



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

**TÍTULO**

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

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

**AUTORA:**

Jenny Alexandra Cabrera Jiménez

**DIRECTORA:**

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

**LOJA - ECUADOR**

**2021**



## CERTIFICACIÓN


Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

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

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ ÁNGEL PALACIO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., de la autoría de la Srta. Jenny Alexandra Cabrera Jiménez. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 11 de septiembre de 2020

 f) Firmado electrónicamente por:  
**MARIA SOLEDAD  
QUILCA TERAN**  
f).....

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

**DIRECTORA DE TESIS**

## **AUTORÍA**

Yo, Jenny Alexandra Cabrera Jiménez, 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:** Jenny Alexandra Cabrera Jiménez

**Firma:**

**Cédula:** 110580325-6

**Fecha:** 16 de abril del 2021

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

Yo, Jenny Alexandra Cabrera Jiménez, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ ÁNGEL PALACIO 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 dieciséis días del mes de abril del 2021, firma la autora.

**Firma:**

**Autora:** Jenny Alexandra Cabrera Jiménez

**Cédula:** 110580325-6

**Dirección:** San Rafael

**Correo electrónico:** jenny.a.cabrera@unl.edu.ec

**Celular:** 0986328006

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

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

**Tribunal de Grado:**

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

**Primera Vocal:** Lic. Diana Belén Rodríguez Guerrero Mg. Sc.

**Segunda Vocal:** Lic. María del Carmen Paladines Benitez Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Con gratitud y respeto agradezco a la Universidad Nacional de Loja por haberme permitido ser parte de esta grandiosa institución y poder culminar mi formación académica, y a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por formarme en conocimientos y en valores.

Agradezco a los docentes quienes con su sabiduría, responsabilidad y esfuerzo nos impartieron una educación de calidad en cada uno de los ciclos, forjándonos como seres de bien y motivándonos a cumplir cada una de las metas en nuestra formación profesional.

Asimismo, a mi tutora de tesis la Lic. María Soledad Quilca Terán, por haber asumido con profesionalismo, compromiso y entrega la dirección y tutoría de la misma, brindándome sus conocimientos, dedicación y apoyo para realizar de la mejor manera posible el trabajo de investigación.

Finalmente, mis más sinceros agradecimientos a la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio, a la directora de la institución, y a la docente de Educación Inicial por permitirme llevar a cabo y realizar con éxito mi trabajo de investigación, y particularmente a los niños quienes fueron partícipes y me colaboraron de la mejor manera en la elaboración del mismo.

La autora

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo primeramente se lo dedico a Dios, por siempre estar a mi lado cuidando cada uno de mis pasos, por su amor, misericordia y por darme la fortaleza de cumplir con cada una de mis metas trazadas, guiando mi camino y protegiéndome ante todas las adversidades.

A mi familia, especialmente a mis padres y hermano por ser los pilares fundamentales de mi vida, siendo mi ejemplo a seguir para no darme por vencida sino más bien luchar para conseguir lo que anhelo, por su esfuerzo para poder brindarme una educación eficaz y ayudarme cuando más los he necesitado, por su cuidado, su amor incondicional, su apoyo y confianza que me han sabido ofrecer a lo largo de toda mi vida, permitiéndome cumplir y hacer realidad este sueño.

A mis maestros gracias por su tiempo, dedicación y esfuerzo durante todo mi periodo académico, ya que con su sabiduría me supieron inculcar una educación de calidad, guiando mi camino en el desarrollo de mi formación profesional.

***Jenny Alexandra***

## 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	Jenny Alexandra Cabrera Jiménez  EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ ÁNGEL PALACIO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.	UNL	ABRIL 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	JUAN DE SALINAS	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

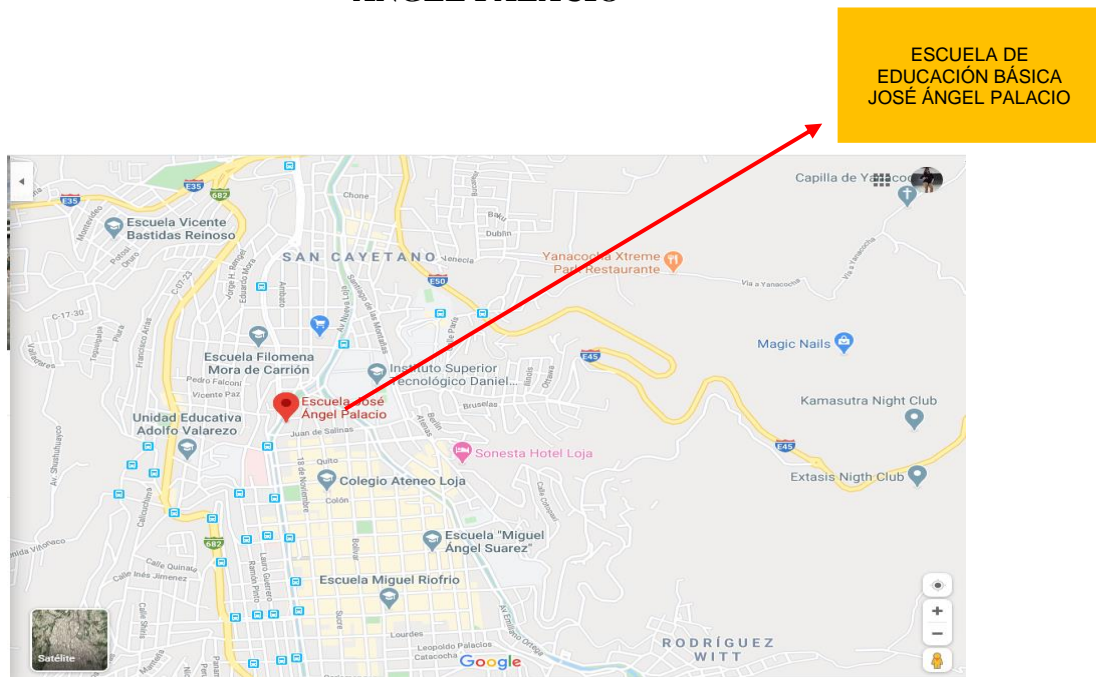
## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: <https://www.google.com/search?q=mapa+del+canton+loja>

### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ ÁNGEL PALACIO



Fuente: Localización de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia El Sagrario. Obtenido de Google Maps.



## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS

- a. TÍTULO

- b. RESUMEN

ABSTRACT

- c. INTRODUCCIÓN

- d. REVISIÓN DE LITERATURA

- e. MATERIALES Y MÉTODOS

- f. RESULTADOS

- g. DISCUSIÓN

- h. CONCLUSIONES

- i. RECOMENDACIONES

- j. BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

- PROPUESTA Y GUÍA
- PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
- INSTRUMENTOS

ÍNDICE

**a. TÍTULO**

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

## **b. RESUMEN**

El presente trabajo de investigación titulado EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ ÁNGEL PALACIO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020., tiene como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, el diseño de la investigación fue de carácter no experimental, con enfoque mixto y alcance descriptivo, los métodos empleados fueron analítico-sintético e inductivo-deductivo, para establecer el diagnóstico se trabajó con 22 niños y 1 docente, tomando en cuenta el muestreo no probabilístico; la técnica utilizada fue una entrevista dirigida a la docente de aula, el instrumento que se aplicó para el diagnóstico del área de motricidad gruesa fue la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, puesto que la población presentó fallas en la mayoría de los ítems dentro del área antes mencionada, arrojando que el 14% de los niños se encuentran en el nivel de alerta y el 41% en el nivel medio, presentando dificultades al lanzar, rebotar y agarrar la pelota, dar tres o más pasos en un solo pie, hacer caballitos alternando los pies y saltar desde 60 cms de altura, por tal motivo, se diseñó una propuesta alternativa denominada ‘‘Mi cuerpito juguetón’’, la cual consta de diferentes tipos de juegos encaminados en trabajar áreas como el equilibrio, lateralidad, coordinación, fuerza y desplazamiento. Se concluye que el juego es una actividad que permite al niño fortalecer su esquema corporal y desarrollar sus capacidades físicas, intelectuales, afectivas y cognitivas.

**PALABRAS CLAVES:** destrezas, estrategias, juego, motricidad gruesa, problemas motrices.

## **ABSTRACT**

This research paper titled **PLAY AND GROSS MOTOR IN CHILDREN OF 4 TO 5 YEAR OLD, PRIMARY EDUCATION AT THE SCHOOL OF BÁSICA JOSÉ ÁNGEL PALACIO LOCATED AT THE CITY OF LOJA DURING 2019-2020.**, has as a general objective to analyze the importance of games in gross motor skills in children aged 4 to 5 years of age, the design of the research was non-experimental, with a mixed approach and descriptive scope, the methods used were analytical-synthetic and inductive-deductive, to establish the diagnosis we worked with 22 children and 1 teacher, taking into account the non probability sampling; the technique used was an interview directed to the classroom teacher, the instrument that was applied for the diagnosis of the gross motor area was the Abbreviated Development Scale (EAD-1) by Nelson Ortiz, since the population presented failures in the most of the items within the aforementioned area, showing that 14% of the children are at the alert level and 41% at the medium level, presenting difficulties when throwing, bouncing and catching the ball, taking three or more steps on one foot, do wheelies alternating feet and jump from 60 cm high, for that reason, was designed one alternative proposal called “My playful little body”, which consists of different types of games aimed at working on areas such as balance, laterality, coordination, strength, and displacement. It is concluded that the game is an activity that allows children to strengthen their body image and develop their physical, intellectual, affective, and cognitive capabilities.

**KEY WORDS:** skills, strategies, play, gross motor skills, motor problems.

### **c. INTRODUCCIÓN**

El juego es una actividad que tiene como principal característica la diversión o entretenimiento de la persona, se realiza de una manera libre y espontánea con la finalidad de potenciar y desarrollar en el infante habilidades y destrezas motrices; a través del juego el niño trabaja su esquema corporal, partiendo de movimientos simples a movimientos complejos como gatear, caminar, lanzar, correr, saltar. De ahí radica la importancia de enfocarse en la motricidad gruesa, pues si el niño no presenta un buen desarrollo motor grueso a futuro puede generar ciertas dificultades en aspectos como el equilibrio, coordinación, lateralidad, velocidad y fuerza.

En la actualidad, los juegos infantiles han quedado de lado debido al uso excesivo de la tecnología, siendo así que los niños prefieren pasar la mayor parte de su tiempo en la televisión, el celular, la computadora y videojuegos, que salir a jugar al parque o compartir tiempo con sus amigos y familia, lo que es preocupante en nuestra sociedad, pues evita que los niños desarrollen su capacidad creativa.

Por lo tanto, se llegan a ocasionar múltiples problemas en el infante, por ejemplo, que no adquieran en su totalidad sus habilidades motrices y que presenten dificultad al realizar movimientos. Pues hoy en día, no se estima los beneficios del juego en el desarrollo integral del niño, ya que es utilizado como una actividad de ocio y distracción, siendo así que dentro del salón de clase aún se sigue utilizando como método de aprendizaje las hojas pre-elaboradas, limitándolos a aprender y desarrollar su área motriz.

Con la finalidad de conocer la importancia del juego y la motricidad gruesa en los infantes, se ha propuesto investigar: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ ÁNGEL PALACIO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

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

En la revisión de literatura se abordaron dos variables importantes, la primera se refiere a la motricidad gruesa, teniendo en cuenta los siguientes subtemas: definición de motricidad gruesa, leyes del desarrollo motor, evolución de la motricidad gruesa en los niños, desarrollo de la motricidad gruesa, importancia de la motricidad gruesa en los niños, habilidades motoras gruesas, motricidad en educación infantil, ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa.

La segunda variable se enfoca en el juego, en la cual se tomaron en consideración los siguientes subtemas: definición, teorías, etapas del juego en el desarrollo infantil, importancia, características, beneficios, tipos, dimensiones, aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos, el juego como estrategia didáctica, el juego en el contexto educativo, el juego en el currículum, el juego en educación infantil, el papel del educador, juego y motricidad gruesa.

Se utilizó el diseño de investigación no experimental debido a que ya se contaba con un grupo establecido de niños para su observación en un ambiente natural a fin de establecer el diagnóstico, sin manipulación de ninguna de las variables; su enfoque fue mixto, cualitativo que sirvió para realizar un análisis y descripción de los resultados y variables, y cuantitativo se lo utilizó en la recopilación de datos numéricos arrojados en la aplicación del instrumento.

El alcance descriptivo se utilizó para obtener información sobre las variables tratadas en la investigación como la motricidad gruesa y el juego, así mismo permitió recoger, presentar y describir los resultados del diagnóstico.

Los métodos utilizados fueron: el analítico-sintético en el cual 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; el inductivo-deductivo que ayudó a cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes de la investigación.

La técnica utilizada fue la entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en la enseñanza con los niños de 4 a 5 años; el instrumento utilizado fue la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social), misma que permitió diagnosticar e investigar dentro del área de motricidad gruesa, puesto que la población falló en la mayoría de ítems aplicados dentro de esta área.

El estudio se realizó en la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio de la Ciudad de Loja, se trabajó con 22 niños y 1 docente de educación inicial II.

En cuanto a los resultados se puede apreciar que un porcentaje significativo de la población investigada se encuentra en el nivel medio y alerta presentando dificultad en la realización de diversas actividades como lanzar, rebotar y agarrar la pelota, dar tres o más pasos en un solo pie, hacer caballitos alternando los pies y saltar desde 60 cms de altura.

Por tal motivo se ha creído pertinente diseñar una guía denominada “Mi cuerpito juguetón” en la cual constan diferentes tipos de juegos tales como: juegos competitivos, cooperativos, tradicionales, reglados y circuitos; concluyendo que el juego es una herramienta que potencia el desarrollo integral del niño, debido a que favorece su nivel cognitivo, social, afectivo y motor.

Por ello es recomendable que las docentes de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio de Inicial II apliquen la guía metodológica, pues ayudará a favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes, siendo el juego una herramienta que a su vez les permite adquirir experiencias nuevas que fomentan su individualidad, personalidad, confianza e independencia.

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



#### **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

##### **MOTRICIDAD**

La motricidad es una técnica que favorece la coordinación motriz de los niños, y le permite tener conciencia de su propio cuerpo. Torres y Hernández (2019) referente a la motricidad mencionan que:

La motricidad está muy relacionada con las áreas de conocimiento de la Educación Infantil, ya que a esta edad el niño aprende explorando a través de la manipulación de todo lo que existe a su alrededor, y además muestra sus emociones y conocimientos a través de expresiones dramáticas y corporales. Por ello la metodología en esta etapa debe ser activa, motivadora, globalizadora y mediante relación de experiencias significativas para el niño (p.32).

La motricidad es la capacidad que tiene el ser humano de realizar movimientos sobre su propio cuerpo, manteniendo un adecuado equilibrio y coordinación en la reproducción de cada uno de estos. La primera manifestación de la motricidad es el juego, y al desarrollarse esta actividad, cada vez se va haciendo más compleja, permitiendo que el niño explore su entorno y vaya incrementando sus destrezas motoras; cabe recalcar que la motricidad se divide en motricidad gruesa y motricidad fina, ambas muy importantes a desarrollar en el niño, por ello es indispensable que tanto padres y docentes trabajen primeramente el desarrollo motriz del infante, para que a futuro no presente problemas en sus habilidades motrices.

## **Motricidad gruesa**

La motricidad gruesa implica generar movimiento de manera sincronizada y coordinada, envuelve la interacción de lo motriz con lo cognitivo, sensitivo y emocional, por ello permite al niño descubrir y expresarse a través de su cuerpo. Asimismo, involucra movimientos amplios, relacionados con los cambios de posición del cuerpo y controlar el equilibrio, la motricidad gruesa precede a la fina, de allí la importancia de trabajar los músculos grandes antes que los más pequeños (Constante, Defaz, Cañizares, Culqui y Chancusig, 2017, p.179).

Los niños desde sus primeros años de vida realizan movimientos, ya sean estos de manera inconsciente e involuntaria; pero conforme van creciendo, van evolucionando y perfeccionando sus capacidades motoras, contribuyendo en su maduración y desarrollo físico; pues a través de la motricidad se determina la lateralidad, el equilibrio, la fuerza, la velocidad y el control postural de cada persona.

## **Leyes del desarrollo motor**

Córdova (2018) menciona las principales leyes que van a regir el desarrollo motor en el niño, o en su etapa infantil.

**Ley Céfalocaudal:** esta ley enuncia el principio de que los músculos corporales no maduran todos al mismo tiempo y a la vez. En primer lugar, maduran los músculos más cercanos a la cabeza del niño y, posteriormente, se desarrollan los músculos que están más alejados de la cabeza. Es decir, el control del movimiento madura desde la cabeza

hasta los pies. En consecuencia, de esta ley, el niño y la niña comienzan a dominar, en primer lugar, los músculos de los órganos faciales, es decir, los músculos de los ojos, de la boca, los del cuello, etc. Y, posteriormente, controlan los músculos del tórax, los del abdomen, los de la cintura, para en último lugar, controlar los músculos de las piernas.

**Ley próximo-distal:** esta ley hace referencia al control progresivo del niño sobre el movimiento, y enuncia que el control del movimiento del propio cuerpo se produce primero en las zonas más próximas a su eje corporal. En consecuencia, en las zonas más lejanas a este eje corporal, el desarrollo y control del movimiento es más tardío. El eje corporal es la línea media del cuerpo del niño. Según esta ley, el movimiento se controla desde dentro hacia fuera. Aunque esto se afirma en términos generales, se traslada a la globalidad. Así, por ejemplo, si la observación se centra en el control del brazo, se observará que primero llega el control del hombro, después el del brazo y, en último lugar, el de las manos.

**Ley de las actividades en masa a las específicas:** esta ley recoge la característica del desarrollo motor, según la cual se utilizan primero los músculos grandes y, más tarde, los músculos más pequeños, esto quiere decir que el niño adquiere antes el control de la motricidad gruesa que el de la motricidad fina. Los niños desarrollan, por tanto, antes el control sobre la globalidad de su brazo que su capacidad para hacer la pinza con sus dedos, en un principio, el niño se lanza a hacer siempre movimientos gruesos y globales, que más tarde y poco a poco irá completando y perfeccionando con otros más precisos. En este sentido, se puede afirmar que las primeras conductas del niño serán más globalizadas y poco a poco se irán convirtiendo en más específicas y localizadas.

**Ley de desarrollo de flexores y extensores:** Esta ley enuncia que se produce antes el control de los músculos encargados de funciones flexoras y que, en consecuencia, se produce más tarde el control de los músculos encargados de funciones extensoras. Así, los niños adquieren antes la capacidad de coger los objetos que de conseguir tirarlos. Por eso, muchas veces, cuando el bebé tiene un objeto entre las manos, lo aferra tan fuertemente (pp. 309-313).

A partir de las leyes del desarrollo motor el párvulo va controlando voluntariamente sus movimientos, permitiéndole dominar un mayor número de músculos que le abren nuevas posibilidades a la percepción y acción sobre su entorno, siendo así un proceso que lo prepara para nuevos retos obteniendo mejor calidad en sus actos motrices; pues según el niño va madurando, sus dominios corporales van a ser cada vez más precisos y complejos, lo que fortalece su coordinación en las habilidades físicas.

### **Evolución de la motricidad gruesa en los niños**

Campos (2019) indica que el desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, pasando por las siguientes fases:

El control de la cabeza: a los dos meses el niño ya puede sostener su cabeza, y al levantarse necesita fuerza en su cuello, espalda y utilizar sus manos.

Control rodando: entre los 4 y 6 meses una vez que ha dominado controlar la posición de su cabeza, lo normal es que el niño aprenda a desplazarse rodando.

Saber estar sentado: a partir de los 6 meses el bebé ya controla la mayor parte de sus movimientos, por ende, a esta edad aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio.

Gatear: a los 9 meses el bebé empieza a gatear incluso puede ser antes o después, coordinando correctamente los movimientos de sus piernas y brazos, tomando control y conciencia de su cuerpo, a la vez que se desplaza hacia un lugar.

Caminar: a los 12 meses el niño puede empezar a caminar, manteniendo coordinación y equilibrio en cada uno de sus pasos.

La evolución de los infantes es única y cada quien tiene su propio ritmo, por lo cual debe ser estimulado y orientado para lograr un adecuado progreso; las capacidades motoras se dan a través de diferentes fases, y las cuales permiten que el desarrollo del niño sea normal, pues se evidenciará el desarrollo y maduración de su esquema corporal, además de ello permitirá vigilar el progreso del niño, centrándose en potenciar por medio de la experimentación su aprendizaje en relación a su entorno.

### **Desarrollo de la motricidad gruesa**

Smith (2016) menciona algunos datos en relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, haciendo hincapié en los siguientes:

La etapa de 18 a 36 meses es un período emocionante del desarrollo de los niños y niñas.

Examinan su entorno con los cinco sentidos. Se sienten a sí mismos como el centro del universo y el mundo gira a su alrededor.

Cuando los niños se acercan a los dos años, la experiencia no tiene que convertirse en una situación de terror y caos incontrolables. En esta etapa, los niños empiezan a examinar hasta dónde pueden controlar su universo y van captando cuáles son los límites. Las palabras “no” y “sí” adquieren una fuerza enorme y les permiten adueñarse de sus propios límites.

Con la delicada orientación de padres y maestros, los niños pueden establecer límites de control compatibles con las necesidades de los demás, así como con las suyas propias.

Con frecuencia, el aprendizaje se produce cuando una actividad puede repetirse una y otra vez. Por ejemplo, le encanta tirar cosas, recogerlas y volver a hacerlo de nuevo repetidamente. Esta sencilla actividad es un reto y el niño trata de superarlo. Cada logro es un triunfo.

Los niños de tres a cinco años se hacen más autónomos. A medida que perfeccionan sus destrezas motoras, son capaces de satisfacer muchas necesidades con poca ayuda de las personas adultas. Vestirse, desnudarse, utilizar el cuarto de baño y comer son algunas de las actividades que pueden hacer con independencia de los adultos. Estos niños pasan la mayor parte del tiempo jugando. El juego es muy importante para su desarrollo, constituye una oportunidad excelente para el desarrollo del lenguaje. Disfrutan jugando en grupos, participando en el juego dramático y desplegando su imaginación (p.20).

