



1859



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
DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES UBICADO EN
LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

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

AUTORA:

María Elena Encarnación Peñaloza

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 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.**, de la autoría de la Srta. María Elena Encarnación Peñaloza. 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 del 2020



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

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

AUTORÍA

Yo, María Elena Encarnación Peñaloza, 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: María Elena Encarnación Peñaloza

Firma:

Cédula: 0706082625

Fecha: 13 de mayo 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, María Elena Encarnación Peñaloza, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES UBICADO 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 trece días del mes de mayo del dos veintiuno, firma la autora.

Firma:

Autora: María Elena Encarnación Peñaloza

Cédula: 0706082625

Dirección: Loja, Calle Nicaragua entre calles Paraguay y Uruguay

Correo electrónico: maria.encarnacion@unl.edu.ec

Celular: 0988892953

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado:

Presidenta: Dra. Ana Lucía Andrade Carrión. Mg. Sc.

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

Segunda vocal: Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja, por haber sido mi centro de formación profesional, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, de manera especial a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, a sus autoridades y docentes, por su paciencia, guía, experiencias y su entrega desinteresada en la formación de ciudadanos que aporten positivamente a la sociedad.

Así mismo expreso mi gratitud, respeto y estima infinitos a la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc. Por brindarme su tiempo, dirección y orientación incondicional en todo momento durante la realización de mi tesis.

Un agradecimiento muy especial al Centro de Educación Inicial Estancia Pokes, a su directora Lic. Adriana Álvarez, a sus docentes y niños, por la apertura, predisposición y apoyo para realizar la presente investigación, mi cariño y aprecio sincero.

La autora

DEDICATORIA

A Dios y la Virgen, por regalarme vida, sabiduría e iluminar mí camino siempre.

La presente tesis la dedico a mis adorados padres Félix y Elena, por su esfuerzo, su sacrificio diario, por confiar en mí, acompañarme en cada instante y brindarme su más sincero amor.

A mí querido hermano Darwin por ser mi compañero de aventuras, mi incondicional confidente y apoyo constante.

A mis tíos y primos por regalarme siempre su cariño y fortaleza. En especial a los más pequeños Oswaldo, Pauleth y David por ayudarme paciente y constantemente con actividades académicas. A mis compañeros y amigos por las vivencias maravillosas que compartimos, finalmente también dedico esta investigación a mis ángeles que desde el cielo acompañan mis pasos.

María Elena

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	María Elena Encarnación Peñaloza EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.	UNL	MAYO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	SAN PEDRO	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES



Fuente: Localización del Centro de Educación Inicial Estancia Peces, en la provincia de Loja, cantón Loja. 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
- ÍNDICE

a. TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES UBICADO 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 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., tuvo como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. Se trabajó con una muestra de 11 niños y una docente, el tipo de investigación fue no experimental, con un enfoque mixto, dentro de la tesis se requirieron para la recopilación y análisis de la información los siguientes métodos: descriptivo, analítico-sintético e inductivo – deductivo, como técnica se utilizó la entrevista dirigida a la docente de inicial II y como instrumento de diagnóstico se empleó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD - 1) de Nelson Ortiz, con el cual se pudo conocer la prevalencia de problemas de esta área en los niños, evidenciando que la mayor parte de la población investigada que corresponde al 73% presenta problemas en la motricidad gruesa, por lo que se diseñó una propuesta de juegos denominada “Viajemos a la galaxia de los juegos”, orientados a fortalecer la motricidad gruesa en los niños, con la finalidad de que pueda ser utilizada cuando los docentes la requieran.

Palabras claves: guía, juegos, motricidad gruesa, niños, técnicas.

ABSTRACT

The following investigation paper its titled: THE GAME AND THE GROSS MOTOR SKILLS IN 4–TO-5-YEAR-OLD CHILDREN OF THE INITIAL CENTER PEKES STAY LOCATED IN THE CITY OF LOJA, IN THE 2019 – 2020 PERIOD; it had, as a general objective, to analyze the importance of games in the gross motor skills in 4–to-5-year-old children. It was developed with a sample of 11 children and 1 teacher, the investigation type was a non-experimental with a mixed approach; in the thesis, a few methods were used to gather and analyze the information, the methods that were used were descriptive, analytical-synthetical and inductive – deductive. The directed interview to the initial II teacher was used as a technique and, as a diagnose instrument, the Development Abbreviated Scale (EAD-1) by Nelson Ortiz was used to know the problem´s prevalence in this children´s area, showing that most part of the surveyed population, corresponding to 73%, presents gross motor skills problems; for this reason, a game proposal entitled “Let's travel to the galaxy of games” was designed, these were oriented to strengthen the children´s gross motor skills in order to be applied when needed.

Key words: guide, games, gross motor skills, children, techniques.

c. INTRODUCCIÓN

En el ser humano es innato realizar actividades que involucran el juego, éste presenta variaciones de acuerdo a la edad o el objetivo que se quiere lograr, a nivel internacional, la actividad de juego es un derecho, por cuanto, es importante que no solo sea destinado a un tiempo de ocio y disfrute, sino que se pueda utilizar su potencial en el desarrollo de las diferentes áreas.

Desde el momento del nacimiento el niño se comunica mediante su cuerpo, demostrando sus necesidades, por lo tanto, un factor importante en su desarrollo es la acción de jugar, la cual entre sus principales beneficios proporciona el fortalecimiento de áreas como: social, afectiva, motora y de lenguaje.

Al realizar un enfoque específico en el área motora gruesa es necesario manifestar que ésta es el punto de partida para el desarrollo de varias habilidades, por cuanto al existir problemas, se observarán dificultades o retrasos al momento de adquirir nuevas destrezas, en algunas instituciones educativas de la ciudad de Loja existe una gran problemática, puesto que, no se considera al juego como técnica en el proceso de desarrollo y enseñanza – aprendizaje de niños, simplemente está destinado para realizarse en momentos de diversión, en los recesos, por cuanto es indispensable conocer el aporte de los juegos en el área motora gruesa, para poder aprovechar los múltiples beneficios que este posee y a la vez otorga en el niño.

Considerando los antecedentes anteriormente mencionados se creyó oportuno investigar:
EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES.

Para dar cumplimiento al presente trabajo se planteó como 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 y diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

El trabajo de investigación se estructura con dos variables. La primera variable hace énfasis a la motricidad gruesa, aquí se encuentran subtemas como: concepto de motricidad, concepto de motricidad gruesa, características, importancia, leyes del desarrollo motor, procesos, habilidades motrices, desarrollo motriz grueso, etapas, destrezas, y ejercicios.

En la segunda variable se aborda información referente al juego dentro de esta se encuentran, concepto, ciencias que han aportado al juego, beneficios, importancia, características, funciones, teorías, evolución del juego según la edad del infante, desarrollo infantil y los juegos, tipos, plan de desarrollo de una sesión de juego, elementos de un ambiente de juego, el papel del docente en el juego, el juego como técnica didáctica y pedagógica, juego motor e inclusivo, juego y motricidad, aportes del juego en motricidad gruesa.

Para realizar el presente trabajo el diseño de investigación considerado es no experimental, puesto que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños a fin de determinar el diagnóstico para su respectivo análisis, sin manipulación de ninguna de las variables, con un enfoque de tipo mixto debido a que es un proceso que nos permite indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación.

Fue imprescindible el uso de los siguientes métodos: descriptivo, para analizar la relación que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad; analítico – sintético, con el cual se pudo sintetizar la información para la construcción del marco teórico con temas fundamentales acerca de la motricidad gruesa y el juego; inductivo – deductivo, que ayudó a cumplir con

los objetivos propuestos, y establecer las conclusiones que reflejen los datos obtenidos en la investigación.

En lo que respecta a la recolección de información se utilizó como técnica la entrevista dirigida a la docente de aula con la finalidad de conocer las estrategias que se utilizan para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años y como instrumento de diagnóstico se requirió de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD – 1), la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

El muestreo utilizado fue no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico se encontraba estructurado previamente y constó de 1 docente y 11 niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes de la ciudad de Loja, a los cuales se aplicó la escala EAD – 1, dando como resultados que la mayoría de niños presentan dificultades en el desarrollo de su motricidad gruesa, puesto que se encuentran en niveles de medio y alerta, concluyendo que los docentes no utilizan constantemente el juego para fortalecer el área motora gruesa de los niños, además se diseñó una propuesta alternativa fundamentada en el fortalecimiento de motricidad gruesa a través de 40 juegos infantiles, se recomienda que docentes utilicen instrumentos de evaluación, pruebas, test o escalas para identificar posibles dificultades en los niños, además que se continúen desarrollando nuevas estrategias metodológicas y que se ejecute la guía de juegos diseñada para el fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas.

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

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

Definición de motricidad

Desde el momento del nacimiento los seres humanos se comunican con su familia y círculo social, durante los primeros meses lo realizan mediante el movimiento corporal natural, transmitiendo a sus padres la información de sus necesidades e intereses, que a su vez forman un elemento indispensable para el reconocimiento del desarrollo íntegro del niño.

Las habilidades motrices básicas son aquellas acciones motoras que van surgiendo unidas al desarrollo del hombre, estas se manifiestan paulatinamente en la medida que el niño interactúa con el medio que le rodea creando una respuesta motriz. Las habilidades básicas, se pueden definir como pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta ni la precisión, ni la eficiencia, se trataría, por tanto, de movimientos naturales que pretenden dar respuesta a los problemas de movimiento (Rodríguez, Sánchez, y Porto, 2019, p .2).

Generalmente puede confundirse el término motricidad por movimiento, pero se debe tener presente que la actividad de movimiento, es parte del acto motor, es decir este es un proceso que abarca una totalidad de funciones del organismo humano, representando a su vez una forma de conducta planificada y consciente.

Según Mendoza (2017) 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 (p. 3).

La motricidad es muy importante para el desarrollo de los niños, se caracteriza por ser un proceso que integra varios sistemas, órganos, tejidos y aparatos del cuerpo humano, cuya intervención facilita la realización de movimientos, gestos, posiciones, lo cual determina el desarrollo motor normal del ser humano, siendo indispensable para la posterior adquisición de otras habilidades.

Definición de motricidad gruesa

Para conocer la definición de motricidad gruesa se cita a Mendoza (2017) quien menciona que:

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. 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 (p. 14).

Después del nacimiento el crecimiento físico del bebé sigue una dirección: desarrollándose primero de manera céfalo-caudal en el cual el proceso parte desde la cabeza hasta los pies y luego su desarrollo es próximo-distal, desde el centro del cuerpo hacia el exterior; es decir, desde el eje central hacia las extremidades, por todo ello primero controla su cuello y levanta la cabeza, posteriormente se sienta y al final camina.

Características de motricidad gruesa

González (2015), considera que la motricidad cuenta con las siguientes características:

- Es una disciplina educativa, reeducativa y terapéutica.
- Persigue normalizar y mejorar el comportamiento del niño.
- Conseguir el desarrollo armónico de la personalidad del alumno para que así este sea capaz de expresarse en un contexto psicosociológico.
- Es una visión globalizadora.
- Pretende evitar la concepción dualista del cuerpo, es decir, considera al cuerpo como uno (cuerpo y mente).
- Se centra en el potencial del alumno y no en sus dificultades (pp. 16-17)

La principal característica de la motricidad gruesa, que la diferencia de la fina y de otras habilidades es el hecho de que la motricidad gruesa comprende el movimiento de las partes amplias de su cuerpo, a partir de la cual en base al desarrollo se da la especificación de movimientos con manos, dedos, etc. Estos movimientos motrices permiten lanzar, receptor, correr, caminar, saltar, etc., propiciando un óptimo desenvolvimiento en los niños.

Importancia de la motricidad gruesa

Según Ponce de León y Ruiz (como se citó en Viciano, Cano, Chacón, Padial, y Martínez, 2017) consideran que la motricidad debe ser imprescindible en el ámbito de la educación, por ello se mencionan los siguientes argumentos:

- El primer aprendizaje que hay que adquirir es el corporal, por ser el cuerpo el primer elemento de actuación. De esta manera la educación motriz permite que el niño canalice su energía a través de la actividad, del movimiento y del juego, además de pretender el desarrollo armónico e integral.

- Mediante la acción, el niño adquiere experiencias (directas con su propio cuerpo) que aseguran su desarrollo evolutivo, pues la movilidad le permite la incursión en el mundo que le rodea.
- Se va formando la propia personalidad a través del movimiento, fundamental para las necesidades biológicas, intelectuales y socio-afectivas del niño.
- El niño, además de descubrir su propio cuerpo e interactuar con el mundo externo, también piensa, aprende, crea y afronta sus problemas mediante la acción corporal (pp. 91-92).

Las habilidades de motricidad gruesa son importantes porque permiten a los menores realizar funciones cotidianas de alimentación, higiene, autocuidado, entre otras, además de acuerdo a la fase de edad tomada para este estudio la importancia radica en el desarrollo de capacidades de percepción, pues entre los 4 y 5 años los niños comienzan a entender su cuerpo, su ubicación y relación espacial, por ende a estas edades los juegos que realizan se enfocan en movimientos de exploración, escada, agilidad, rapidez y lateralidad.

Leyes del desarrollo motor

Valle (2015) señala que las leyes del desarrollo motor son las encargadas de señalar dirección y sentido al progreso de control voluntario, entre las cuales tenemos:

- Ley céfalo-caudal: se controlan antes las partes del cuerpo más cercanas a la cabeza, extendiéndose posteriormente a las más lejanas.
- Ley próximo- distal: el dominio y control de las partes más próximas al eje corporal [...]es anterior que el de aquellas otras más alejadas de este.

- Ley de actividades en masa a las específicas: Tendencia a pasar de la utilización de músculos grandes a los más pequeños. Los movimientos vastos van dando paso a movimientos más precisos.
- Ley de desarrollo de flexores y extensores: poseen primicia los movimientos de los músculos flexores. (p. 4).

Con el paso del tiempo a partir del nacimiento y a medida que el sistema nervioso perfecciona sus funciones, el niño puede controlar sus propios movimientos, realizar actos conscientes, por ello es necesario el conocimiento de las leyes del desarrollo motor, en los primeros meses de vida se da un control de las partes más cercanas a la cabeza, luego se da la maduración de las partes más cercanas al tronco y finalmente se puede observar un desarrollo de grupos flexores y luego extensores.

