediante movimientos corporales. También, será una herramienta útil para los docentes, pues en un solo documento encontraran una serie de juegos que estimulan los grandes grupos musculares favoreciendo el desarrollo de la motricidad gruesa.

Es factible gracias a la extensa información bibliográfica tanto virtual como física acerca de estos temas, se seleccionará juegos adecuados y divertidos que brinden grandes conocimientos y aprendizajes, actividades lúdicas que marquen un precedente en esta institución y se continúe su ejecución con generaciones posteriores.

d. OBJETIVOS

Objetivo general:

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente 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

La motricidad gruesa

La motricidad gruesa se coloca como una base para que los demás aprendizajes surjan de manera correcta, pues esta área debería tener la estimulación necesaria para empezar con aprendizajes como la lectoescritura, puesto que una deficiente motricidad gruesa predice problemas en todas las dimensiones, pero haciéndose más notorias en conocimientos básicos que el niño debe adquirir en la etapa escolar.

Definición de motricidad

Por motricidad se entiende a la capacidad de controlar los movimientos que se generan al realizar una actividad o habilidad que se convierte en un factor determinante para el desarrollo de otras de más alto nivel. El movimiento está presente en la vida del niño inclusive desde antes de nacer, adquiriendo un valor significativo en el “desarrollo armónico del aparato y funcionalidad sensorial, perceptiva, psicológica, intelectual, motriz, física y del lenguaje” (Ordóñez y Tinajero, 2014, p. 21).

Al término motricidad se lo entiende como una capacidad que se encuentra en constante cambio en el aparato motriz, que tiene que ser estimulada inclusive desde antes de nacer hasta la adultez, este proceso se sitúa como una base para el progreso de las demás habilidades que tienen que ser alcanzadas por el individuo. Muchos de los aprendizajes para el desarrollo de esta área empiezan en la escuela a los siete años, siendo esta edad ya tardía pues se ha perdido tiempo valioso en el que se puede estar trabajando con el objetivo de conseguir un desenvolvimiento eficaz en todas las áreas.

La motricidad es una serie de adquisición de habilidades que facilitan el control del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos) Melendez y Sabala (como se citó en Pérez y Clemencia, 2015). Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura afectiva y cognitiva.

La motricidad es un proceso que incluye como único elemento, al movimiento del cuerpo, atravesando por diversas etapas; iniciándose con movimientos simples o sencillos hasta movimientos complejos o precisos, que permite que el niño adquiera autonomía funcional (realizar actividades de la vida cotidiana, por ejemplo, asearse, comer solo, vestirse, etc.)

Á.Sailema, M. Sailema, Amores, Navas, Mallqui y Romero, (2017) señalan que, “La motricidad se refiere, a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en el espacio-tiempo, implicándose percepción, memoria, proyección, afectividad, emoción y raciocinio. Por ello, numerosas investigaciones evalúan la motricidad como expresión del desarrollo humano” (p. 4).

La motricidad es una facultad del ser humano que permite la exploración y conocimiento del medio que nos rodea, gracias al movimiento el ser humano ha evolucionado y ha dado paso a la ciencia y la tecnología. Al brindar una estimulación adecuada al aparato motor indiscriminadamente se trabaja con muchas áreas del desarrollo del ser humano, considerándose así una enseñanza completa que se la puede iniciar en casa, los padres de familia juegan un papel crucial en el desarrollo de la motricidad en los primeros años,

posteriormente ésta ayuda se complementa con la acción del docente que está en la obligación de proporcionarle un aprendizaje en esta área.

Clasificación de la motricidad

La motricidad es un proceso complejo que requiere ser estudiada por partes de acuerdo a su evolución en el tiempo, Mendoza (2017) manifiesta que el desarrollo de la motricidad tiene es de gran relevancia ya que se presentan distintas etapas de movimientos espontáneos y descontrolados en los pequeños. La psicomotricidad, divide la motricidad del niño en: fina y gruesa, los niños empiezan por movimientos bruscos, descoordinados, en donde se emplea el movimiento de varios músculos grandes, a este tipo se lo conoce como motricidad gruesa, en desarrollo motor también se hacen presentes movimientos precisos, que requieren coordinación y equilibrio, a esta sucesión de procesos se lo conoce como motricidad fina.

Motricidad gruesa.

Definición

Comprende las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo (Pérez y Clemencia, 2015).

El área motora gruesa ésta compuesta por una serie de acciones que aparecen mientras el niño va creciendo; tales como, el gateo, el inicio a la marcha, correr, subir escalones,

saltar, etc. Habilidades básicas para el desarrollo de destrezas perceptivas, presentes desde el momento del nacimiento al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente. Mediante la estimulación adecuada del área motriz gruesa el infante está en la capacidad de desarrollar aprendizajes propios de edades superiores, convirtiéndose en cimiento de las demás habilidades.

La evolución del área motora sigue dos leyes psicofisiológicas fundamentales: Cefalocaudal (desde la cabeza hacia los pies) y próximo-distal (desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades). Esto supone que las bases principales del desarrollo motor se asentarán sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, podrán evolucionar hacia el desarrollo de la motricidad fina (Álvarez, 2017).

Soutullo y Mardomingo (como se citó en Cárdenas, 2015, p. 23) “Los procesos motrices engloban todo aquello que se refiere al movimiento, al conocimiento del propio cuerpo y a su relación con el medio (otras personas y seres vivos, objetos y espacio)”.

En definitiva, la motricidad gruesa se configura como un área que permite el descubrimiento y la exploración del medio que nos rodea, sin más preámbulo sin motricidad gruesa no podrían existir ningún otro aprendizaje ligado a esta área.

Motricidad fina.

Comellas y Perpinya (como se citó en Puertas 2017) señalan que: “La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación” (p. 16). Actividades como tomar cuentas para ensartar, realizar el rasgado de papel, agarrar el punzón para punzar, tomar las tijeras para recortar, realizar

trazos con lápices, estos aprendizajes poseen un nivel más alto de complejidad pues intervienen procesos más avanzados que requieren de la madurez y estimulación del área motriz.

El área motriz fina surge después de una buena estimulación del aparato motor grueso, un mal funcionamiento en esta área predice un desarrollo deficiente en los posteriores aprendizajes escolares. La iniciación a la lectoescritura debe darse cuando el niño haya adquirido una adecuada estimulación en el área motriz gruesa para su edad puesto que no se alcanzará el nivel de aprendizaje que se espera.

La precisión y la coordinación óculo-manual, son procesos complejos que se valen de aprendizajes anteriores para poder funcionar con efectividad, por ejemplo; para agarrar un lápiz, tomar la cuchara, insertar cuentas, atarse los cordones, abotonarse, etc.

Zaporózetts (como se citó en Cabrera y Dupeyron 2019) manifiesta que se entiende por motricidad fina a:

Los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos y/o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano. Ejemplo: recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, y colorear, entre otras (p. 15).

La motricidad gruesa se convierte en la base para el aprendizaje de destrezas que deben ser desarrolladas por cada uno de los infantes, este tema necesita un análisis más amplio para comprender su importancia.