El desarrollo de las habilidades motrices es decisivo para el niño, pues ayuda a que su crecimiento se realice de una manera correcta, siendo un proceso continuo que le permite adquirir mayor fuerza muscular al cumplir cada una de las etapas, efectuando actividades motoras esenciales, a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más complejas como correr, saltar, lanzar, coger, dar patadas a un balón, y saltar, hasta llegar al dominio total de sus movimientos.

## **Importancia de la motricidad gruesa en los niños**

La motricidad gruesa es fundamental en el desarrollo integral del niño, pues le coadyuva en la ejecución de movimientos amplios realizados por los músculos grandes de su cuerpo.

La importancia de la motricidad gruesa radica en permitirle al niño mover armoniosamente los músculos de su cuerpo. Hernández y Rodríguez (como se citó en Pérez, 2015) indica que la motricidad gruesa es una habilidad que le ayuda al infante a tomar conciencia sobre sí, a la vez que mantiene equilibrio, coordinación, y va adquiriendo fuerza, agilidad, velocidad, etc., al realizar movimientos como sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse.

Estas habilidades las usamos todos los días al caminar, correr, subir, bajar escaleras y realizar otras actividades. El ser capaz de participar en diferentes actividades influye de gran manera en la exploración que haga del ambiente. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas está ligado al balance, fortaleza y conciencia del cuerpo lo cual impacta el desarrollo general de su hijo(a). El ser capaz de controlar su cuerpo, aumenta su seguridad y autoestima, y le permite participar en actividades más complejas como el baile o el deporte (Correales, 2015, p.2).

La motricidad gruesa es muy importante en la primera infancia pues le ayuda al niño a reconocer su entorno por medio de los sentidos, y a su vez éste se vuelve más independiente al momento de realizar sus actividades; experimenta con objetos, lugares, y personas de su alrededor lo que produce cambios tanto en su forma de pensar y actuar, creando vínculos

afectivos, adquiriendo valores y normas sociales, lo cual le brindará al niño seguridad, confianza en sus intereses y acciones personales.

### **Habilidades motoras gruesas**

Son destrezas que permiten realizar una serie de actividades, en las que se ven involucrados todos los músculos del cuerpo. Para Ramírez (2019) las habilidades motoras gruesas son los movimientos grandes que los niños los realiza con su cuerpo, extremidades superiores e inferiores, es decir al observar a un niño caminar, saltar, correr, arrastrarse, están ejecutando las habilidades motoras gruesas.

Según, Fernández (2015) indica que son acciones motrices que aparecen acorde a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptor, etc. Requieren de práctica y coordinación del cerebro. A continuación, se detallan algunas:

Marcha: acción de caminar de un lugar a otro de manera muy formal.

Carrera: acción de desplazarse de forma rápida con gasto energético.

Saltos: acción de levantarse de la superficie y mantenerse suspendido en el aire unos segundos con impulso de piernas y brazos.

Lanzamientos: impulsar objetos con fuerza para enviar a una dirección.

Equilibrio: es estabilizar un conjunto de movimientos.

Subir y bajar escaleras: acción de ascender a la cima y descender de ella.

Rebotes: acción de golpear el balón hacia abajo sin perder el balón.

Atrapar: acción de coger un objeto suspendido en el aire con las manos (p. 40).



Son habilidades que se van desarrollando mediante el movimiento de los músculos del cuerpo de una manera coordinada y equilibrada, en la cual trabajan principalmente sus extremidades superiores e inferiores. Si el niño realiza actividades en el que esté implícito el movimiento físico, logrará desarrollar habilidades y destrezas motrices, experimentará nuevas emociones, fortalecerá su tono muscular y le permitirá conocer su propio cuerpo con respecto a los demás.

### **Motricidad en educación Infantil**

El desarrollar la motricidad en educación infantil es muy necesario, pues le ofrece múltiples beneficios al niño, siendo como un medio en el cual puedan expresar, comunicar y relacionarse con los demás, por ello se ha tomado en consideración la afirmación de Torres y Hernández (2019) los cuales manifiestan lo siguiente:

El desarrollo de la motricidad y las posibilidades motoras durante la etapa infantil, en el entorno escolar y fuera de él, será esencial para la optimización de la motricidad y la competencia motriz del individuo en etapas posteriores. La motricidad está muy relacionada con todas las tareas de conocimiento de la Educación Infantil, ya que a esta edad el niño aprende explorando a través de la manipulación de todo lo que existe a su alrededor (p.32).

La motricidad en Educación Infantil le permite desarrollar habilidades motrices, cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales. Le Boulch (como se citó en Viciano, Cano, Chacón, Padial, y Martínez, 2017) asegura que es una experiencia enriquecedora que está

estrechamente relacionada con el juego, siendo así un medio que promueve una convivencia e interacción con sus pares.

La educación infantil contribuye al desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, mediante la utilización del juego como una estrategia didáctica que le permitirá desarrollar distintas capacidades motrices, expresión corporal, y explorar su entorno familiar, social y cultural. La motricidad permite al niño tener conciencia de su propio cuerpo, desplazarse con mayor facilidad, ser autónomo en la ejecución de diversas actividades y habilidades de su vida diaria; siendo un factor primordial, no solo por la adquisición de destrezas deportivas, sino porque incitan a una buena convivencia.

### **Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa**

Mendoza (2017) hace referencia que para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo, pues estas acciones son las que llevan a los niños o niñas a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza.

A continuación, se detallan algunas actividades para desarrollar la motricidad gruesa:

Derribar pirámides de objetos: para este juego puedes usar latas vacías que ubiquen en forma de pirámide. Necesitarás también de una pelota, no muy pesada, ahora debe tirar la pelota buscando apuntar y derrumbar las latas.

Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre: puedes usar elementos que sean de dimensiones diferentes y un poco pesados, sin ser excesivo, para pasar a los niños. Estos deben agarrarlos y de esta forma trabajarán su resistencia y fuerza.

Atrapar la pelota o el globo: El pequeño deberá intentar agarrarla y también debe arrojarla hacia ti. Para comenzar puedes usar un globo, ya que es un objeto liviano que no lo lastimara y también tiene un movimiento lento que le permite reaccionar a tiempo.

Jugar en el parque: los parques infantiles ofrecen una amplia variedad de actividades para que los niños realicen. Allí pueden correr, saltar la cuerda, pasar por las barras, entre otras actividades que incentivan el equilibrio y permiten trabajar la psicomotricidad gruesa.

Cruzar obstáculos: se pueden colocar diferentes objetos, como bancos o maletas, para que el estudiante los cruce de un lado a otro. También puedes hacer uso de una cuerda templada para hacerlo saltar y de esta forma trabajar su motricidad.

Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no cuenta con este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina (p.4).

Para favorecer la motricidad de los más pequeños, es necesario que se implemente una serie de ejercicios que le ayuden a potenciar su motricidad gruesa, y que a su vez se lo puede realizar en la propia casa o escuela con materiales que se tiene al alcance; por lo cual, tanto los padres como los docentes son los encargados de propiciar dichas actividades, con la finalidad de que los movimientos de los niños cada vez sean más coordinados y que les permita ir construyendo su propia formación.

## **JUEGO**

El juego es un medio recreativo que hace al niño partícipe de sus propios conocimientos y experiencias enriquecedoras, potenciando la imaginación y capacidad creativa, facilitando la adquisición de aprendizajes.

Huizinga (como se citó en Cabrera, 2017) destaca que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que la vida corriente (p.20).

El juego es una actividad física y placentera, que le brinda al niño la oportunidad de adquirir experiencias enriquecedoras a través de la exploración, manipulación y descubrimiento del mundo que le rodea, lo cual le permite desarrollar habilidades y destrezas motoras. Se realiza de manera voluntaria, pues favorece la autonomía del niño, le ayuda a mantener un desarrollo equilibrado y un control emocional, desarrollando su personalidad y estimulando su autoestima y autoconfianza.

### **Teoría del juego**

Conforme el niño va madurando, el juego va tomando importancia dentro de su desarrollo integral, siendo considerada como parte fundamental de la vida con la que todos los seres humanos crecen, propiciando conocimientos de los actos que en ellas se ejercen. Cañizares

y Carbonero (2016) manifiestan que existen diferentes teorías relativas al juego, entre las que se encuentran las siguientes:

Tabla 1

*Teorías del juego*

<b>Teorías Clásicas</b>	
Teoría de Platón.	El juego como medio didáctico para aprender oficios de adultos y sus valores.
Teoría del recreo. Schiller (1875).	El juego sirve para recrearse, es decir, que su finalidad intrínseca es pasarlo bien, su placer.
Teoría del descanso. Lazarus (1883).	La recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo.
Teoría del exceso de energía. Spencer (1897).	El juego tiene por función descargar la energía excedente no agotada en las necesidades biológicas básicas y en las actividades útiles.
Teoría de la anticipación funcional o “pre-ejercicio”. Groos (1898).	El juego es un ejercicio de preparación para poder realizar las actividades que se desempeñará en la vida adulta.
Teoría catártica. Carr (1902).	El juego libera a niños y niñas de tendencias antisociales, como la violencia. A través del juego se descarga agresividad.
Teoría de la recapitulación. Hall (1906).	Formula la “ley fundamental de la biogénesis”. El niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano.
<b>Teorías Modernas</b>	
Teoría de derivación por ficción. Claparède (1909).	El juego sirve para desplegar la personalidad del individuo, que juega para realizar fines ficticios
Teoría psicoanalista. Freud (1916).	El juego simbólico es el medio para obtener placer y cumplir deseos insatisfechos del subconsciente. Freud entiende que el infantil crea un mundo propio donde inserta las cosas en un orden de su agrado, un mundo amable.
Teoría del placer funcional. Bühler (1924).	Fundada en la obtención del placer mediante la práctica de un juego y su dominio progresivo.

Teoría sociocultural. Vigostky y otros psicólogos de la escuela soviética (1926).	Elaboran una teoría sobre el origen social del juego, llegando a la conclusión que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño y, a través de él, llega a conocerse a sí mismo y a los demás.
Teoría general del juego. Buytendijk (1933).	Propugna que la misma infancia es la razón del juego y que sus características varían en función de las etapas del desarrollo humano.
Teoría de Wallon (1941).	La finalidad del juego es el desarrollo motor, afectivo, social e intelectual.
Teoría genética-cognitiva. Piaget (1949) y sus colaboradores de la Escuela de Ginebra.	Indican que el juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Al juego se accede por grados de capacidades que dependen de la evolución del pensamiento infantil.
Teoría fenomenológica. Formulada por Scheuerl (1954).	Para que una actividad sea juego debe tener conjuntamente libertad, apariencia, ambivalencia, unidad, actualidad e ‘infinidad interna’.
Teoría de Château (1955).	A través del juego se logra la afirmación de sí mismo y, a través de la repetición, vuelve a descubrir cada vez lo nuevo. Las reglas confieren orden a la propia existencia del individuo y refuerza la autoafirmación ante el grupo.
Teoría de Bruner (1980).	Toma como referentes a Vygotsky y Piaget. Expone una teoría integradora, funcional y constructiva donde el juego es un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea, pero orientada culturalmente. El juego como agente de socialización aprendizaje y mejora de la inteligencia.

**Fuente:** El juego motor en la infancia (Cañizares y Carbonero, 2016).

**Elaboración:** Jenny Alexandra Cabrera Jiménez

Conforme pasa el tiempo, varios autores han planteado diversas investigaciones con respecto al juego, en las cuales se han establecido diversas teorías, pues primeramente nos encontramos con las teorías clásicas, las cuales han estado presentes desde tiempos muy remotos haciendo hincapié en la importancia del juego y cómo favorece al desarrollo social, físico y psicomotor del niño; y posteriormente también se puede apreciar las teorías modernas, que han ido complementando con otras perspectivas, en la que el infante puede ser partícipe de su propio aprendizaje, conocerse a sí mismo y a los demás, ser más creativo y dinámico a través de la exploración, manipulación y descubrimiento de su propio entorno.

## **Etapas del juego en el desarrollo infantil**

Las etapas del juego son importantes, debido a que desde edad temprana se encuentran presentes en el infante cumpliendo un rol fundamental en su desarrollo, en el cual el niño puede trabajar su esquema corporal, como también reconocerse a sí mismo y a los demás.

Piaget (como se citó en Montero, 2017) afirma que cada etapa es determinante para obtener un buen desarrollo cognitivo, físico o social por parte de los niños, mencionando así las siguientes etapas:

Etapa sensoriomotriz o de ejercicio (0-2 años): en este estadio, Piaget opina que en los primeros meses (primer y segundo mes) el juego no va a estar de forma muy presente debido a la asimilación del niño o niña de su entorno, pero una vez que aproximadamente se cumple el tercer mes empieza a aparecer el juego con acciones que se realizarán previamente.

Etapa preoperatoria o del juego simbólico (2-7 años): para esta etapa, el desarrollo que se tiene en la niñez les permite tener la capacidad de recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por tal motivo es que se recomienda el uso del juego simbólico, ya que favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales, favorece además la creatividad e imaginación.

Etapa de operaciones concretas (7-12 años): conforme se va creciendo, la dificultad en las actividades va a ir aumentando para favorecer el desarrollo de todos y todas las que participan, pero también se viene a tomar en consideración la reglas como un elemento fundamental que pasa a formar parte de los juegos, porque tienen como objetivo aumentar el pensamiento reflexivo a la hora de dar una respuesta ante un problema.

Etapa de operaciones formales (12 años en adelante): ya en este estadio la capacidad para razonar y pensar va a permitir formar juegos con un nivel mayor en dificultad, como también juegos donde ellos y ellas deben dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan (pp.78-79).

A través del juego el niño potencia múltiples áreas de su desarrollo, como el cognitivo, social emocional, del lenguaje y el físico; siendo así que la dificultad de los juegos van de acuerdo a la condición motriz que presenta el niño, pues en cada etapa el infante realiza actividades que van acorde a su edad, ya que primero ejecuta movimientos rudimentarios para posteriormente proseguir con juegos más fundamentales y complejos, los cuales deben orientarse para ayuda a los niños a estimular su potencial y aprendizaje

### **Importancia del juego**

Su importancia radica en edades muy tempranas, pues el juego es un medio que permite que el niño sea más autónomo y que desarrolle sus capacidades cognitivas, siendo contemplada como la acción que libera su creatividad.

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño. En el nivel inicial, el juego debe ocupar el principal recurso y construir el eje organizador de toda actividad educadora, es ahí donde reside la importancia del juego en la niñez (Vergara, 2017, p. 2).



El juego es necesario para el buen desarrollo del niño, pues por medio de esta herramienta buscan, exploran y descubren el mundo por sí mismos. Es una habilidad motora que permite realizar actividades como saltar, correr, caminar, brincar, resultando ser favorecedor para su desarrollo pues expresan sus emociones, expresiones, aportan ideas, piensan en posibles soluciones y les ayuda a ser más creativos (Anderson y Bailey, 2017). Siendo un medio divertido, placentero y voluntario.

El juego resulta ser una parte esencial en la formación del niño, puesto que provee de múltiples beneficios en el desarrollo del infante, potenciando sus capacidades motoras a través de movimientos simples y complejos, fortaleciendo su imaginación mediante la exploración e indagación de su entorno que lo conlleva a experimentar sus emociones y expresar sus sentimientos.

### **Características del juego**

Mejías y Lozano (2019) indican que algunas de las características más significativas del juego, que el educador o educadora infantil han de tener en cuenta, para utilizarlo de forma eficaz en su quehacer profesional, son las siguientes:

Es una actividad libre y espontánea: contribuye a satisfacer las necesidades de diversión, placer y bienestar en el niño y la niña.

Se autopromueve: es motivador, despierta el interés, no aburre.

Tiene función autoeducativa: impulsa el aprendizaje, la exploración y el conocimiento de la realidad, y refuerza la autonomía de los niños y niñas.

Tiene función integradora: favorece la interacción social y se puede adaptar a la diversidad de características del niño y la niña.

Tiene función terapéutica: permite al niño y a la niña liberar tensiones y relajarse.

Es una actividad creativa: es una actividad innovadora que estimula la imaginación (p.10).

El juego forma parte de una experiencia enriquecedora del niño, siendo la libertad una de las principales características pues favorece la autonomía, la creatividad y el bienestar del infante, permitiéndole tomar conciencia y dominio de sí mismo; sin embargo, cabe destacar que cada una de las características que se han mencionado anteriormente forman y ayudan al desarrollo motor, intelectual y afectivo del niño, ayudando a mejorar la calidad de vida de cada uno de éstos.

### **Beneficios del juego**

Moreano (2016) menciona que el juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones:

Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, sentimiento y actuación.

Es el medio de expresión más acertado que tienen los niños y niñas para llegar a comunicar sentimientos, pensamientos, o evidenciar situaciones por las que estén atravesando.

Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus pares en toda la etapa infantil.

El juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida.

El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato.

Proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción (pp.11-12).

El juego va más allá de ser considerado un rato de ocio, pues como se ha podido observar, mediante el uso adecuado de este método el niño aprende, adquiere habilidades y destrezas, desarrolla su capacidad de pensar y comunicarse, adquiere nuevas experiencias y mejora su motricidad gruesa y fina. Por lo tanto, es primordial que se le permita al niño disfrutar de esta actividad, y que, pese a que esto puede traer consecuencias como caídas, golpes, moretones, lloro e incluso desgaste de su ropa, lo que resulta muy molesto e incómodo para sus padres, no se le debe negar la oportunidad de adquirir un conocimiento a través de la experiencia realizada por ellos mismos.

### **Tipos de juegos**

Los juegos son fundamentales para el desarrollo infantil, ya que el juego es un medio para favorecer el aprendizaje y potenciar sus habilidades. Whitebread et al. (2017) menciona los siguientes:

Juego físico: este tipo de juego es el primero en desarrollarse, en niños humanos incluye el juego activo (brincar, trepar, bailar, saltar, andar en bicicleta y jugar a la pelota), la

psicomotricidad fina (coser, colorear, cortar, armar modelos a escala y manipular juguetes de acción y de construcción).

Juego con objetos: este segundo tipo de juego, se refiere a la exploración en desarrollo del mundo y de los objetos que en él encuentran. El juego con objetos empieza tan pronto como los infantes pueden tomarlos y sostenerlos: los comportamientos tempranos de investigación incluyen meter objetos a la boca /morderlos, rotar mientras observan, frotar/golpear, golpear y dejar caer.

Juego simbólico: este tipo de juego surge en los niños cerca de los 12 meses de edad, cuando empiezan intencionalmente a usar sonidos para expresar un significado (aunque podría argumentarse que juegan con sonidos, cuando balbucean a una edad más temprana y también con gestos que usan para expresar significado durante el primer año de vida).

Juego de simulación: el juego de simulación es una forma de desarrollar las habilidades de razonamiento de los niños, es fundamental para el desarrollo del lenguaje, las habilidades de narración y la regulación de emociones.

Juego con reglas: participar en juegos ayuda a los niños a desarrollar su entendimiento sobre las reglas, y la contribución principal de esta participación en juegos deriva de su naturaleza esencialmente social. Se ha señalado que, al participar en juegos con amigos, hermanos y padres, los niños pequeños están aprendiendo una serie de habilidades sociales relacionadas con compartir, tomar turnos y comprender la perspectiva de otros (pp. 7-25).

Se suele pensar que todos los juegos son iguales y que cumplen la misma función, pero no es así, ya que cada tipo de juego se diferencia por su estructura o por las destrezas que ayudan a fortalecer en el infante, por ello, tanto el educador como el padre de familia deben identificarlos y conocer el objetivo de cada uno para así poder apoyar el crecimiento del

niño, pues conforme va creciendo, sus necesidades van aumentando, y por ende va a pasar de realizar actividades sencillas a estructuradas, desarrollando su autonomía, interacción social, participación, concentración y el saber buscar estrategias para dar solución a los problemas.

Asimismo, Bermejo y Blázquez (2016) afirman que existen otros tipos de juego como:

Juego educativo: está diseñado para enseñar a los niños sobre un tema específico, siendo un método de enseñanza que se enfoca en contenidos escolares manteniendo su parte placentera y lúdica, siendo una forma de aprender mientras juegan.

Juego competitivo: surge de la participación de varias personas, se caracteriza por la competición entre jugadores dando como resultado un ganador y un perdedor, destacando sus beneficios y valores, como la motivación y el compañerismo al buscar soluciones.

Juego cooperativo: promueve la unión del grupo con el fin de conseguir un objetivo común, participan todos los miembros del grupo y promueve los valores, la cooperación y el apoyo del equipo.

Juego heurístico: es una actividad en la cual los niños interactúan con diferentes materiales, pues a través de los sentidos y la manipulación de objetos los niños exploran, descubren e indagan, a la vez que crean y potencian su aprendizaje.

Los juegos cumplen un rol fundamental en la formación del infante, pues permite que los niños descubran por sí mismos el funcionamiento de algunos factores que intervienen en el juego, como sus características, funciones, reglas, etc; también al desarrollo de sus movimientos corporales que cada vez se van haciendo más complejos; y lo más a afianzar un vínculo afectivo con sus padres.

Gómez (2015) en el caso de los juegos tradicionales afirma que:

Se trata de juegos que han sido transmitidos de generación en generación, de padres a hijos y que su origen se da muchos años atrás. La conservación y divulgación de estos juegos es muy importante en la actualidad, deberíamos preocuparnos de que no se perdieran con el paso del tiempo, puesto que son una parte muy importante de la cultura de nuestro país y están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de nuestra nación (p.2).