Procesos de motricidad gruesa

El desarrollo motor de los niños en un rango de edad de 1 a 6 años se presenta a través de cambios rápidos, procesos de modificaciones diarias casi imperceptibles, según Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez (2018), dentro de las características de esta etapa están:

- Caminar: el niño se traslada de un lugar a otro.
- Trepar: consiste en poder “subirse” a diferentes objetos a determinadas alturas y en diferentes posiciones.
- Escalar: subir y bajar escaleras al inicio a cuatro a manos y posteriormente con ayuda de otra persona o sosteniéndose del pasamano o la pared.
- Correr: se traslada de un lugar a otro en forma más rápida.

- Saltar: al inicio lo hace de arriba hacia abajo, después puede hacerlo, al contrario, aprende también a saltar sobre un pie o sobre los dos, en forma estática o tomando distancia.
- Lanzar: el niño aprende a “tirar” al inicio pequeños objetos con ambas manos, luego va desarrollando la capacidad de hacerlo con una mano
- Atrapar: al inicio atrapa todo aquello que se le lanza a las manos, estando cerca de él y con poca fuerza.

Cuando el niño ya ha adquirido las habilidades mencionadas, se desarrollan nuevas destrezas, caracterizadas por la combinación de dos o más habilidades motoras.

- Combinación de correr y saltar: el niño corre y salta los obstáculos que se le pongan al frente.
- Combinación de correr y lanzar: al inicio el movimiento de lanzar se realiza en forma estática, después de los 6 años el niño o la niña ya puede desarrollar esta habilidad.
- Combinación de correr y patear: se presenta a los 4 años, los niños y las niñas pueden patear cualquier objeto situado a una distancia de ellos.
- Combinación de atrapar y lanzar: el niño puede atrapar los objetos en el aire y luego lanzarlos, esto es a los 6 años (p. 9).

El desarrollo de habilidades gruesas inicial cuando el bebé logra controlar su cuello, luego sigue el proceso de gateo, caminar, saltar, correr, trepar, lanzar y receptor, cada uno de estas habilidades se logran a la par con la edad cronológica si ha existido correcta estimulación temprana, pues cuando el niño va creciendo adquiere y perfecciona nuevas destrezas, haciendo combinaciones entre las mencionadas anteriormente.

Es muy evidente que muchos niños presentan dificultades de salto, equilibrio, coordinación este déficit puede tener diversos orígenes, la sobreprotección, falta de estimulación, comodidad, etc. Es por ello que en los centros de educación infantil se deben propiciar actividades donde los niños se muevan, conozcan su cuerpo y sus capacidades, de tal manera que se desarrollen nuevas habilidades necesarias para los procesos de desarrollo posteriores.

Habilidades motrices

Los niños a la edad de 4 a 5 años están en la capacidad de realizar lo siguiente:

El niño intenta hacer uso de distintos materiales como herramientas, puede además con ojos cerrados superar pistas con obstáculos como: correr, saltar, reptar, arrastrarse, sin tropezar, puede realizar movimientos siguiendo un patrón de ritmo, también consigue rebotar con las dos manos, al caminar en distintas superficies y líneas (rectas, curvas, zig-zag, etc.), logra mantener el equilibrio, atrapa y lanza objetos con ambas manos, salta la cuerda, maneja una bicicleta, arma diferentes figuras utilizando fichas o elementos que encuentra a su alrededor (Rosada, 2017).

Dependiendo de la estimulación, el apoyo de padres y especialistas se puede lograr el desarrollo de habilidades en los niños, es cierto que se plantean ciertos parámetros para cada edad del niño, pero debe recordarse que todos los menores son diferentes por cuanto su desarrollo también lo será, por ello no es necesario agobiarse porque no avance a realizar todas las actividades, sino antes debe motivar al niño para alcanzar nuevos objetivos.

Desarrollo motriz grueso

En el proceso de desarrollo el niño se encuentra en constante aprendizaje y adaptación a su medio, pero un factor determinante para desarrollarse en su contexto es el fortalecimiento de acciones de movimiento.

El desarrollo motriz grueso parte del desarrollo que, en su proceso de crecimiento, el niño va alcanzando, de este depende la consolidación de las funciones operativas básicas del movimiento, que posteriormente le permitirán adaptarse de forma eficiente al medio, así como también le permitirán elaborar favorablemente su autoestima e integrarse sin inconvenientes en el contexto social. Por otro lado, el desarrollo de la motricidad gruesa se constituye en un elemento fundamental para desarrollar la motricidad fina y hacer posible que los procesos de aprendizaje posteriores sean adecuados (Cisneros, 2017, p.4).

En la etapa infantil el desarrollo motor grueso toma una especial relevancia, puesto que favorece en el niño aspectos indispensables como: exploración del entorno, formación y fortalecimiento de una buena autoestima y autoconfianza, es por ello que el saltarse cualquier etapa del desarrollo significará un retraso en la adquisición de nuevas destrezas, actualmente gracias a la tecnología se tiene al alcance muchos implementos que facilitan la vida, por ello muchas familias los incluyen en cotidianidad, con los cuales inconscientemente se perjudica a los niños, impidiéndoles realizar actividades naturales y saltándose procesos necesarios para un desarrollo integral.

Etapas de motricidad gruesa

Previo a la etapa de escolarización formal el niño vivencia procesos necesarios para el desarrollo acorde a su edad, cuyas etapas pasan desde la curiosidad natural hacia el

descubrimiento, discriminación y asimilación, situaciones necesarias para el avance en conocimientos, Pacheco (2015), establecen dos etapas:

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

Se caracteriza por el descubrimiento del cuerpo y en ella se alcanza la primera organización global del niño, es decir en esa etapa los niños poseen una serie de reflejos, en algunos casos estos desaparecerán y en otra se establecerán de forma permanente a lo largo de la vida.

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

Esta fase está determinada por el desarrollo de la capacidad de percepción, con la cual los niños desarrollan habilidades y potencian destrezas adquiridas anteriormente, por ello también esta etapa es conocida como “edad de la gracia”, debido a que el niño actúa de forma más libre, abonando movimientos bruscos, siendo su actuación un poco más espontánea, es también aquí que se da el inicio del proceso de escolarización con lo cual también los menores interactúan con sus pares.

El desarrollo motor grueso inicia con el sostenimiento de la cabeza, luego el giro de su cuerpo, posteriormente se desarrollan actividades como: gatear, trepar, agacharse, caminar, lanzar, correr, saltar, balancearse, girar, lateralidad y equilibrio. Esto en las primeras etapas de la vida humana es vital para realizar procesos de exploración, descubrimiento, adquisición de autoestima, autoconfianza, siendo determinante para el logro de otras habilidades posteriormente.

Destrezas de motricidad gruesa

La motricidad gruesa está conformada por un conjunto de habilidades que permiten que se generen movimiento y destrezas, según Alonso (2018), tenemos las siguientes:

Esquema corporal: pertenece a la parte cognitiva, cuando se tiene el conocimiento del propio cuerpo, saber situarlo en el espacio.

Respiración y relajación: es una función vital del organismo que se desarrolla en dos básicos momentos, la inspiración y la espiración.

Equilibrio: capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad, y es resultado del trabajo muscular para sostener el cuerpo sobre su base.

Estructuración espacial-temporal: representa el resultado de un esfuerzo suplementario con miras al análisis intelectual de los datos inmediatos de la orientación

Ritmo: Es un proceso que comienza desde los primeros años de vida, donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos. El ritmo sostiene una estrecha relación con el movimiento, el espacio y el tiempo.

Coordinación: es la capacidad que tiene el cuerpo para asociar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones (p.230).

Las habilidades enunciadas anteriormente posibilitan el desarrollo motor grueso y son esenciales para procesos de aprendizaje posteriores, pues los niños en edad preescolar aprenden principalmente con su cuerpo, esto les permite fijar sus conocimientos en la memoria a largo plazo porque incluyen sus emociones en el proceso, por ello es esencial que no se omitan ninguna de ellas.

Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa

Para fortalecer la motricidad gruesa se plantean a continuación varios ejercicios que pueden realizarse:

- Brincar es un ejercicio completo que tiene los siguientes beneficios:

Aumenta la seguridad y confianza en sí mismo, controla y quema energía, madura su sistema muscular y esquelético, aumenta la seguridad, mejora su coordinación.

- Saltar con dos y con 1 pie, andar y correr.
- Gatear, arrastrarse.
- Escalar, estar de pie
- Hacer muecas, señas y reírse.
- Balancearse, montar en bicicleta
- Nadar, jugar al fútbol, etc.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso.
- Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.
- Disponer con el docente de educación física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
- Ejercicios de balanceo: en una tabla de 30 cm. x 40 cm., clavada en una superficie cilíndrica, el niño se balanceará, primero con la ayuda del maestro y posteriormente solo, procurando siempre la coordinación de movimientos.
- Practicar los juegos populares: el gato y el ratón, rayuela, sin que te roce, estatuas, el tren, el primo, saltar soga. (Acerbio, 2018, p. 1).

La práctica de deporte y la realización de ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa son muy importantes. Pueden ser aplicados muy tempranamente, atendiendo a las necesidades y respetando el desarrollo normal del niño, luego de los seis meses, se presentará un control del cuerpo, con lo cual los ejercicios deben enfocarse al fortalecimiento de la motricidad gruesa.

EL JUEGO

El juego tiene una importante cualidad, esta es la posibilidad de realizarse en cualquier espacio puede ser real o incluso ficticio, por ello es considerado importante, por su capacidad de motivación, que potencia el desarrollo de creatividad, autoestima, cognición y motricidad, por todo ello debe ser respetado, valorado y aplicado en todos los escenarios posibles, de tal manera que siempre esté al alcance de las personas, sin necesidad de convertirse en una competencias de ganancia o derrota sino que sea libre y espontáneo.

En las actividades que se realizan muy comúnmente incluso sin darse cuenta los seres vivos se utiliza el juego porque suponen disfrute, por cuanto se lo considera esencial e inseparable de la vida misma, por ello el juego por antonomasia es siempre una fuente de placer, también es libertad, ya que la característica psicológica principal es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección, es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas (Edo, Blanch, y Anton, 2016, pp. 14-15).

El juego es considerado como una actividad con mucha relevancia en la vida humana, pues su práctica se extiende a través de la historia en todas las culturas y tiempos, formando parte esencial en la vida del niño que evoluciona en cada etapa de desarrollo, constituye una de las formas más importantes para alcanzar conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces, también debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico (UNICEF, 2018).

El juego es una actividad auténtica que permite la interacción, el disfrute, la diversión de las actividades que se realice, puede ser aplicado en muchos escenarios y es una técnica a través de la cual se pueden lograr importantes objetivos, académicos, deportivos, artísticos, culturales, recreativos, entre otros, es por ello que es una actividad universal e histórica presente desde siempre, pero que en los últimos años se le ha dado nuevos enfoques e importancia.

Ciencias que han aportado al juego

Es evidenciable la evolución del juego a través de la historia, los juegos primitivos eran más rústicos, su principal objetivo era competir, pero para qué tantos cambios y transformaciones puedan darse, permitiendo que el juego prevalezca hasta nuestros días, fue necesaria la intervención de varias ciencias, cuyas contribuciones, aportan a las fortalezas de esta actividad, haciéndola más llevadera y aplicable en todas las culturas.

El juego infantil ha recibido importantes aportes de algunas ciencias, primero la Etología esta al ser la ciencia que estudia el comportamiento humano y animal aporta sobre las conductas de apego, vinculación y relaciones sociales, de comunicación, además del pensamiento creativo; otra ciencia es la Antropología estudia los aspectos físicos y las manifestaciones sociales de las comunidades humanas, su aporte se basa en el papel de los juegos en la organización social de los pueblos y la transmisión de valores.

Desde el punto de vista de ciencias como: naturalista, sociología, psicología, historia, sus aportes tienen una estrecha relación basada en que los juegos infantiles desempeñan un papel muy importante en la evolución de los seres humanos. Jugar, divertirse, aprender, moverse, crecer, son conceptos inherentes a lo humano, a la vida de cualquier colectivo sociocultural. El jugar ha estado y sigue estando presente, es una constante de nuestras vidas, ya no sólo

en la etapa infantil, sino también en la mayoría de las iniciativas racionales que emprendemos a diario (Robles, 2019).

El juego infantil desde sus orígenes ha estado apadrinado por ciencias que le han dado distintas connotaciones actualmente es evidenciable los aportes de la sociología y la psicología a esta actividad pues la primera en su conceptualización se ocupa de la vida social humana, por ende su aporte se basa en la creación y adaptación de juegos a las distintas comunidades.

La psicología por su parte se encarga del estudio de la mente humana, por ello su aporte es brindar al juego la posibilidad de ser una técnica que posibilite reflejar estados de ánimo, dificultades, miedos, desarrollo o ausencia de destrezas a partir de las cuales los profesionales puedan elaborar propuestas que se adapten a sus necesidades. No solo estas ciencias han contribuido al juego son un sinnúmero que le proporciona distintas cualidades y características, dependiendo del enfoque que estas atiendan.

Beneficios del juego

Durante el desarrollo de esta investigación se han venido características y cualidades del juego, ahora se mencionará los beneficios de practicarlo, éste contribuye ampliamente al desarrollo: cognitivo, afectivo, social y motor de todas las personas, descubriendo y mejorando aptitudes para distintas experiencias, cada una de las áreas del juego, son fundamentales para los niños, les permite fortalecer los músculos de su cuerpo, la coordinación, la motricidad gruesa y fina. Es necesario tener en cuenta que el niño lleva su vida durante los primeros años a través de juegos.

El juego es indispensable para la estructuración del yo, porque permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él, creando mecanismos adaptativos que hacen que participe de su entorno más fácilmente y con menos estrés, desde otro aspecto, el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque: enriquece la imaginación; el juego aporta mucho en el proceso creativo, desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria, a su vez que permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, la comprensión, la aceptación de la realidad externa (Gómez, 2018, p. 59).