Aspectos importantes a tener en cuenta el desarrollo motriz

Esquema corporal.

Este es un aprendizaje crucial que se debe dar en la vida de los niños puesto que si no existe un adecuado desarrollo afectaría directamente a destrezas esenciales que posibilitan el conocimiento. “El esquema corporal es la toma de conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre estas, en situación estática y en movimiento y de su evolución con relación al mundo exterior” Tasset (como se citó en Gil, 2017, p. 13). Un deficiente conocimiento del propio cuerpo puede dar paso a movimientos torpes, bruscos, lentos, sin ninguna coordinación, una deficiente estructuración espacio temporal y estas dificultades conllevan a una baja autoestima, poca socialización, entre otras.

Equilibrio.

Castro (2015), menciona que:

El equilibrio corporal de los niños y niñas menores de cinco años tiene relación con dos estados de equilibrio: dinámico y estático.

- El equilibrio dinámico es necesario para mantener la postura y mantenerse de pie, además está asociado, por su ubicación en el oído central, con la estabilidad corporal del individuo, lo cual le permite saltar, correr, caminar, etc.

- Equilibrio estático es cuando el cuerpo se encuentra en reposo es decir no ejerce ningún movimiento, el individuo se encuentra en una posición sin realizar ninguna otra acción.

Respiración y relajación.

Una buena respiración se constituye en una función básica del ser humano ofreciendo múltiples beneficios al cerebro, este proceso posee dos partes la primera la inspiración y la segunda la aspiración. La relajación es cuando el cuerpo experimenta un estado de tranquilidad o de reposo tras un evento de angustia (Alonso, 2017).

Estructuración espacio-temporal.

Fernández (como se citó en Vega 2017), señala que este aspecto se refiere a la distribución del espacio y del tiempo que los seres humanos adquirimos en los primeros años, fases necesarias para que cada individuo tome conciencia del lugar que ocupa él y los objetos en el espacio y el tiempo en relación con el medio que lo rodea.

Coordinación.

“Capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del

sistema nervioso que integra todos los factores motores sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos” Hernández, citado por Muñoz y Rivera y estos a su vez (como se citó en Vidarte, Consuelo, y Parra, 2018, p. 15).

Lateralidad.

González (2016), El cerebro humano está constituido por dos hemisferios cerebrales cada uno con diferencias funcionales, una de las manifestaciones de esta asimetría funcional es la lateralidad corporal, la cual hace referencia al lado preferente del cuerpo que se usa de manera frecuente y espontánea, es la preferencia de un lado del cuerpo frente al otro para realizar las diferentes actividades (p. 11).

Ritmo.

“Es un proceso que comienza desde los primeros años de vida, donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos. El ritmo sostiene una estrecha relación con el movimiento, el espacio y el tiempo” (Alonso, 2017, p. 231).

Evolución de la motricidad en el niño

La motricidad al igual que las demás áreas de desarrollo del niño sigue un proceso ordenado de acuerdo al paso de los años, García y Martínez (2016) y Rodríguez (2000) mencionan las etapas de desarrollo motor desde el nacimiento hasta la adolescencia.

Tabla 1

Características del desarrollo motor

Edad	Característica
Recién Nacido	Se limita a la coordinación de percepciones sensoriales con conductas motoras simples o automatismos (patrones reflejos de tronco y médula).
Dos primeros años	Evoluciona vigorosamente gracias sobre todo a la maduración cerebral que permite un desarrollo psicomotor con un sentido céfalo-caudal (el niño controla primero el cuello y por último sus piernas) y próximo distal (del centro a los extremos: primero brazos y luego el movimiento de dedos). Esta maduración permite que los sentidos, que el recién nacido son toscos, vayan progresando y pueda explorar activamente su mundo. En los primeros años existe una estrecha relación entre el desarrollo de la motricidad, la inteligencia y la afectividad.
Primera infancia o etapa preescolar	Nuevas habilidades tanto en la motricidad gruesa (subir y bajar escaleras, transportar objetos, montar en triciclo), como en la motricidad fina (que se observa en los movimientos más precisos de las manos:

dibujar o realizar construcciones cada vez más complejas). Gracias a estos avances el niño adquiere autonomía funcional (control de esfínteres, comer, vestirse, lavarse, etc.). Además, en la primera infancia el niño va tomando conciencia de su imagen corporal y definitivamente se produce una lateralización.

Segunda infancia (6-11 años)

Se perfeccionan las capacidades perceptivas y aumenta sensiblemente la fuerza muscular y la coordinación psicomotora que van a ser de notable importancia para participar en juegos grupales que requieran acciones como saltar, trepar, etc.

Adolescencia (12-18 años)

Los cambios físicos que conlleva la pubertad dan al adolescente un aspecto de adulto, debido sobre todo a la aparición de los caracteres sexuales y al rápido crecimiento, que cronológicamente tiene lugar primero en el sexo femenino y luego en el masculino.

Fuente: (Rodríguez, 2000; García y Martínez, 2016)

Elaboración: Elida Enith Cuenca Rosillo

Factores que influyen en desarrollo de la motricidad

Existen diversos factores que condicionan o favorecen el desarrollo motriz, por ello es necesario conocer las ventajas y desventajas de dichos factores, (Guillamón, García, y Carrillo, 2018, pp. 109-110), describen una clasificación muy clara acerca de estos temas.

Tabla 2

Factores que influyen en el desarrollo motor

Factores endógenos	Factores exógenos
<ul style="list-style-type: none">• La herencia es el factor más decisivo, ya que puede determinar entre el 60-80% de la variabilidad genética influyendo sobre aspectos tales como el sexo, la raza, la velocidad de crecimiento, el somatotipo, la madurez ósea o las enfermedades hereditarias.• La raza determina las proporciones corporales como la proporción de anchura de hombros en relación a las caderas, la masa muscular y ósea, entre otras.	<ul style="list-style-type: none">• La malnutrición puede causar patologías como anemia, obesidad o raquitismo, que condicionan de una u otra forma el desarrollo óptimo del niño.• El descanso. En la infancia y la adolescencia, los sujetos necesitan dormir hasta 11-12 horas al día. El estrés psicológico de un ambiente desestructurado puede provocar un retraso en el desarrollo motor.• La vida higiénica. Factores como dormir en una habitación

-
- El sistema endocrino-hormonal es decisivo ya que se segregan hormonas (tiroidea, insulina, gonadotropas y las hormonas sexuales.
 - El sexo determina las dimensiones y proporciones corporales en niños y niñas. Al nacer los niños son más altos.
 - Una enfermedad puede retrasar o afectar el desarrollo del niño.
 - La edad; el desarrollo motor en los primeros años pasa por una etapa sensible, que tiene que ser aprovechada mediante la estimulación.
- El sistema endocrino-hormonal es decisivo ya que se segregan hormonas (tiroidea, insulina, gonadotropas y las hormonas sexuales.
 - El sexo determina las dimensiones y proporciones corporales en niños y niñas. Al nacer los niños son más altos.
 - Una enfermedad puede retrasar o afectar el desarrollo del niño.
 - La edad; el desarrollo motor en los primeros años pasa por una etapa sensible, que tiene que ser aprovechada mediante la estimulación.
 - La actividad física. La práctica habitual favorece un aparato motor fuerte y resistente.
-

Fuente: (Guillamón, García y Carrillo, 2018)

Elaboración: Elida Enith Cuenca Rosillo

Importancia de un buen desarrollo motor grueso

Gracias al movimiento corporal el ser humano ha podido evolucionar, satisfacer sus necesidades, descubrir y crear un sinnúmero de objetos, teorías, ciencia. La motricidad en las personas se convierte en un medio de supervivencia, sin movimiento no existiría avances significativos, el movimiento es sinónimo de vitalidad, de desarrollo, de progreso, etc.