Los juegos tradicionales se han visto muy limitados en la actualidad, por el motivo que ahora los infantes prefieren pasar la mayor parte del tiempo en la tecnología, tablets, videojuegos, etc; no obstante, esto no disminuye la importancia de este tipo de juego que ha sido transmitido de generación en generación, destacando sus múltiples beneficios que brinda al infante, como valores, normas y reglas, además que les permite desarrollar su creatividad e imaginación, interactuar con sus pares, y les transmite una enseñanza al permitir que este se relacione con su entorno.

### **Dimensiones del juego**

Edo, Blanch, y Antón (2016) indican que el concepto ‘‘juego’’ se nutre de una serie de dimensiones que lo caracteriza. Estas se pueden poner de manifiesto en mayor o menor grado en cada situación concreta:

Libertad: el niño puede elegir autónomamente el juego que desea realizar.

Voluntariedad: si el niño desea participará voluntariamente, caso contrario no se le obligará.

Diversión: los niños disfrutarán a su manera del juego que están realizando, siendo un medio que le permite divertirse a la vez que aprenden.

Autonomía: las decisiones que se tomen durante el juego dependerán solamente del niño, como las opiniones o las soluciones que emita.

Objetivo: todos los juegos tienen un objetivo que se deben cumplir durante la actividad.

Motivación intrínseca: cuando un niño o una niña juegan lo hacen llevados por sus propias necesidades y motivaciones, teniendo como fin disfrutar de la actividad.

Reto: el jugar puede presentar algunas dificultades, pero es aquí donde el niño se propone como reto lograr vencerlos y actúa con motivación.

Normas y reglas: hay juegos que requieren de normas y reglas, las cuales deben ser asumidas y respetadas por los niños.

El juego es una actividad fundamental para el aprendizaje y desarrollo de la persona, y especialmente de los párvulos, teniendo como principal característica la diversión y entretenimiento de quién lo ejecuta, debido que de él se generan diversas habilidades físicas y mentales que van acompañando el desarrollo integral de los niños y las niñas en sus primeros años de vida, pues mediante el cumplimiento de esta actividad, el educando aprende a ser colaborativo, respetuoso, comprensivo, responsable; formando de esta manera en cada individuo principios morales y éticos.

### **Aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos**

Para obtener resultados eficaces y de calidad, es necesario que se realice una adecuada programación con respecto a cada una de las actividades que se van a abordar, tomando en cuenta criterios que serán mencionados a continuación. Según M. Vanegas, García y A. Vanegas (2018) en el momento de programar una sesión de juegos se ha de tener presente una serie de acciones generales para planificarlo:

Escoger el juego: la elección dependerá de la edad y el número de los participantes, del espacio y el material del que se dispone, del contexto social en el que se desarrolla, de los objetivos a conseguir y de la experiencia lúdica de los participantes.

Ambientación: a través de elementos motivadores intentaremos crear un ambiente para que los niños se involucren.

Presentación: se debe explicar el juego de forma clara, utilizando ejemplos para facilitar la comprensión.

Asimilación de las normas: es positivo realizar una prueba del juego, antes de comenzar el desarrollo del mismo, para comprobar que los participantes han entendido las normas.

La realización: es contraproducente dejar que el juego se alargue más de lo necesario, ya que podría provocar el aburrimiento. Es mejor que los participantes se queden con más ganas de jugar.

Evaluación: el juego debe acabar con una reflexión sobre la actividad desarrollada y una valoración sobre si se han cumplido las expectativas o no.

Además de estos principios generales para la planificación de un juego, el adulto debe realizar una observación de los participantes durante el juego para valorarlo. Para diseñar un juego se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:



Determinar los objetivos que se pretende conseguir con ese juego.

Pensar que juegos se desea proponer.

Dar nombre al juego.

Tener presente la edad de los jugadores y el número de participantes.

Estimar el tiempo de su realización.

Tener en cuenta el espacio y los recursos materiales necesarios.

Ofrecer una explicación clara del juego. Es conveniente realizar una representación gráfica del juego, si este lo permite (pp. 53-55).

Los juegos se utilizan como un medio de aprendizaje en especial en los niveles educativos iniciales, de esta manera se logra la comprensión y la atención de los estudiantes a través de prácticas lúdicas que hacen las clases más entretenidas y por consecuencia, los estudiantes se interesan más en su ejecución. Es necesario mantener una adecuada estructura, en la cual se tengan en cuenta aspectos como un ambiente favorable, normas y reglas previamente establecidas, el propósito que se desea cumplir con el juego, y finalmente evaluar el proceso del niño, para determinar si se adquirió el resultado deseado que en este caso es que aprenda, pero no solo enfocándose en ese aspecto sino más bien, en lograr que el niño comprenda y actúe a través de vivencias y de una manera más divertida.

### **El juego como estrategia didáctica**

El juego es indispensable, pues fomenta en el párvulo capacidad de raciocinio, como también el comprender y respetar cada una de las normas establecidas, permitiéndole experimentar nuevas formas divertidas de aprender.

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata (Farfán, 2018, p.20).

El juego resulta ser un factor muy importante dentro del ámbito educativo, pues facilita que los niños desarrollen sus procesos de aprendizaje, el cual le permite fomentar hábitos y valores dentro de su formación escolar. Los docentes incentivan al juego a través de actividades simples y novedosas, en donde los educandos exploran, observan, manipulan, clasifican, y construyen nuevos objetos, resultando favorable puesto que los infantes no lo verán como trabajo sino como entretenimiento.

### **El juego en el contexto educativo**

El juego cumple diversas finalidades en la formación del niño, por ello una vez que el infante entra a la etapa escolar es necesario que se refuercen estas áreas, utilizando estrategias lúdicas para mejorar aquellos aspectos que necesita fortalecer.

Bernabeu y Goldstein (como se citó en Tene, 2016) expresa que en el contexto escolar se suele introducir el juego como mero recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares. Sin embargo, el juego constituye un recurso de primer orden para la educación integral del alumno. Generalmente, en un juego libre y

placentero, el niño despliega todos sus aprendizajes previos y pone de manifiesto las estrategias que es capaz de utilizar para resolver los conflictos que el juego plantea (p.15).

Dentro del contexto educativo el juego forma una parte esencial, ya que es utilizado como recurso pedagógico y para actividades lúdicas, contribuyendo al desarrollo integral del niño que le permite aprender, comprender y experimentar la realidad que lo rodea, además de ello mejorará su desarrollo motriz fino y grueso, sensorial y mental, afectivo, creatividad e imaginación y forma hábitos de cooperación.

### **El juego en el currículum**

El currículum promueve al juego como una técnica integradora de saberes, por lo que se lo ha tomado en consideración dentro del salón de clases. Cañizares y Carbonero (2017) afirman que:

El juego parte de una materia concreta al observar cómo contribuye al logro de varias competencias, los objetivos de etapa y área. Proporciona unos contenidos globalizadores, integradores y, a la vez, específicos. Por sus características lúdicas, tiene unos recursos metodológicos convergentes con las orientaciones planteadas y también posee recursos para obtener información sobre los criterios de evaluación. Además permite desarrollar las funciones del movimiento, siendo el instrumento más adecuado para implementar la función hedonista (p.17).

La implementación del juego en el currículo, surge de la importancia que brinda a los infantes en su formación, favoreciendo así en su lectoescritura, competencia social y

emocional, desarrollo del lenguaje y habilidades motoras finas y gruesas, logrando una maduración que el niño ha de conquistar durante los primeros años de su vida, siendo primordial pues facilita y promueve un aprendizaje lúdico.

### **El juego en educación infantil**

El juego es una actividad innata en los niños, pues le permite desarrollar habilidades físicas, cognitivas, sociales, emocionales y motrices para un correcto desarrollo integral.

Rebollo, López y Díaz (2016) indican que, a través del juego, el niño pone de manifiesto su dimensión corporal, cognitiva y afectivo-social, siendo el medio que se ajusta a las sugerencias metodológicas de la etapa: organizar los aprendizajes de forma globalizada, procurando que sean significativos, enseñanza activa y ajustada a la forma de aprender y a las posibilidades de cada uno de ellos. El niño por medio del juego, puede aprender a controlar su cuerpo, explorar el mundo que le rodea, resolver sus problemas emocionales, ser una realidad social y ocupar un lugar en la comunidad (p. 26).

Los niños en educación inicial aprenden a relacionarse con sus pares, con su entorno, a ser más autónomos, participativos y curiosos; en esta etapa disfrutan mucho jugar pues resulta ser una experiencia enriquecedora que lo conlleva a descubrir, crear e imaginar, a partir de estos aspectos los infantes desarrollan su crecimiento y proceso de aprendizaje, misma que le propicia fortalecimiento de sus habilidades motoras gruesas.

## **El papel del educador**

El educador es la persona responsable de otorgar al niño un ambiente ameno, en el cual éste pueda ser partícipe de actividades que fomenten su desarrollo, y que lo incentive a querer seguir aprendiendo.

Gallardo (2017) afirma que más allá de las actividades de juego que propongamos y de los juguetes que seleccionemos, el juego es una actitud, una manera determinada de abrirse a la vida, de abordarla, una manera gozosa de afrontar los aprendizajes, los retos, el día a día. En este contexto la figura docente se concibe como organizadora de ambientes de enseñanza y aprendizaje, ambientes que tienen la capacidad de facilitar o dificultar estos aprendizajes. El papel de educador es el de garantizar estas condiciones para que el juego se realice de la mejor manera, tomando en cuenta el tipo de juego a realizar, es decir:

En los juegos motores o simbólicos: el educador debe proporcionar a los niños/as imágenes y experiencias positivas y ricas que les ayuden a crecer como personas.

En los juegos de construcción: debe dotarlos de ayuda para superar las dificultades motrices y orientación e imaginación.

En los juegos de reglas: el educador debe explicar las normas o instrucciones de juego.

En los juegos al aire libre: debe fomentar la recuperación de la transmisión oral, forma en la que tradicionalmente se han aprendido estos juegos (pp. 88-89).

Un buen docente no es aquel que tiene a todos los niños en silencio, trabajando dentro del aula de clases, respondiendo preguntas, o realizando tareas que puedan llegar a ser

agotadoras provocando en el infante un cansancio emocional; sino más bien es aquel que procura que cada una de sus clases sean lo más dinámicas posible, en la que intervenga el juego como un método de enseñanza, puesto que le ofrece experiencias gratificantes mientras aprenden nuevas habilidades y conocimientos, y a su vez trabajan sus capacidades, competencias, curiosidades y actitudes, facilitando la adquisición de aprendizajes.

### **Juego y motricidad gruesa**

El juego y la motricidad gruesa contribuyen al desarrollo físico, mental y social del infante, siendo considerados como un factor fundamental que les permite adquirir conocimientos mediante actividades divertidas, que a su vez los conlleva a potenciar su creatividad, experiencia y autonomía.

Las actividades de aprendizaje y juego motor ayudan a los niños a afianzar sus habilidades sensoriales, perceptivas, motrices y sociales y los estimula a tomar decisiones creadoras en ocasiones. A través del juego se desarrolla la motricidad gruesa, que incluyen la coordinación dinámica global, el equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular y el control motor o la resistencia. Además, desarrolla las capacidades sensoriales como la estructuración del esquema corporal, la percepción espacio-visual, la percepción rítmico-temporal, la percepción táctil, la percepción olfativa y la percepción gustativa (Fernández, Ortiz, y Serra, 2015, p. 44).

A través del juego se pueden desarrollar muchas habilidades, capacidades físicas, cognitivas, motoras y afectivas. Pinto (2017) menciona que el juego es una destreza que le permite al niño mover los músculos de su cuerpo de manera coordinada y equilibrada,

adquiriendo precisión y firmeza en cada uno de sus movimientos, además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocer y formar su personalidad. Mediante una adecuada estimulación se puede trabajar y perfeccionar por medio del juego y actividades lúdicas sus habilidades motrices.

Moreno y Rodríguez (como se citó en D. Santamaría y A. Santamaría, 2016) afirman que la interrelación existente entre el juego y el desarrollo motor provoca que el niño y la niña que participa en él, conquiste su propio cuerpo y el mundo exterior. A través de ello se consigue:

El descubrimiento de nuevas sensaciones.

La mejora en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.

Estructuración de la representación mental del esquema corporal.

Exploración de sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras.

Descubrimiento de sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.

Conquista del mundo exterior (p.44).

El juego y la motricidad van de la mano, pues mientras el niño está realizando esta actividad de una manera espontánea y divertida, a su vez está fortaleciendo sus músculos, desarrolla habilidades y destrezas motrices, hace trabajar su mente, pone en práctica su creatividad y es capaz de dar soluciones a los problemas que se le presente. Los juegos son utilizados como un medio de aprendizaje, ya que si se lo realiza de una manera lúdica se puede lograr una buena comprensión y aceptación por parte de los educandos, logrando así un aprendizaje significativo.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

En la presente investigación se utilizaron diferentes tipos de materiales, como recursos bibliográficos: copias de la escala Abreviada de Nelson Ortiz (EDA-1), libros, artículos, revistas, documentos electrónicos; en recursos tecnológicos se utilizó computador, impresora, flash memory, celular, internet; y en recursos varios se empleó pelota, cinta, cuerda, cuentas, cubos, figuras geométricas, tijeras, hojas de papel bond, lápices, objetos grandes y pequeños.

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

Es una investigación de tipo mixta, cualitativo que sirvió para realizar un análisis y descripción de los resultados y variables, y cuantitativo se lo utilizó en la recopilación de datos numéricos arrojados en la aplicación del instrumento.

El alcance descriptivo se utilizó para obtener información sobre las variables tratadas en la investigación como la motricidad gruesa y el juego, así mismo permitió recoger, presentar y describir los resultados del diagnóstico obtenidos en la escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz.

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



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

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

Como técnica, se aplicó la entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años.

Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, es carácter abreviado diseñado para realizar una valoración global y general de determinadas áreas o procesos (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social), misma que al ser aplicada permitió diagnosticar el problema específico en el desarrollo de motricidad gruesa, puesto que la población falló en la mayoría de los ítems aplicados en esta área, por lo cual se centró la investigación en el problema diagnosticado basándose en lo que manifiesta el Manual de Escala Abreviada de Desarrollo (1999). Los niños que se encuentran en el nivel de alerta no cumplieron con los parámetros establecidos en la escala por lo que se realizó un retroceso para poder establecer su nivel de motricidad gruesa, por el contrario, los niños que se encuentran en el nivel medio no cumplieron los ítems en su totalidad.

La población investigada comprende 22 niños y 1 docente del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio, debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra. Se ha tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico ya se encontraba estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

## f. RESULTADOS

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

Tabla 2

### *Motricidad Gruesa*

Variable	f	%
Alerta	3	14
Medio	9	41
Medio Alto	10	45
Alto	-	-
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio.

*Elaboración:* Jenny Alexandra Cabrera Jiménez

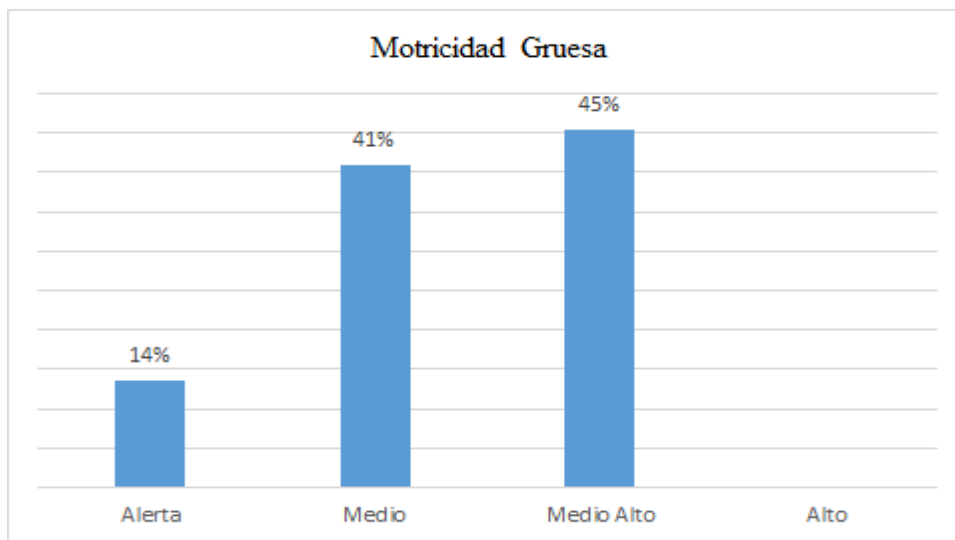


Figura 1

## **Análisis e interpretación**

Belkis (como se citó en Mendoza, 2017) menciona que:

Para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. Estas acciones son las que llevan a los niños o niñas a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza. La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo (pp. 13-14).

De los datos expuestos anteriormente en la tabla 2 y figura 1, se evidencia que el 14% de niños investigados se encuentran en nivel de alerta, el 41% está en medio, mientras que el 45% en medio alto.

Como se puede observar en los resultados, la mayor parte de la población investigada se encuentran en el nivel medio y alerta presentando dificultad en el área de motricidad gruesa, en actividades tales como lanzar, rebotar y agarrar la pelota, dar tres o más pasos en un solo pie, hacer caballitos alternando los pies y saltar desde 60 cms de altura, por lo tanto, es importante proporcionar a los niños una variedad de juegos que potencien sus habilidades y destrezas motoras, permitiendo que aprendan de manera divertida a la vez que trabajan su equilibrio, coordinación y su esquema corporal.

**Resultados obtenidos en la entrevista aplicada a la docente de Inicial II de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio, período 2019 – 2020.**

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Ninguno.

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

Experiencias de Aprendizaje y rincones.

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

Dificultades de motricidad gruesa y sobreprotección.

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

Remitir al DECE y hablar con los padres.

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

Si, compartir los materiales, obedecer.

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

Buena.

## **Análisis e Interpretación**

En lo manifestado por la docente de aula, se puede evidenciar que conoce el problema específico que afecta a la mayor parte de los niños, recalcando así la importancia de trabajar la motricidad gruesa, por medio de juegos que enriquezcan sus destrezas motoras y que permitan coadyuvar frente al problema existente.

La docente menciona que en la institución educativa no se imparte ningún taller adicional, siendo estos necesarios para la formación del niño, pues les permite adquirir conocimientos de una manera más lúdica a través de experiencias en la cual pueden explorar, crear, buscar soluciones, y adquirir destrezas motoras; siendo así que se constituye en la actividad más importante desde el punto de vista del proceso pedagógico, pues además de conocimientos aporta experiencias de vida que exigen la relación de lo intelectual con lo emocional, e implica una formación integral del alumno (Maya, 2016).

Asimismo, manifiesta que la metodología que utiliza para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje es mediante las experiencias de aprendizaje y rincones; ya que son herramientas enriquecedoras en educación infantil pues permite al niño ser el constructor de su propio conocimiento, propiciando entornos apropiados como el uso de rincones, mismos que permiten que el infante potencie su creatividad e imaginación por medio de la exploración, manipulación y descubrimiento de su propio entorno. Resultando ser actividades placenteras y desafiantes que promueven en el niño interés y asombro, permitiéndole facilitar su proceso de aprendizaje a fin de potenciar el desarrollo de sus destrezas (Currículo de Educación Inicial, 2014).

Con respecto a los problemas de aprendizaje encontrados dentro del aula de clase, la docente afirma que existe dificultades de motricidad gruesa y sobreprotección, mencionando que trabaja de manera conjunta con los padres de familia y el DECE, con la finalidad de brindarle el acompañamiento, asistencia y apoyo profesional que favorezca el bienestar de cada uno de los niños y que garantice su desarrollo integral. Estos problemas obedecen a una cuestión de orden didáctico, entre las que se pueden destacar las propuestas de enseñanza, los conocimientos de los profesores, las metodologías empleadas y un sistema escolar y curricular incapaz de hacer adaptaciones para atender todas las necesidades particulares de los alumnos, supone cambios en los objetivos, los contenidos, la metodología y la evaluación requiriendo del trabajo conjunto del profesor y especialistas de diferentes campos (Beatriz, González, y Hernández, 2017), puesto que esta labor amerita un apoyo mutuo entre todos los involucrados, a fin de mejorar estas dificultades, para facilitar que cada alumno pueda conseguir sus objetivos.

Para concluir, la docente expresa que compartir los materiales y obedecer, son algunas de las normas y compromisos que se asumieron cumplir dentro y fuera del salón de clases, pues promueve una convivencia amena basada en el respeto entre compañeros y docente-alumnos, manteniendo una participación activa, misma que por medio de actividades sencillas como el juego, se enseñe a los niños y niñas a tomar conciencia de lo que está bien y lo que está mal, asumiendo con responsabilidad las reglas previamente establecidas. Pues la construcción de un sistema de convivencia en las escuelas, desde una perspectiva democrática y con enfoque de derechos, destaca atributos como la participación, corresponsabilidad en la generación y seguimiento de acuerdos que regulan la vida en común, así como el manejo de las diferencias y conflictos, que generan un clima propicio para el logro de los fines establecidos, Fierro y Tapia (como se citó en Chávez, 2019). Razón

por la cual, manifiesta que la participación entre sus alumnos es buena, sea dentro o fuera del aula de clases, debido que ella ha propuesto normas y compromisos que deben ser cumplidas por todos desde un inicio, a fin de promover un clima agradable y adecuado, favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje.



## **g. DISCUSIÓN**

El presente trabajo investigativo tuvo como finalidad analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio de la Ciudad de Loja, siendo el juego una herramienta imprescindible dentro de la formación del niño, pues es una actividad lúdica y placentera que los hace participes de su propio conocimiento, favoreciendo su desarrollo físico, cognitivo, psicológico y social; para llevar a cabo el estudio se utilizaron diferentes métodos, técnicas e instrumentos de investigación para la recolección de datos.