Los niños mediante el juego desarrollan capacidades sociales, afectivas, comunicativas y sociales, además esta actividad proporciona importantes beneficios, basados de acuerdo al estadio evolutivo por que atraviesa el niño, para ello es recomendable tener en cuenta ciertos aspectos al momento de planificar un juego, es indispensable tener en cuenta su localización, para que dependiendo el espacio se tomen medidas que generen el logro de las metas, mediante la satisfacción de necesidades, adicionalmente el guía debe considerar las características del contexto social y del grupo de niños, logrando la inclusión y participación activa de todos (Bermejo y Blázquez, 2016).

Como toda técnica el juego en el caso de los niños aportará grandes beneficios, pero para obtenerlos se necesita tener en cuenta algunos aspectos, éste debe ser adecuado para la edad del niño, en el cual no involucre un esfuerzo extra para entenderlo, pues se convertirá en una actividad aburrida y muy poco atractiva, además al momento de jugar no se debería hacer uso de la fuerza sino más bien proporcionar libertad de acción.

Importancia de juego

El juego es una actividad que conlleva muchos y variados procesos, por ello su aporte e importancia puede ser observado en distintos aspectos

El juego es un mecanismo agradable y espontáneo que le ayuda a aprender habilidades sociales y motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo. Es necesario para el desarrollo saludable del niño. El 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con ese desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas (Anderson y Bailey, 2017, p. 1).

Jugar involucra recrearse, este último es uno de los derechos universales que se le otorgan a niños, niñas y adolescentes, además también es una necesidad, porque a través de esta actividad las personas experimentan, crean, sienten curiosidad, permiten expresarse y ampliar sus horizontes de pensamientos, también en la educación debe considerarse como herramienta innata de interacción, comunicación y aprendizaje, al igual que a través del juego se adquiere mayor práctica de valores y desarrollo de autoconfianza.

Características del juego

El juego es una actividad universal y esencial para el desarrollo social sano, sus características básicas son las siguientes:

- El juego proviene de una motivación intrínseca: tiene lugar porque el niño desea realizar una actividad dada, no porque le obligan.
- El juego contiene su propio propósito así como sus propios medios.
- El juego no está regido por normas.
- Durante el juego, los niños imponen sus propios significados objetos.

- El juego implica un cierto elemento de no literalidad (Daubert, Ramani, y Rubin, 2018, p. 15).

Al ser el jugar uno de los primeros actos que realiza el ser humano después de su nacimiento esta actividad involucra la relación con el ambiente que le rodea, por cuanto para niños de 4 a 5 años debe ser dinámico, alegre, con normas que no sean establecidas por el adulto antes del juego sino que los niños enuncia sugerencias durante su práctica, se puede considerar factible que se oriente hacia objetivos pero siempre que estos no limiten la actividad natural de los menores.

Durante toda la vida pero principalmente en los primeros años el ser humano debe aprovechar ampliamente los juegos. El juego debe ser libre, voluntario, satisfactorio y espontáneo de manera que el niño que observe, vivencie y experimente el contexto que lo rodea, siendo este su principal escenario, para el desarrollo y representación de su imaginación, creatividad, socialización y creación de valores personales, democráticos y comunitarios.

Funciones del juego

Entre las diversas funciones que proporciona el juego las más importantes son:

Función de conocimiento: aquí los juegos son considerados instrumentos cognitivos, para explorar, experimentar y descubrir particularidades de su entorno.

Función anatómico funcional: el juego provoca una mejor condición física, permite a los niños tomar conciencia de su cuerpo, espacio y tiempo.

Función estética y expresiva: a través del juego se desarrolla la expresión corporal y el movimiento, además de la capacidad de manifestar sentimientos y emociones, exteriorizándolas a través de movimientos corporales.

Función comunicativa y de relación: el juego permite un contacto permanente entre los miembros del grupo, la interrelación entre pares, además del desarrollo de valores cooperativos y comunitarios, estableciendo vínculos con los demás (Cañizares y Carbonero, 2017).

Como se sabe el juego es una actividad realizada cotidianamente por el ser humano, que fortalece ámbitos tanto familiares, sociales, académicos, culturales, entre otros, esta actividad abarca un concepto muy rico, cuya caracterización en una sola función es muy difícil, por cuanto a más de las antes mencionadas es muy común encontrar a diario en una escuela o comunidad estas: diversión, competencia, cooperación, libertad, voluntariedad, creativa, espontánea, simbólica, consensual, etc.

Teorías del juego

Existen diversas teorías que han encaminado a la actividad de jugar entre las que se destacan:

- Teoría del excedente energético propuesta por Spencer en 1855, El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
- Teoría de la relajación cuyo autor es Lazarus en 1883, El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.
- Teoría del pre-ejercicio de Groos en 1898, El juego no es sólo ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.

- Teoría de la recapitulación desarrollada por Granville Stanley Hall en 1904, El desarrollo del individuo repite en muchos aspectos el desarrollo de la especie. La ontogenia es una recapitulación de la filogenia. El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.
- Teoría del juego de Freud en 1898, 1906 y 1920, El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
- Teoría de la derivación por ficción por Claparède en 1932 El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.
- Teoría de la dinámica infantil propuesta por Buytendijk en 1935, El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño) (Gallardo, 2018).

A través de los años muchos autores han realizado importantes aportes sobre el juego, entre sus legados podemos encontrar varias teorías del juego, y al existir tal diversidad se puede evidenciar, que este aspecto siempre ha sido objeto de estudio, iniciando por conocer sus beneficios, funciones y utilidades, pero al analizarlas se puede constatar que la práctica de juegos le revela al ser humano su manifestación de libertad mediante la expresión propia de su personalidad.

Evolución del juego según la edad del infante

Según Canet (2017) existen diferencias en la evolución del juego por la edad de los niños, entre las cuales se tiene:

- 0-2 años: las primeras experiencias de los niños con sus cuidadores principales (figuras de apego) marcarán su grado de sociabilidad y su modo de acercarse a los demás.
- 3-5 años: en esta fase empieza el juego social, la coordinación de intenciones, el aumento de las actitudes comunicativas, se forman grupos en torno al mismo tipo de juegos y empiezan a aparecer las conductas de cooperación y ayuda. En las relaciones con los iguales van a ir aprendiendo y entrenándose en el control de la agresividad, coordinación de acciones, cambio de perspectivas etc.
- 6-9 años: en estas edades los grupos son inestables, se proponen objetivos inmediatos a conseguir y una vez conseguidos, el grupo se disgrega; sus preferencias cambian de acuerdo con los juegos. Existen los compañeros habituales y sus conversaciones giran en torno a tareas comunes. (pp. 2-3).

El juego que realiza tanto el bebé como el niño va evolucionando de acuerdo a la edad y forma de crecimiento, de acuerdo a cada etapa se cumplen distintas funciones, por ello se promueven el desarrollo de habilidades y destrezas ligadas a sus capacidades, con el paso de los meses el juego se va haciendo más sofisticado lo cual también es para padres y especialistas un indicador de que no existen retrasos en el desarrollo del niño.

Desarrollo infantil y los juegos

Jean Piaget (como se citó en Granado y Garayo, 2015), manifiesta que el juego es buen indicador del momento evolutivo en el que se halla inmerso el niño. El paso de una etapa a otra no implica la desaparición de la tipología de juego de la etapa previa, en la misma línea, el orden de aparición de todas las tipologías de juego es invariable, sin embargo el momento concreto del desarrollo puede variar. La secuenciación que este autor propone es:

- El juego funcional o de ejercicio (Estadio sensoriomotor, 0-2 años): repetición constante de acciones que aportan placer por el mero hecho de su repetición.
- El juego simbólico (estadio preoperacional 2-6 años): simulación de situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.
- El juego de reglas (Estadio de las operaciones concretas 6-12 años): las reglas aparecen en los juegos mucho antes de que los niños/as comiencen a practicar los juegos colectivos.
- El juego de construcción: esta tipología de juego se desarrolla de forma simultánea con el resto, presentándose y reforzando al juego predominante en cada etapa. El juego de construcción potencia la creatividad, facilita el juego compartido, desarrolla la coordinación y la motricidad fina, trabaja la atención sostenida y dividida, trabaja el razonamiento espacial (p. 6).

Es conocido que la estimulación del niño es indispensable para su desarrollo integral desde los primeros meses de vida, incluso algunas actividades se pueden hacer antes de su nacimiento, por ello es importante tener en cuenta la edad cronológica para plantear actividades que le permitan la satisfacción de sus necesidades básicas, expresar su creatividad e imaginación y el desarrollo de destrezas motoras, de lenguaje, de comunicación y socialización.

Tipos de juegos

Actualmente la mayoría de las actividades pueden realizarse de distintas maneras, más didácticas y lúdicas, pero tienen como base algunos tipos de juegos como los que se mencionan a continuación:

Juego físico: este tipo de juego se desarrolla desde edades muy tempranas, se observa en casi todos los mamíferos y en las personas se manifiesta mediante habilidades motoras gruesas y finas.

Juego con objetos: este tipo de juego, puede ser observado no solo en humanos sino también en algunos animales, y se refiere al conocimiento del mundo a través de la manipulación de distintos elementos, conociendo texturas y cualidades de dichos objetos.

Juego simbólico: aquí se incluyen representaciones determinadas situaciones en las cuales el niño se expresa y comunicar el significado.

Juegos con reglas: este tipo de juegos incluyen carrera, persecución, retos, escondida, lanzar y recibir objetos o pelotas, cuya principal característica es que están determinados por parámetros sobre los cuales se encaminan para su realización, es necesario mencionar también que dependiendo de la edad de los niños, son ellos quienes cambian o ponen nuevas reglas para la realización de los juegos (Whitebread, y otros, 2017, p. 13).

Los diversos tipos de juegos cuentan con funciones y características distintas, pertenecen a una cadena de evolución según la edad del niño, pues se inicia con el juego físico el cual se desarrolla desde los primeros días de vida, luego se puede observar el juego con objetos este inicia muy temprano por ejemplo cuando la mamá le da al niño un chinesco este empieza a interactuar en base al objeto y sonido.

El juego simbólico que se da durante los primeros años de escolarización en el cual los niños representan situaciones de vida diaria, imitando posturas, actuaciones y personajes, generalmente inician representando a sus padres, abuelos o familiares, posteriormente aparecen los juegos de simulación y con reglas, generalmente se dan en un ambiente escolar y con la interacción de sus pares, involucran mayor actividad física, creativa y dinámica.

Plan de desarrollo de una sesión de juego

En el momento de programar una sesión de juegos se ha de tener presente una serie de acciones generales para planificar, las cuales marcarán un indicio de posibles resultados, inconvenientes, o fortalezas, según Venegas, García, y Venegas, (2018), para realizar una sesión de juego se debe tener presente:

- 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 la experiencia lúdica de los participantes.
- Ambientación: a través de elementos motivadores se intentará 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: 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 (p.50).

La preparación de una sesión de juegos requiere de muchas observaciones, porque esta actividad debe realizarse con una fin, por lo cual en base a ello debe elegirse un juego que responda a las necesidades o la temática que se quiere abordar, si es necesario se deben hacer adaptaciones y cambios para que se genere una mayor comprensión, es indispensable que cuando se desarrolle la actividad exista un buen ambiente que se logrará con acuerdos y reglas definidas, estas no deben ser impuestas sino que deben tomar consensos para la

satisfacción de todos los participantes, al finalizar es muy importante hacer una evaluación que permitirá al grupo conocer falencias o virtudes, a partir de las cuales se podrán hacer correctivos o cambios en el futuro.

Elementos de un ambiente de juego

Para diseñar un ambiente motivador y lúdico de juego se debe analizar las diferentes posibilidades de uso de los espacios, los materiales que se ofrecen y las relaciones que se propician.

El medio en el que el niño se desenvuelve promueve, facilita o potencia determinadas acciones y condiciona un determinado tipo de relación e intercambio. Estos ambientes o contextos de juego se configuran con unos límites y normas básicas para la seguridad y la garantía de la evolución de los niños, además del necesario reconocimiento por parte del adulto de la acción transformadora infantil desde el caos creativo. Las reglas del juego surgen espontáneamente y se van reinterpretando y ajustando a la deriva lúdica, dando lugar a la complejidad y a la singularidad (Ruiz, Gálvez y Abad, 2016, p. 47).

Los diversos significados sobre el juego en su mayoría contienen características que posibilitan su realización exitosa, entre las más comunes y utilizadas podemos encontrar las siguientes: La dimensión espacio-temporal, esta se caracteriza por designar un tiempo y espacio determinados, cuyos límites permitan el alcance de objetivos. El uso de reglas, este elemento es indispensable, pues al contrario de lo que se puede creer no limita las actividades lúdicas, sino que plantea múltiples alternativas. Finalmente la libertad, este punto facilita estrategias, ya que nadie debe ser obligado, cada persona puede jugar de la forma que considere más adecuada de acuerdo a las particularidades del juego.

El papel del docente en el juego

Una de las características principales de un buen docente es la creatividad, lo que le da las pautas necesarias para utilizar cualquier situación de juego para el desarrollo integral de sus educandos, encontrando también en estas actividades gran cantidad de recursos, que permitan desarrollar en cada uno su lado más humano.

En la educación inicial, el juego no es sólo una actividad necesaria que debe contemplarse sino un contenido que debe enseñarse por su relevancia simbólica respecto del mundo cultural del cual el niño participa. Definirlo de este modo sitúa al juego en el marco de la responsabilidad del educador ya no como medio, estrategia o actividad para presentar o facilitar el aprendizaje de otros contenidos, sino como un contenido en sí mismo. Esto significa que la inclusión del juego no puede quedar librada al azar o a la actividad espontánea del niño (INFoD, 2017, p. 15).

El rol del docente en el juego requiere de muchas responsabilidades, pues es quien planifica y realiza programaciones con actividades estimulantes, durante el proceso debe acompañar a los niños con una actitud motivadora, que valore los significados y aportes que los menores proponen y para que se desarrolle eficazmente, el educador cumple con aspectos como: conocer habilidades, limitaciones, fortalezas y posibilidades de sus educandos, su principal instrumento debe ser la observación que le posibilitará intervenir o cambiar ciertos aspectos de ser necesario.

Un maestro debe ser la fuente de unión, creación, interacción y participación de sus alumnos, que debe tomar al juego como un aliado para desarrollar la imaginación del niño, casi virgen de vivencias en este mundo, con fuentes de información que le permitan

dramatizar, seguir reglas y relacionarse porque el espacio lúdico mismo es un espacio-tiempo para la vivencia (Serkín, 2016).