La naturaleza es muy sabia al permitir que nuestro cuerpo se mueva, pues esa es su función principal y no se debe permitir que los avances científicos y tecnológicos limiten esta facultad innata de la humanidad.

Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez, (2018), manifiestan que la motricidad juega un papel importante en el desarrollo del infante, “la progresiva maduración de la neuro musculatura en la edad preescolar permite realizar con facilidad, las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas, siempre que haya un adecuado desarrollo neuromuscular (p. 157).

Farreny y Román, (como se citó en Garófano, Cano, Chacón, Padial, y Martínez, 2017), manifiestan que el niño se manifiesta o comunica a través de todo el cuerpo, percibe la realidad externa, experimenta y aprende mediante este, siendo el movimiento un instrumento imprescindible para ello. A esto, el autor añade que, a través del movimiento, la acción, la experiencia, la organización espacio-temporal, la socialización, el niño aprende a interiorizar el aprendizaje (p. 92).

La adquisición de habilidades motrices en el niño predice en gran parte su futuro en todos los ámbitos familiar, académico, social y cultural, en muchas ocasiones los niños empiezan a realizar actividad física en primer año de escuela a partir de los seis años, lo cual manifiesta que a esa edad ya es tarde porque ya ha pasado una importante cantidad de tiempo que no se le ha estimulado adecuadamente tanto en los centros infantiles como en el núcleo familiar siendo estos años importantísimos para la motricidad humana porque cada una de estas etapas se sustenta sobre la anterior, el desarrollo motriz se va dando en una secuencia ordenada empezando por movimientos rudimentarios, luego habilidades motoras básicas o aisladas como la locomoción y habilidades de manipulación Peña (2015).

La motricidad es un factor determinante en el desarrollo del niño pues de eso dependerá la evolución de las demás funciones biológicas, sociales y emocionales. Las actividades

lúdicas motrices provocan en el niño emociones agradables además de ayudar a la adquisición de tareas más complejas. Mediante el juego infantil el niño adquiere coordinación, equilibrio, conocimiento del esquema corporal, lateralidad, seguridad, rapidez, agilidad, etc.

De los dos a los seis años, el movimiento sirve al niño como un medio de aprendizaje, de exploración, de conocimiento de socialización e independencia. El niño a partir de esta edad puede satisfacer necesidades básicas como alimentarse solo, vestirse, lavarse los dientes; dependiendo cada día menos de los adultos (Smith, 2016).

El movimiento es lo que le da sentido a la vida, es sinónimo de buena salud, mediante esta habilidad podemos expresarnos y cumplir nuestros anhelos de vida, de ahí la necesidad de que un niño sea estimulado correctamente en esta área, para evitar posibles dificultades de aprendizaje o investigar diversas formas de prevención y así desarrollar de forma eficiente el aparato motor.

Aunque la motricidad no sea un tema al cual las personas le presten la atención que merece, pues ha llegado el momento de hacer conciencia y empezar con ayudas pequeñas, podemos apoyar desde el hogar, desde lo laboral o como ciudadanos proponer nuevas metodologías que estimulen y potencien el área motriz ya que solo así conseguiremos un aprendizaje completo para los niños, se debe tener presente que entre más pronto se intervenga mejores serán los frutos. Gracias a la motricidad se adquieren destrezas como desplazamientos en diversas direcciones, exploración y conocimiento del propio cuerpo, descubrimiento del medio natural y social, coordinación, equilibrio, control de la fuerza y control del tono muscular, el movimiento en conclusión es algo vital que tiene que ser

estimulado, para que el niño se reconozca como un ser autónomo, capaz de valerse por sí solo en actividades sencillas de la vida cotidiana.

Motricidad en la escuela

A partir de los tres años la segunda casa de los niños es la escuela, es el lugar donde más tiempo pasan, donde adquieren conocimiento de forma ordenada, respetando su edad y nivel de evolución.

La intervención del maestro es algo fundamental ya que es considerado como un facilitador, motivador del conocimiento siendo él un puente entre el alumno y el aprendizaje. Esta mediación pedagógica corresponde a la conducta o comportamiento que adquiere el maestro a la hora de enseñar, a las acciones que toma para solucionar una dificultad.

Si bien es cierto cuando los niños llegan a educación infantil, pues ya ha pasado tiempo valioso para estimular, observando en los distintos centros educativos, niños con diversas necesidades educativas, es aquí donde el docente tiene que intervenir con procesos que garanticen el desarrollo holístico del niño, buscando estrategias y metodologías que se adapten al grupo áulico.

En este momento entra en juego la creatividad y la preparación del maestro para afrontar y dar solución a las necesidades de los estudiantes. Para estimular la motricidad existen diversas formas de trabajar, que sería realizar movimientos de forma estricta o sugeridos

por el facilitador o también trabajar esta área de manera divertida donde inconscientemente se realiza movimientos que ayudan de sobremanera al desarrollo del aparato motriz.

Todo dependerá de la metodología que el docente vaya a utilizar, sin embargo, trabajar esta área de manera lúdica, proporcionará al niño confianza y autonomía para realizar los ejercicios propuestos, además mediante el movimiento el aprendizaje es global puesto que al estimular el área motriz indiscriminadamente se trabajan otras áreas de desarrollo.

EL JUEGO

Son muchas las aportaciones de importantes autores acerca de la relevancia que tiene el juego en los seres humanos especialmente en la etapa infantil, señalan que es una actividad innata del ser humano que ocurre de manera natural. A través del juego los niños desarrollan múltiples destrezas, cognitivas, afectivas, sociales y físicas, habilidades que de no ser alcanzadas repercutirán de forma negativa en el desarrollo integral de los niños.

“El término juego procede del latín *jocus* (diversión broma). El juego es una actividad natural del hombre que tiene especial importancia en la vida del niño, de modo que ha estado presente en todas las épocas y culturas” (Gil-Madrona y Abellán, 2016, p. 12).

Esta actividad recreativa es un aspecto esencial en el desarrollo del infante, jugar es vivir de una manera plena, es salir de la realidad y volcarse a un mundo donde el niño es el principal protagonista, mejora la autoestima, permite la expresión de sentimientos de culpa, rechazo, miedo, alegría, fantasía, dependiendo de la situación por la que esté pasando, Gallardo (2018) manifiesta que el juego es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. De acuerdo con el autor los niños juegan con el único objetivo de divertirse, encontrar placer en estas ocupaciones, sin ser conscientes de los grandes beneficios que aportan en su crecimiento.