Con respecto al primer objetivo: identificar la prevalencia de los problemas de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, para su cumplimiento, se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, instrumento que permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciando que el 55% de la población investigada se encuentra en el nivel medio y alerta, presentando dificultades en actividades tales como: lanzar, rebotar y agarrar la pelota, dar tres o más pasos en un solo pie, hacer caballitos alternando los pies y saltar desde 60 cms de altura, manifestando problemas en esta área; confirmando así la respuesta emitida por la docente en la cual manifiesta que uno de los problemas comunes en su aula de clase es la motricidad gruesa. En tal sentido, Aguas et al. (2018) hace énfasis en que los niños y niñas entre la edad de 4 a 5 años, ya mantienen un adecuado control y ejecución en cada uno de sus movimientos, destacando control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota, etc, lo que le conlleva a fortalecer su capacidad cognitiva, física, emocional y afectiva, permitiendo así que desarrolle ciertas habilidades que favorezca su autonomía y la relación con su entorno.

En cuanto al segundo objetivo planteado: conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, se aplicó una entrevista a la docente, la cual constó de 6 preguntas encaminadas en conocer sobre las técnicas utilizadas dentro del salón de clases, siendo así que las estrategias más empleadas son las experiencias de aprendizaje y los rincones, pues resultan esenciales dentro de la formación del infante, ya que les permite adquirir experiencias enriquecedoras por medio del juego, produciendo gozo y asombro; cabe recalcar, que el juego es utilizado como un medio de esparcimiento y no como una herramienta pedagógica que favorece su proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual les ayuda a ser más críticos y autónomos. Corroborando con Ontiveros (2018) quien indica que estos métodos son un elemento principal pues consisten en una serie de actividades que van a lograr fijar el conocimiento de manera significativa y para toda la vida, siendo los docentes los principales encargados de propiciar que estas estrategias sean novedosas e innovadoras, en donde el alumno sea capaz de comprender, razonar, analizar y ser más objetivo, respondiendo a cada una de sus necesidades.

Referente al tercer objetivo: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, se diseñó una guía metodológica denominada ‘‘Mi cuerpito juguetero’’, que consta de 40 actividades dinámicas, las cuales abarcan diversos tipos de juegos como: juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos competitivos, juegos reglados y finalmente circuitos, encaminados en favorecer y potenciar la capacidad motora de los niños; además, la elaboración de la guía tuvo como finalidad ser otorgada a los docentes de educación inicial de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio, con el propósito de ser trabajada más profundamente y potenciar ciertas destrezas como el equilibrio, la lateralidad, la coordinación y la velocidad, para favorecer la motricidad gruesa en los niños. Díaz, López y Rebollo (2016), mencionan que el juego es una actividad

fundamental para el adecuado y correcto desarrollo físico, cuyo fin es promover que el infante adquiera habilidades y destrezas que fomenten su capacidad motriz y que los conlleve a controlar su cuerpo, entender el mundo que los rodea y a enfrentar y resolver problemas.

## **h. CONCLUSIONES**

- Mediante la aplicación de la EAD-1, se pudo diagnosticar que un porcentaje significativo de los niños investigados se encuentran en el nivel medio y alerta, presentando problemas en el área de motricidad gruesa, puesto que no lograron alcanzar el nivel alto que está indicado en la escala, mostrando dificultad en la realización de diversas actividades.
- Por medio de una entrevista dirigida a la docente, se conoció que las estrategias que utiliza dentro del salón de clases son las experiencias de aprendizaje y los rincones, considerando que son métodos necesarios para propiciar un aprendizaje significativo a sus alumnos, sin embargo, el juego es utilizado como un medio de entretenimiento, mas no, como una herramienta pedagógica para favorecer el esquema corporal del niño.
- Para favorecer la motricidad gruesa se diseñó una guía metodológica denominada “Mi cuerpito juguetón” la cual consta de diferentes tipos de juegos, para promover en el infante habilidades y destrezas que potencien su desarrollo motriz, pues a través de estas actividades el niño puede explorar, indagar, descubrir e incrementar su creatividad, fortaleciendo sus áreas como el equilibrio, lateralidad, coordinación, fuerza, desplazamiento, etc.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Es necesario que las Instituciones y el personal docente, apliquen diversos instrumentos de evaluación que ayuden a medir en los infantes el desarrollo de su motricidad gruesa, para que desde ese punto partan en la ejecución de actividades que contribuyan en su maduración y desarrollo físico.
- Es recomendable que las docentes utilicen diversos métodos dentro de su salón de clase, ya que esto hará que la enseñanza sea más interactiva, llamativa y lúdica; tomando en consideración al juego como una estrategia metodológica, misma que le brinda al infante múltiples beneficios y le permite adquirir conocimientos a través de experiencias innovadoras y creativas, potenciando su desarrollo motor.
- Se recomienda que se aplique la guía metodológica ‘‘Mi cuerpito juguetón’’, misma que está abierta a modificaciones que la docente crea pertinente de acuerdo a las necesidades y los intereses de cada uno de los niños, pues el juego es una herramienta de enseñanza que fortalece sus capacidades motrices desarrollando equilibrio, lateralidad, fuerza y coordinación; permitiéndole a su vez adquirir experiencias nuevas que fomentan su individualidad, personalidad, confianza e independencia.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Aguas, M., Aleman, W., Ayazo, L., Barboza, L., Buelvas, W., Caly, K.,...Zabaleta, A. (2018). *Guía de implementación de parámetros psicomotrices en el desarrollo de los niños de 1 a 5 años*. Recuperado de <https://www.corposucre.edu.co/sites/default/files/facsa/publicaciones/libro%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%201%20a%205%20a%C3%B1os.%20Corpo.pdf>
- Anderson, J., y Bailey, S. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Recuperado de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Beatríz, D., González, G., y Hernández, R. (2017). El rol del profesor ante las dificultades de aprendizaje de los niños de la primaria Álvaro Obregón de la ranchería Medellín y Madero 2da. Sección del Municipio del Centro, Tabasco. *Textos y Contextos*, 2(62), 3.
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: SINTESIS.
- Cabrera, E. (2017). *La actividad lúdica infantil en el Mediterráneo*. Sevilla: WANCEULEN. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=x5oyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la+actividad+ludica+infantil+en+el+mediterraneo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiGrZKJsunnAhXwmeAKHdJwA-kQ6AEIJzAA#v=onepage&q=la%20actividad%20ludica%20infantil%20en%20el%20mediterraneo&f=fal>
- Campos, M. (2019). *Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa "Jean piaget BYM"-Nuevo Chimbote, año 2017-*. (tesis de pregrado). Recuperado de

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14558/MOTRICIDAD\\_GRUESA\\_CAMPOS VIDAL\\_MAYURI\\_YAHAIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR11z-](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14558/MOTRICIDAD_GRUESA_CAMPOS VIDAL_MAYURI_YAHAIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR11z-)

Cañizares, J., y Carbonero, C. (2016). *El juego motor en la infancia*. España: WANCEULEN. Recuperado de

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5102871&query=motricidad+en+la+etapa+infantil>

Cañizares, J., y Carbonero, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*. España: WANCEULEN. Recuperado de

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5045468&query=el+juego>

Landeros, L., y Chávez, C. (2015). *Convivencia y Disciplina en la escuela*. México : INEE. Recuperado el 26 de Mayo de 2020, de [https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/Sesion\\_5\\_Concepcion\\_Chavez.pdf](https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/Sesion_5_Concepcion_Chavez.pdf)

Constante, M., Defaz, Y., Cañizares, L., Culqui, P., y Chancusig, J. (2017). La psicomotricidad gruesa en niños de 12 a 18 meses en un CIBV del Cantón Latacunga. *Boletín Virtual*, 6(4), 179.

Córdova, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. España: IC Editorial. Recuperado de

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5810064&query=motricidad+en+la+etapa+infantil>

Correales, D. (2015). *Las habilidades motoras gruesas*. Recuperado de:

<http://www.parentsincollege.co/wp-content/uploads/2015/06/Las-habilidades-motrices-gruesas.pdf>

- Edo, M., Blanch, S., y Antón, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: OCTAEDRO, S.L. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=4849696&query=el+juego>
- Farfán, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de inicial de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del Distrito de Paucarpata-Arequipa 2018*. (tesis de pregrado). Recuperado de [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8501/EDMfameju.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR1PjAcxdMS7mydOGYzDCc5GxmYsUAd7B17zodFw3oZdwKiYThU\\_CHZYAs](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8501/EDMfameju.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR1PjAcxdMS7mydOGYzDCc5GxmYsUAd7B17zodFw3oZdwKiYThU_CHZYAs)
- Fernández, Y., Ortiz, M., y Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *InfoHem*, 13(1), 44. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/283308819\\_Importancia\\_del\\_juego\\_para\\_los\\_ninos](https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos)
- Frenández, E. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del centro Educativo "Amable Arauz", de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014-2015*. (tesis de pregrado). Recuperado de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>
- Gallardo, E. (2017). *Educación Infantil: Psicomotricidad y Socialización mediante el juego*. España: ICB, S.L. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5757790&query=el+juego+infantil>
- Gómez, M. (2015). *Juegos populares y tradicionales*. Recuperado de Publicaciones didácticas



:[https://pdfs.semanticscholar.org/e21c/e172d89eda689e410ef1593818f65c834baf.pdf?\\_ga=2.256259915.1194623060.1592958767-876454181.1578498395](https://pdfs.semanticscholar.org/e21c/e172d89eda689e410ef1593818f65c834baf.pdf?_ga=2.256259915.1194623060.1592958767-876454181.1578498395)

Inicial, C. E. (2014). Experiencias de Aprendizaje. *Ministerio de Educación*, 44.

Maya, A. (2016). *El taller educativo y su fundamentacion pedagógica*. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-taller-educativo-y-su-fundamentacion-pedagogica>

Mejías, A., y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&q=el+juego+infantil+y+su+metodologia+2019&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJxJPcvenAhUFZN8KHSrSCKgQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia%202019&f=false>

Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias Educativas Revista Científica*, 2(2), 4.

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 78-79.

Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo de los niños. *Revista para el aula*, 11-12. Recuperado de [https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_19/ea\\_019\\_0007.pdf](https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/ea_019_0007.pdf)

Ontiveros, P. (2018). *Experiencias de Aprendizaje*. Recuperado de [https://nanopdf.com/download/la-experiencia-de-aprendizaje-universidad-autonoma-del-carmen\\_pdf](https://nanopdf.com/download/la-experiencia-de-aprendizaje-universidad-autonoma-del-carmen_pdf)

Pérez, C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad*

- Educativa "Hispano América" del Cantón Ambato.* (tesis de pregrado). Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- Pinto, D. (2017). *Talleres y rincones de juegos.* España: ICB. S.L. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5757895&query=el+juego+infantil>
- Ramírez, R. (2019). *Desarrollo de la motricidad gruesa y motricidad fina en los niños.* Recuperado de Cruz Roja Española : <https://hospitalveugenia.com/atencion-temprana/psicomotricidad-infantil-motricidad-gruesa-y-fina-fisioterapia/>
- Rebollo, J., López, P., y Díaz, M. (2016). *Vamos a jugar. El juego en primaria.* España: Universidad de Huelva. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5308697&query=el+juego+infantil>
- Santamaría, D., y Santamaría, A. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la Institución Educativa Exalumnas de la presentación de Ibagué-Tolima.* (tesis de pregrado). Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>
- Smith, L. (2016). *Desarrollo de las destrezas motoras.* Madrid: Narcea. Recuperado de <http://www.cortezeditora.com/newsite/primeiraspaginas/Desarrollo%20de%20destrezas%20motoras.pdf>
- Tene, Y. (2016). *La aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo lógico matemático en niñas y niños del Nivel Inicial del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe Monseñor Leonidas Proaño*

*Nº2 de la Comunidad Lancapac, Parroquia San Lucas, Canton y Provincia de Loja, periodo 2014-2015. (tesis de pregrado). Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9889/1/Tesis%20Yaguarcisa%20Tene%20Quizhpe.pdf>*

Torres, G., y Hernández, R. (2019). *Etapa infantil y motricidad. Estrategias para su desarrollo en educación Física*. Sevilla: WANCEULEN. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecauplsp/reader.action?docID=5885245&query=motricidad+infantil>

Vanegas, M., García, M., y Vanegas, A. (2018). *El Juego Infantil y su metodología*. Málaga: IC. Recuperado de <https://docs.google.com/document/d/18zmkf1n8OKjKjRre11ek3lwVg68vc-YtiGVox-6LjLo/edit>

Vergara, M. (2017). El juego: Inicios e importancia en la Educación. *UNIFE*, 3. Recuperado de <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1169/1114>

Viciana, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., y Martínez, A. (2017). Importancia de la Motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 94. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/318101224\\_IMPORTANCIA\\_DE\\_LA\\_MOTRICIDAD\\_PARA\\_EL\\_DESARROLLO\\_INTEGRAL\\_DEL\\_NINO\\_EN\\_LA\\_ETAPA\\_DE\\_EDUCACION\\_INFANTIL](https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRICIDAD_PARA_EL_DESARROLLO_INTEGRAL_DEL_NINO_EN_LA_ETAPA_DE_EDUCACION_INFANTIL)

Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, L., Hopkins, E., y Zosh, J. (2017). *El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia*. Recuperado de The Lego Foundation: <https://www.legofoundation.com/media/1463/papel-del-juego-010.pdf>

PROPUESTA Y GUÍA



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

**PROPUESTA ALTERNATIVA**



**“MI CUERPITO JUGUETÓN”**

**GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN JUEGOS PARA**  
**FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS**

**AUTORA:** Jenny Alexandra Cabrera Jiménez

**LOJA-ECUADOR**

**2020**

**TÍTULO:** Mi cuerpito Juguetón.

## **1. PRESENTACIÓN**

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo a lo largo de toda su vida, permitiéndole realizar movimientos con todas las partes de su cuerpo, en la cual va adquiriendo destrezas como caminar, correr, saltar, trotar, etc., misma que le ayuda así al infante a desarrollar la coordinación, equilibrio y lateralidad; resultando favorable pues tendrá menos problemas al escribir, al practicar algún deporte y en la ejecución de movimientos coordinados.

El juego es una actividad que le permite al niño aprender, disfrutar, dejar volar su imaginación, desarrollar su creatividad, adquirir nuevas habilidades y mejorar sus capacidades motoras, mediante la exploración y manipulación de su entorno; resultando ser una herramienta muy entretenida, pero sobre todo favorable para el crecimiento del infante, pues fortalece sus músculos y por ende su esquema corporal.

La presente propuesta alternativa consiste en una guía de actividades en la cual se realizarán diversos juegos, con la finalidad de que el niño mejore y perfeccione la ejecución de cada uno de sus movimientos, y a su vez dar solución a la problemática que se ha evidenciado en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio de la Ciudad de Loja; dándole así la debida importancia al desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Tomando en cuenta que el juego es considerado como una herramienta que favorece el desarrollo integral del niño, y que indudablemente contribuye a potenciar la motricidad gruesa, se ha considerado necesario la planificación y el diseño de una guía de actividades que coadyuvará al crecimiento y formación del niño; pues se pretende que los juegos planteados sean trabajados de una manera divertida, haciendo que el niño se involucre en cada actividad y sea partícipe de su propio desarrollo.

Por tal motivo la presente propuesta alternativa resultará viable, pues mediante la elaboración de distintos juegos se fortalecerá en el niño el dominio de su esquema corporal, equilibrio, lateralidad y coordinación de cada uno de sus movimientos, logrando así que estimule su imaginación, libere tensiones, se relaje, pero sobre todo que sea una experiencia divertida y enriquecedora.

Esta propuesta está encaminada a beneficiar a los niños, a los padres, y a los docentes de dicha institución, pues tiene como objetivo favorecer la motricidad gruesa del infante a través de juegos infantiles. La Institución y en este caso la docente de aula serán los encargados de aplicar estas estrategias, con la finalidad de mejorar las capacidades motrices de sus alumnos y que a su vez éstos no presenten problemas a futuro.

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

Diseñar una guía didáctica para la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio para favorecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de edad.

#### **Objetivos específicos**

- Elaborar diferentes tipos de juegos para favorecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.
  
- Proporcionar a los docentes de la Institución una guía basada en diversos juegos con el objetivo de motivar y despertar el interés en los niños al realizar actividades que le permitan mejorar su motricidad gruesa.

## 4. CONTENIDO

### Concepto del juego

El juego forma parte de una experiencia enriquecedora del niño, pues favorece a su autonomía, creatividad y desarrollo de sus áreas tanto cognitivas, físicas y sociales, promoviendo que su aprendizaje sea significativo. Huizinga (como se citó en Cabrera, 2017) menciona que:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que la vida corriente (p.20).

El juego resulta ser una clave fundamental para la formación del niño, pues además de ser considerado un medio de diversión, es una actividad que favorece su esquema corporal mediante la ejecución de movimientos en el que intervienen todos los músculos de su cuerpo, permitiéndole así adquirir habilidades y destrezas, estimular su imaginación, relacionarse con sus pares, expresar sus sentimientos y emociones; lo que le conlleva a potenciar su aprendizaje a través del descubrimiento, exploración e indagación de su entorno; mejorando sus capacidades cognitivas como la atención, percepción y memoria.



## **Juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos tienen como rasgo definitorio la no existencia de vencedores y vencidos, ya que todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otra pierda. Así, en este tipo de actividades lúdicas todas las personas ganan cuando cooperan para obtener el objetivo grupal, por ello, todas juegan con todas, y no contra todas (Granado y Garayo, 2015, p.15).

Este tipo de juego posibilita a que los niños adquieran valores y normas dentro de sus relaciones sociales, que valoren y compartan el éxito y el esfuerzo de sus compañeros dejando de lado su rivalidad, pues el juego cooperativo no busca que exista competencia entre los integrantes de cada equipo, sino más bien, se enfoca en que busquen alternativas y soluciones creativas mediante conductas de ayuda y comunicación entre todos los participantes.

## **Juegos tradicionales**

Vázquez (como se citó en Astudillo, 2018) afirma que:

Los juegos tradicionales son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligadas a la historia, cultural y tradiciones de un país, un territorio o una nación (p.17).

Los juegos tradicionales aportan grandes beneficios a todos los niños de nuestro entorno, pues favorece el desarrollo de su imaginación, permite que se desenvuelvan con facilidad, que sean más autónomos y fomenten la seguridad en sí mismos, misma que les ayuda a crear lazos de amistad, a mejorar sus cualidades físicas y motoras, y a fomentar las relaciones con su entorno directo.

### **Juegos Competitivos**

Bermejo y Blázquez (2016) mencionan que el juego competitivo es aquel que se caracteriza por la competición entre jugadores o entre equipos. 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. Cuando los niños juegan a este tipo de juego, en la mayoría de las ocasiones, se encuentran ante una situación compleja, ya que los niños sienten que su aceptación en el grupo o la clase depende de si ganan o pierden, y esto provoca niveles altos de frustración y agresividad (pp.60-61).

Los juegos competitivos son de suma importancia ya que estimulan diversas habilidades físicas e intelectuales, estos juegos además de enfocarse en la victoria o la derrota, a su vez son utilizados para enseñar a los niños a trabajar en equipo y para demostrarles que lo importante no es la competencia, sino el trabajo y el apoyo con el fin de lograr un objetivo común fomentando el saber ganar y perder.

## **Juego reglado**

Piaget (como se citó en Pedraza, 2015) indica que “los juegos de reglas son actividades lúdicas del ser socializado. En ellos los niños se agrupan para jugar de forma espontánea, considerándose como elemento del grupo, los mismos derechos y obligaciones. Las reglas pueden ser espontáneas transmitidas” (p.31).

Este tipo de juego permite que los niños respeten turnos y normas considerando las mismas oportunidades y derechos entre cada uno de los participantes, a aceptar y cumplir las reglas establecidas en cada juego tomando en cuenta la organización y disciplina; misma que enseña a los infantes a ganar y perder; en fin, favorece el desarrollo de habilidades intrapersonales e interpersonales.

## **Movimiento**

El movimiento es motor y promotor de actividades de exploración, vía indiscutida de conexión con el entorno. Posibilita procesos de adecuación y asimilación que regulan y equilibran el accionar humano. Tanto el movimiento como el no movimiento están encargados de sentido (Porstein, 2016, p.23).

Al hablar de movimiento también nos referimos al cuerpo y al juego como tal, pues estos tres factores contribuyen a que el niño se exprese, descubra, aprenda, libere sus emociones y se comunique a través de ellos, permitiéndole desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales que a la vez promueven seguridad y confianza en sí mismo, logrando una correcta coordinación motriz.

## **Equilibrio**

Casteñer y Camerino (como se citó en Dorochenko et al., 2017) menciona que el equilibrio es uno de los elementos básicos del funcionamiento perceptivo-motor del organismo y lo definen como la capacidad de controlar el propio cuerpo y de recuperar la correcta postura tras la intervención de un factor desequilibrante; en definitiva, el equilibrio lo constituyen todas aquellas actividades y tareas que tienen como objetivo el mantenimiento de la estabilidad corporal en situaciones inhabituales o dificultadoras de esta (p.54-55).

El equilibrio es un factor importante en el desarrollo del niño que va evolucionando acorde a su edad, misma que le permite tomar conciencia de cada uno de sus movimientos, a la vez que desarrolla sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales, favoreciendo a un adecuado control postural, logrando mantenerse mientras realiza sus actividades.

## **Coordinación**

“La coordinación es una capacidad perceptivo motriz con la que adaptamos nuestros movimientos las necesidades del entorno que nos rodea, poniendo en funcionamiento la musculatura necesaria en el momento adecuado, con una velocidad e intensidad acordes a dichos requerimientos” (Bernal, A. Wanceulen y J. Wanceulen, 2018, p.7).

La coordinación es fundamental en el niño, pues el buen desarrollo del esquema corporal, el conocimiento y control de su propio cuerpo, va a permitir al infante mantener un óptimo progreso de su coordinación, tanto en la estructuración espacio temporal, como

en su propio cuerpo y respecto al mundo que lo rodea, partiendo de movimientos involuntarios a movimientos complejos y precisos.

## **Lateralidad**

Campo (como se citó en Cañizares y Carbonero, 2016) indican que la lateralidad es la predominancia de cada una de las partes simétricas del cuerpo: mano, pies, ojo, oído. En concreto se la define como el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo que, a su vez, vienen dado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro (p.14).