El juego como técnica didáctica y pedagógica

El juego como se ha manifestado a lo largo de este estudio tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor con la finalidad de transformar el aprendizaje, dejando de lado metodologías que no motivan a los niños a ser constructores, creativos de su realidad, sino a obedecer patrones planteados, coartando el desarrollo integral, motivando al conformismo y memorismo.

El juego tiene gran cantidad de ventajas para poder formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas, además los y las discentes aman jugar y este tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y emocional. Los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales, sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y aspectos pre-didácticos (Montero, 2017, p. 10).

La educación tradicional generalmente se enfoca en ser unidireccional y dirigida desde el docente hacia el alumno, actualmente se busca darle un nuevo enfoque involucrando nuevas estrategias, entre las cuales figura el juego por ser una actividad natural y espontánea, que fomenta el desarrollo de habilidades, cuando el juego forma parte de un currículo se generan nuevos espacios, que transforman al ambiente en bidireccional en el cual el docente y sus alumnos aprenden en el proceso, siendo a través de una mirada pedagógica, que el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano, permitiendo la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, adaptación social, libertad y la expresión (Tamayo y Restrepo, 2017).

Juego motor e inclusivo

Vivimos en un país muy diverso en él se reúnen diferentes culturas, pueblos, nacionalidades, lenguas, en el cual las personas que tienen algún tipo de discapacidad o dificultad tienen los mismos derechos que los demás, entre estos también está el jugar y recrearse.

El juego es una actividad que, salvo que se imponga de forma incorrecta, no deja fuera a nadie, indiferentemente de cada situación jugar es una buena forma de trabajar la inclusión, para ello es importante encontrar una buena actividad, que permita la participación activa de todos, por cuanto que permita que en cada contexto no haya ninguna persona excluida sea por el motivo que sea (Aranda, 2018).

Las actividades lúdicas al igual que la inclusión suponen la adaptación de todos los integrantes, en donde se destacan la comunicación y apoyo cooperativo. Mediante el juego inclusivo se trabajan aspectos como: toma de decisiones, creatividad, interrelación, proponer roles, etc. Todo esto posibilita el desarrollo integral de un grupo diverso.

Enfatizar en juegos inclusivos supone el rechazo a concepciones exclusivas o parciales limitadas a niños con discapacidades, pues son juegos accesibles para todos, independientemente de sus cualidades o diferencias, se trata de juegos donde cualquiera puede aprender del encuentro con el otro (Córdoba, Lara, y García, 2017, p.86).

Los niños ven y aceptan el mundo de maneras distintas, ya que ellos no tienen grandes prejuicios, por ende su participación es vital para la creación de espacios inclusivos en su vida, lo ideal es transmitirles conceptos de respeto y diversidad, de tal manera que comprendan que las diferencias no separan a las personas, sino que por el contrario, enriquecen los ambientes.

Juego y motricidad

El juego y motricidad son dos elementos que no pueden ser separados, porque atienden a un mismo fin y su interrelación es necesaria para el desarrollo integral del ser humano.

Las características del juego lo posicionan como un elemento fundamental en el desarrollo del ser humano y de la cultura, es una experiencia trascendental vinculada con variadas formas de manifestar y vivenciar la cultura. Nos hace más humanos y a la vez se constituye en una experiencia de vida que queda anclada en la memoria (Cáceres, Granada, y Pomés, 2018, p. 5).

Después de que el niño cumple tres años, logran una autonomía motriz, es más arriesgado y trata de hacerlo todo por sí mismo, esto se ve reflejado en actividades de vestimenta, comida y aseo, este desarrollo también posibilita que desarrolle nuevas destrezas de juego, donde moverse, atrapar y lanzar son comunes en su vida, por tanto la actividad física limita problemas como el sedentarismo, e invita al niño a tener nuevas oportunidades de recreación, utilizándose movimientos que lo lleven a descubrir el conocimiento mediante la realización de las diversas acciones que construyan un aprendizaje significativo (Sailema, y otros, 2017).

Aportes del juego en motricidad gruesa

Si se plantean adecuadamente programas enriquecedores sobre experiencias motrices a niños en edad preescolar y educación básica, se obtendrá como resultado, personas capaces de enfrentar cada etapa de su ciclo escolar con mayor éxito. Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez (2018), expresan su criterio sobre el aporte del juego en motricidad gruesa:

- Las habilidades físicas desarrolladas en el juego mejorarán los sentimientos generales de eficiencia en el niño.

- Los niños activos, si están demasiado tiempo, quietos y encerrados, seguramente aprenderán con menos entusiasmo las tareas de clase.
- El movimiento es una necesidad inherente a los niños, que al ser reprimido puede conducir a comportamientos indeseables. Gran parte del fracaso escolar pueda ser causado por la “prematura intelectualización” de los aprendizajes escolares (p.6).

El juego es básico y fundamental para el desarrollo integral de los niños, permite entre muchas cosas aprender, divertirse, conocer y experimentar, por estos motivos, es recomendable, aplicarlo constantemente en todas las actividades, la realización de juegos también tiene importantes beneficios en el desarrollo motor grueso de los infantes. Por ello es que para un correcto desarrollo se debe trabajar cuerpo y mente, utilizando actividades lúdicas con las cuales los niños rían, conozcan su cuerpo, desarrollen y potencien sus habilidades.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales que se utilizaron en el presente trabajo investigativo fueron: Material bibliográfico: copias de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1), libros, revistas y textos especializados; material de oficina; esferos, grapadora, perforadora, hojas A4; material informático: ordenador, memoria USB, discos compactos, internet, impresora, etc.

En el presente trabajo se utilizó el diseño de la investigación no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural, se estableció el diagnóstico, para su respectivo análisis sin manipulación de ninguna de las variables. La investigación fue de tipo mixta, cualitativo que sirvió para realizar un análisis y descripción de los resultados y variables, y cuantitativo se lo utilizó en la recopilación de datos numéricos arrojados en la aplicación del instrumento.

Dentro de la investigación también se hizo uso de los siguientes métodos:

El método descriptivo se utilizó para elaborar lo referente a la problematización y justificación de la investigación, permitió analizar y detallar la relación e importancia del el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. El método analítico – sintético sirvió para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables acerca de la motricidad gruesa y el juego. Por otra parte, este método se empleó al momento de elaborar el análisis e interpretación de los resultados. El método inductivo - deductivo ayudó en el análisis de los resultados obtenidos en base a la aplicación de instrumentos, permitió cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejaron 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, 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).

La muestra de esta investigación comprendió 12 personas, es decir 11 niños y 1 docente del nivel inicial II del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes. Se tomó 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 cumplió con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

f. RESULTADOS

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

Tabla 1

Motricidad gruesa

Variable	f	%
Alerta	1	9
Medio	7	64
Medio alto	1	9
Alto	2	18
Total	11	100

Fuente: Niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes.

Elaboración: María Elena Encarnación Peñaloza.

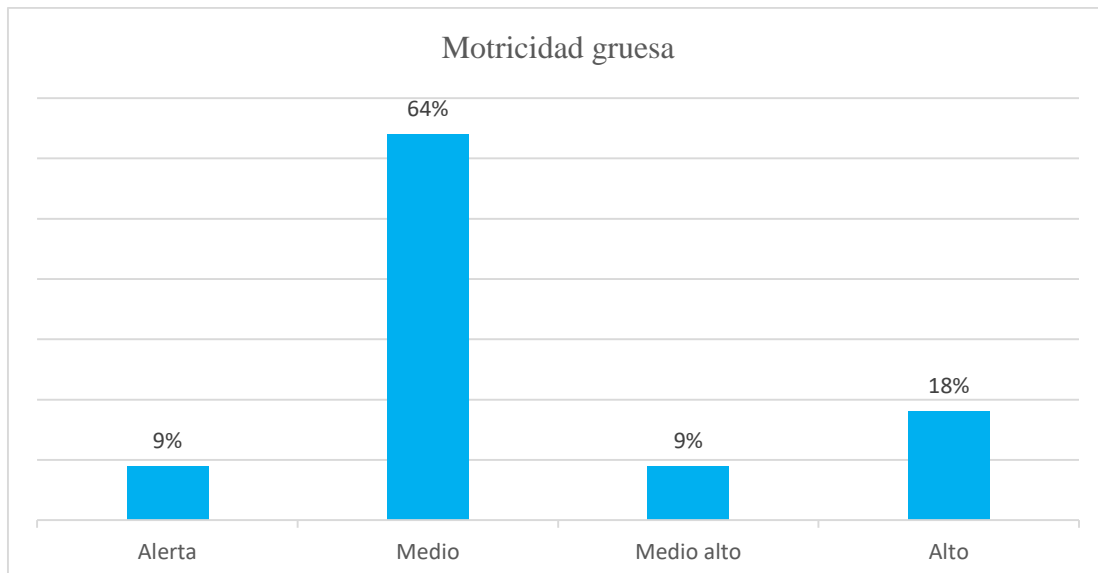


Figura 1

Análisis e interpretación

El ser humano desde el momento del nacimiento está en constante desarrollo de habilidades, una de estas es la motricidad gruesa, que según Mendoza (2017) 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. Para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo (p. 14).

En referencia a la tabla 1 y figura 1 se puede evidenciar que el 9% de los niños se encuentran en un nivel de alerta, el 64% en medio, el 9% en medio alto, mientras el 18% en alto.

Los datos obtenidos revelan que la mayoría de la población se ubica en un nivel medio y alerta en esta área, evidenciando que los niños presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, mostrando problemas al caminar en punta de pies, dar tres o más pasos en un solo pie, saltar con pies juntos una cuerda a 25 cms, saltar alternando los pies, por tanto es necesario e importante que se propicien juegos de movimiento, actividades libres, dinámicas que involucren equilibrio, saltos, coordinación, lateralidad, carrera, entre otros, puesto que generalmente estos problemas se producen por una falta de estimulación provocando que los niños desarrollan estas destrezas a diferente ritmo, por ello es imprescindible tomar atención a esta área para que se trabaje oportunamente a fin de ayudar que los niños puedan mover sus músculos armoniosamente permitiendo que el infante se movilice y desplace con soltura.

Resultados obtenidos de la entrevista realizada a la docente de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes.

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Natación, danza, gimnasia rítmica e inglés, porque permiten el desarrollo integral de los niños.

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

Experiencias de aprendizaje y talleres. Adecuadas para la enseñanza de niños de 4 a 5 años.

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

TDA, TDAH, dificultades de lenguaje, dificultades de motricidad gruesa y fina.

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

Adaptaciones curriculares. Planificación y ejecución de juegos que involucren movimiento, canto, circuitos y retos.

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

Si, conjuntamente con los niños y maestra se acordaron compromisos como: saludar, respetar, ser puntuales, cuidar las instalaciones, utilizar palabras mágicas, entre otros. Pues les permite a los niños desarrollar habilidades de liderazgo, cooperación, comunicación y fomenta la práctica de valores

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

Tanto fuera como dentro del salón de clases la participación de los niños es buena, puesto que se cumplen los compromisos acordados.

g. DISCUSIÓN

En el presente trabajo se investigó y analizó la importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes, para lo cual se utilizó instrumentos como la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1), métodos y técnicas a través de una entrevista estructurada a la docente, que sirvieron en la recolección y verificación de datos, a su vez los mismos permitieron dar constancia a los objetivos específicos planteados a lo largo de la investigación.

En referencia al primer objetivo: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD - 1) de Nelson Ortiz Pinilla, este instrumento posibilitó el diagnóstico en el área de motricidad gruesa, en el cual se pudo evidenciar que el 73% de la población tomada para el estudio se encontraba entre los niveles medio y alerta, evidenciándose dificultades principalmente en actividades como: caminar en punta de pies, dar tres o más pasos en un solo pie, saltar con pies juntos una cuerda a 25 cms, saltar alternando los pies, a su vez también es posible contrastar mediante los resultados el criterio que la docente manifestó en la entrevista, en la cual menciona que existen en el salón de clases niños con dificultades en el área de motricidad gruesa. En tal sentido Rodríguez, Sánchez, y Porto, (2019) manifiestan que es indispensable tener en cuenta que las habilidades de motricidad, son el conjunto de acciones de movimientos, que aparecen a la par del desarrollo del hombre, es decir estas se manifiestan de forma paulatina en la medida que el niño participe e interactúe con el medio en el que se desenvuelve creando una respuesta motriz que permite a los niños dominar su propio cuerpo y moverse sin dificultad.

Respecto al segundo objetivo: conocer las estrategias que las docentes utilizan para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, se aplicó una entrevista a la docente, la cual permitió conocer los métodos que se emplean en el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo estas las experiencias de aprendizaje y talleres, es real que son metodologías que prestan importantes beneficios en el desarrollo cognitivo del niño, pero también es indispensable mencionar que adicionalmente en el currículo de educación inicial planteado por el Ministerio de Educación, se presenta como estrategia el juego trabajo siendo este un elemento inclusivo que posibilita el desarrollo integral de los niños, permitiéndoles generar un aprendizaje significativo por descubrimiento a través de sus experiencias, con lo cual el niño puede edificar con bases sólidas sus conocimientos, desarrollando destrezas a través de su capacidad creativa e intuitiva, puesto que “El aprendizaje no es un proceso lineal. Aprender implica embarcarse en viajes de ida y vuelta, en altos y bajos, en búsquedas en espiral, en circuitos incomprensibles, en caídas, errores y redescubrimientos continuos” (Narváez, 2018, p. 4). Por ello se necesita de una metodología en la que el propio niño inicie indagando, sin ninguna clase teórica, de forma que esta experiencia pueda resultar muy motivadora ya que: el alumno evocaría a su memoria para traer conocimientos previos, a los cuales les dará sentido o significado y utilidad a lo que va a aprender (Forteza, 2019).