Definir el juego no es una tarea fácil debido a la amplitud de características que engloba dicho término sin embargo en la búsqueda de una definición de acuerdo con Brower (1988) (como se citó en Meneses y Monge 2001), el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo. Muchas personas tienen la idea errónea que mientras más caros

sean los juguetes mejores beneficios proporcionan, este concepto está muy alejado de la realidad ya que con un poco de imaginación y ayudados con cualquier objeto o situación se puede generar juego que ofrece frutos positivos en la vida del niño.

Para jugar no se necesita de grandes recursos pues con creatividad se lo puede realizar de una manera sencilla con materiales fáciles de acceder, el juego es una necesidad que todo ser humano posee, desarrollando múltiples destrezas sin ser conscientes de todas ellas.

El juego se constituye como un estilo de vida que favorece la estabilidad emocional, física, social e intelectual. Es una actividad que nuestro cuerpo necesita realizarla para conseguir un funcionamiento biológico excelente.

“El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales” (Macmillan, 2018, p. 7).

El juego es un ejercicio generador de gozo que no se realiza por una finalidad exterior a él, sino por el gusto que produce la propia actividad.

El juego entendido como el gozo que se encuentra en sí mismo, contribuye más a la satisfacción del yo que a subordinarlo a la realidad, y en este sentido todo el pensamiento infantil es todavía egocéntrico. Este es el sentido de la asimilación como proceso lúdico, contrapuesto a la adaptación, o sentido en que actúa la actividad (Secadas, 2018, p. 22).

El juego es una creación propia de cada individuo, para conocer el entorno que lo rodea, socializar con los demás, desarrollar múltiples habilidades motrices siendo éstas base para aprendizajes que requieren precisión de movimientos, problema que hoy en día es muy frecuente. A través del juego no sólo se aprenderá, sino que se dejará de lado la idea de que el aprendizaje es aburrido o cansado, los niños experimentarán gozo mientras realizan una tarea escolar.

Beneficios del juego

Bruner (como se citó en García 2017), afirma que los estudiantes que participan en el aprendizaje práctico y actividades basadas en la experiencia de juego, adquieren los siguientes beneficios:

- Aumento de la motivación, mediante las diversas actividades recreativas, el individuo entra en un estado satisfacción y alegría.
- La creatividad impulsada; el juego le permite explorar su entorno encontrando diversos elementos y realizar creaciones.
- Habilidades de resolución de problemas mejoradas, tomando como referente su experiencia previa y relacionando con la nueva esto permite generar una respuesta a varias interrogantes.
- Un mayor sentido de la responsabilidad personal, el juego proporciona al niño autonomía permitiéndole actuar de forma libre e independiente (p. 4).

Piaget (como se citó en Ruiz 2017), señala que el juego permite la construcción del conocimiento en los niños especialmente en las edades sensibles que sería desde el nacimiento hasta los seis años, esta actividad es considerada como un medio para el desarrollo de la inteligencia implicando actividad física y cognitiva siendo facilitador de aprendizajes. Además, señala que el juego es diferente en cada estadio de desarrollo, conforme el niño va creciendo elegirá diversas clases de actividades lúdicas en función de las capacidades alcanzadas en cada etapa (p.12).

Teorías del juego

- **Teoría del placer funcional Bühler:** “La situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde sólo reina el espíritu, y la libertad cumple su papel creador” (Chambi y Macedo, 2015, p. 20).
- **Teorías transpersonales y psicológicas:** De Borja (como se citó en Montero, 2017), la primera se refiere al excedente de energía, el individuo acumula grandes cantidades de energía, que deben ser liberadas para evitar tensiones en el organismo, pero, en el caso de la segunda se involucra más con el comportamiento de la persona ya que esto refleja la evolución que puede ir teniendo a nivel individual y dependiendo del juego que se utilice puede ayudar a notar si faltó por mejorar o reforzar algún tema o habilidad necesaria para los demás problemas que vendrán más adelante. (p. 82).

El juego en los niños debería estar presente no solo para que se divierta sino por salud, en la actualidad los avances científicos y tecnológicos han hecho que las personas especialmente los niños tengan una vida sedentaria, la gran parte del tiempo los niños pasan frente a un televisor, un computador o un celular, desencadenando muchos problemas.

- **Teoría sociocultural del juego:** Vygotsky (como se citó en Gallardo, 2018) manifiesta que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto. En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real (p. 45).

Los adultos tenemos el deber de respetar los momentos de juego, para los niños es una actividad que es realizada con mucha seriedad, en la edad infantil es la ocupación más importante y a la cual se le dedica la mayor parte del tiempo e interés, proporcionándoles libertad para conocer el mundo entero y conocerse a sí mismos.

Importancia del juego

El juego posee una notable importancia en la vida del ser humano por medio de él los niños socializan, escuchan, observan, tocan; habilidades que les permiten investigar relacionando experiencias previas con nuevas, y convirtiéndose en los constructores de su propio aprendizaje.

Pese a que muchas personas consideran al juego como movimientos sin ningún propósito o finalidad que lo único que persigue es divertirse e incluso como una pérdida de tiempo, el juego incluye una serie de procesos necesarios para el desarrollo del niño en todas sus dimensiones.

El juego es necesario para el desarrollo saludable del niño, Anderson y Bailey (2017) afirman que el 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con ese desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Las habilidades motoras finas son acciones tales como ser capaz de sostener un crayón o un lápiz. Las habilidades motoras gruesas son acciones como saltar o correr. Jugar también ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas.

La UNICEF (2018; 2019b) y la Convención sobre los Derechos del Niño se reunieron en 1959 con el objetivo de reconocer diez principios fundamentales para garantizar el bienestar y el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes, y entre estos diez acuerdos o derechos está presente como algo fundamental e importante el derecho a divertirse y jugar.

El juego debería utilizarse como una herramienta primordial en las actividades educativas debido a los grandes beneficios que aporta al aprendizaje de cada niño, sin desmerecer el poder que tienen estas actividades recreativas para que los infantes exploren sus habilidades corporales y resuelvan problemas de carácter motor.

El cerebro del niño cuando juega

El juego es la actividad que más tiempo ocupa en la vida del niño, pues prácticamente toda la niñez se enfoca en desarrollar una gran cantidad de acciones que provocan gozo en los infantes, ayudando de sobremanera a su crecimiento, algo interesante es lo que ocurre en el cerebro mientras se ejecuta estas actividades, pues a continuación se muestra una breve explicación.

Cuando un niño juega algo maravilloso empieza a experimentar el cerebro, la segregación de muchos neurotransmisores se hace presente, sustancias químicas necesarias para un desarrollo integral.