La lateralidad es un factor que se lo va adquiriendo de manera voluntaria, misma que permite a los más pequeños distinguir la izquierda de la derecha, pues conforme va desarrollando su esquema corporal se va haciendo más presente y se irá definiendo poco a poco su lateralidad, resultando factible la ejecución de actividades en la que se ayude a los infantes a fortalecer su predominancia motriz.

## **Fuerza**

La fuerza muscular es la capacidad de la musculatura para iniciar o detener el movimiento de un cuerpo, aumentar o reducir su velocidad o hacerle cambiar de dirección. Sin embargo, desde el punto de vista fisiológico, la fuerza se entiende como la capacidad de producir tensión que tiene el músculo al activarse; es algo interno (fuerza interna), que puede tener relación con un objeto (resistencia) externo o no (Pochetti, 2018, p.7).

Es la capacidad que permite al niño involucrarse directamente en actividades físicas que lo conlleva a potenciar y ganar fuerza, resultando ser un medio para fortalecer la coordinación o habilidad de la persona, mejorando su rendimiento siempre y cuando se tomen las medidas necesarias en cada actividad ejecutada.

## **Velocidad**

Collins (2015) indica que desarrollar la velocidad implica mejorar la eficiencia y poner en marcha las vías unitarias motoras correctas, que, a su vez, potencian el desarrollo de la fuerza en el músculo. Este complejo reclutamiento y puesta en marcha sincronizada de los músculos implica un proceso de aprendizaje motor que debe practicarse a elevadas velocidades para implantar los patrones motores correctos. Si las unidades motoras están activadas, entonces se produce más fuerza y, por consiguiente, se puede producir más velocidad (p. 15).

La velocidad es la capacidad que le permite al niño realizar uno o más movimientos en un tiempo determinado, permitiéndole así al educando desarrollar rapidez en la ejecución de actividades o ejercicios deportivos que lo conlleven a desenvolverse con eficacia, tomando en cuenta sus factores como es equilibrio, resistencia, etc.)

## **5. METODOLOGÍA**

La presente guía didáctica está dirigida a los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, misma que consta de 40 actividades con una duración de 40 minutos cada una, a su vez cuenta con una descripción muy detallada con respecto a los materiales, proceso y forma de valoración; se abordarán diversos tipos de juego como: juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos competitivos, juegos reglados y finalmente circuitos, los cuales están encaminados en desarrollar, trabajar y fortalecer la motricidad gruesa de los párvulos.

## **6. EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará a través de la lista de cotejo, en la que se tomará como referencia a los indicadores planteados en cada actividad de la presente propuesta alternativa, tanto de forma individual como grupal.

### **Aspectos a evaluar:**

- Patea la pelota hacia una dirección determinada manteniendo la coordinación ojo-pie.
- Lanza la pelota y se desplaza de un lugar a otro mediante movimientos ejercidos con sus brazos y piernas.
- Realiza diferentes desplazamientos manteniendo el equilibrio.
- Corre coordinadamente de un lugar a otro.
- Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre líneas en zig-zag.
- Fortalece el sistema muscular de las piernas al saltar con ambos pies.
- Mantiene coordinación y equilibrio al desplazarse de un lugar a otro.
- Salta en uno o ambos pies y se desplaza de un lugar a otro manteniendo el equilibrio.
- Desarrolla la rapidez de traslación al desplazarse de un lugar a otro.
- Salta con uno o ambos pies y controla la fuerza al arrojar la pelota.
- Imita movimientos y se desplaza en diferentes direcciones.
- Salta con los pies juntos y se desplaza hasta llegar al punto establecido.
- Camina sobre una línea curva manteniendo el equilibrio al trasladar en su cabeza un objeto.
- Realiza movimientos coordinados según lo indique cada silueta.



- Traslada encima de su cabeza un objeto coordinando con su compañero movimientos precisos.
- Logra una coordinación visomotriz al lanzar un objeto de un lado al otro.
- Baila alrededor de las sillas desarrollando movimientos fuertes y ritmo.
- Camina manteniendo equilibrio y coordinación al trasladar un objeto entre sus piernas.
- Salta con ambos pies y lanza objetos desarrollando coordinación en cada uno de sus movimientos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Astudillo, M. (2018). *Los juegos tradicionales y rescate de los valores culturales, en los niños de estimulación temprana, de la escuela Dr. Daniel Rodas Bustamante*. (Tesis de grado). Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20702/1/Tesis%20Maricela%20Astudillo.pdf>
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: SÍNTESIS S.A.
- Bernal, J., Wanceulen, A., y Wanceulen, J. (2018). *200 juegos y ejercicios de coordinación dinámica general*. España: WANCEULEN. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5759348&query=coordinacion>
- Cabrera, E. (2017). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. Sevilla: WANCEULEN. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=x5oyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la+actividad+ludica+infantil+en+el+mediterraneo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiGrZKJsunnAhXwmeAKHdJwA-kQ6AEIJzAA#v=onepage&q=la%20actividad%20ludica%20infantil%20en%20el%20mediterraneo&f=false>
- Cañizares, J., y Carbonero, C. (2016). *Capacidades perceptivo-motrices, esquema corporal y lateralidad en la infancia*. España: WANCEULEN. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5102866&query=lateralidad>
- Collins, P. (2015). *Entrenamiento de la velocidad en el deporte*. España: Paidotribo. Recuperado de

- <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5308097&query=velocidad+en+el+ni%C3%B1o>
- Dorochenko, P., Navarro, S., Moya, I., Pérez, D., Muñoz, J., y Pérez, M. (2017). *Coordinación y equilibrio en el pádel*. España : WANCEULEN . Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=5102969&query=equilibrio>
- Granado, N., y Garayo, A. (2015). Juegos cooperativos. *Materia prima para mentes curiosas*, 15. Recuperado de <https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>
- Pedraza, S. (2015). *El juego como actividad didáctica para el aprendizaje del número*. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/31521.pdf>
- Pochetti, J. (2018). Entrenamiento de la fuerza en niños y adolescentes: beneficios, riesgos y recomendaciones. *Comité Nacional de Medicina del Deporte Infantojuvenil*, 7. Recuperado de [https://www.sap.org.ar/uploads/consensos/consensos\\_entrenamiento-de-la-fuerza-en-ninos-y-adolescentes-beneficios-riesgos-y-recomendaciones-80.pdf](https://www.sap.org.ar/uploads/consensos/consensos_entrenamiento-de-la-fuerza-en-ninos-y-adolescentes-beneficios-riesgos-y-recomendaciones-80.pdf)
- Porstein, A. (2016). *Cuerpo, juego y movimiento en el Nivel Inicial*. Argentina: HomoSapiens. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecautplsp/reader.action?docID=4626958&query=movimiento+corporal>



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

**GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN JUEGOS PARA**  
**FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS**  
**NIÑOS**

**“MI CUERPITO JUGUETÓN”**

**AUTORA:** Jenny Alexandra Cabrera Jiménez

## ACTIVIDAD N° 1

**Tema:** el conejito comelón

**Objetivo:** patear la pelota hacia una dirección determinada manteniendo coordinación ojo-pie.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** pelotas pequeñas, figura del conejo.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo de niños en dos equipos, se les pedirá que se formen en columna uno detrás de otro, al primer integrante de cada equipo se le dará las respectivas pelotas, deberán patear las pelotas dentro de la boca del conejo y sin salirse del margen establecido, cada uno de los infantes tendrá 3 oportunidades de realizar la actividad, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Patea la pelota hacia una dirección determinada manteniendo la coordinación ojo-pie.			



**Fuente:** <https://actividadesinfantil.com/archives/8297>

## ACTIVIDAD N° 2

**Tema:** manos y pies al rescate.

**Objetivo:** lanzar la pelota y desplazarse de un lugar a otro mediante movimientos ejercidos con sus brazos y piernas.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** cartón, hula, pelotas.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se hará pasar a los niños de tres en tres para realizar el juego, la encargada de realizar la actividad sostendrá un hula hula en la cual los tres primeros participantes deberán lanzar una pelota con ambas manos dentro de éste, posteriormente a cada niño se le otorgará dos pedazos de cartón, deberán ubicar los cartones en el piso y trasladarse subidos en éstos desde el punto establecido hasta la meta sin tocar el suelo con sus pies, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Lanza la pelota y se desplaza de un lugar a otro mediante movimientos ejercidos con sus brazos y piernas.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



**Fuente:** <https://actividadesinfantilweb/videos/1158926117491036/>

### ACTIVIDAD N° 3

**Tema:** circuito ‘ en sus marcas, listos, fuera’.

**Objetivo:** realizar diferentes desplazamientos manteniendo el equilibrio.

**Categoría:** juego reglado.

**Materiales:** cinta, siluetas de manos, pies, sapitos y cocodrilos.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, ubicar a los niños en fila y sentados, uno por uno pasará a realizar el circuito en el cual cada niño deberá primeramente caminar sobre una línea en zig-zag, luego se agachará y en las siluetas de sapitos dará saltos como este animalito, procederá a pasar por las siluetas de manos y pies en la que tendrá que agacharse y ubicar sus manos o ubicar sus pies según lo indique cada silueta, posteriormente se encontrará con unas siluetas de cocodrilos en donde deberá caminar por una línea recta sin salirse o será devorado por estos animalitos, y finalmente correrá hasta llegar a la línea de meta, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Realiza diferentes desplazamientos manteniendo el equilibrio.			



*Fuente:*<https://www.youtube.com/watch?v=VH8zcxJqq9M>

## ACTIVIDAD N° 4

**Tema:** el juego del pañuelo.

**Objetivo:** correr coordinadamente de un lugar a otro.

**Categoría:** juego tradicional y competitivo.

**Materiales:** Pañuelo.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se formarán dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocarán a una distancia determinada unos de otros, a cada jugador de ambos equipos se le asignará un número diferente, en el centro se encontrará la persona encargada de sostener el pañuelo y de mencionar los números, por ejemplo, cuando la persona que se encuentra en el centro dice el número dos, los integrantes de cada equipo que tengan este número deberán ir corriendo a agarrar el pañuelo y llevarlo a su equipo, el primero que lo consiga gana la ronda quedando el participante del equipo contrario sin punto, el equipo que más puntos haya obtenido será el ganador, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Corre coordinadamente de un lugar a otro.			



*Fuente:* <https://tuconsentido.com/c-recreacion-popular/juego-del-panuelo/>



## ACTIVIDAD N° 5

**Tema:** no me salgo del camino.

**Objetivo:** mantener el equilibrio al desplazarse sobre líneas en zig-zag.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** cinta, sillas, pelotas, canasta.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se ubicará a los niños en pareja, se desplazarán agarrados de la mano y caminando sobre las líneas en zig-zag, una vez finalizada la primera parte procederán a pasar por un obstáculo de sillas así mismo agarrados de la mano y con una pelota encima de sus brazos con el fin de soltarla en la canasta que se encuentra al final, y así sucesivamente con cada una de las parejas, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Mantiene el equilibrio desplazarse sobre líneas en zig-zag.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



**Fuente:**<https://actividadesinfantil.com/=2766625676721064&id=137183282998663>

## ACTIVIDAD N° 6

**Tema:** derriba los conos.

**Objetivo:** patear el balón con su pierna dominante.

**Categoría:** juego tradicional.

**Materiales:** botellas de plástico, balón, vasos, cinta aislante, pelotas pequeñas, mesas.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se los ubicará en dos columnas, el primer integrante de cada equipo deberá arrojar una pelota por encima de la mesa la cual debe caer dentro de unos vasos que se encuentran pegados frente a la misma, posteriormente se dirigirán a derribar la mayor cantidad de conos (botellas de plástico) que se encuentran ubicados en forma de triángulo, procederán a patear el balón con la finalidad de derribar todos los conos, se suma la cantidad de conos derribados para contar los puntos realizados, el equipo que haya obtenido más puntos será el ganador, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Patea el balón con su pierna dominante.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



**Fuente:** <https://www.pinterest.ca/pin/189362359303868208/>

## ACTIVIDAD N° 7

**Tema:** circuito ‘ alcánzame si puedes’.

**Objetivo:** mantener coordinación y equilibrio al desplazarse de un lugar a otro.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** mesas, hulas, sillas.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se dividirá al grupo en dos equipos, el primer participante de cada equipo deberá gatear por debajo de la mesa, posteriormente saltar dentro de cada hula hula que se encuentran ubicados en el piso colocando uno o ambos pies según se requiera, finalmente correrán hacia la silla que se encuentra al frente, quién logre sentarse primero obtendrá puntos, el equipo que haya finalizado el circuito quedando sin ningún participante será el ganador, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Mantiene coordinación y equilibrio al desplazarse de un lugar a otro.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=ePgRVmCqS-E>

## ACTIVIDAD N° 8

**Tema:** cohete saltarín.

**Objetivo:** saltar en uno o ambos pies y desplazarse de un lugar a otro manteniendo el equilibrio.

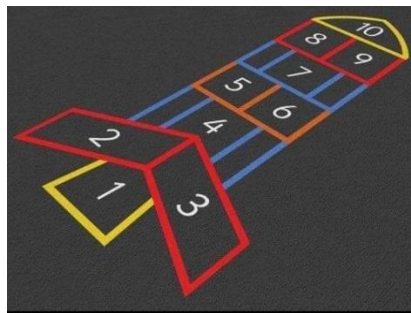
**Categoría:** juego tradicional.

**Materiales:** cinta de colores, tiza, globos con agua.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se ubicará a los niños uno detrás de otro, cada niño deberá colocarse detrás del primer número, se recorrerá el cohete saltando con un pie si se trata de un solo cuadro o con los dos pies si se trata de un cuadro doble llevando un globo con agua en cada mano, si el niño pierde el equilibrio o se le caen los globos su turno pasa al siguiente jugador, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta en uno o ambos pies y se desplaza de un lugar a otro manteniendo el equilibrio.			



**Fuente:** <https://fixokids.com/juegos-caseros-para-el-verano-rayuela->

## ACTIVIDAD N° 9

**Tema:** la carretilla.

**Objetivo:** desarrollar la rapidez de traslación al desplazarse de un lugar a otro.

**Categoría:** juego tradicional y competitivo.

**Materiales:** banderines, conos, silbato, sillas.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se dividirá al grupo en dos equipos, la encargada de realizar la actividad pitará un silbato y les entregará un banderín a los primeros integrantes de cada equipo, posteriormente deberán correr hacia un punto establecido en donde se encuentra uno de sus compañeros, procederán a desplazarse en forma de carretilla por unas sillas que se encontrarán ubicadas en fila hasta llegar a la línea de meta, entregarán el banderín al siguiente participante, el equipo que más banderines haya recolectado será el ganador, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Desarrolla la rapidez de traslación al desplazarse de un lugar a otro.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=leGXZLok7Nc>

## ACTIVIDAD N° 10

**Tema:** encestando el balón.

**Objetivo:** saltar con uno o ambos pies.

controlar la fuerza al arrojar la pelota.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** hulas, sillas, canasta, pelotas.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se ubicará a los niños uno detrás de otro, deberán saltar por los hula hula que se encontrarán ubicados en el piso con uno o ambos pies según lo requiera, arrojarán la pelota por encima de las sillas la cual deberá caer dentro de la canasta que se encuentra colocada en el piso, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta con uno o ambos pies.			
Controla la fuerza al arrojar la pelota.			



*Fuente:* <https://www.youtube.com/watch?v=ePgRVmCqS-E>

## ACTIVIDAD N° 11

**Tema:** imito y aprendo.

**Objetivo:** imitar movimientos y desplazarse en diferentes direcciones.

**Categoría:** juego reglado.

**Materiales:** twister.

**Procedimiento:** trasladarse con los alumnos al patio, se ubicará a los niños sentados en semicírculo, se procederá a pasar a uno por uno a realizar el juego establecido, se colocará en el piso el twister el cual se encuentra adaptado a la actividad, en el cual el niño deberá imitar pasos como desplazarse hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha según se requiera, o a su vez saltos que realiza la docente, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Imita movimientos y se desplaza en diferentes direcciones.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=ePgRVmCqS-E>

## ACTIVIDAD N° 12

**Tema:** los encostalados.

**Objetivo:** saltar con los pies juntos y desplazarse hasta llegar al punto establecido.

**Categoría:** juego tradicional.

**Materiales:** sacos, conos.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, organizar al grupo por equipos y ubicarlos en columna, se le otorgará al primer niño de ambos equipos un saco en el cual deberán meterse, al momento que la docente da la orden de salida los niños comenzarán a saltar con los pies juntos, desplazándose y pasando por detrás del cono que se encuentra ubicado al final del trayecto, volverán a su equipo para darle la posta al siguiente participante, gana quien llegue primero a la línea de meta sin que se le haya caído el saco, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta con los pies juntos y se desplaza hasta llegar al punto establecido.			



**Fuente:** <https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-correr-y-pillar/carrera-de-sacos/>



## ACTIVIDAD N° 13

**Tema:** pelotas al rescate.

**Objetivo:** ejecutar movimientos coordinados con las piernas al trasladar objetos de un lugar a otro.

**Categoría:** juego reglado.

**Materiales:** silla, agua, fuentes, pelotas.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio y ubicarlos en fila sentados, pasar a los niños de uno en uno a realizar el juego, se les pedirá a los niños que se sienten en la silla y a su vez el consentimiento para sacarle sus zapatos y medias, luego procederán a introducir sus piernas dentro de la fuente que contiene agua y pelotas, deberán trasladar por lo menos tres pelotas con sus pies hacia la otra fuente, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Ejecuta movimientos coordinados con las piernas al trasladar objetos de un lugar a otro			



**Fuente:** <https://mamay1000cosasmamas.com/juegos-con-agua-para-ninos/>

## ACTIVIDAD N° 14

**Tema:** el trencito.

**Objetivo:** coordinar movimientos para desplazarse trasladando un objeto.

**Categoría:** juego cooperativo y competitivo.

**Materiales:** globos.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se dividirá al grupo en dos equipos, sólo el primer participante deberá correr hacia un punto establecido y volver a su equipo para que el segundo participante se coloque en posición agarrándose de los hombros de su compañero, a su vez se colocará un globo que quedará sujeto por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás, se desplazarán caminando sin que el globo se caiga al suelo y volverán a su equipo para realizar el mismo procedimiento con cada uno de los integrantes, gana el equipo que llega con todos sus integrantes al punto de meta, concluir el juego realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Coordina movimientos para desplazarse trasladando un objeto.			



**Fuente:** <http://www.elmercaderdejuegos.es/blog/25-juegos-para-disfrutar-en-la-semana-blanca.html>

## ACTIVIDAD N° 15

**Tema:** mi equilibrio y yo.

**Objetivo:** caminar sobre una línea curva manteniendo el equilibrio al trasladar en su cabeza un objeto.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** mesa, funda de lenteja, canasta, pelotas, banderines, cinta.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, organizar al grupo en dos equipos colocándose en columna uno detrás de otro, el primer integrante de cada equipo deberá colocarse una funda de lenteja en su cabeza y caminar sobre una línea curva sosteniendo en su mano un banderín, al llegar hacia la mesa dejarán la funda de lenteja a un lado, deberán coger con sus manos la mayor cantidad de pelotas que se encuentran ubicadas en una fuente y ubicarlas en su respectiva canasta, volverán a su equipo por el mismo trayecto para entregarle el banderín y la posta al siguiente participante, gana el equipo que haya recolectado la mayor cantidad de pelotas, concluir la actividad realizando la respectiva socialización de la acción realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Camina sobre una línea curva manteniendo el equilibrio al trasladar en su cabeza un objeto.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



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

## ACTIVIDAD N° 16

**Tema:** me concentro y gano.

**Objetivo:** realizar movimientos coordinados según lo indique cada silueta.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** silueta de manos y pies, mesa, vasos.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo de niños en dos columnas, los primeros integrantes deberán realizar movimientos como agacharse o ubicar sus pies y manos según lo indique cada silueta, una vez concluida esta etapa deberán desplazarse hacia la mesa que está ubicada al frente en donde se encontrarán con un torre de vasos los cuales deberán ir colocando uno encima de otro hasta llegar al que tiene un color diferente, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Realiza movimientos coordinados según lo indique cada silueta.			



**Fuente:** <https://www.pinterest.com/pin/390757705163950820/>

## ACTIVIDAD N° 17

**Tema:** el sapito saltarín.

**Objetivo:** saltar coordinadamente y mejorar su equilibrio.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** hulas, cubos, cinta.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, proceder a enumerarlos para formar dos equipos, los primeros participantes deberán saltar dentro de cada hula hula al mismo tiempo que van recogiendo los cubos que se encuentran ubicados en el suelo al lado derecho para colocarlos al lado contrario, posteriormente saltarán por una línea recta alternando sus pies y regresarán corriendo a su equipo para darle la posta al siguiente participante, gana el equipo que acabe primero, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta coordinadamente y mejora su equilibrio.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=ePgRVmCqS-E>

## ACTIVIDAD N° 18

**Tema:** cuidado y me mojas.

**Objetivo:** trasladar encima de su cabeza un objeto coordinando con su compañero movimientos precisos.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** agua, vaso, jarrón, fuentes.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir a los estudiantes en dos grupos sentados uno detrás de otro, el último participante será el que empezará el juego pasando a su compañero que se encuentra adelante un jarrón con agua por encima de su cabeza, y así sucesivamente con cada uno de los integrantes hasta llegar al niño que se encuentra primero quién será el encargado de recibir el jarrón con agua y vaciarlo en la fuente que se encuentra a su costado, gana el equipo que haya recolectado la mayor cantidad de agua, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Traslada encima de su cabeza un objeto coordinando con su compañero movimientos precisos.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



**Fuente:**<https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/04/coleccion-de-20-juegos-para-jugar-en-un.html>

## ACTIVIDAD N° 19

**Tema:** el lobo.

**Objetivo:** realizar movimientos coordinados evitando ser atrapado.

**Categoría:** juego tradicional.

**Materiales:** máscara de lobo.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, proceder a formar un círculo con todos los niños agarrados de las manos excepto el que hace de lobo ya que se encontrará dentro de éste, comenzaremos cantando la canción del lobito y girando en círculo, una vez que el lobo mencione que está listo los demás niños correrán en cualquier dirección, cuando el lobo logre atrapar a todos los niños se volverá a iniciar el juego con otro participante, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Realiza movimientos coordinados evitando ser atrapado.			