En cuanto al tercer objetivo: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, para darle cumplimiento, se elaboró una propuesta y guía metodológica, titulada “Viajemos a la galaxia de los juegos” la cual está compuesta por 40 juegos infantiles de diversos tipos, los cuales atienden actividades como saltos, equilibrio, coordinación, carrera, lanzamiento, atrapar, fuerza, etc. Mediante los cuales los docentes fomentarán en los niños el fortalecimiento tanto de la motricidad gruesa como también de otros ámbitos como social, emocional y académico, puesto que la acción

de jugar tiene gran cantidad de ventajas, todas estas indispensables para formar parte del aprendizaje, además los niños en edad escolar aman jugar y esto facilita el adecuado desarrollo en diversas áreas. Corroborando con Montero (2017) quien menciona que los juegos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sino que promueven el aprendizaje de destrezas, de ahí la tarea de los docentes sea creativamente planear juegos dinámicos que supongan para sus educandos retos en los cuales sean ellos quienes busquen soluciones a través de análisis y reflexión crítica.

h. CONCLUSIONES

- A través de la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD – 1) se identificó que la mayoría de los niños de 4 a 5 años presentan problemas de motricidad gruesa, ya que se encuentran entre los niveles medio y alerta.
- Mediante la entrevista realizada se conoció que la docente utiliza las experiencias de aprendizaje y talleres como metodología para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, porque considera que se adaptan a las necesidades de sus educandos, adicionalmente mencionó que los juegos son utilizados en momentos de diversión y recreación de los niños, sin considerarlo como principal herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Se diseñó una guía de actividades denominada “Viajemos a la galaxia de los juegos”, la misma que tiene el propósito de fortalecer el área de motricidad gruesa a través de 40 distintos tipos de juegos infantiles, los cuales están diseñados para realizarse de forma individual y atienden al desarrollo de habilidades motoras gruesas como: lateralidad, coordinación, equilibrio, carrera, saltos, etc.

i. RECOMENDACIONES

- Utilizar instrumentos de evaluación, pruebas, tests o escalas de desarrollo al inicio, durante y al finalizar el periodo académico, para que la docente identifique las dificultades de motricidad gruesa que los niños puedan presentar y se propongan actividades para fortalecerlas.
- La docente continúe diseñando nuevas actividades y fortaleciendo al juego como estrategia metodológica, que involucren a los niños en diversos escenarios, a aprender a través de la experimentación e indagación.
- La docente ejecute los juegos de la propuesta alternativa denominada “Viajemos a la galaxia de los juegos”, con los niños de 4 a 5 años, de tal manera que se fortalezcan las habilidades de motricidad gruesa, además que socialice la guía y la comparta a nivel institucional, para que pueda ser utilizada cuando cualquier docente lo considere pertinente.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Acerbio. (2018). 25 Actividades para desarrollar la Motricidad Gruesa. Recuperado de [imageneseducativas.com/actividades-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa/](https://www.imageneseducativas.com/actividades-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa/)
- 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/Laimportancia-del-juego.pdf>
- Alonso, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte, Salud*.
- Aranda, F. (2018). Desarrollo sostenible de la sociedad a través del juego. *Educación a través del deporte: actividad física y valores, 1*, 613-620.
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). El juego infantil y su metodología. España: EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
- Cáceres, F., Granada, M., y Pómes, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva 12(1)*.
- Canet, C. (2017). Evolución del juego en la infancia. Recuperado de: <http://www.colegiocamarenacanet.es/wp-content/uploads/2017/04/Evoluci%C3%B3n-del-juego-en-la-infancia.pdf>
- Cañizares, J., y Carbonero, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*. Madrid: Wanceulen.
- Córdova, E., Lara, F., y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 4(32)*, 96.
- Daubert, E., Ramani, G., y Rubin, K. (2018). El aprendizaje basado en el juego, y el desarrollo social. Toronto, Canadá: University of Toronto.

- Edo, M., Blanch, S., y Anton, M. (2016). El juego en la primera infancia. Barcelona: OCTAEDRO, S.L. Recuperado de octaedro:
<https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>
- Estreves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero The. *Revista mensual de la UIDE*, 3(8). 161-165.
- Fortea, M. (2019). Metodologías didácticas para la enseñanza. *Materiales para la docencia universitaria* (1), 14-30.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. ResearchGate
- Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5.
- González, J. (2015). *La psicomotricidad: evolución histórica, concepto y cómo se concibe hoy en día. Visión actual de dos maestras de educación infantil en segovia* (Tesis de grado). Universidad de Valladolid, España.
- Granado, N., y Garayoa, A. (2015). Juegos cooperativos: aprender a cooperar, cooperar para aprender. Recuperado de Jornadas Educativas:
<https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>
- INFoD. (2017). El juego en la educación inicial. *Jornada Institucional* (1), 13-22.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Revista espirales*, 3, 12-15.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Revista Pensamiento Matemático*, 7(1), 75 - 79.
- Narváez, R. (2018). La clase invertida: el docente como facilitador. *Para el aula* (28) 4-12. Recuperado de
https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_28/pea_028.pdf

- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. (1) Quito.
- Robles, A. (2019). Fundamentos y manifestaciones de la motricidad humana. *Habilidades motrices básicas y juegos motores*, 10(33), 1-15.
- Rodríguez, Y., Sánchez, N., y Porto, F. (2019). Juegos para la motricidad gruesa como parte del desarrollo integral de los niños en sexto año de vida. *Acción*, 1(6), 1-7.
- Rosada, S. (2017). Desarrollo de Habilidades de Motricidad Gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de preprimaria (tesis de grado). Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Ruiz, Á., y Abad, J. (2016). Lugares de juego y encuentro para la infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, (71) 37-62.
- Sailema, A., Sailema Torres, M., Amores, P., Navas, L., Víctor, M., y Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.
- Serkín, M. (2016). Creatividad y libertad: hacia la definición de las claves del juego. *Lúdicamente N° 10*, 5(10), 1-2.
- Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*, 13(1), 110-113
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York.
- Valle, S. (2015). El desarrollo motor. *Temario técnico de educación infantil*. Recuperado de Oposiciones a la Enseñanza:
<https://www.oposinet.com/temario-tecnico-educacion-infantil/temario-1-tecnico-de-educacion-infantil/tema-18-el-desarrollo-motor-factores-que-determinan-el-desarrollo-motor-leyes-del-desarrollo-fases-etapas-de-la-prension-y-la-marcha-la-grafo-motricidad-y-s>

Venegas, M., García, M., y Venegas, A. (2018). El juego infantil y su metodología. Málaga: IC Editorial.

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

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-deljuego-010.pdf>

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA

COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN

PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA

VIAJEMOS A LA GALAXIA DE LOS JUEGOS



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

AUTORA: María Elena Encarnación Peñaloza

**LOJA – ECUADOR
2020**

Título: Viajemos a la galaxia de los juegos

1. PRESENTACIÓN

Durante la etapa preescolar, el niño despliega y desarrolla importantes destrezas y habilidades, en diferentes áreas, además comienza a fortalecer velozmente sus sistemas: muscular y esquelético, incrementando su tonicidad, con lo cual se evidenciará un progreso en actividades como: caminar, saltar, lanzar, correr, entre otros. Por este motivo, un ámbito muy importante que se trabaja en Educación Inicial en nuestro país es la Expresión Corporal y la Motricidad, a partir del cual se realizan variadas actividades de motricidad desde edades muy tempranas, con la finalidad de que los niños se desarrollen integralmente.

Entre los 4 y 5 años, los niños poseen habilidades de movimientos con más coordinación, su equilibrio también mejora, y su fuerza se incrementa considerablemente, permitiéndoles adquirir características de movimiento que mantendrán hasta la edad adulta. Durante esta etapa un factor importante sin duda es el juego, ya que por medio de este, los menores interactúan con su familia, pares y sociedad, además potencian su inteligencia, expresión, comunicación y creatividad. Es destacable que las actividades motrices son realizadas de mejor manera cuando se ejecutan en grupo, pues se desarrollan importantes estímulos sociales y emocionales.

Por lo planteado anteriormente se ha elaborado una guía denominada “Viajemos a la galaxia de los juegos” con la finalidad de proporcionar al centro y los docentes actividades cuya base esté centrada en la ejecución de juegos que aporten al fortalecimiento de habilidades de motricidad gruesa, y por ende posibiliten el desarrollo de otras destrezas necesarias en la vida de los niños.

2. JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta tiene la finalidad de ofrecer un aporte significativo mediante actividades que están encaminados a fortalecer y desarrollar la motricidad gruesa en los niños para facilitar la toma de conciencia y percepción de su cuerpo favoreciendo el control del mismo mediante el juego, pues este al ser una actividad recreativa física y mental que a la vez de divertir o entretener permite ejercitar diferentes capacidades o destrezas que ayudan a los niños a desarrollar habilidades motoras fundamentales para el aprendizaje motor.

Los principales beneficiarios de las actividades son los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes, con el fin de que a través de los juegos logren potenciar su motricidad gruesa y alcancen un perfeccionamiento de destrezas, también el aporte ayudará a sus docentes y padres de familia, pues la propuesta consta de una guía ampliada para el desarrollo de los juegos, que podrán ser utilizados en un futuro, cuando la institución estime conveniente.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar una guía de juegos para ayudar al fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

- Planificar diferentes tipos de juegos para fortalecer el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

- Otorgar al Centro de Educación Inicial Estancia Pokes, la guía denominada “Viajemos a la galaxia de los juegos” para fortalecer la motricidad juegos en los niños.

4. CONTENIDO

El juego es una actividad imprescindible en todas las personas, especialmente en la infancia, porque les permitirá, explorar, conocer y relacionarse con el mundo que le rodea, desarrollando habilidades de forma integral, un aspecto que interviene constantemente en las actividades lúdicas es la curiosidad, a partir de la cual los niños adquieren la capacidad de afirmar su pensamiento, crear y expresarse, así como afirman Gallardo y Gallardo (2018) el juego es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven.

Los juegos tienen diversas clasificaciones, atendiendo a diferentes parámetros, con los cuales dependiendo de la necesidad, creatividad e interés pueden ser utilizados y adaptados para obtener una finalidad, entre los juegos podemos encontrar:

Cooperativos: hacen referencia a la suma de esfuerzos y logros de un equipo, con el objetivo de alcanzar una meta, no se trata de una competencia, sino que se busca la unión del grupo. Para Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera, y Gil (2016) los beneficios de este tipo de juegos son: favorece la participación activa, trabajan los valores, entre otros, los interculturales y la mejora de la satisfacción de los participantes, con su uso y su capacidad de favorecer en el desarrollo de la autoestima y adquirir un auto-concepto positivo en sí mismo.

Los juegos menores requieren destrezas propias de los deportes, en lo cual se involucra directamente habilidades motrices como: desplazamientos, lanzamientos, recepciones, saltos, etc. Para la Junta Nacional de Jardines Infantiles (2018) constituyen una herramienta

básica, puesto que mantienen la complejidad del conglomerado de factores que se presentan en la contingencia de juego, además de que permiten a los niños un despliegue, una actuación coordinando capacidades cognitivas, físicas y sociales.

Según Baena y Ruiz (2016) los juegos tradicionales cumplen funciones primordiales durante la infancia, puesto que son los encargados de transmitir a los niños parte de su acervo cultural y por ende de su patrimonio, además se caracterizan por ser transmitidos de generación y generación, estos requieren de movimientos y se realizan generalmente al aire libre, sin pantallas y con amigos, permiten la transmisión de cultura y valores, a su vez que incitan a la práctica deportiva, al desarrollo de creatividad e imaginación.

Los juegos de simulación o imitación se complementan con los juegos tradicionales, debido a que este tipo de actividades son las representaciones simbólicas a partir de las cuales los participantes adaptan sus conductas motrices a diferentes escenarios complementándose, estos pretenden que el alumnado reproduzca situaciones concretas de su vida, de su entorno natural, social y cultural. El objeto es que los alumnos se identifiquen con personajes, asuman esquemas de comportamiento que ellos interpretan en dichos personajes, siendo el entorno en el que se desarrollan las personas es principal escenario para su representación.

Otro tipo de juego tomado para el fortalecimiento de motricidad gruesa es el juego de reglas en el cual según Pérez (s.f.) son actividades sensoriomotoras y simbólicas, para que un juego sea considerado juego de reglas, es necesario que cumpla con dos condiciones, fijar las reglas y concretarlas de forma clara, este tipo de juego presenta múltiples posibilidades de usos, permite el orden, disposición y participación tanto grupal como individual, a través de pautas definidas que deben ser aceptadas y respetadas, proporcionándole a la actividad además del desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, motoras y sociales. También

el desarrollo de valores cooperativos como tolerancia, democracia, responsabilidad y respeto.

Los juegos sociales son otro de los tipos de juego cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, aporte y cooperación, caracterizados por la búsqueda de la interacción de todos los integrantes del grupo y el desarrollo de valores como el compañerismo (Olivares, 2015).

Finalmente vamos a encontrar los juegos funcionales o de ejercicio, los cuales se dan en los primeros años de vida, se caracterizan por la repetición, coordinación de movimientos y desplazamientos; el juego competitivo, este se basa en enseñar a competir sanamente, aprender a saber perder y ganar, comprendiendo que el mundo y la vida no están estáticos sino que se producen constantemente cambios y variaciones.

Cada tipo de juego antes mencionado posibilita el desarrollo de diferentes habilidades en todas las áreas, específicamente en la motricidad gruesa se encuentran, según Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez (2018):

Caminar y correr: estas son habilidades que se presentan una tras otra, iniciado con caminar, que hace referencia a que el niño se traslada de un lugar a otro, realizando oscilación con sus brazos, una vez que alcanza esa destreza empieza a correr, desarrollando los desplazamientos a un ritmo más veloz y movimiento de las piernas, los brazos y otras partes del cuerpo.

Saltos: esta destreza inicia con los movimientos más básicos, el niño valiéndose de objetos y del apoyo de salta de arriba hacia abajo, después puede hacerlo, al contrario, de

acuerdo a como se fortalezca su habilidad aprende también a saltar sobre un pie o sobre los dos, en forma estática, alternando los pies, etc.

Lanzamientos y recepciones: el niño aprende a “tirar” al inicio pequeños objetos con ambas manos, luego va desarrollando la capacidad de hacerlo con una mano, puede también obtener la habilidad de lanzar hacía un objetivo específico, complemento esta destreza con la capacidad de recibir todo aquello que se le lanza.