Barrantes (2017), señala las sustancias químicas que se manifiestan cuando el niño accede a las diversas actividades lúdicas:

- **La Serotonina:** Gracias a ella se reduce el estrés. También es la encargada de equilibrar y regular el estado de ánimo.

- **Las Endorfinas y Encefalinas:** Encargadas de reducir la tensión neuronal. Es decir, la que transmite al niño calma y felicidad. Es el mejor momento de creatividad del niño.

- **La Dopamina:** Motiva la actividad física, la que consigue que los músculos reaccionen ante el juego. También participa en la estimulación de la imaginación, la creación de imágenes y seres fantásticos (p. 48).

“También se estimula la segregación de acetilcolina, involucrado en el funcionamiento de las funciones motoras, neuroendocrinas y sensoriales, que regula además la capacidad de concentración, la formación de recuerdos y el desarrollo de la atención y el pensamiento lógico” (Delgado, 2018, p. 5).

El cerebro de los niños a esta edad se encuentra sensible a las experiencias que el infante obtenga, por lo tanto, entre más estimulación haya mayores serán los beneficios adquiridos.

El juego en el ámbito escolar

Según (Gil-Madrona y Abellán, 2016), las razones para utilizar el juego como un elemento fundamental en las instituciones educativas están totalmente justificadas, sin embargo, a continuación, se explicará la mejora en cada una de las dimensiones del infante:

Desarrollo psicomotor: mediante el juego se puede mejorar la coordinación, conocimiento del propio cuerpo, con la motricidad gruesa dando paso a los movimientos más precisos, aprendizajes que determinan de una u otra forma el futuro académico de un estudiante.

Desarrollo cognitivo: el niño se convierte en el protagonista del juego siendo él quien tome la responsabilidad de resolver algún problema que se presente durante esta actividad, exigiendo la activación de la memoria, atención, lenguaje y la creatividad.

Desarrollo social: con la ayuda de los juegos simbólico y cooperativo, el niño empezará a interactuar con el medio que lo rodea, favoreciendo la comunicación con adultos e iguales.

Desarrollo emocional: Al juego se lo puede utilizar como un medio que ayude a la resolución de conflictos y controlar la ansiedad. Esta actividad proporciona satisfacción y seguridad en el participante.

En definitiva, el juego es una herramienta valiosa que ha acompañado a la humanidad desde la creación, sin embargo, hasta la actualidad no se le da el valor que merece, todas las instituciones que promueven el desarrollo integral del niño deberían de formar a su personal y utilizar esta estrategia metodológica generadora de conocimientos, situaciones y experiencias significativas.

Clasificación del juego

Es imprescindible establecer una clasificación ya que así se le podrá dar el valor que merece, además, es necesario para diferenciar los beneficios que cada uno provee y utilizar la taxonomía que mejor se adapte y encamine al cumplimiento de los objetivos a los cuales se pretende llegar.

Existe una variedad de clasificaciones, en primera instancia se puede decir que los juegos se clasifican en individuales, colectivos o sociales, siendo ésta una tipología que describe a las actividades lúdicas de una forma muy amplia dicho esto a continuación se presentará tres grupos de juegos, sostenidos por grandes personajes, lo cual brinda confiabilidad para la aplicación de ellos.

La actividad lúdica es algo innato en el niño y permanece a lo largo de su vida, siendo así que el juego no solo debería de estar presente en los momentos de desocupación sino más bien aprovecharlo en tareas importantes como es la adquisición del conocimiento

En la época escolar cada niño aprende de manera diferente por lo cual el docente debe de estar capacitado para entrar en la búsqueda de varias metodologías que se adapten a su grupo áulico, sin embargo, utilizando el juego como estrategia de aprendizaje el maestro obtendrá excelentes respuestas de cada uno de los participantes ya que como es de conocimiento general que a todos los niños les agrada realizar actividades lúdicas variadas.

Russel (como se citó en López, 2017), presenta cuatro grandes categorías de actividades lúdicas con especial interés educativo:

Juego configurativo: Mediante este juego el niño goza estructurando y llevando a cabo la tarea, el resultado final depende de sobremanera del gozo que se experimentó en el proceso de la actividad lúdica. En este juego el participante muestra sus dotes de creador y siente un estado de bienestar durante la construcción de la actividad convirtiéndose el proceso de la acción más placentero que el resultado.

Juego de entrega: estos juegos infantiles son aquellos donde interviene la configuración y la cooperación o entrega, ésta puede ser una actividad socializadora donde se necesita más de un participante para llevarla a cado. Existen muchos juegos que se puede realizar en este espacio por ejemplo el tenis donde el jugador número uno le hace la entrega al participante número, juegos de ping pon, futbol, volibol, etc.

El juego de representación de personajes; es aquel juego donde el niño emite recuerdos de las características de un personaje o de una situación e imita movimientos, gestos, sonidos, vestimenta, colores, etc. El participante toma el lugar del personaje actúa y piensa como él, dejando su yo de lado mientras dura la actividad. Este tipo de actividades tienen

una importancia relevante, pues constituyen una fuente que estimula la memoria, creatividad, lenguaje, motricidad, convivencia, les ayuda a controlar emociones, etc. Existen muchas actividades dentro de este campo, por ejemplo, teatro de sombra, la cocinita, recreación de cuentos, etc.

El juego reglado: Son aquellas actividades lúdicas que para ser realizadas con efectividad tienen como requisito el cumplimiento de normas o reglas. Piaget señala que son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos. Los niños desde muy pequeños acatan las reglas y exigen respetar las normas o acuerdos muchas de las veces impuestas por los mismos participantes con el fin de que exista orden en el juego. El juego reglado es el más duradero en la vida de las personas con la diferencia que cuando se es adulto a las reglas se las ve como un protocolo para que exista orden, todas las reglas ya han sido asimiladas, enfocándose principalmente en ganar, el objetivo a esta edad ya no es jugar sino ganar.

Este tipo de juego genera un ganador o un grupo de ganadores y un perdedor o un grupo de perdedores. Que haya ganadores o perdedores genera, en los niños que ganan, un aumento de la autoestima y, en los niños que pierden, angustia y frustración. (Bermejo y Blázquez, 2016).

Piaget (como se citó en Fuentes, 2018), presenta otra clasificación interesante que se centra en el desarrollo evolutivo del niño, pues asegura que el individuo conforme va creciendo sus intereses van cambiando, por lo que no puede existir un solo tipo de juego para todas las edades, por ésta razón Piaget muestra las siguientes clases de juegos de

manera jerarquizada, “Él asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (p.18). A continuación, se describe de forma más amplia cada uno de ellos:

El juego funcional o de ejercicio (desde los 0-2 años), este tipo de juegos coincide con la etapa sensorio-motora. Las actividades que realiza el niño al inicio de esta etapa se caracteriza principalmente por movimientos espontáneos, bruscos y falta de coordinación, además mediante éstos juegos el niño al realizarlos experimenta placer inmediato, por ejemplo, al mover un chinesco, el meterse la mano o cualquier objeto a la boca, soltar y recuperar el chupete, en los meses iniciales se desarrollan los reflejos y la sonrisa social, mientras que caminar, correr, subir y bajar escaleras, serán habilidades propias del final de esta etapa. Estas actividades están involucradas generalmente en el desarrollo de los sentidos y la motricidad, ejercicios sencillos que parecían que no tienen un fin específico, sin embargo, forman parte esencial en el crecimiento del niño. Estas destrezas permiten descubrir construir el conocimiento de manera natural configurándose en aprendizajes que posteriormente serán utilizados para tareas que requieren más esfuerzo.