**Fuente:** <https://www.vivirdiario.com/1/2/beneficios-del-juego-lobo-estas-ahi/>

## ACTIVIDAD N° 20

**Tema:** la ruleta del movimiento.

**Objetivo:** ejecutar movimientos manteniendo la coordinación y equilibrio en las actividades propuestas.

**Categoría:** juego reglado.

**Materiales:** cartón, cartulina, fómix, marcadores.

**Procedimiento:** se ejecutará el juego en el aula de clases, proceder a pasar a los niños de manera individual, cada uno deberá hacer girar la ruleta y realizar la actividad que le corresponda, por ejemplo: bailar, saltar en un pie, lanza y agarra la pelota, caminar en línea recta con los ojos vendados, saltar desde 30cm de altura, caminar hacia atrás, reptar y gatear; el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Ejecuta movimientos manteniendo la coordinación y equilibrio en las actividades propuestas.			



**Fuente:** <https://www.manualidadesinfantiles.org/ruleta-la-motricidad-gruesa>



## ACTIVIDAD N° 21

**Tema:** no me dejes caer.

**Objetivo:** lograr una coordinación visomotriz al lanzar un objeto de un lado al otro.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** sábana o tela, pelota.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se formarán equipos de tres integrantes, los dos primeros grupos conformados deberán coger la tela con sus dos manos y lanzarán la pelota entre ambos equipos, el primero que haga caer la pelota pierde y así sucesivamente con los otros grupos de niños, el juego termina cuando todos los grupos conformados hayan participado, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Logra una coordinación visomotriz al lanzar un objeto de un lado al otro.			



**Fuente:**<https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/08/juegos-recreativos-usando-toallas.html>

## ACTIVIDAD N° 22

**Tema:** el baile de la silla.

**Objetivo:** bailar alrededor de las sillas desarrollando movimientos fuertes y ritmo.

**Categoría:** juego tradicional.

**Materiales:** sillas, grabadora.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en siete integrantes por cada ronda, se colocarán seis sillas en el centro del patio, cada uno de los participantes deberán bailar alrededor de las sillas y cuando la música deje de sonar los jugadores deberán sentarse, el que no encuentre sitio queda eliminado del juego y así sucesivamente, gana el jugador que consiga sentarse en la última silla, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Baila alrededor de las sillas desarrollando movimientos fuertes y ritmo.			



**Fuente:** <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>

## ACTIVIDAD N° 23

**Tema:** el pato renato.

**Objetivo:** caminar manteniendo equilibrio y coordinación al trasladar un objeto entre sus piernas.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** vasos, pelotas pequeñas.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en dos equipos, los primeros integrantes se colocarán una pelota en medio de las piernas y caminarán hacia los vasos que se encuentran ubicados al frente, sin ayuda de sus manos intentarán que la pelota entre en el vaso, regresarán a su columna para darle la posta al siguiente compañero, el ganador será el equipo que termina más rápido, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Camina manteniendo equilibrio y coordinación al trasladar un objeto entre sus piernas.			



**Fuente:** <https://www.aprenderjuntos.cl/que-puedo-hacer-con-mis-piernas/>

## ACTIVIDAD N° 24

**Tema:** circuito brincolín.

**Objetivo:** saltar con ambos pies y lanzar objetos desarrollando coordinación en cada uno de sus movimientos.

**Categoría:** juego competitivo y reglado.

**Materiales:** botellas, pelotas, canastas, platillos.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en dos equipos, los primeros participantes se colocarán unas botellas grandes en forma de mochila las cuales contienen pequeñas pelotas, deberán saltar y tratar de que por lo menos tres pelotas salgan de la botella, luego se dirigirán a lanzar unos platillos los cuales deben entrar en una canasta que se encontrará al frente de cada equipo, gana quien realice más rápido el juego, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta con ambos pies y lanza objetos desarrollando coordinación en cada uno de sus movimientos.			



**Fuente:** <http://unregistrosensiblesobremi.blogspot.com/2012/11/los-dias-van-pasando-y-todo-va-fluyendo.html>

## ACTIVIDAD N° 25

**Tema:** el dado mágico.

**Objetivo:** fortalecer el sistema muscular de las piernas al saltar con ambos pies.

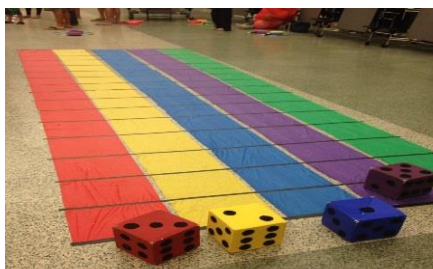
**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** dados, cartón forrado con papel lustre.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, formar a los niños en grupos de cinco uno detrás de otro, cada grupo se diferenciará por un respectivo color, la docente entregará a los primeros participantes de cada equipo un dado, el cual deben lanzar para posteriormente saltar con ambos pies los cuadros según el número que les salga, y así sucesivamente con cada uno de los integrantes, el primer equipo que logre llegar a la meta con todos sus participantes gana, concluir la clase realizando la respectiva socialización de la actividad realizada.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Salta con ambos pies sin tocar las líneas manteniendo el equilibrio.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



*Fuente:* <https://www.pinterest.cl/pin/707487422702803781/>

## ACTIVIDAD N° 26

**Tema:** paso a pasito.

**Objetivo:** caminar con precisión y firmeza sobre la línea recta y en zig-zag.

**Categoría:** juego reglado y competitivo.

**Materiales:** cinta de color, banderín, canasta.

**Procedimiento:** se ejecutará el juego en el aula de clases, dividir al grupo en dos equipos uno detrás de otro, en el piso se colocará en línea recta y en zig-zag la cinta de color y al final de éste una canasta, deberán caminar sobre la línea recta ubicando sus pies uno delante del otro, llevar un banderín en su mano y colocarlo en la canasta que se encuentra en la línea de meta, deberán regresar por la línea en zig-zag y darle la posta al siguiente participante, gana el equipo que tenga mayor número de banderines, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Camina con precisión y firmeza sobre la línea recta y en zig-zag.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



**Fuente:** <https://maestradeinicial.com/sesiones/caminando-sobre-las-lineas-recta-y-zigzag/>

## ACTIVIDAD N° 27

**Tema:** circuito ‘‘me divierto y aprendo’’.

**Objetivo:** realizar movimientos coordinados desplazándose.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** colchoneta, hulas, conos, pelotas.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en dos equipos y en columna, empezarán la actividad realizando un trampolín en la colchoneta, luego saltarán dentro de cada hula hula con ambos pies según se requiera, posteriormente se dirigirán a la sección en la cual se encuentra una pelota y el hula hula sostenido con conos para que no se caiga, procederán a lanzar la pelota por encima del hula hula y éstos a su vez deberán pasar por dentro del hula hula y coger nuevamente la pelota, luego correrán y se dirigirán por detrás del cono, al volver deben dejar la pelota en la sección donde la encontraron y correr para darle la posta al siguiente participante, gana el equipo que lo haya hecho más rápido, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Realiza movimientos coordinados desplazándose.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=SDzLFHX6VU>

## ACTIVIDAD N° 28

**Tema:** el gato y el ratón.

**Objetivo:** potenciar sus reflejos y realizar movimientos coordinados para no ser atrapado.

**Categoría:** juego tradicional.

**Materiales:** máscara de gato y ratón.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, la docente nombrará a los niños que van a ser el papel de gato y ratón, procederán a formarse en círculo y cogerse de la manos con los brazos estirados dejando espacio suficiente entre ellos para las entradas y salidas, excepto los niños que hacen de gato ya que este se encontrará fuera del círculo y el niño que hace de ratón pues se encontrará dentro del círculo, los personajes comenzarán a interactuar cantando la canción del gato y el ratón, posteriormente el gato intentará comerse al ratón siendo los compañeros los que tienen que tratar de protegerlo, el juego acaba cuando el ratón es atrapado por el gato, cambiándose entonces los papeles, o bien, interviniendo dos nuevos niños, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Permanece atento y corre evitando ser atrapado.			



**Fuente:** <http://destreezasinicial2tomasoleas1234.blogspot.com/2017/01/ronda-infantil-el-gato-y-el-raton.html>



## ACTIVIDAD N° 29

**Tema:** mi fuerza y yo.

**Objetivo:** reforzar su fuerza y velocidad al trasladarse con sus brazos y piernas.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** globo, tela, canasta.

**Procedimiento:** se ejecutará el juego en el aula de clases, se dividirá al grupo en equipo de dos, mientras los demás compañeros esperan formados uno detrás de otro, el primer integrante del equipo deberá sentarse sobre la tela que se encuentra ubicada en el piso, deberá entrelazar sus piernas y colocarse un globo encima de éstas, posteriormente empezará a trasladarse con ayuda de sus brazos y piernas hasta la canasta que se encuentra ubicada al otro extremo, procederá a colocar el globo dentro de la canasta y volver corriendo a su equipo para darle la posta al siguiente participante, gana el equipo en el cual hayan participado todos, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Coordina movimientos con sus brazos y piernas al trasladarse hasta un punto definido.	<b>Iniciado</b>	<b>En Proceso</b>	<b>Adquirido</b>



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

### ACTIVIDAD N° 30

**Tema:** mi cuerpito veloz.

**Objetivo:** reaccionar ante las directrices dictadas por la docente.

**Categoría:** juego reglado y cooperativo.

**Materiales:** trapos pequeños.

**Procedimiento:** se ejecutará el juego en el aula de clases, se dividirá al grupo en dos equipos conformado por solo niñas y niños, se ubicará a los grupos en fila uno frente al otro, en el medio de éstos se colocará en el piso los trapos correspondientes, la docente será la encargada de dar las directrices correspondientes, a lo que ella mencione cabeza, hombros, rodillas, pies, etc., los niños deberán tocarse las partes del cuerpo que la profesora indique, pero cuando insinúe una palabra secreta que en este caso puede ser (chocolate) los infantes deberán agarrar al trapo, quien lo coge más rápido será el que se lleva los puntos, gana el equipo que haya recolectado mayor puntuación, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Realiza movimientos ágiles y veloces.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=zQAglZXA5k>

## ACTIVIDAD N° 31

**Tema:** pelotita voladora.

**Objetivo:** coordinar sus movimientos evitando ser golpeado.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** pelota de tela, cuerda, pelotas de plástico pequeñas, silla.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en cinco equipos, mientras el primer equipo participa los demás compañeros esperaran sentados en fila, la docente procederá a subirse en la silla, y comenzará a lanzar la pelota la cual se encuentra sujeta a una cuerda realizando movimientos circulares, los niños deberán correr y tratar de coger la mayor cantidad de pelotas pequeñas que se encuentran ubicadas en el piso al lado de la profesora y ubicarlas a un lado, si llegan a ser tocados por la pelota que la docente está manipulando deberán retirarse quedando el grupo con menos participantes, el juego acaba cuando todos hayan participado, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Coordina sus movimientos evitando ser golpeado.			



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

## ACTIVIDAD N° 32

**Tema:** piernas mágicas.

**Objetivo:** llegar al punto establecido coordinando el movimiento de sus piernas sin que la pelota se caiga.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** pelota, colchoneta, conos.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en cuatro equipos, los niños se sentarán en el piso y a una distancia determinada, colocarán las manos arriba y procederán a pasarse la pelota solamente utilizando sus piernas sin tocar el piso o apoyarse con sus manos, una vez que todos los miembros del grupo se hayan pasado la pelota deberán dirigirse hacia las colchonetas, se acostarán en columna boca arriba, el primer integrante deberá pasar con sus pies la pelota hacia el siguiente compañero, levantarse y nuevamente colocarse al final de la columna y así sucesivamente con todos los integrantes hasta lograr llegar a la meta que es el cono, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Llega al punto establecido coordinando el movimiento de sus piernas sin que la pelota se caiga.	Iniciado	En Proceso	Adquirido



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

### ACTIVIDAD N° 33

**Tema:** corre que te alcanzo.

**Objetivo:** correr y desplazarse con ayuda de sus compañeros.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** hula hula, conos.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, todos los niños participarán de manera conjunta, se los ordenará en columna, el primer integrante será el encargado de dar inicio a la actividad, deberá correr hasta la mitad de la cancha y pasar por dentro del hula hula que se encuentra ubicado en el piso, luego procederá a correr hacia el otro extremo de la cancha y pasar por detrás del cono, para volver correrá hacia donde se encuentran los demás niños, con el segundo participante se cogerán de la mano y realizarán el mismo proceso, y así sucesivamente con cada uno de los infantes, el juego finaliza cuando todos los niños hayan participado, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Corre y se desplaza con ayuda de sus compañeros.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=6VB3OM3pMS8>

## ACTIVIDAD N° 34

**Tema:** circuito ‘encesta la pelota’.

**Objetivo:** realizar movimientos ágiles y coordinados al trasladarse de un punto a otro.

**Categoría:** juego motor.

**Materiales:** cartón pequeño, conos, cuerda, pelota, hula hula.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, ubicar a los párvulos formados uno detrás de otro, la actividad se la irá realizando uno por uno, primeramente deberá saltar sobre el cartón que se encuentra ubicado en el piso sin tocarlo, procederá a esquivar los conos sin tocarlos ni hacerlos caer, caminará sobre la cuerda la cual se encontrará ubicada en línea ondulada colocando un pie delante del otro, posteriormente la docente estará sosteniendo un hula hula en el cual el niño debe lanzar la pelota dentro de éste para que el siguiente compañero pueda empezar, y así sucesivamente con cada uno de los infantes, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Realiza movimientos ágiles y coordinados al trasladarse de un punto a otro.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=194dlebulJk>

## ACTIVIDAD N° 35

**Tema:** mi cuerpito en movimiento.

**Objetivo:** correr y reptar al pasar por obstáculos.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** sillas, hulas, pelotas pequeñas de colores, fuentes.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en dos equipos formados uno detrás de otro, el primer integrante deberá agarrar una pelota y correr hacia la silla que se encuentra en la mitad de la cancha la cual estará sujeta a un hula hula, para pasar este obstáculo procederá a levantar sus piernas y dar pequeños pasos, luego correrá hacia el otro extremo en donde encontrará una silla y encima de ésta una fuente donde tendrá que colocar la pelota, para su regreso deberá hacerlo reptando por debajo del hula hula, el equipo que lo haya hecho más rápido será el ganador, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Corre y repta al pasar por obstáculos.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=wLZtTz6RDo4>

## ACTIVIDAD N° 36

**Tema:** salta y lanza.

**Objetivo:** lanzar un objeto hacia una dirección determinada.

**Categoría:** juego reglado.

**Materiales:** barra de plástico, conos, hulas, cinta.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en dos equipos formados en columna, deberán correr y saltar con los dos pies por las barras de plástico que se encontrarán ubicadas en el piso a mitad de la cancha, luego procederán a coger un hula hula que se encontrará en el piso, posteriormente procederán a correr con el hula hula hasta un punto establecido el cual estará señalado con cinta, desde esa dirección deberán lanzar el hula hula el cual debe introducirse en el cono que se encuentra adelante, deberán correr hacia su equipo para darle la posta al siguiente participante, el equipo que lo haya hecho más rápido será el ganador, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Lanza un objeto hacia una dirección determinada.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=WSDAQETA4XA>



## ACTIVIDAD N° 37

**Tema:** yeimi.

**Objetivo:** correr evitando ser ponchado.

**Categoría:** juego tradicional.

**Materiales:** 10 latas, pelota.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en dos equipos con la misma cantidad de jugadores, armar una torre con las latas una encima de la otra, los integrantes de los dos equipos se colocarán frente a frente dejando las latas en el medio, el primer equipo lanzará la pelota e intentará derribar las latas, si no lo logra, el turno pasará al otro equipo, si la torre es desarmada el primer equipo deberá hacer lo posible por ponchar a sus rivales, los cuales deberán correr, armar la torre y gritar yeimi llevándose los puntos, siguiendo de nuevo con el mismo procedimiento, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Corre evitando ser ponchado.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=6E2yLOdBNu0>

## ACTIVIDAD N° 38

**Tema:** no pierdas la concentración.

**Objetivo:** ejecutar movimientos equilibrados y coordinados en parejas.

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** globos, canastas, pelotas, cinta.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, formarlos en parejas, los primeros participantes deberán coger una pelota y colocarse frente a frente, en el piso se pondrá cinta ubicada en línea recta en la cual la pareja se colocará detrás de ésta con la finalidad de no topar ni salirse de la línea, posteriormente deberán caminar y lanzarse la pelota entre ellos sin dejarla caer, una vez finalizada esa sección procederán a dejar la pelota a un lado y agarrarán un globo el cual será entregado por la docente, deberán colocarlo entre su frente y agarrarse de las manos e ir caminando hasta la última estación donde ubicarán el globo dentro de una canasta, cediéndole el turno a la siguiente pareja, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Ejecuta movimientos equilibrados y coordinados en parejas.			



**Fuente:** <https://www.pinterest.ch/pin/719801952924952827/>

## ACTIVIDAD N° 39

**Tema:** el recorrido.

**Objetivo:** coordinar sus movimientos al desplazarse.

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** hula hula, pelota, silbato.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, dividir al grupo en cuatro equipos formados unos detrás de otro, se colocará a los niños en forma de cruz parados a una distancia determinada con las piernas abiertas, frente a ellos se ubicará el hula hula con la pelota dentro de éste, cuando la docente sople el silbato, los integrantes de cada equipo que se encuentran últimos procederán a correr por detrás de todos los equipo en círculo, cuando escuchen que la docente da un segundo silbato procederán a dirigirse a sus equipos y se desplazaran gateando por medio de las piernas de sus compañeros, luego deberán correr hasta el hula hula y agarrar la pelota, el equipo que tenga la mayor cantidad de puntos será el ganador, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Coordina sus movimientos al correr y gatear.			



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=5VRAVvtnZf4>

## ACTIVIDAD N° 40

**Tema:** caminata con cuchara.

**Objetivo:** caminar manteniendo el equilibrio al trasladar un objeto de un punto a otro.

**Categoría:** juego tradicional.

**Materiales:** cucharas, limones, cinta, conos, fuentes, silbato.

**Procedimiento:** trasladarse con los niños al patio, se pedirá a los niños que vayan pasando de tres en tres mientras los demás compañeros esperan sentados, se ubicará a los niños en el punto de salida cada uno con una cuchara en la boca o en la mano y un limón encima de la cuchara, cuando la docente sople el silbato cada participante debe hacer el recorrido, primero va a esquivar los conos caminando en zig-zag, luego deberá caminar en línea recta sobre la cinta que se encuentra en el piso y finalmente dirigirse hacia la fuente que se encuentra en la línea de meta para colocar el limón, el juego termina cuando todos los niños hayan participado, concluir la actividad realizando la respectiva socialización del juego realizado.

### Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Camina manteniendo el equilibrio al trasladar un objeto de un punto a otro.	<b>Iniciado</b>	<b>En Proceso</b>	<b>Adquirido</b>



**Fuente:** <https://www.pinterest.es/pin/568509152954093617/>

**k. ANEXOS**

**ANEXO1. 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 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ ÁNGEL  
PALACIO 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:**

Jenny Alexandra Cabrera Jiménez

**LOJA- ECUADOR**

**2019 - 2020**

**a. TEMA**

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

## **b. PROBLEMÁTICA**

La motricidad se define como la capacidad que tiene el ser humano para realizar variedad de movimientos, pero sobre todo ejercer un control sobre ellos; cabe recalcar que no solo se trata de la reproducción de actividades de manera espontánea, sino de aspectos como la coordinación ojo-mano, el manejo de su esquema corporal y la creatividad que ejerce el niño.

Según lo mencionado por Miniland (2019) a la motricidad anteriormente no se le daba la debida importancia, pues se consideraba que solo se trataba de la ejecución de movimientos corporales y el desarrollo de estos; sin embargo, actualmente este término va más allá, pues desde edades tempranas se procura estimular el desarrollo motor, socio afectivo e intelectual del niño; tomando al juego como una herramienta importante para el desarrollo infantil (p.1).

Para la UNICEF (2011) el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia, pues además de que los niños realicen movimientos a través de su cuerpo ejerciendo un equilibrio, coordinación y control sobre ellos; trabajan en la exploración, descubrimiento de su entorno y en su autoestima, realizando variedad de actividades que a su vez resultan ser divertidas y motivadoras, pero sobre todo fortalecen la creatividad del infante.

En el Ecuador se han implementado algunos programas de desarrollo infantil, con la finalidad de trabajar y promover el cuidado de los niños menores de cinco años, ofreciendo servicios de salud, cuidado y educación, sobre todo a aquellos que poseen bajos recursos económicos; puesto que estos programas fueron creados para mejorar el sistema educativo en nuestro país.

Cabe mencionar, que hasta el día de hoy docentes e incluso padres de familia manifiestan que el juego es una pérdida de tiempo; no obstante, deben comprender que el juego además de ser divertido, es un método en el cual se transmiten valores, normas de conducta, incrementa su creatividad y les permite relacionarse con sus pares.

En la actualidad, los juegos infantiles han quedado de lado debido al uso excesivo de la tecnología, pues los niños prefieren pasar la mayor parte de su tiempo en la televisión, el celular, la computadora y videojuegos; que salir a jugar al parque o compartir tiempo con sus amigos y familia, lo que es preocupante en nuestra sociedad, pues evita que los niños desarrollen su capacidad creativa y su motricidad.

Como se ha podido observar en muchas escuelas y centros infantiles de nuestra ciudad, no se cuenta con la implementación adecuada de juegos, en la cual los niños puedan divertirse, compartir un rato ameno con sus amigos, aprender a esperar su turno, seguir reglas, normas, y a desarrollar su motricidad, debido a que se sigue pensando en que solo se trata de un momento de ocio; lo cual se ha podido evidenciar que no es así, pues a través del juego se pueden desarrollar destrezas y habilidades de forma divertida.