Equilibrio: según Cidoncha y Díaz (2013), el equilibrio se puede dividir en dinámico y estático, el primero hace referencia a la posibilidad que tiene el niño de mantener el equilibrio en situaciones de movimiento y el segundo consiste en asumir y mantener una postura por un tiempo determinado.

Coordinación: Alonso (2018) manifiesta que la coordinación es la capacidad que tiene el cuerpo para asociar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones, involucrando la capacidad del niño para manipular y mover objetos, interactuando con su familia, pares, docentes y entorno.

Lateralidad: esta habilidad hace referencia a la preferencia que tenemos las personas para utilizar uno de los elementos pares de nuestro cuerpo, en las actividades de la vida diaria, sean estos: pies, manos, ojos, oídos, brazos y piernas, encontrando personas diestras, zurdas o ambidiestras (Bejarano y Naranjo, 2014).

Otras habilidades muy importantes y que complementan son la fuerza y la agilidad, consideradas como capacidades que permiten al cuerpo humano cambiar de posición en forma rápida, coordinando y manteniendo las partes del cuerpo y otros elementos adecuadamente para lograr el buen rendimiento en habilidades físicas, en la práctica del juego

se presentan numerables acciones, donde se requieren dichas capacidades, por ello desempeñan un papel fundamental en el desarrollo motor integral de los niños (Gordillo, Benítez, Acosta, y Sanabria, 2019).

5. METODOLOGÍA

La presente guía de juegos está dirigida a niños de 4 a 5 años, cuenta con 40 actividades, que serán ejecutadas por la docente, cuando considere necesario, mediante la utilización de varios métodos, técnicas y estrategias, cada juego está diseñado para atender distintas habilidades motoras gruesas, para iniciar en cada uno existe una actividad de motivación o calentamiento con la cual se evitara lesiones o posibles dificultades, los materiales que se necesitarán, el objetivo que se pretende lograr y el procedimiento para realizarla la actividad, el tiempo estimado para el desarrollo de los mismos es de 45 minutos en el que se incluyen también la evaluación mediante una lista de cotejo de acuerdo al objetivo, esta se encuentra en una tabla, al final de cada sesión.

Las distintas actividades planteadas están enfocadas a mejorar las habilidades motrices gruesas, a través de juegos que incluyan: movimientos, giros, saltos, lanzamientos, recepciones, desplazamientos, coordinación, fuerza, agilidad, carrera, lateralidad, equilibrio, etc. Para ello se usará materiales, como: balones, aros, cajas, cuerdas, bloques, sillas, cintas, mesas, baldes, ulas, chalecos, pitos, telas, entre otros.

6. OPERATIVIDAD

VIAJEMOS A LA GALAXIA DE LOS JUEGOS				
N°	Contenidos	Actividades	Materiales	Logros a alcanzar
1	Giros laterales	Juego: No dejes caer el tubo - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Realizar giros laterales coordinando sus movimientos y evitando que el tubo caiga. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Tubos de cartón - Parlante - USB - Pelota	Realiza giros laterales hacia derecha e izquierda, sin dejar caer el tubo.
2	Rodar	Juego: Rodando y pasando - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Rodar y mantener el equilibrio en el circuito. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Ulas - Pelotas plásticas - Testigo - Colchonetas - Cinta - Tiza - Chalecos - Pito	Rueda y mantiene el equilibrio en el circuito.
3	Agilidad y lateralidad de miembros inferiores.	Juego: Mis hábiles piecitos - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Pasar objetos haciendo uso de agilidad y fuerza de sus miembros inferiores. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Pelotas plásticas - Cestas - Objetos varios	Pasa objetos haciendo uso de sus pies con fuerza y agilidad.

4	Coordinación y lanzamiento en dos manos.	Juego: Fútbol flotante - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Lanzar coordinadamente el balón para que ingrese al arco. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Tela - Pelota plástica - Chalecos - Timbre - Pito	Lanza con dos manos y coordina sus movimientos insertando el balón.
5	Desplazamiento y equilibrio	Juego: Caminado juntos - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Caminar siguiendo las figuras marcadas en el suelo y mantener el equilibrio en su cuerpo. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Timbre - Chalecos - Tela - Tiza - Parlantes - USB	Camina en pareja siguiendo los patrones planteados.
6	Salto con los dos pies	Juego: Mira que color piso - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Saltar y desplazarse imitando el patrón que se presenta. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Cartel	Salta con pies juntos y se desplaza imitando el patrón que se presenta.
7	Movimientos corporales	Juego: Al rescate de los secuestrados. - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Sacar bolitas de la caja mediante el movimiento corporal. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Botellas plásticas - Pelotas de ping-pong - Parlante - USB - Sombreros - Pandereta	Expulsa pelotas de ping pong moviendo su cuerpo.

8	Equilibrio.	Juego: Circuito de motricidad - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Mantener el equilibrio en las estaciones del circuito. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Cubos, Ulas - Colchoneta - Cestas - Tiza - Cinta - Banderas - Conos - Timbre - Cronómetro - Dado - Bolsas de arroz	Mantiene el equilibrio sin dejar caer el objeto.
9	Lateralidad con estímulos visuales.	Juego: Cubos a mi derecha e izquierda - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Situar los cubos en la dirección indicada, mediante visuales. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Cubos - Ulas - Parlantes - USB - Canción	Mueve los objetos de derecha e izquierda, desarrolla su lateralidad con estímulos visuales.
10	Fuerza en miembros inferiores.	Juego: ¿Quién gana? - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Coordinar y desarrollar su fuerza en miembros inferiores, para halar la cinta. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Cesta - Pelota - Cinta - Tiza - Timbre - Adivinanzas - Sillas	Ejerce fuerza con miembros inferiores halando la cesta hacia su lugar.
11	Gateo	Juego: Árbol y sus frutos - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego	- Árbol de cartón - Testigos - Pelotas plásticas - Chalecos	Gatea y obtiene los frutos de árbol.

		<ul style="list-style-type: none"> - Gatear y atravesar los obstáculos del circuito con velocidad y coordinación, dándole la posta a su compañero de grupo. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Timbre - Cinta de capitán - Sillas 	
12	Lateralidad con los ojos vendados.	<p>Juego: Camina sobre las rocas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Desplazarse con los ojos vendados para reforzar su lateralidad. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Antifaz - Rocas de cartón - Parlantes - USB - Canción 	Se desplaza con los ojos vendados, reforzando su lateralidad.
13	Coordinación	<p>Juego: Pasa el balón</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - En parejas recibir y lanzar el balón hacia la pareja de su derecha. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tela - Balones 	Atrapa y lanza ágilmente el balón con sus manos.
14	Equilibrio sosteniendo su cuerpo con las dos manos.	<p>Juego: Mantén el equilibrio y toca el balón</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Mantener el equilibrio de su cuerpo, con fuerza y en distintas posiciones. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Balón 	Mantiene el equilibrio de su cuerpo con sus manos.

15	Salto.	Juego: Lanza el dado y salta - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Saltar por las casillas del color correspondiente. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Tizas de colores - Dados - Timbre - Chalecos	Salta por el color correspondiente.
16	Desplazamiento	Juego: Llena el cesto - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Desplazarse y marchar hasta la meta sin que caigan los objetos, de las cestas. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Cestos - Pelotas de ping-pong - Timbre	Se desplaza hasta la meta sin dejar caer los objetos.
17	Fuerza, coordinación, lateralidad y equilibrio imitación.	Juego: Imita la posición - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Imitar la posición indicada, coordinando lateralidad, fuerza y equilibrio. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Ruleta - Fichas con posturas corporales. - Parlante - USB - Cámara - Micrófono	Realiza la posición indicada, coordinando lateralidad, fuerza y equilibrio.
18	Fuerza y ubicación espacial	Juego: Rompe la piñata - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Seguir las instrucciones y romper la piñata. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Antifaz - Piñata - Palo de madera - Parlantes - Canción - USB	Aplica fuerza con miembros superiores, rompiendo la piñata.

19	Lanzamiento con una mano.	Juego: Al centro de panel <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Lanzar hacia el centro del panel la pelota utilizando solamente una mano. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero de fieltro - Pelota forrada de velcro - Cinta 	Lanza con una mano la pelota hacia el tablero, acercándose al punto central.
20	Lanzamiento, recepción y equilibrio.	Juego: Cada niño con su pelota <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Recibir y lanzar velozmente los balones sin que estos caigan al piso. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - 11 pelotas de diferentes tamaños y texturas. 	Mantiene el equilibrio en actividades de lanzamiento y recepción.
21	Coordinación y equilibrio en tres piernas.	Juego: Caminando con tres piernas <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Caminar, correr, saltar, girar, agacharse coordinar y mantener el equilibrio en “tres piernas”. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Liga de tela - Chalecos 	Coordina y mantiene el equilibrio en “tres piernas”.
22	Desplazamiento.	Juego: No te desvíes de tu ruta <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Desplazarse siguiendo su camino, sin confundirse de ruta. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dado - Tizas de colores - Laberinto - Chalecos - Parlantes - USB - Canción 	Se desplaza sin confundirse de ruta.

23	Carrera y agilidad.	Juego: Monito sin cola - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Bailar, moverse y correr evitando perder su colita. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Máscaras - Cinta - Parlante - USB	Baila y corre evitando ser atrapado.
24	Equilibrio.	Juego: Pirata dormilón - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Desplazarse en puntillas de pies sin perder el equilibrio. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Sombrero - Antifaz - Cofre de tesoro - Sorbetes	Se desplaza en puntilla de pies sin perder el equilibrio.
25	Saltos	Juego: Carrera de ensacados - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Saltar rápidamente con los pies juntos en un saco hasta llegar a la meta. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Sacos de tela - Tizas - Banderas - Pito	Salta con pies juntos rápidamente.
26	Movimientos corporales.	Juego: El tren de la imitación - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Realizar movimientos corporales por imitación de la docente - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Pelotas - Pito	Realiza movimientos corporales por imitación.

27	Lanzamiento	Juego: Juego de bolos - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Lanzar la pelota y derribar todos los bolos - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Pelotas - Bolos de botellas plásticas - Tiza	Lanza la pelota y derriba todos los bolos.
28	Lanzamiento con fuerza	Juego: Golf bajo los puentes - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Lanzar la pelota con fuerza bajo los puentes para que llegue al hoyo. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Tubo pvc cortado por la mitad - Formando puentes - Pelota - Palos de madera.	Lanza con fuerza y coordinación la pelota llegando al hoyo
29	Equilibrio Coordinación	Juego: Pared de los retos - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Tomar un ladrillo y realizar la actividad solicitada. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Cartón - Pinturas - Cartulina - Cinta.	Realiza movimientos coordinados manteniendo el equilibrio.
30	Coordinación óculo-manual y lanzamiento	Juego: Aros y botellas - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Lanzar los aros y ensartarlos en las botellas del mismo color. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Botellas plásticas llenas con agua y pintadas - Aros de cartón pintados - Pito.	Lanza los aros y los ensarta en las botellas del mismo color.

31	Lanza y hala con fuerza	Juego: Enlaza la pelota - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Lanza la ula, atrapa la pelota y hálala. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Pelota - Ulas - Sogas - Pito.	Lanza la ula y hala con fuerza la pelota
32	Lanzamiento	Juego: Las frutas - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Lanzar la pelota hacia sus compañeros. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Pelota	Lanza la pelota hacia sus compañeros.
33	Lanzamiento	Juego: Las quemadas - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Lanzar la pelota tratando de tocar a sus compañeros - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Pelotas	Lanza la pelota tratando de tocar a sus compañeros.
34	Correr	Juego: Llena de pinzas su chaleco - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Correr y colocar el mayor número de pinzas en el chaleco de su compañero. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Chalecos - Pinzas - Cesta - Tiza - Pito.	Corre y coloca el mayor número de pinzas en el chaleco de su compañero.
35	Equilibrio	Juego: Lleva el huevo con la cuchara - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego	- Cucharas descartables - Huevos cocidos - Tiza.	Mantiene el equilibrio y lleva el objeto hasta el final de la pista.

		<ul style="list-style-type: none"> - Mantener el equilibrio y llevar el huevo hasta el final de la pista. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 		
36	Lanzamiento y recepción	Juego: Tenis con un globo <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Con raquetas reciclables lanzar y recibir el globo. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raquetas elaboradas de platos desechables - Paletas de helado - Globos - Pito. 	Lanza y recibe el globo con la raqueta.
37	Coordinación bilateral	Juego: El espejo <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Imitar los movimientos realizados por el compañero. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - No se requieren 	Coordina y realiza movimientos observados.
38	Coordinación en piernas	Juego: Pateo y gol <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Patear la pelota con ambos pies y anotar goles. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas medianas - Pito - Arco de fútbol pequeño 	Coordina y lanza la pelota anotando un gol.
39	Coordinación y fuerza	Juego: La Carretilla <ul style="list-style-type: none"> - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Reforzar fuerza y coordinación en miembros superiores y llegar a la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pito - Tiza - Banderas 	Coordina y usa fuerza en miembros superiores.

		- Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.		
40	Habilidades motoras	Juego: Imita a los animales - Organización de grupo - Explicación de las reglas del juego - Reforzar habilidades motoras según el movimiento de los animales. - Compartir experiencias del juego y cierre de actividad.	- Tarjetas con la imágenes de animales y sus movimientos	Imita las posturas de animales y gestos.

7. EVALUACIÓN

La evaluación se podrá efectuar luego de cada sesión de juego mediante el seguimiento individual de los niños, y su comportamiento durante las actividades a través de listas de cotejo que se realizarán de acuerdo a la guía propuesta, con la finalidad de comprobar el logro de los objetivos planteados.

Aspectos a evaluar

- Realiza giros laterales hacia derecha e izquierda
- Pasa objetos haciendo uso de sus pies con fuerza y agilidad.
- Lanza con dos manos y coordina sus movimientos
- Salta y se desplaza con dos pies imitando el patrón que se presenta.
- Mantiene el equilibrio sin dejar caer la bolsa de arroz.
- Se desplaza con los ojos vendados, reforzando su lateralidad.
- Recibe y lanza ágilmente el balón con sus manos.
- Realiza la posición indicada, coordinando lateralidad, fuerza y equilibrio.
- Coordina y mantiene el equilibrio en “tres piernas”.
- Se desplaza en puntilla de pies sin perder el equilibrio.
- Salta con pies juntos rápidamente.
- Realiza movimientos corporales por imitación.