El juego simbólico: corresponde a la etapa pre-operacional, desde los dos años hasta los cuatro años. La legislación española afirma que: “A través del juego simbólico, el niño se acerca a la imitación y representación de modelos externos, lo que les permitirá comprender e interpretar gradualmente el mundo que le rodea” (Cabarrocas, 2016, p. 10).

Juego de construcción o montaje: este tipo de juego no representa a ningún estadio de desarrollo más bien se convierte en un puente en un punto intermedio entre el juego y la

evolución del pensamiento del niño. Es decir, cuando el niño ha logrado coordinar y configurar el juego inmediatamente se propondrá un objetivo. Por ejemplo, si al inicio jugaba a modelar plastilina posteriormente puede proponerse a realizar un animal, un carro o un barco utilizando la plastilina, el primer material puede tomar diferentes formas, a este tipo de juego se lo conoce como juego de construcción o de montaje.

Los juegos reglado y social, este tipo de actividades lúdicas aparecen en el periodo de las operaciones concretas, aproximadamente entre los cuatro a cinco años de edad las reglas aparecen, pero es desde los siete a los once años cuando en realidad los niños empiezan respetarlas estrictamente. “Asimilar que las decisiones y acuerdos del grupo están por encima de las individuales” (Hernández y Cardona, 2016, p. 14), esto es muy necesario en la vida del niño ya que le permite interactuar con los demás, además, propicia una mejora en el control de las emociones por lo tanto es necesario la superación del egocentrismo. El niño se divierte en los juegos en grupos, eligiendo el tipo de juego, a sus compañeros de equipo y explicando y asumiendo las reglas. Este tipo de juego está presente a lo largo de la vida del individuo es el más duradero.

Otra clasificación muy interesante realiza Moyles (como se citó en Benavides y Pincay, 2015) en donde manifiesta que el juego es una forma por la cual el ser humano obtiene múltiples experiencias, también es una tarea propia de la infancia, configurándose como un momento crucial en el desarrollo de los niños.

Esta clasificación llama mucho la atención ya que aparece con un enfoque completo abordando de forma detallada en cinco grupos los aspectos de desarrollo del niño:

Juegos motores.

Con especial interés en el desarrollo de los aparatos; motor grueso y motor fino. existen juegos que ocupan del área motriz como, por ejemplo: juegos con la pelota, bolos, topadas, las frutas, pinzas, etc.

Juegos sensitivos.

Como su nombre ya lo predice, son juegos que permiten la estimulación de los sentidos. Para estos juegos se utilizan objetos que permitan educar el tacto, oído, vista, gusto, olfato. A través de estas actividades recreativas se puede lograr múltiples beneficios importantes para la vida del niño.

Juegos intelectuales.

Son aquellas actividades quietas o tranquilas, que desarrollan funciones intelectuales superiores tales como: lenguaje, percepción, memoria, creatividad, etc.

Juegos afectivos.

Se refiere a la socialización, a la autoestima, control de las emociones de manera lúdica.

Juegos artísticos.

Estos juegos se utilizan para desarrollar la imaginación, la misma que se plasma en la cultura estética, según las habilidades y aptitudes de cada uno de los niños.

Luego de analizar el concepto, características, teorías, importancia y tipologías del juego se puede afirmar que las actividades lúdicas son un instrumento confiable para la adquisición de habilidades y destrezas en la etapa infantil, además se constituye como un elemento capaz de solucionar problemas funcionales en los escolares

Es por ello que en la búsqueda de alternativas que favorezcan el desarrollo del niño especialmente en el área motriz se resuelve que de todas las tareas que realiza el infante la mejor forma para abordar esta problemática es mediante el juego ya que el “estar físicamente activos, les permite comprender el movimiento y el espacio a través de la práctica de habilidades sensoriales y motrices, tomando conciencia del lugar y creciendo con un cuerpo activo y saludable The LEGO Foundation (2017).

El cuerpo en movimiento constituye la matriz básica del aprendizaje infantil ya que todo lo que el ser humano realiza para conocer, relacionarse y aprender lo hace a través del cuerpo. Por lo tanto, es lenguaje que tiene significado intencional en el proceso de adquisición de los saberes infantiles: “El sentido cinestésico (movimiento) y táctil (piel) constituyen otra modalidad para el aprendizaje, ellos representan unos de los principales canales para la asimilación y retención de información” Villasmil de Bermúdez (como se citó en Backes, Porta, y Difabio de Anglat, 2015, p. 179).

Juego y motricidad

El juego ofrece múltiples beneficios entre ellos un notable mejoramiento en la motricidad gruesa, mediante el juego activo se puede conseguir equilibrio, coordinación, ritmo,

velocidad, estructuración espacio-temporal y muchos más beneficios para la salud. Así como lo muestra la UNICEF, en su guía para la familia (CEDEP y Edwards, 2015, p.129);

- Ayuda a mantenerse saludable.
- Fortalece los huesos y músculos.
- Nos hace más ágiles, nos permite movernos con facilidad y cansarnos menos.
- Mejora el sistema respiratorio.
- Ayuda a gastar energía y así se previene el sobrepeso y la obesidad.
- Mejora las defensas del cuerpo contra las enfermedades.
- Ayuda a inculcar valores como la solidaridad, el trabajo en equipo, el aprender perder y ganar.
- Hacer algún deporte es una oportunidad para compartir con amigos y hacer nuevas amistades.

Sin duda alguna el juego y la motricidad van de la mano, son dependientes uno del otro, las dos son actividades innatas, sencillas que poco a poco permiten alcanzar diversas habilidades esenciales en la vida del ser humano.

Los primeros años deben ser aprovechados al máximo, a la edad de cuatro a cinco años los niños se encuentran dispuestos a aprender y más aún si se le presenta al aprendizaje como una actividad divertida, los niños no se podrán resistir y accederán a experimentar los diferentes juegos.

Utilizando el juego motor como estrategia de enseñanza no sólo se conseguirá potenciar el área motriz si no también se obtendrá un notable desarrollo en lo emocional, en lo

cognitivo y en el área social. No permitamos que los niños dediquen tanto tiempo al televisor, al celular o a la computadora ya que esto de una u otra forma afecta el desarrollo armónico de todas las funciones biológicas del individuo.

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

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 a fin de establecer el diagnóstico, se ha tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó 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 17 personas, es decir, 16 niños y 1 docente; debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra.