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 consecuencia, se plantea la siguiente interrogante.

**¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad dar a conocer la importancia de la motricidad gruesa en la etapa infantil, pues resulta elemental que el niño a medida que va creciendo logre un auto-conocimiento y un adecuado desarrollo de su esquema corporal, logrando un control y coordinación en actividades tales como correr, saltar, caminar, trotar, manipular objetos, lanzar y agarrar cosas.

La presente investigación beneficiará tanto a los niños, docentes, autoridades, y por ende a los padres de familia de la institución, pues ante el problema planteado se diseñará una propuesta alternativa que constará con una variedad de juegos, la cual brindará soluciones y alternativas de actividades que le permitirán al infante mejorar algunas dificultades motrices.

A través del proyecto se pretende promover el desarrollo motriz del niño, mediante la práctica y exploración de juegos infantiles que ayuden a desarrollar tanto su esquema corporal como su creatividad, considerando al juego como una clave fundamental y una herramienta necesaria que permite que el infante adquiera destrezas y aptitudes motoras, y que así mismo le permita desenvolverse en el entorno. Por tal motivo resulta pertinente abordar la temática: El juego y la Motricidad Gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio.

La investigación es factible porque se contará con la información necesaria para la construcción del marco teórico, mediante la disposición de libros, artículos y direcciones electrónicas confiables, así como todos los recursos humanos y materiales para la realización de la misma.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo General:**

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio ubicada en la Ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

##### **Objetivos Específicos:**

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

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **MOTRICIDAD**

#### **Concepto**

González (como se citó en Mendoza, 2017) referente a la motricidad menciona que:

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. La motricidad también manifiesta todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños/as de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre (p. 10).

La motricidad es la capacidad que tiene el ser humano de realizar movimientos sobre su propio cuerpo, manteniendo un adecuado equilibrio y coordinación en la reproducción de cada uno de estos. La primera manifestación de la motricidad es el juego, y al desarrollarse esta actividad, cada vez se va haciendo más compleja, permitiendo que el niño explore su entorno y vaya incrementando sus destrezas motoras; cabe recalcar que la motricidad se divide en motricidad gruesa y motricidad fina, ambas muy importantes a desarrollar en el niño, por ello es indispensable que tanto padres y docentes trabajen

primeramente el esquema corporal y el desarrollo motriz del infante, para que a futuro no presente problemas en sus habilidades motrices.

### **Concepto de Motricidad gruesa**

Constante, Defaz, Cañizares, Culqui y Chancusig (2017) con respecto a la motricidad gruesa indican que:

La motricidad gruesa implica generar movimiento de manera sincronizada y coordinada, envuelve la interacción de lo motriz con lo cognitivo, sensitivo y emocional, por ello permite al niño descubrir y expresarse a través de su cuerpo. Asimismo, involucra movimientos amplios, relacionados con los cambios de posición del cuerpo y controlar el equilibrio, la motricidad gruesa precede a la fina, de allí la importancia de trabajar los músculos grandes antes que los más pequeños. En este caso la motricidad gruesa es la primera en desarrollarse por parte de un niño, el cual hace uso y potencializa la misma cuando recorre su entorno y se familiariza con elementos cercanos a él, en esta etapa se considera las texturas, grandes formas, espacios entre otros indicadores, es decir inicia con movimientos y por lo tanto con coordinaciones como la viso-motora, es decir mira algo que le llama la atención y moviliza todo su cuerpo con la finalidad de alcanzarlo, de igual manera desarrolla el equilibrio y aspectos como la afectividad, entonces siempre busca acudir o acercarse mediante el movimiento a elementos, entornos o personas por las que siente atracción y afectividad en mayor intensidad que con las demás (p. 179).

La motricidad gruesa es la habilidad de ejercer movimientos con los músculos del cuerpo realizando actividades como: caminar, correr, saltar, trotar, lanzar, etc. Los niños desde sus

primeros años de vida realizan movimientos, ya sean estos de manera inconsciente e involuntaria; pero conforme van creciendo, van evolucionando y perfeccionando sus capacidades motoras, contribuyendo en su maduración y desarrollo físico; pues a través de la motricidad se determina la lateralidad, el equilibrio, la fuerza, la velocidad y el control postural de cada persona.

### **Importancia de la motricidad gruesa en niños**

Estas habilidades las usamos todos los días al caminar, correr, subir, bajar escaleras y realizar otras actividades. El ser capaz de participar en diferentes actividades influye de gran manera en la exploración que haga del ambiente. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas está ligado al balance, fortaleza y conciencia del cuerpo lo cual impacta el desarrollo general de su hijo(a). El ser capaz de controlar su cuerpo, aumenta su seguridad y autoestima, y le permite participar en actividades más complejas como el baile o el deporte (Correales, 2015, p.2).

La motricidad gruesa es muy importante en la primera infancia pues le ayuda al niño a reconocer su entorno y así mismo por medio de los sentidos, a su vez éste se vuelve más independiente al momento de realizar sus actividades; experimenta con objetos, lugares, y personas de su alrededor lo que produce cambios tanto en su forma de pensar y actuar, creando vínculos afectivos, adquiriendo valores y normas sociales, lo cual le brindará al niño seguridad y confianza en sus intereses y acciones personales.

## **Componentes de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa se divide en dos componentes específicos, como son el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático, los cuales hacen referencia a los movimientos ejercidos por la persona a través de su esquema corporal, los cuales serán tratados con mayor claridad.

Fernández (como se citó en Largo, 2019) indica que los componentes de la motricidad gruesa son los siguientes:

- **Dominio corporal dinámico:** Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo, extremidades superiores e inferiores y tronco. Permitiendo no solo un movimiento de desplazamiento sino también una sincronización de movimientos superando las dificultades que los objetos, espacio, terreno impongan llevando a cabo de manera armónica, precisa, sin rigidez ni brusquedades. Esta coordinación le ayuda al niño o niña a tener confianza y seguridad en sí mismo, ya que toma conciencia del dominio que tiene de su cuerpo en cualquier situación.
- **Coordinación general:** En el aspecto más global conlleva que el niño/a haga todos los movimientos más generales interviniendo en ellas todas las partes del cuerpo; una vez que haya alcanzado estas capacidades que varían según las edades.
- **Movimientos parciales:** Los movimientos de las diferentes partes del cuerpo.
- **El desplazamiento:** Capacidad para ir de un lugar a otro.
- **Equilibrio:** Es la capacidad de mantener el cuerpo en la postura deseada venciendo la acción de la gravedad.

- Dominio corporal estático: Con la adquisición de los movimientos del dominio corporal dinámico irá formando y profundizando poco a poco la imagen y la organización de su propio cuerpo permitiendo así el desarrollo del esquema corporal.
- Tonicidad: El tono muscular consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran el músculo estriado. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales.
- Autocontrol: Es la capacidad de encausar la energía tónica, para poder realizar cualquier movimiento, es por eso la importancia que el niño/a tenga un buen dominio del tono muscular para así poder obtener un buen control de su cuerpo.
- Respiración: Es una función mecánica y automática. Su función es asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de los tejidos y expulsar anhídrido carbónico, producto de la eliminación de los mismos.
- Relajación: Es la reducción voluntaria del tono muscular (pp. 120-121).

### **Desarrollo de la motricidad gruesa**

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños se va dando conforme su crecimiento, pues en cada etapa se manifiesta ciertas características que el niño va desarrollando desde actividades pequeñas hasta las más complicadas. Smith, (2016) menciona algunos datos en relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, haciendo hincapié en los siguientes:

- La etapa de 18 a 36 meses es un período emocionante del desarrollo de los niños y niñas. Examinan su entorno con los cinco sentidos. Se sienten a sí mismos como el centro del universo y el mundo gira a su alrededor.



- Cuando los niños se acercan a los dos años, la experiencia no tiene que convertirse en una situación de terror y caos incontrolables. En esta etapa, los niños empiezan a examinar hasta dónde pueden controlar su universo y van captando cuáles son los límites. Las palabras “no” y “sí” adquieren una fuerza enorme y les permiten adueñarse de sus propios límites.
- Con la delicada orientación de padres y maestros, los niños pueden establecer límites de control compatibles con las necesidades de los demás, así como con las suyas propias.
- Con frecuencia, el aprendizaje se produce cuando una actividad puede repetirse una y otra vez. Por ejemplo, le encanta tirar cosas, recogerlas y volver a hacerlo de nuevo repetidamente. Esta sencilla actividad es un reto y el niño trata de superarlo. Cada logro es un triunfo.
- Los niños de tres a cinco años se hacen más autónomos. A medida que perfeccionan sus destrezas motoras, son capaces de satisfacer muchas necesidades con poca ayuda de las personas adultas. Vestirse, desnudarse, utilizar el cuarto de baño y comer son algunas de las actividades que pueden hacer con independencia de los adultos. Estos niños pasan la mayor parte del tiempo jugando. El juego es muy importante para su desarrollo, constituye una oportunidad excelente para el desarrollo del lenguaje. Disfrutan jugando en grupos, participando en el juego dramático y desplegando su imaginación (p.20).

### **Evolución de la motricidad gruesa en los niños**

Campos (2019) indica que el desarrollo de la motricidad gruesa va en forma cefalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, pasando por las siguientes fases:

- El control de la cabeza: A los dos meses el niño empieza a tener control cefálico es decir ya puede sostener su cabeza. Por ejemplo, cuando el bebé se encuentra acostado debería ser capaz de levantar y mover la cabeza. Para ello, necesita ir cogiendo fuerza en su cuello y en su espalda, además de hacer uso de las manos.
- Control rodando: Cuando controla la posición de su cabeza ayudándose de brazos y manos, lo normal es que el niño aprenda a desplazarse rodando. Esta fase suele implicar de los 4 a los 6 meses.
- Saber estar sentado: Para poder dominar la sedestación que tiene lugar a partir de los 6 meses, el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina movimientos de brazos y manos, sabe rodar hacia los lados. En esta fase el bebé aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio.
- Gatear: Este es un importante avance en el desarrollo motor grueso ya que es la primera independencia del niño, mediante el gateo el niño puede desplazarse de un lugar a otro sin ayuda de su cuidador, es un avance para el bebé en el sentido neuronal y de coordinación. El bebé empieza a gatear por los 9 meses, pero puede ser también antes o después. Cuando el niño es capaz de sentarse sin apoyo, ya puede ponerse a gatear, primeramente, comenzará arrastrándose. Lo que se debe tratar de conseguir es que el bebé empiece a coordinar correctamente los movimientos de piernas y brazos (adelanta el brazo izquierdo y a la vez la pierna derecha y del mismo modo, adelanta brazo derecho y piernas izquierda), esto se lo conoce como un gateo coordinado en el cual el niño coordina los dos hemisferios cerebrales, de este modo, el bebé irá tomando control y conciencia de su propio cuerpo, a la vez, que aprende a desplazarse en el espacio que le rodea.
- Caminar: A los 12 meses el niño puede empezar a gatear. Las fases mencionadas anteriormente son previas antes de empezar a caminar normalmente. El bebé antes

de poder andar, debe poder vencer a la gravedad que es la adquisición del equilibrio cuando esta de rodillas o de pie, de tener una correcta coordinación motora, de saber pararse y empezar a dar los primeros pasos con equilibrio (pp. 47-48).

### **Habilidades motoras gruesas**

Ramírez (2019) afirma que:

“Las habilidades motoras gruesas o motricidad gruesa son los movimientos más grandes que el bebé hace con sus brazos, piernas, pies, o todo su cuerpo. Así arrastrándose, corriendo y saltando son las habilidades motoras gruesas” (p.2).

Son habilidades que se van desarrollando mediante el movimiento de los músculos del cuerpo de una manera coordinada y equilibrada, en la cual trabajan principalmente sus extremidades superiores e inferiores. Si el niño realiza actividades en el que este implícito el movimiento físico, logrará desarrollar habilidades y destrezas motrices, experimentará nuevas emociones, fortalecerá su tono muscular y le permitirá conocer su propio cuerpo con respecto a los demás.

Existen algunos aspectos dentro de las habilidades motoras gruesas que deben tomarse en consideración.

Fernández (2015) indica que son acciones motrices que aparecen acorde a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptor, etc. Requieren de práctica y coordinación del cerebro:

- Marcha: acción de caminar de un lugar a otro de manera muy formal.
- Carrera: acción de desplazarse de forma rápida con gasto energético.
- Saltos: acción de levantarse de la superficie y mantenerse suspendido en el aire unos segundos con impulso de piernas y brazos.
- Lanzamientos: impulsar objetos con fuerza para enviar a una dirección.
- Equilibrio: es estabilizar un conjunto de movimientos.
- Subir y bajar escaleras. Acción de ascender a la cima y descender de ella.
- Rebotes: acción de golpear el balón hacia abajo sin perder el balón.
- Atrapar: Acción de coger un objeto suspendido en el aire con las manos (p. 40).

### **Motricidad en educación Infantil**

Le Boulch (como se citó en Viciano, Cano, Chacon, Padial, y Martinez, 2017) asegura que la motricidad en Educación Infantil debe ser, principalmente, una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños (p.94).

La educación infantil tiene como finalidad contribuir al desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, mediante la utilización del juego como una estrategia didáctica que le permitirá desarrollar distintas capacidades motrices, expresión corporal, y explorar su entorno familiar, social y cultural. La motricidad permite al niño tener conciencia de su propio cuerpo, ser autónomo en la ejecución de diversas actividades y habilidades de su vida diaria, y trabajar en grupo; siendo un factor primordial, no solo por la adquisición de destrezas deportivas, sino porque incitan a una buena convivencia.

Cabe recalcar que desarrollar la motricidad en educación infantil es muy necesario, por lo cual se ha tomado en consideración la afirmación de Torres y Hernández (2019) los cuales manifiestan lo siguiente:

El desarrollo de la motricidad y las posibilidades motoras durante la etapa infantil, en el entorno escolar y fuera de él, será esencial para la optimización de la motricidad y la competencia motriz del individuo en etapas posteriores. La motricidad está muy relacionada con todas las tareas de conocimiento de la Educación Infantil, ya que a esta edad el niño aprende explorando a través de la manipulación de todo lo que existe a su alrededor. Y además muestra sus emociones y conocimiento a través de expresiones dramáticas y corporales (p.32).

## **EL JUEGO**

### **Concepto**

M.Vanegas, García, y A.Vanegas (2018) manifiestan que:

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y esta reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y, a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, este es necesario para el pleno desarrollo de la persona (p.14).

El juego es una actividad propia del niño que le permite explorar y descubrir el mundo, siendo una herramienta útil para desarrollar su inteligencia y adquirir nuevas habilidades y capacidades motoras. El juego es placentero y se realiza de manera voluntaria, satisface la autonomía del niño, le ayuda a mantener un desarrollo equilibrado y un control emocional, desarrollando su personalidad y estimulando su autoestima y autoconfianza, mediante el juego se potencia su imaginación y se desarrolla su capacidad creativa.

Huizinga (como se citó en Cabrera, 2017) destaca que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que la vida corriente (p.20).

El juego se desarrolla de una manera voluntaria y espontánea, estableciendo límites y conductas entre sus pares las cuales deben seguir y respetar; los niños disfrutan realizar diversas actividades con sus amigos, pues a medida que van creciendo aprenden a compartir, a esperar su turno, e inventan sus propias reglas tomando consciencia de la importancia de éstas; resultando así el juego como una actividad libre y placentera que promueve un desarrollo afectivo-emocional.

### **Importancia del juego en el desarrollo del niño**

Delgado (2011) asevera que:

El juego para el niño es muy importante, a través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social, un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera de ir adaptándose a la sociedad y hacerse un hueco en ella (p.31).

El juego se encuentra presente en el niño desde sus primeros años, siendo una actividad en la cual puede expresar sus sentimientos y emociones; del mismo modo le permite mantener un buen equilibrio y coordinación en la ejecución de cada uno de sus movimientos, fortaleciendo su creatividad e imaginación a través de la relación con sus pares; ya que mediante el juego se puede fortalecer el nivel de compañerismo que a través de la práctica y la experiencia han ido adquiriendo, pues la vida se aprende y se disfruta jugando.

## **Características del juego infantil**

Mejías y Lozano (2019) indican que algunas de las características más significativas del juego, que el educador o educadora infantil han de tener en cuenta, para utilizarlo de forma eficaz en su quehacer profesional, son las siguientes:

- Es una actividad libre y espontánea: contribuye a satisfacer las necesidades de diversión, placer y bienestar en el niño y la niña.
- Se autopromueve: es motivador, despierta el interés, no aburre.
- Tiene función autoeducativa: impulsa el aprendizaje, la exploración y el conocimiento de la realidad, y refuerza la autonomía de los niños y niñas.
- Tiene función integradora: favorece la interacción social y se puede adaptar a la diversidad de características del niño y la niña.
- Tiene función terapéutica: permite al niño y a la niña liberar tensiones y relajarse.
- Es una actividad creativa: es una actividad innovadora que estimula la imaginación (p.10).

El juego forma parte de una experiencia enriquecedora del niño, siendo la libertad una de las principales características pues favorece la autonomía, la creatividad y el bienestar del infante, permitiéndole tomar conciencia y dominio de sí mismo; sin embargo, cabe destacar que cada una de las características que se han mencionado anteriormente forman y ayudan al desarrollo psicomotor, intelectual y afectivo del niño, ayudando a mejorar la calidad de vida de cada uno de éstos.



## **Clasificación del juego**

Los juegos se clasifican de acuerdo al espacio en que se realizan, conforme el papel o función que desempeñan y por la actividad que realiza el niño. Yadeshko V. y Sogin F. representantes de la Pedagogía Infantil (como se citó en Ribes, 2011) identifican entre la clasificación de juegos:

- Los juegos de roles con argumentos, que constituyen un reflejo de la realidad, creado por los propios educandos.
- Los juegos dramatizados, que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria. Se asemejan a los juegos de roles y pueden tener elementos creativos, pero su peculiaridad consiste en que se reproducen hechos en una sucesión exacta.
- Los juegos de construcción, valorados como una variedad del juego de roles y cuyo contenido fundamental es el reflejo de la vida circundante en diferentes construcciones y de las acciones que están relacionadas con ellos.
- Los juegos didácticos constituyen la forma más característica de enseñanza para los pequeños; en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencias de acción y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.
- Los juegos de mesa son juegos didácticos del tipo de tableros, lotería, dominó. Como su nombre indica, se realizan en las mesas; generalmente son necesarias parejas de dos o cuatro componentes.

- Los juegos de entretenimiento forman un grupo especial, cuya finalidad es alegrar, entretener a los niños, etc. En ellos se presentan elementos poco frecuentes: lo divertido, las bromas, lo inesperado.
- Los juegos de movimiento son, ante todo, un recurso de la Educación Física de los educandos; las reglas cumplen su papel organizativo y obligan a subordinarse al objetivo (pp. 26-27).

### **Tipos de juego**

Los juegos son fundamentales para el desarrollo infantil, ya que el juego es un medio para favorecer el aprendizaje y potenciar sus habilidades. Whitebread et al. (2017) menciona los siguientes:

- **Juego físico:** Este tipo de juego es el primero en desarrollarse, en niños humanos incluye el juego activo (brincar, trepar, bailar, saltar, andar en bicicleta y jugar a la pelota), la psicomotricidad fina (coser, colorear, cortar, armar modelos a escala y manipular juguetes de acción y de construcción).
- **Juego con objetos:** Este segundo tipo de juego, se refiere a la exploración en desarrollo del mundo y de los objetos que en él encuentran. El juego con objetos empieza tan pronto como los infantes pueden tomarlos y sostenerlos: los comportamientos tempranos de investigación incluyen meter objetos a la boca /morderlos, rotar mientras observan, frotar/golpear, golpear y dejar caer.
- **Juego simbólico:** Este tipo de juego surge en los niños cerca de los 12 meses de edad, cuando empiezan intencionalmente a usar sonidos para expresar un significado (aunque podría argumentarse que juegan con sonidos, cuando balbucean a una edad

más temprana y también con gestos que usan para expresar significado durante el primer año de vida).

- Juego de simulación: El juego de simulación es una forma de desarrollar las habilidades de razonamiento de los niños, es fundamental para el desarrollo del lenguaje, las habilidades de narración y la regulación de emociones.
- Juego con reglas: Participar en juegos ayuda a los niños a desarrollar su entendimiento sobre las reglas, y la contribución principal de esta participación en juegos deriva de su naturaleza esencialmente social. Se ha señalado que, al participar en juegos con amigos, hermanos y padres, los niños pequeños están aprendiendo una serie de habilidades sociales relacionadas con compartir, tomar turnos y comprender la perspectiva de otros (pp. 7-25).

No obstante, se suele pensar que todos los juegos son iguales, pero no es así, ya que cada uno cumple una función diferente, por lo que tanto el educador como el padre de familia debe saber identificarlos para así apoyar el crecimiento del niño.

Bermejo y Blázquez (2016) afirman que existen otros tipos de juego como:

- Juego educativo: tiene el objetivo, implícito o explícito, de que los niños aprendan algo específico, sin perder su parte placentera y lúdica. En la escuela, es un método de enseñanza que tiene una forma estructurada para enseñar contenidos escolares. Está pensado y diseñado para que los niños aprendan a la vez que juegan.
- Juego competitivo: es aquel que se caracteriza por la competición entre jugadores o entre equipos. Este tipo de juego genera un ganador y un perdedor. 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.

- Juego cooperativo: Potencia las actividades en grupo con el fin de conseguir un objetivo común. Este tipo de juego promueve la sensibilización, la cooperación, la comunicación y la sociabilidad. Se busca la participación de todos los miembros del grupo, y no la individualidad. Es un buen recurso para promover la educación en valores.
- Juego heurístico: Este juego consiste en descubrir, explorar y experimentar con los objetos implicados en el juego, de forma directa. Los niños descubrirán, a través de los sentidos y de la manipulación y la acción directas, características de los objetos, lo que creará nuevos aprendizajes (pp. 59-64).