8. Bibliografía

- Alonso, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud*(19), 224-245.
- Baena, A., y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 73-86.
- Bejarano, M., y Naranjo, J. (2014). Lateralidad y rendimiento deportivo. *Arch Med Deporte*(16), 200 - 204.
- Cidoncha, V., y Díaz, E. (2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *EFDeportes.com*, (4).
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, X., y Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 99 – 134.
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *INNOVA*, 155-167.
- Gallardo, J. A., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.
- Gordillo, S., Benítez, D., Acosta, P., y Sanabria, Y. (2019). Fuerza explosiva y agilidad en jugadores de baloncesto. *Actividad física y deporte*, 5(1), 5-14.
- Junta Nacional de Jardines Infantiles. (2018). *Infancia, juego y Corporeidad*. Santiago: Ediciones de la Junji.

Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños. Recuperado de Universidad de Piura:

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence

=1

Pérez, E. (s.f.). LOS JUEGOS DE REGLAS COMO BASE METODOLOGICA EN EDUCACIÓN. *Concreción presentada en el Congreso de Córdoba Diciembre-97*, 1(7).



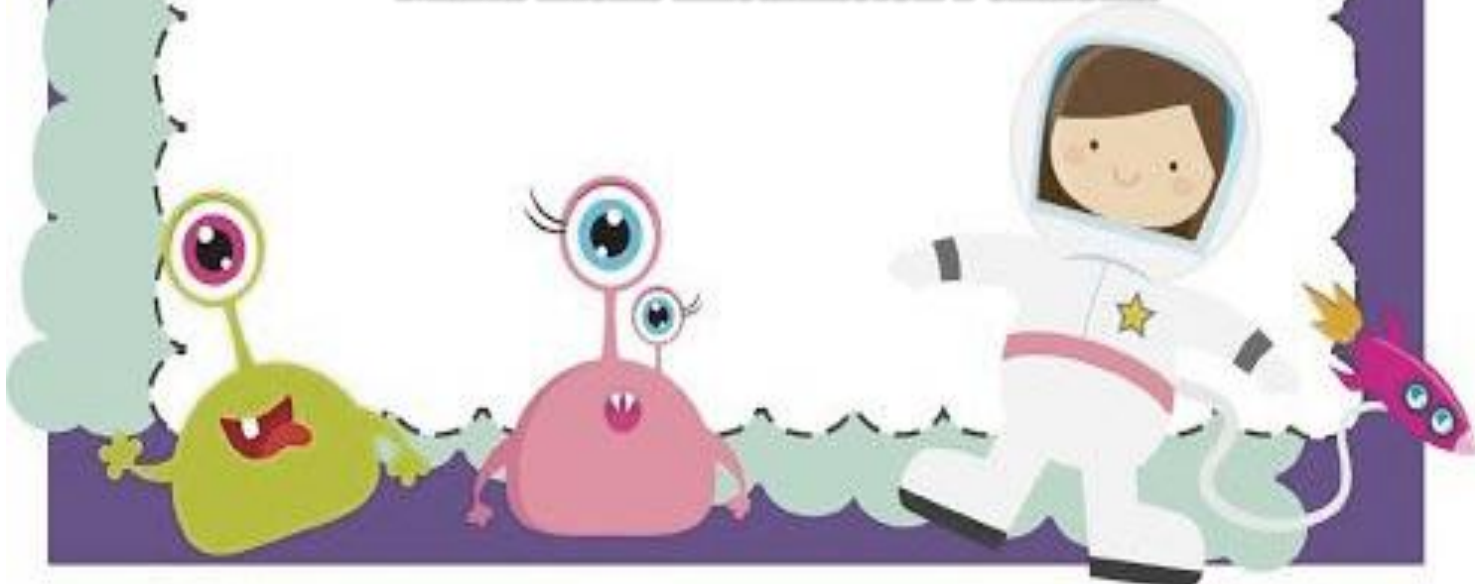
UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Guía de Juegos

VIAJEMOS A LA GALAXIA DE LOS JUEGOS

Autora: María Elena Encarnación Peñaloza.



ACTIVIDAD 1

Giros laterales.

TEMA: No dejes caer el tubo.

OBJETIVO: Realizar giros laterales coordinando sus movimientos y evitando que el tubo caiga.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Tubos de cartón, parlante, USB, pelota.

PROCEDIMIENTO: Saludo de bienvenida a todos los niños, se motivara con la dinámica pelota preguntona, que consiste en pasar una pequeña pelota por las manos de los niños y ellos nos comenten su nombre o su color favorito, etc. Luego los niños de pies, en una formación circular van a tener un tubo cada uno, al ritmo de la música bailarían agarrando su tubo con las manos, cuando la melodía pare deben cambiar de tubo por el de su derecha sin que se estos (tubos) se caigan al piso, luego se puede cambiar a la izquierda, etc. Para finalizar se realizaran ejercicios de respiración, recostados en el piso, cerraran sus ojos y se concentraran en la respiración, mientras reciben un corto masaje, en sus manos.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Realiza giros laterales hacia derecha e izquierda, sin dejar caer el tubo.			



ACTIVIDAD 2

Rodar

TEMA: Rodando y pasando.

OBJETIVO: Rodar y mantener el equilibrio en el circuito.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Ulas, pelotas plásticas, testigo (tubo pequeño decorado), colchonetas, cinta, tiza, chalecos, pito.

PROCEDIMIENTO: Saludo de bienvenida a los niños, posteriormente con todos los niños divididos en dos grupos, cada uno con su chaleco de color identificativo, cuando escuchen el pito uno por uno deben correr hasta llegar a la ula con las pelotas, luego deben rodar por la colchoneta y llevarlas a la otra ula, toman el testigo, regresan caminado sobre la línea recta con los brazos horizontales, entregan el testigo y dan paso al siguiente compañero, finalmente cuando todos hayan pasado, se efectuarán ejercicios de estiramiento y respiración.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Rueda y mantiene el equilibrio en el circuito.			



ACTIVIDAD 3

Agilidad y lateralidad de miembros inferiores.

TEMA: Mis hábiles piecitos.

OBJETIVO: Observar la dominancia pédica y mejorar las aptitudes perceptivo motrices de lateralidad y direccionalidad, a través de pasar diferentes objetos con sus pies.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Pelotas plásticas, cestas, objetos varios.

PROCEDIMIENTO: Saludo, se pedirá a los niños que se recuesten en el piso, cierren sus ojos levanten sus piernas e imaginen que suben al cielo en bicicleta, para posteriormente realizar la actividad que tiene dos pasos, primero sentados sobre una silla en formación circular los niños van a pasar las bolitas de la cesta de su derecha a la que está en la izquierda, utilizando solamente sus pies, luego se recostaran y levantarán sus piernas y pies, igualmente formando un círculo entre todos, y tendrán que pasar diferentes objetos hacia su compañero de la derecha, utilizando sus miembros inferiores, para finalizar se realizarán ejercicios de estiramiento y relajación.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Pasa objetos haciendo uso de sus pies con fuerza y agilidad.			



ACTIVIDAD 4

Coordinación y lanzamiento
en dos manos.

TEMA: Fútbol flotante.

OBJETIVO: Lanzar objetos coordinando los movimientos de las manos para insertar en orificios.

DURACIÓN: 45 minutos

MATERIALES: Tela, pelota plástica, chalecos, timbre, pito.

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo de bienvenida, se realizarán ejercicios de calentamiento y estiramientos, seguidamente los niños divididos en dos equipos, con sus respectivos chalecos identificativos, sostendrán una cancha de tela por sus bordes, se colocará un balón al escuchar el pito iniciaran a mover la cancha, tratando de que la bola ingrese al orificio del arco contrario, para marcar un gol, a su vez evitaran que los compañeros del equipo contrario logren anotar, para ello deben: lanzar, estirar o mover la tela para lograrlo, cuando hayan logrado realizar un gol el goleador del equipo debe correr y tocar el timbre, para que el árbitro lo apunte y se realice un saque central, previo a concluir la actividad, se pedirá que los niños se sienten en el piso y realicen movimientos libres.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza con dos manos y coordina sus movimientos, insertando el balón.			



ACTIVIDAD 5

Desplazamiento y equilibrio en parejas.

TEMA: Caminado juntos.

OBJETIVO: Desarrollar y mejorar los desplazamientos libres y naturales en siguiendo los patrones planteados.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Timbre, chalecos, tiza, tela, parlantes, USB.

PROCEDIMIENTO: Saludo y bienvenida a los niños, para iniciar con la actividad se motivará a los niños con la dinámica el mar, que consiste en mover la tela según el ritmo de la musica y las olas del mar, para finalizar deberán ubicarse todos debajo de la tela, luego divididos en parejas con sus chalecos identificativos y agarrados de las manos, frente a frente los niños deben caminar siguiendo las figuras marcadas en el suelo (líneas rectas, curvas, zigzag, etc.), cuando hayan terminado tocarán el timbre para dar paso a la siguiente pareja de compañeros, finalmente realizaran sobre la espalda de sus compañeros la técnica de relajación denominada, las huellas de los animales, que consiste en imitar como serían sus pasos, con las fuerza o más delicadeza, amplios o cortos, etc.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Camina en pareja siguiendo los patrones planteados.			



ACTIVIDAD 6

Saltos con los dos pies.

TEMA: Mira que color piso.

OBJETIVO: Saltar y desplazarse siguiendo los patrones e indicaciones que se presentan.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Cartel.

PROCEDIMIENTO: se motivará al grupo de niños con un calentamiento y estiramiento, luego todos los niños de pies tendrán en frente un cartel similar a la persona guía del juego, el cual consta de 5 círculos, cada uno con diferentes colores, además un triángulo de color café que será el punto de partida, el docente saltará y cambiará de color en su cartel, rápidamente los niños deben imitar este movimiento, luego se designará a un niño voluntario para que haga de instructor del juego, el deberá elegir un color y saltar y sus compañeros imitar sus saltos, finalmente se culminará con la técnica de relajación la primavera, que consiste en contracción, relajación y distensión muscular.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Salta con pies juntos y se desplaza imitando el patrón que se presenta.			



ACTIVIDAD 7

Movimientos corporales.

TEMA: Al rescate de los secuestrados.

OBJETIVO: Sacar bolitas de la caja mediante el movimiento corporal.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Botellas plásticas, pelotas de ping-pong, parlante, USB, sombreros, pandereta.

PROCEDIMIENTO: para iniciar con la actividad se realizará el juego de los sombreros, que consiste en que cada niño tendrá un sombrero, y al ritmo de pandereta deberán pasarle su sombrero al compañero de la derecha, si el instructor dicen cambio ira hacia su izquierda. Luego cada niño tendrá individualmente una mochila elaborada en base de una botella, en cuyo interior habrá bolitas de ping-pong y el menor bailando y moviéndose al ritmo de la música, dentro de los límites espaciales establecidos deberá sacar todas las pelotitas de su mochila, puede saltar, reptar o correr para expulsar las bolitas, finalmente se culminará con respiración y dialogo sobre la actividad.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Expulsa pelotas de ping pong moviendo su cuerpo.			



ACTIVIDAD 8

Equilibrio.

TEMA: Circuito de motricidad.

OBJETIVO: Mantener el equilibrio en las estaciones del circuito.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Cubos, ulas, colchoneta, cestas, tiza, cinta, banderas, conos, timbre, cronómetro, dado, bolsa de arroz.

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo y bienvenida se realizarán ejercicios de estiramiento y calentamiento para realizar la actividad, en seguida los niños divididos en dos grupos cruzarán un circuito con diferentes obstáculos, definiendo el orden de salida mediante un dado, primero saltar sobre los cubos, luego pasarán a la pista de carrera alrededor de los conos, seguidamente deben reptar en la colchoneta, llegando así a encontrar bolsas de arroz de varios colores, elegirán uno, lo colocarán en su cabeza, y caminarán en línea recta manteniendo el equilibrio, luego debe identificar el color y lanzarla y encestar hacia el cesto del mismo color de la bolsa, al llegar a la meta todo el equipo juntos, tocan el timbre y terminará el circuito, luego irá el otro grupo, se medirán los tiempos para definir un ganador, para concluir se realizarán ejercicios de respiración acostados con una bolsa de arroz sobre su abdomen.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio sin dejar caer el objeto.			



ACTIVIDAD 9

Lateralidad con estímulos visuales.

TEMA: Cubos a mi derecha e izquierda.

OBJETIVO: Situar los cubos en la dirección indicada, mediante visuales.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Cubos, ulas, parlantes, USB, canción.

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo de bienvenida, se colocaran 4 ulas, una delante otra atrás, a la derecha e izquierda y en el centro se ubicará el niño y los cubos que según la indicación utilizando banderas de distintos colores deberán ser colocados al lugar que se les diga (derecha-bandera amarilla, izquierda-bandera azul, delante-bandera blanca, detrás-bandera verde), entonces la maestra levantara cada una de las banderas y sin decir nada los niños comprenderán donde deben ubicar el cubo solo observando el color, para concluir se realizará un baile de movimientos libres.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mueve los objetos de derecha e izquierda, desarrolla su lateralidad con estímulos visuales.			



ACTIVIDAD 10

Fuerza en miembros inferiores.

TEMA: ¿Quién gana?

OBJETIVO: Ejercer fuerza con miembros inferiores.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Cesta, pelota, cinta, tiza, timbre, adivinanzas, sillas.

PROCEDIMIENTO: se iniciara la actividad con un juego de adivinanzas, luego se jugaran en parejas, cada uno estará sentado en una silla frente a su compañero. En el centro se colocaran líneas indicativas, entre estas estará una cesta con una pelota, la cesta está atada a una cinta larga en ambos lados, con ayuda de los pies de los jugadores deberán halarla rápidamente hasta que se termine la cinta y con fuerza logre llevarse la cesta a su territorio, para ganar debe correr y tocar el timbre, finalmente se realizará un recorrido por la cancha haciendo diferentes actividades de estiramiento y relajación.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Ejerce fuerza con miembros inferiores halando la cesta hacia su lugar.			



ACTIVIDAD 11

Gateo.

TEMA: Árbol y sus frutos.