Tabla 1

Población

Variables	Población
Niños	16
Docente	1
Total	17

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente

Autora: Elida Enith Cuenca Rosillo

g. CRONOGRAMA

AÑO	2019												2020												2021																																					
	Oct		Nov			Dic			Enero			Febrero			Marzo			Abril			Mayo			Junio			Julio			Agosto			Septiembre			Octubre			Noviembre			Diciembre			Enero			Febrero			Marzo			Abril								
SEMANAS	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDADES																																																														
1. Elaborar diagnóstico y selección del tema de investigación.																																																														
2. Elaboración y ajustes del proyecto.																																																														
3. Presentación del proyecto.																																																														
4. Revisión, corrección y aprobación del proyecto.																																																														
5. Pertinencia y asignación de director.																																																														
6. Redacción de preliminares del informe.																																																														
7. Elaboración de propuesta																																																														
8. Elaboración del 1° borrador de tesis.																																																														
9. Presentación y corrección del 2° borrador.																																																														
10. Aprobación del informe definitivo.																																																														
11. Tramites de aptitud legal.																																																														
12. Sustentación privada.																																																														
13. Sustentación pública y graduación.																																																														

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Tabla 4

Presupuesto estimado

RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	6	1,80	72,00
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	3	4	12,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	5	20,00	100,00
Servicio de internet	2	25,00	50,00
Material audiovisual	10	10,00	100,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
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			\$ 982

Fuente: Autoría propia

El financiamiento estará a cargo exclusivo del autor (a) del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$ 974.

i. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, D. (10 de noviembre de 2017). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo, Dialnet, (19), p.231

Álvarez, G. (2017). Implementación de un programa de estimulación temprana para el centro infantil del buen vivir “estrellitas” en el cantón Ibarra de la provincia de Imbabura (tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/7086/1/06%20TEF%20213%20TRA%20BAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Anderson, J., y Bailey, S. (2017). La importancia del juego de California. Recuperado de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Backes, M., Porta, M., y Difabio de Anglat, H. (27 de julio de 2015). El movimiento corporal en la educación. Educere. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>

Barrantes, P. (2017). El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°25-UGEL05 (tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Benavides, J., y Pincay, N. (2015). Incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela Agustín Albán del barrio Guapulo, cantón Pujilí (tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2360/1/T-UTC-3681.pdf>

Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). El juego infantil y su metodología. Madrid, España: SÍNTESIS, S.A.

Cabarrocas, N. (2016). El juego simbólico: medio para el desarrollo de la competencia oral en el área de lengua inglesa. Una propuesta didáctica (tesis de pregrado). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4248/CABARROCAS%20ESTRELLA%2C%20NURIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cabrera, B., y Dupeyron, M. (23 de junio de 2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S181576962019000200222#B24

Cárdenas, M. (2015). Influencia de la psicomotricidad gruesa y la motivación, en el desarrollo de la atención de los estudiantes de cinco años del nivel inicial (tesis de pregrado). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11195/Cardenas_LM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castro, J. (2016). Danza en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños de 4 a 5 años de la unidad educativa “República del Brasil”, Quito, año lectivo 2015-2016 (tesis de

pregrado). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12345/1/T-UC-0010-1454.pdf>

Castro, M. (2015). Proyecto de implementación de un área recreativa que promueva el dominio corporal dinámico en el taller Mundo feliz del proyecto social padre Juan Botasso en niños de 3 -5 años (tesis de pregrado). Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9742/1/QT07536.pdf>

CEDEP, y Edwards, M. (2015). UNICEF. Tiempo de crecer. Recuperado de <https://unicef.cl/web/wp-content/uploads/2015/07/Tiempo-de-Crecer.pdf>

Chambi, F., y Macedo, N. (2015). Los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la institución educativa inicial “Alto Jesús” del distrito de Paucarpata 2014(tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1943/EDchmafd.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado, J. (2018, 17 de julio). ¿Qué ocurre en el cerebro mientras los niños juegan? Etapa infantil. Recuperado de <https://www.etapainfantil.com/ocurre-cerebro-ninosmientras-juegan>

Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (Julio de 2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la. INNOVA Research Journal, (47), p. 157.

Fuentes, L. (2018). El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del programa de primera infancia de la Verda Thule (tesis de pregrado). Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/9827/UVDT.EDI_FuentesFernandezLuzAdriana_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gallardo, J. (2018, junio). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Researchgate. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

García, C. (2017, 12 de febrero). Juego como herramienta de aprendizaje. Revista Educación Virtual. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/2916>

García, M., y Martínez, M. (2016). Desarrollo Psicomotor y signos de alarma. Escuela monográfica, 30(3), 81-93

Garófano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., y Martínez, A. (2017, julio). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista Digital de Educación Física. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRICIDAD_PARA_EL_DESARROLLO_INTEGRAL_DEL_NINO_EN_LA_ETAPA_DE_EDUCACION_INFANTIL

- Gil, C. (2017). El esquema corporal en Educación infantil, una propuesta de intervención (tesis pregrado). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002363.pdf
- Gil-Madrona, P., y Abellán, J. (2016). Mediación Educativa: Juegos, Ocio y recreación. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- González, D. (2016). Relación entre la lateralidad y el desarrollo del proceso lecto-escritor (tesis de maestría). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4586/GONZALEZ%20BARRIOS%20C%20DELVIS%20DEL%20CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guillamón, A., García, E., y Carrillo, P. (10 de abril de 2018). La educación física como programa. *EmasF*, (52), pp. 109-110.
- Hernández, G., y Cardona, N. (2016, agosto). EL JUEGO; Como formador en los nuevos ambientes de aprendizaje. Un minuto. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4679/TLPI_CardonaChaverraNatalia_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, I. (2017, abril). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

- Macmillan. (2018, octubre). El juego. Macmillaneducation. Recuperado de https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Mendoza, A. (abril 2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. Revista Multidisciplinaria de investigación, (3), p. 9.
- Meneses, M., y Monge, M. d. (2001). El juego en los niños; enfoque teórico. Revista Educación. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Montero, B. (1 de marzo de 2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. MAIC, 7(1) p. 075-092.
- Murillo, J., Reyes, C. y Martínez, C. (2016, marzo). ¿Qué ocurre en las aulas donde los niños y niñas no aprenden? Estudio cualitativo de aulas ineficaces en Iberoamérica. Scielo. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982016000100055
- Ordóñez, M. y Tinajero, A. (2014). Estimulación Temprana. Madrid, España: UE - PRINTED IN UE.
- Peña, L. (Productor). (2015). Introducción a las habilidades motrices [Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=y6YQhbubZjg>

Pérez, C., y Clemencia, 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 pregrado). Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>

Pinos, G. (2011). Motricidad gruesa en el reconocimiento del esquema corporal en niños/as de pre básica del centro infantil municipal “Genios en acción” del cantón Rumiñahui durante: noviembre 2010 - febrero del 2011 (tesis de pregrado). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/299/1/T-UCE-0010-75.pdf>

Puertas, P. (2017). La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015-2016 (tesis de pregrado). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>

Rodríguez, J. (2000). Psicopatología Infantil Básica. Madrid, España: PSICOLOGÍA PIRÁMIDE.

Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil (tesis de pregrado). Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P., Navas, E., Mallqui, V., y Romero, E. (2017, junio). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci_arttext&tIng=pt

Secadas, F. (2018, 2 de abril). Las definiciones del juego. Revista de pedagogía. Recuperado de <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definicionesdel-Juego.pdf>

The LEGO Foundation. (2017). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lamspanish-version.pdf

Smith, L. (2016). Desarrollo de las destrezas motoras. Sau Paulo, Brazil: CORTEZ narcea. UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF. (2019). 10 derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes. QUITO: QUEMACOCO.

UNICEF. (2019). La primera infancia importa para cada niño. Recuperado de https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org.peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf

Vega, A. (2017). Lateralidad, organización y estructuración espacial en niños con dificultades (tesis de pregrado). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002420.pdf

Vidarte, J., Consuelo, V., y Parra, J. (2018). Coordinación motriz e índice de masa corporal en escolares de seis ciudades colombianas. *Scielo*, 21(1), 15-22. doi: [10.31910/rudca.v21.n1.2018.658](https://doi.org/10.31910/rudca.v21.n1.2018.658)

ANEXOS 2. INSTRUMENTOS

Anexo - 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 (Ministerio de Salud – Nelson Ortiz – Noviembre 1999)

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación				Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación			
01	0	Patea vigorosamente					01	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.				
1 a 3	1	Levanta la cabeza en prona.					1 a 3	1	Abre y mira sus manos.				
	2	Levanta cabeza y pecho en prona						2	Sostiene objeto en la mano.				
	3	Sostiene cabeza al levantarlo de los brazos						3	Se lleva objeto a la boca.				
4 a 6	4	Control de cabeza sentado					4 a 6	4	Agarra objetos voluntariamente.				
	5	Se voltea de un lado a otro						5	Sostiene un objeto en cada mano.				
	6	Intenta sentarse solo.						6	Pasa objeto de una mano a otra.				
7 a 9	7	Se sostiene sentado con ayuda. Se arrastra en posición prona.					7 a 9	7	Manipula varios objetos a la vez.				
	8	Se sienta por sí solo.						8	Agarra objeto pequeño con los dedos.				
	9							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. Pasa				
	14	Camina solo bien						14	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 empuja en ambos pies					25 a 36	19	Ensarta 6 o más cuentas.				
	20	Se levanta sin usar las manos.						20	Copia línea horizontal y vertical				
	21	Camina hacia atrás.						21	Separa objetos grandes y pequeños				

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

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación				Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación				
□1	0	Se sobresalta con ruido					□1	0	Sigue movimiento del rostro.				
1 a 3	1	Busca sonido con la mirada					1 a 3	1	Reconoce a la madre.				
	2	Dos sonidos guturales diferentes.						2	Sonríe al acariciarlo.				
	3	Balucea con las personas.						3	Se voltea cuando se le habla.				
4 a 6	4	4 o más sonidos diferentes. Ríe a "carcajadas".					4 a 6	4	Coge manos del examinador.				
	5					5		Acepta y coge juguete.					
	6	Reacciona cuando se le llama.						6	Pone atención a la conversación.				

7 a 9	7 8 9	Pronuncia 3 o mas sílabas. Hace sonar la campana. Una palabra clara.					7 a 9	7 8 9	Ayuda a sostener taza para beber. Reacciona imagen en el espejo. Imita aplausos.				
10 a 12	10 11 12	Niega con la cabeza. Llama a la madre o acompañante. Entiende orden sencilla					10 a 12	10 11 12	Entrega juguete al examinador. Pide un juguete u objeto. Bebe en taza solo.				
13 a 18	13 14 15	Reconoce tres objetos Combina dos palabras. Reconoce seis objetos.					13 a 18	13 14 15	Señala una prenda de vestir.. Señala dos partes del cuerpo. Avisa higiene personal.				
19 a 24	16 17 18	Nombra cinco objetos. Usa frases de tres palabras. Mas de 20 palabras claras.					19 a 24	16 17 18	Señala 5 partes del cuerpo. Trata de contar experiencias. Control diario de la orina.				
25 a 36	19 20 21	Dice su nombre completo. Conoce alto-bajo, grande-pequeño. Usa oraciones completas.					25 a 36	19 20 21	Diferencia niño-niña. Dice nombre papá y mamá. Se baña solo manos y cara.				

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

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación	ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación
37 a 48	22 23 24	Define por uso cinco objetos. Repite tres dígitos. Describe bien el dibujo.			37 a 48	Puede desvestirse solo. Comparte juego con otros niños. Tiene amigo especial.	
49 a 60	25 26 27	Cuenta dedos de las manos. Distingue adelante-atrás, arriba-abajo. Nombra 4-5 colores			49 a 60	Puede vestirse y desvestirse solo. Sabe cuántos años tiene. Organiza juegos.	

61	28	Expresa opiniones.						61	28	Hace "mandados".					
a	29							a	29	Conoce nombre vereda-barrio o pueblo de residencia.					
72	30	Conoce izquierda y derecha. Conoce días de la semana.						72	30	Comenta vida familiar.					

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

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

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

OBSERVACIONES:

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

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Natación

Computación

Danza

Música

Otros _____

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros _____

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

TDA

TDAH

- Dificultades de concentración
- Dificultades de conducta
- Dificultades de motricidad fina
- Dificultades de motricidad gruesa
- Dificultades en el lenguaje
- Sobreprotección

Otros _____

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

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

Otros _____

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

- SI
- NO

¿Cuáles?

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

- Buena
- Regular
- Mala

Gracias por su colaboración

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGINAS
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
MOTRICIDAD GRUESA.....	8
Definición de motricidad gruesa.....	10
Aspectos importantes a tener en cuenta el desarrollo motriz.....	11
Evolución de la motricidad gruesa en el niño.....	13
Factores que influyen en desarrollo de la motricidad.....	15
Importancia de un buen desarrollo motor grueso.....	17
Motricidad en la escuela.....	19
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa.....	20
JUEGO.....	22
Teorías del juego.....	23
Importancia del juego.....	25
Características del juego.....	28
El cerebro del niño cuando juega.....	29
El juego y el aprendizaje.....	31

Clasificación del juego.....	33
El juego y motricidad.....	39
e. MATERIALES Y MÉTODOS	43
f. RESULTADOS	46
g. DISCUSIÓN	54
h. CONCLUSIONES.....	58
i. RECOMENDACIONES	59
PROPUESTA Y GUÍA	60
GUÍA DE ACTIVIDADES	93
j. BIBLIOGRAFÍA.....	146
k. ANEXOS.....	157
ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	157
a. TEMA.....	158
b. PLOBLEMÁTICA	159
c. JUSTIFICACIÓN	164
d. OBJETIVOS	166
e. MARCO TEÓRICO	167
f. METODOLOGÍA.....	200
g. CRONOGRAMA	202
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	203
i. BIBLIOGRAFÍA	204
ANEXOS 2. INSTRUMENTOS	213
Anexo - Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)	213
Anexo - Entrevista dirigida al docente.....	219
Índice	221