Gómez (2015) en el caso de los juegos tradicionales afirma que:

Se trata de juegos que han sido transmitidos de generación en generación, de padres a hijos y que su origen se da muchos años atrás. La conservación y divulgación de estos juegos es muy importante en la actualidad, deberíamos preocuparnos de que no se perdieran con el paso del tiempo, puesto que son una parte muy importante de la cultura de nuestro país y están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de nuestra nación (p.2).

Los juegos tradicionales cumplen un rol fundamental en la formación del niño, pues permite que establezca relaciones con sus pares y con adultos, que se desenvuelva con facilidad, que sea más autónomo, favorece el desarrollo de su imaginación, a su vez le ayuda a expresar sus sentimientos y emociones, y mejora sus cualidades físicas y motoras.

## **Beneficios del juego**

Moreano (2016) menciona que el juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones:

- Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, sentimiento y actuación.
- Es el medio de expresión más acertado que tienen los niños y niñas para llegar a comunicar sentimientos, pensamientos, o evidenciar situaciones por las que estén atravesando.
- Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus pares en toda la etapa infantil.
- El juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida.
- El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato.
- Proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción (pp.11-12).

El juego va más allá de ser considerado un rato de ocio, pues como se ha podido observar, mediante el uso adecuado de este método el niño aprende, adquiere habilidades y destrezas,

desarrolla su capacidad de pensar y comunicarse, adquiere nuevas experiencias y mejora su motricidad gruesa y fina. Por lo tanto, es primordial que se le permita al niño disfrutar de esta actividad, y que pese a que esto puede traer consecuencias como caídas, golpes, moretones, lloro e incluso desgaste de su ropa, lo que resulta muy molesto e incómodo para sus padres, no se le debe negar la oportunidad de adquirir un conocimiento a través de la experiencia realizada por ellos mismos.

### **Funciones del juego**

Cañizares y Carbonero (2016) afirman que el juego cumple con las siguientes funciones:

- **Función físico-motriz:** el juego como desarrollo de las capacidades orgánicobiológicas-funcionales. El cuerpo como ‘‘instrumento’’.
- **Función psicomotriz:** el juego como medio de desarrollo de las capacidades intelectuales: lógicas, cognitivas, memorísticas, etc.
- **Función sociomotriz:** el juego como realidad social (juego deportivo, juego colectivo, etc.) y como medio de desarrollo de las capacidades sociales (comunicativas, expresivas) (p.11).

Las funciones del juego satisfacen la curiosidad del niño al permitir que este experimente y descubra por sí mismo el funcionamiento que realiza su cuerpo al momento de intervenir en el juego; por otro lado, fortalecerá sus capacidades intelectuales y puede llegar a conocer sus propios límites con respecto a los demás, constituyendo así un factor importante la creación de un ambiente adecuado, promover la igualdad y, ayudar a resolver conflictos que surjan durante el juego.

## **Etapas del juego en el desarrollo infantil**

Las etapas del juego son importantes, debido a que desde edad temprana se encuentran presentes en el infante cumpliendo un rol fundamental en su desarrollo, en el cual el niño puede trabajar su esquema corporal, como también reconocerse a sí mismo y a los demás.

Piaget (como se citó en Montero, 2017) afirma que cada etapa es determinante para obtener un buen desarrollo cognitivo, físico o social por parte de los niños, mencionando así las siguientes etapas.

- Etapa sensoriomotriz o de ejercicio (0-2 años): en este estadio, Piaget opina que en los primeros meses (primer y segundo mes) el juego no va a estar de forma muy presente debido a la asimilación del niño o niña de su entorno, pero una vez que aproximadamente se cumple el tercer mes empieza a aparecer el juego con acciones que se realizaran previamente.
- Etapa preoperatoria o del juego simbólico (2-7 años): para esta etapa, el desarrollo que se tiene en la niñez les permite tener la capacidad de recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por tal motivo es que se recomienda el uso del juego simbólico, ya que favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales, favorece además la creatividad e imaginación.
- Etapa de operaciones concretas (7-12 años): conforme se va creciendo, la dificultad en las actividades va a ir aumentando para favorecer el desarrollo de todos y todas las que participan, pero también se viene a tomar en consideración la reglas como un elemento fundamental que pasa a formar parte de los juegos, porque tienen como

objetivo aumentar el pensamiento reflexivo a la hora de dar una respuesta ante un problema.

- Etapa de operaciones formales (12 años en adelante): ya en este estadio la capacidad para razonar y pensar va a permitir formar juegos con un nivel mayor en dificultad, como también juegos donde ellos y ellas deben dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan (pp.78-79).

### **Juego y Desarrollo Psicomotor**

Fernández, Ortiz, y Serra (2015) afirman que:

Las actividades de aprendizaje y juego psicomotor ayudan a los niños a afianzar sus habilidades sensoriales, perceptivas, motrices y sociales y los estimula a tomar decisiones creadoras en ocasiones. A través del juego se desarrollan la motricidad gruesa y fina, las que incluyen la coordinación dinámica global, el equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular y el control motor o la resistencia. Además, desarrolla las capacidades sensoriales como la estructuración del esquema corporal, la percepción espacio-visual, la percepción rítmico-temporal, la percepción táctil, la percepción olfativa y la percepción gustativa (p. 44).

El juego y la motricidad van de la mano, pues mientras el niño está realizando esta actividad de una manera espontánea y divertida, a su vez está fortaleciendo sus músculos, desarrollando habilidades, hace trabajar su mente, pone en práctica su creatividad y es capaz de dar soluciones a los problemas que se le presente. Los juegos son utilizados como un medio de aprendizaje, ya que si se lo realiza de una manera lúdica se puede lograr una buena



comprensión y aceptación por parte de los educandos, logrando así un aprendizaje significativo.

### **Aprender a través del juego**

Montessori (como se citó en Britton, 1992) afirma que:

Jugar se puede interpretar de muchas formas diferentes. Cuando se utiliza para referirse a una actividad adulta, normalmente significa tomar parte en un juego estructurado que requiere habilidades físicas o mentales o desempeñar un papel. Sin embargo, cuando se utiliza para referirse a la actividad de un niño, se entiende normalmente que significa algo que no tiene ninguna importancia. Por otra parte, investigaciones sobre el juego de los niños han demostrado que no es ése el caso. Para el niño, el juego es una actividad agradable, voluntaria, con una finalidad y espontáneamente elegida. Con frecuencia es también creativa, implicando solución de problemas, aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas. El juego es muy importante para el niño pequeño, puesto que le ayuda a aprender nuevas ideas y a ponerlas en práctica, a adaptarse socialmente y a superar problemas emocionales, especialmente en juegos imaginativos, tales como jugar a papás y mamás con las muñecas (pp. 29-30).

El juego es una actividad agradable y voluntaria que le permite al niño adquirir nuevas habilidades, desarrollar su creatividad e imaginación, relacionarse con las demás personas, a dar solución a los problemas que se le presenten, a compartir y a esperar su turno; en si el juego hace que el niño deje volar su imaginación, y lo crea libre y espontáneo. El juego en la actualidad es considerado una estrategia didáctica.

## **El juego como estrategia didáctica**

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata (Farfán, 2018, p.20).

El juego resulta ser un valor muy importante dentro del ámbito educativo, pues facilita que los niños desarrollen sus procesos de aprendizaje el cual le permite fomentar hábitos y valores dentro de su formación escolar. Los docentes incentivan al juego a través de la exploración en el que éstos realizan actividades en el que observan, manipulan, clasifican y construyen nuevos objetos, resultando favorable puesto que los infantes no lo verán como trabajo sino como entretenimiento.

## **El juego a través de la exploración**

Para Gómez y Cardenas (2014) la exploración es un proceso que se da desde edades tempranas permitiéndole al niño desarrollarse con su entorno, conocerse a sí mismo y conocer a los demás por medio de sus sentidos; así mismo puede experimentar diversas situaciones que se encuentre a su alrededor resultando primordial dentro del juego y permitiendo que deje volar su imaginación. Cabe destacar que tanto docentes como padres de familia deben estar inmersos en la exploración con el niño, ya que si estos no

observan y no resuelven las dudas que tiene el infante, esta técnica se quedará inconclusa y no le permitirá despejar sus dudas e inquietudes (pp. 27-28).

El juego una actividad que permite que los niños aprendan a través de la exploración y el descubrimiento de su entorno, los docentes son quienes guíen y facilitarán este aprendizaje, motivando a los niños a que estén inmersos en actividades que ayuden a mejorar sus destrezas, como también a la forma de relacionarse y participar de situaciones lúdicas y novedosas; pues cabe recalcar que cada situación que el niño experimenta, es motivo de un nuevo aprendizaje, y por ende se incrementa su curiosidad y sus deseos de seguir aprendiendo a través de la exploración y manipulación.

### **El juego en el periodo preescolar**

Es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad (UNICEF, 2018, p.6).

Se reconoce al juego como una clave fundamental para el desarrollo integral en el periodo preescolar, pues además de ofrecer al niño medios para desenvolverse, descargar tensiones, liberar energías, oportunidad de cometer aciertos y errores; le ayuda a adquirir

valores y normas importante para su desarrollo, estimula su capacidad de pensamiento y la oportunidad de adquirir dominio de sí mismo, ayudando a mejorar su bienestar y que sea capaz de reconocer lo que está bien y lo que está mal.

## **f. METODOLOGÍA**

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

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

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

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

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

## **Técnicas e instrumentos.**

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

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

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

## **Población y muestra**

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

En la presente investigación para establecer el diagnóstico se trabajó con 23 personas, es decir, 22 niños y 1 docente; debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra.

**Tabla 1**

*Población*

<b>Variables</b>	<b>Población</b>
<b>Niños</b>	22
<b>Docente</b>	1
<b>Total</b>	23

**Fuente:** Secretaría de Escuela de Educación Básica José Ángel Palacio

**Autora:** Jenny Alexandra Cabrera Jiménez





## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

<b>PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			
<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
Movilización	8	0,60	19,20
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Resma de papel boom	3	4	12,00
Reproducción bibliográfica	300	0,02	6,00
Adquisiciones de textos	2	15,00	30,00
Servicio de internet	6	18,00	108,00
Material de escritorio	1	20,00	20,00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	10,00	70,00
<b>IMPREVISTOS</b>			
			100,00
<b>TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>\$ 665,20</b>

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.064,00.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

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

Britton, L. (1992). *Jugar y Aprender El Método Montessori*. Buenos Aires : PAIDÓS .

Cabrera, E. (2017). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. Sevilla:

WANCEULEN. Recuperado de

<https://books.google.com.ec/books?id=x5oyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la+actividad+ludica+infantil+en+el+mediterraneo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiGrZKJsunnAhXwmeAKHdJwA-kQ6AEIJzAA#v=onepage&q=la%20actividad%20ludica%20infantil%20en%20el%20mediterraneo&f=false>

Campos, M. (2019). *Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en*

*los niños de 4 a 5 años de educación Inicial de la Institución Educativa "Jean*

*Piaget B y M" nuevo Chimbote, año 2017*. Recuperado de

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14558/MOTRICIDA\\_D\\_GRUESA\\_CAMPOS\\_VIDAL\\_MAYURI\\_YAHAIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR11z-kperUZUkjbM6QrkyJtzjEpLmriSsd0hYMSepYCxI7xbv1\\_JD8f7U](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14558/MOTRICIDA_D_GRUESA_CAMPOS_VIDAL_MAYURI_YAHAIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR11z-kperUZUkjbM6QrkyJtzjEpLmriSsd0hYMSepYCxI7xbv1_JD8f7U)

Cañizares, J., y Carbonero, C. (2016). *El juego motor en la infancia*. España:

WANCEULEN. Recuperado de

<https://books.google.com.ec/books?id=4210DQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+motor+en+la+infancia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi9zrLwsunnAhWITN8KHRyEAjYQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20motor%20en%20la%20infancia&f=false>

Constante, M., Defaz, Y., Cañizares, L., Culqui, P., y Chancusig, J. (2017). *La*

*psicomotricidad gruesa en niños de 12 a 18 meses en un CIBV del cantón*

- Latacunga* . Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaPsicomotricidadGruesaEnNinosDe12A18MesesEnUnCIBV-6145621.pdf
- Correales, D. (2015). *Las habilidades motoras gruesas, escuela para padres*, 2. Recuperado de <http://www.parentscollege.co/wp-content/uploads/2015/06/Las-habilidades-motrices-gruesas.pdf>
- Delgado, I. (2011). *El Juego infantil y su metodología* . España : Paraninfo. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9\\_8C&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjSqeLHw-nnAhXjmeAKHZ5uBAAQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjSqeLHw-nnAhXjmeAKHZ5uBAAQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false)
- Farfán, J. (2018). *Estrategia Didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa* . Recuperado de [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8501/EDMfameju.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR1PjAcxdMS7mydOGYzDCc5GxmYsUAd7B17zodFw3oZdwKiYThU\\_CHZYAs](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8501/EDMfameju.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR1PjAcxdMS7mydOGYzDCc5GxmYsUAd7B17zodFw3oZdwKiYThU_CHZYAs)
- Fernández, E. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del Centro educativo "Amable Arauz", de la Parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014-2015*. Recuperado de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>
- Fernández, Y., Ortiz, M., y Serra, S. (13 de Marzo de 2015). *Importancia del juego para los niños*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/283308819\\_Importancia\\_del\\_juego\\_para\\_los\\_ninos](https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos)

Gómez, A., y Cardenas, C. (2014). *El juego en la educación inicial*. Colombia: Rey

Naranjo. Recuperado de

[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/articles-](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/articles-341487_doc22.pdf)

[341487\\_doc22.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/articles-341487_doc22.pdf)

Gómez, M. (2015). Juegos populares y tradicionales. *publicaciones Didácticas* , 2.

Recuperado de

[https://pdfs.semanticscholar.org/c88a/e91ab27f80a77694c17884be92745bd0ca19.p](https://pdfs.semanticscholar.org/c88a/e91ab27f80a77694c17884be92745bd0ca19.pdf)

[df](https://pdfs.semanticscholar.org/c88a/e91ab27f80a77694c17884be92745bd0ca19.pdf)

Largo, S. (2019). *La danza para desarrollar la motricidad gruesa de los niños*.

Recuperado de

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22269/1/SORAYA.pdf>

Mejías, A., y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX. Recuperado

de:

[https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&](https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia+2019&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJxJPcvenAhUFZN8KHSrSCKgQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia%202019&f=false)

[q=el+juego+infantil+y+su+metodologia+2019&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJxJ](https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia+2019&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJxJPcvenAhUFZN8KHSrSCKgQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia%202019&f=false)

[PcvenAhUFZN8KHSrSCKgQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil](https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia+2019&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJxJPcvenAhUFZN8KHSrSCKgQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia%202019&f=false)

[%20y%20su%20metodologia%202019&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia+2019&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJxJPcvenAhUFZN8KHSrSCKgQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia%202019&f=false)

Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la motricidad en etapa infantil* . Recuperado de

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/11-93-1-PB.pdf>

Miniland. (2019). *MINILAN EDUCATIONAL*. Recuperado de

[https://spain.minilandeducational.com/school/la-psicomotricidad-como-motor-del-](https://spain.minilandeducational.com/school/la-psicomotricidad-como-motor-del-desarrollo-integral-del-ni%C3%B1o)

[desarrollo-integral-del-ni%C3%B1o](https://spain.minilandeducational.com/school/la-psicomotricidad-como-motor-del-desarrollo-integral-del-ni%C3%B1o)

Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza* .

Recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Documat-](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Documat-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf)

[AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Documat-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf)

- Moreano, D. (2016). *Los beneficios del juego para el desarrollo de los niños*. Recuperado de [https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_19/pea\\_019\\_0007.pdf](https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf)
- Ramírez, R. (2019). *Cruz roja española*. Recuperado de <https://hospitalveugenia.com/atencion-temprana/psicomotricidad-infantil-motricidad-gruesa-y-fina-fisioterapia/>
- Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Colombia: Eduforma.
- Smith, L. (2016). *Desarrollo de las destrezas motoras*. (Narcea, Editor) Recuperado de <http://www.cortezeditora.com/newsite/primeiraspaginas/Desarrollo%20de%20destrezas%20motoras.pdf>
- Torres, G., y Hernandez, R. (2019). *Etapas infantiles y motricidad*. España: WANCEULEN. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=dJ2hDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=etapas+infantiles+y+motricidad&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjw8ZWywennAhWnm-AKHVBNDTIQ6AEIJzAA#v=onepage&q=etapas%20infantiles%20y%20motricidad&f=false>
- UNICEF. (2011). *Guía para la elaboración de planes de estimulación para la promoción del desarrollo infantil de niños y niñas de 1 a 6 años y 11 meses*. Recuperado de [https://www.unicef.org/costarica/docs/cr\\_pub\\_Guia\\_elaboracion\\_de\\_planes\\_estimulacion\\_promocion\\_desarrollo\\_infantil.pdf](https://www.unicef.org/costarica/docs/cr_pub_Guia_elaboracion_de_planes_estimulacion_promocion_desarrollo_infantil.pdf)
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vanegas, M., García, M., y Vanegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*.

Málaga: IC Editorial. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=0-](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJzaGhwOnnAhVjhuAKHcVBBEwQ6AEIODAC#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false)

[V\\_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJzaGhwOnnAhVjhuAKHcVBBEwQ6AEIODAC#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false)

[hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJzaGhwOnnAhVjhuAKHcVBBEwQ6AEIODAC#v](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJzaGhwOnnAhVjhuAKHcVBBEwQ6AEIODAC#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false)

[=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodologia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiJzaGhwOnnAhVjhuAKHcVBBEwQ6AEIODAC#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia&f=false)

Viciana, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., y Martínez, A. (Julio de 2017). *Importancia*

*de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación*

*infantil*. Recuperado de

[https://www.researchgate.net/publication/318101224\\_IMPORTANCIA\\_DE\\_LA\\_](https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRICIDAD_PARA_EL_DESARROLLO_INTEGRAL_DEL_NINO_EN_LA_ETAPA_DE_EDUCACION_INFANTIL)

[MOTRICIDAD\\_PARA\\_EL\\_DESARROLLO\\_INTEGRAL\\_DEL\\_NINO\\_EN\\_LA\\_](https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRICIDAD_PARA_EL_DESARROLLO_INTEGRAL_DEL_NINO_EN_LA_ETAPA_DE_EDUCACION_INFANTIL)

[ETAPA\\_DE\\_EDUCACION\\_INFANTIL](https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRICIDAD_PARA_EL_DESARROLLO_INTEGRAL_DEL_NINO_EN_LA_ETAPA_DE_EDUCACION_INFANTIL)

Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, I., Hopkins, E., y Sosh, J. (2017). El

papel del juego en el desarrollo del niño. *The Lego Foundation*, 7,11,15,19,25.

Recuperado de [https://www.legofoundation.com/media/1463/papel-del-juego-](https://www.legofoundation.com/media/1463/papel-del-juego-010.pdf)

[010.pdf](https://www.legofoundation.com/media/1463/papel-del-juego-010.pdf)



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

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



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

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	22	Figura humana rudimentaria I						
	23	Se para en un solo pie.					a	23	Corta papel con las tijeras.						
	24	Lanza y agarra la pelota.					4	24	Copia cuadrado y círculo.						
49 A 60	25	Camina en línea recta					49	25	Dibuja figura humana II						
	26	Tres o más pasos en un pie.					a	26	Agrupar color y forma.						
	27	Hace rebotar y agarra la pelota.					60	27	Dibuja escalera imita.						
61 a 72	28	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms.					6	28	Agrupar por color forma y tamaño						
	29	Hace caballitos alternando los pies.					1	29	Reconstruye escalera 10 cubo.						
	30	Salta desde 60 cms. de altura.					a	30	Dibuja casa.						
							7								
							2								

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

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

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





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

**Entrevista dirigida a la docente**

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

**¿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	PÁGS.
PORTADA .....	i
CERTIFICACIÓN .....	ii
AUTORÍA .....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO .....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS .....	viii
ESQUEMA DE TESIS .....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN .....	2
ABSTRACT .....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA .....	8
MOTRICIDAD.....	8
Motricidad gruesa.....	9
Leyes del desarrollo motor .....	9
Evolución de la motricidad gruesa en los niños .....	11
Desarrollo de la motricidad gruesa.....	12
Importancia de la motricidad gruesa en los niños .....	14
Habilidades motoras gruesas .....	15
Motricidad en educación Infantil.....	16
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa.....	17
JUEGO.....	19
Teoría del juego .....	19
Etapas del juego en el desarrollo infantil.....	22
Importancia del juego .....	23
Características del juego.....	24
Beneficios del juego .....	25
Tipos de juegos.....	26
Dimensiones del juego.....	29
Aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos.....	30

El juego como estrategia didáctica .....	32
El juego en el contexto educativo.....	33
El juego en el currículum.....	34
El juego en educación infantil .....	35
El papel del educador .....	36
Juego y motricidad gruesa .....	37
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	39
f. RESULTADOS .....	42
g. DISCUSIÓN.....	48
h. CONCLUSIONES.....	51
i. RECOMENDACIONES .....	52
j. BIBLIOGRAFÍA .....	53
PROPUESTA Y GUÍA .....	59
k. ANEXOS .....	116
ANEXO1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	116
a. TEMA.....	117
b. PROBLEMÁTICA .....	118
c. JUSTIFICACIÓN.....	121
d. OBJETIVOS.....	122
e. MARCO TEÓRICO .....	123
f. METODOLOGÍA.....	148
g. CRONOGRAMA .....	151
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO .....	152
i. BIBLIOGRAFÍA .....	153
ANEXOS .....	158
Anexo - Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1).....	158
Anexo - Entrevista dirigida a la docente .....	164
ÍNDICE.....	166