OBJETIVO: Gatear y atravesar los obstáculos.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Árbol de cartón de un metro de alto por 60 cms de ancho, testigos (tubos decorados), pelotas plásticas que serán los frutos, chalecos, timbre, cinta de capitán, sillas.

PROCEDIMIENTO: saludo y bienvenida, luego todo el grupo dividido en dos equipos, utilizando chalecos identificativos, realizará un circuito con obstáculos por el que el niño debe cruzar gateando debajo de sillas para llegar hacia el árbol, debe tomar un fruto, al regreso tomará un testigo, nuevamente cruzará el circuito y deberá darle la posta a su compañero de grupo para que pueda salir, al final el capitán del equipo, designado voluntariamente deberá tocar el timbre, ganará el grupo que lo realice rápida y correctamente, se concluirá con la realización de masajes entre compañeros.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Gatea y obtiene los frutos de árbol			



ACTIVIDAD 12

Lateralidad con los ojos vendados.

TEMA: Camina sobre las rocas.

OBJETIVO: Realizar desplazamientos con los ojos vendados siguiendo indicaciones con relación a su cuerpo.

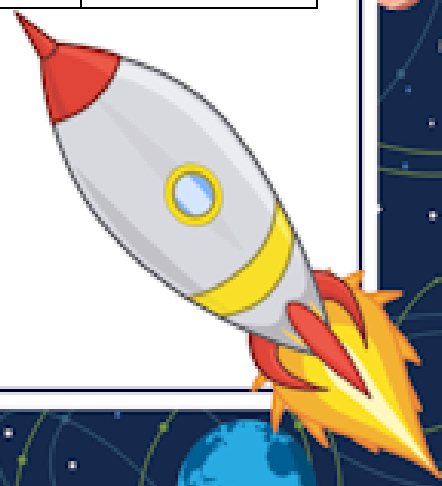
DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Antifaz, rocas de cartón, parlantes, USB, canción.

PROCEDIMIENTO: como preparación se realizará un juego de códigos de tal manera que cada niño sepa hacia donde debe dar un paso sea adelante, atrás, o derecha, izquierda según sea el acuerdo en base a la parte de su cuerpo que es tocada, por ejemplo tocar la frente significa un paso adelante, tocar la espalda un paso atrás, tocar el brazo derecho a la derecha y tocar el brazo izquierdo significa dar un paso a la izquierda. El niño con sus ojos vendados, deberá reconocer que parte de su cuerpo es tocada por la guía (frente, espalda, brazos) y debe caminar hacia el lugar indicado (delante, detrás, derecha o izquierda) sobre las piedras elaboradas en fomix, sin salirse de la pista, se concluirá con el baile del sapito.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza con los ojos vendados, reforzando su lateralidad.			



ACTIVIDAD 13

Coordinación

TEMA: Pasa el balón.

OBJETIVO: Coordinación en lanzamientos y recepciones de la pelota

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Tela, balones.

PROCEDIMIENTO: Saludo y bienvenida, luego se formaran en parejas, cada una tendrá un pequeño mantel de tela, con este deben receptor y lanzar el balón a los compañeros de su derecha, no deben dejarlo, finalmente se concluirá con una actividad de riso-terapia.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Atrapa y lanza ágilmente el balón con sus manos.			



ACTIVIDAD 14

Equilibrio sosteniendo su cuerpo con las dos manos.

TEMA: Mantén el equilibrio y toca el balón.

OBJETIVO: Mantener el equilibrio de su cuerpo en distintas posiciones.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Balón.

PROCEDIMIENTO: Previo a realizar el juego los niños imitarán ejercicios de estiramiento de su guía, posteriormente los niños se colocarán en círculo manteniendo su cuerpo sobre sus pies y manos, formando un puente con su cuerpo, deberán tocar el balón con una mano y pasarlo hacia otro compañero, todos deben estar atentos para pasar el balón, además deben mantener el equilibrio para evitar caídas, para finalizar se aplicará una dinámica de respiración.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio de su cuerpo con sus manos.			



ACTIVIDAD 15

Saltos.

TEMA: Lanza el dado y salta.

OBJETIVO: Saltar las casillas señaladas por el color determinado.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Tizas de colores, dados, timbre, chalecos de los mismos colores de las tizas.

PROCEDIMIENTO: la actividad inicial será identificar los colores de los objetos a su alrededor, seguidamente se marcará en el piso un circuito con casillas cuadrículadas de diferentes colores, en parejas los niños lanzará el dado de colores, cuando ya conozcan su color se colocaran el chaleco correspondiente, y descubrirá cuales son las casillas por las deben saltar, las cuales están pintadas con tizas del mismo color que su chaleco, luego tomarán individualmente el dado de números y saltará por el número de casillas que este le señale, ganará la pareja que juntos lleguen más pronto a la meta y toquen el timbre, se concluye con la narración de experiencias individuales de los niños.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Salta por el color correspondiente.			



ACTIVIDAD 16

Desplazamiento

TEMA: Llena el cesto.

OBJETIVO: Ejecutar desplazamientos sin dejar caer la pelota.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Cestos, pelotas de ping-pong, timbre.

PROCEDIMIENTO: se iniciará con la dinámica que la docente considere adecuada, luego cada niño recibirá dos cestos pequeños, los cuales irán atados a sus zapatos, en ellos deberá llevar bolas de ping-pong, hacia el otro extremo de la pista, quien llene más rápido su cesta y toque el timbre ganará el juego, se concluirá con actividad de movimientos libres.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza hasta la meta sin dejar caer la pelota.			



ACTIVIDAD 17

Fuerza, coordinación, lateralidad
y equilibrio en imitación.

TEMA: Imita la posición.

OBJETIVO: Realizar la posición indicada, coordinando lateralidad, fuerza y equilibrio.

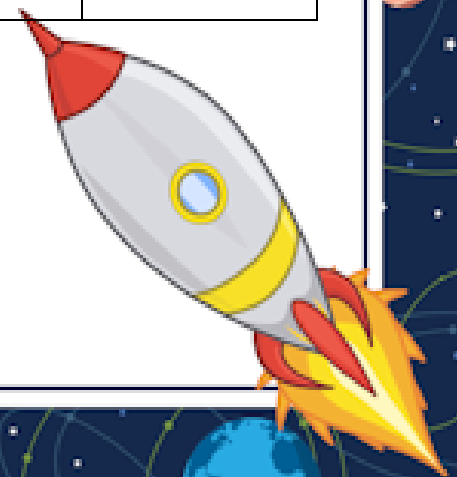
DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Ruleta, fichas con posturas corporales, parlante, USB, cámara y micrófono.

PROCEDIMIENTO: la actividad inicial seleccionada en este día es la dinámica del trencito, con la cual van a ir tomando por cada ciudad que se visite un nuevo compañero, hasta que en el recorrido estén todos, seguidamente se presentará a los niños el instrumento que se utilizará, en este caso será una ruleta, cada niño al girarla descubrirá una tarjeta en ella estará la posición que debe realizar, ellos estarán bailando al ritmo de la canción correspondiente, cuando la música deje de sonar, sin perder el equilibrio deben recordar la posición que obtuvieron y realizarla, luego nuevamente volverán a girar la ruleta obteniendo una nueva posición y el procedimiento se repite, cuando para la música para debe tomar la posición señalada. Para concluir se realizarán ejercicios de relajación y respiración.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Realiza la posición indicada, coordinando lateralidad, fuerza y equilibrio.			



ACTIVIDAD 18

Fuerza y ubicación espacial.

TEMA: Rompe la piñata.

OBJETIVO: Aplicar fuerza en el palo de madera aplicando fuerza de miembros superiores.

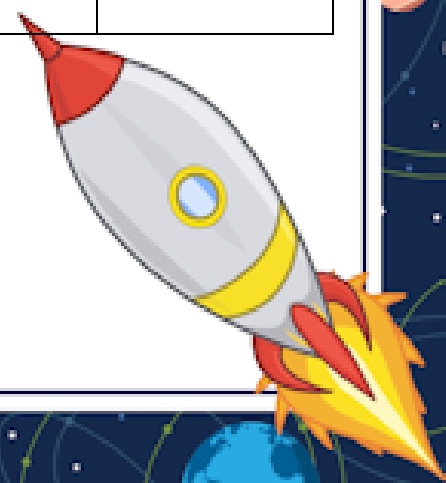
DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Antifaz, piñata, palo de madera, parlantes, canción, USB.

PROCEDIMIENTO: Para este día la motivación será una canción alegre, con la cual los niños puedan hacer movimientos corporales libres, posteriormente, se procede a explicarles la actividad, que consiste primero en entregar a cada niño un antifaz, con el cual ya sus ojos estarán vendados, seguidamente uno por uno irán pasando, deben tomar el palo de madera, la docente lo situara a una distancia corta de la piñata y los demás compañeros le darán indicaciones como: adelante, derecha, atrás, un paso, estira la mano, etc. Cuando el niño descubra la piñata deberá tocar con el palo de madera, con mucha fuerza para tratar de romper la piñata, cada niño tendrá dos oportunidades, luego de ello debe dar paso al siguiente niño. Se concluirá la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Aplica fuerza con miembros superiores, rompiendo la piñata.			



ACTIVIDAD 19

Lanzamiento con una mano.

TEMA: Al centro de panel.

OBJETIVO: Lanzar la pelota con precisión utilizando una mano.

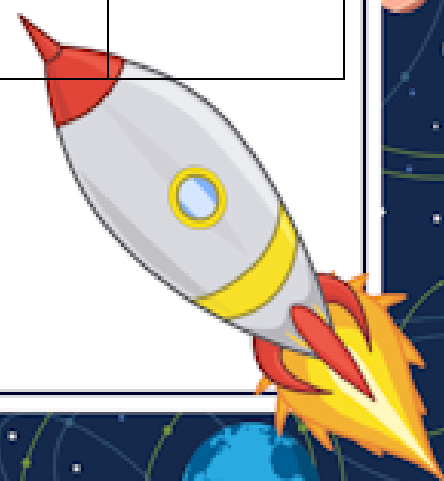
DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Tablero de fieltro, pelota forrada de velcro, cinta.

PROCEDIMIENTO: Se iniciará la actividad con un saludo y calentamiento de miembros superiores, seguidamente se explicará las instrucciones que consiste primero en observar el tablero de tiro al blanco colocado en la pared, el cual tiene círculos con diferentes puntajes que van desde 5 el puno central, hasta llegar a 1 en los círculos más amplios, luego se les indicará que deben tomar la pelota que esta forrada con el velcro, ubicarse en el círculo realizado con cinta, el cual se encuentra a 2,5 metros del tablero, desde allí utilizando la mano que el niño desee debe lanzar la pelota, tratando de que llegar lo más cerca al centro posible, así gracias al velcro la pelota quedara adherida al tablero y se sabrá cuan el puntaje obtenido, el cual se ira sumando con los otros tiros que realice, cada niño tiene tres oportunidades, cuando ya las haya gastado se dará paso al siguiente compañero. De este juego se pueden hacer más adaptaciones como acercar y alejar el círculo de lanzamiento, dar más o menos oportunidades o poner nuevas reglas. Finalmente se pedirá a los niños sentarse en el piso formando un círculo y la narración de su experiencia en el juego.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza con una mano la pelota hacia el tablero, acercándose al punto central.			



ACTIVIDAD 20

Lanzamiento, recepción y equilibrio.

TEMA: Cada niño con su pelota.

OBJETIVO: Reforzar el equilibrio en actividades de lanzamiento y recepción.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: 11 Pelotas de diferentes tamaños y texturas.

PROCEDIMIENTO: Se iniciara con la dinámica a botar el balón invisible, con la cual deberán estirar su cuerpo en diferentes posiciones, como si tuvieran un balón que deben lanzarlo al aire y no dejarlo caer, luego se entregarán a cada niño una pelota de distintas características a las de sus compañeros, todos al mismo tiempo deben lanzar las pelotas hacia arriba, y en el aire tomar otra pelota que no haya sido suya, nuevamente todos al mismo tiempo las lanzaran y tomaran otra distinta, se pueden hacer variaciones que al momento de lanzar lo hagan pisando solo con su pie derecho o izquierdo y así se refuerce el equilibrio igual al momento de receptor pueden hacerlo en punta de pies, o cuclillas u otros.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio en actividades de lanzamiento y recepción.			



ACTIVIDAD 21

Coordinación y equilibrio
en tres piernas.

TEMA: Caminando con tres piernas.

OBJETIVO: Mantener el equilibrio y coordinación en “tres piernas”.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Liga de tela para unir las “tres piernas”, chalecos.

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo se iniciará con la dinámica formo las vocales con mi cuerpo, para ello se pedirá que todos los niños se recuesten en el suelo y moviendo su cuerpo traten de formar las vocales, luego todo el grupo se dividirá en parejas, usando su chaleco de identificación, después la docente colocara una especie de liga de tela en las piernas de los niños en parejas de tal manera que tengan solo “tres piernas”, deberán seguir las instrucciones caminar 4 metros, luego la docente debe indicar que deben agacharse y tratar de moverse poco a poco, luego deberán correr, coordinando sus movimientos para evitar caídas y llegar lo más pronto a la meta, se concluye con un diálogo de grupo.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina y mantiene el equilibrio en “tres piernas”.			



ACTIVIDAD 22

Desplazamiento

TEMA: No te desvíes de tu ruta.

OBJETIVO: Fortalecer desplazamientos sin cambiar de ruta.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Dado, tizas de colores, laberinto que consta de 6 rutas de distinto color cada una, y en sus extremos tendrán distintas figuras geométricas, chalecos, parlantes, USB, canción.

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo de bienvenida se dividirá a los niños en seis grupos, se explicará la actividad, que consiste en un circuito con rutas de distintos colores y que al final tienen figuras geométricas, cada equipo debe lanzar el dado de los colores, en caso de que se repita el color deben lanzar nuevamente el dado, luego se colocarán sus chalecos y procederán a lanzar el dado de las figuras geométricas, así cada grupo tendrá su ruta, por la cual debe caminar sin desviarse ni confundirse de camino en el laberinto, se finalizará con una técnica de relajación y escucha de música instrumental.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	ADQUIRIDO
Se desplaza sin confundirse de ruta.				



ACTIVIDAD 23

Carrera y agilidad.

TEMA: Monito sin cola.

OBJETIVO: Correr y mover su cuerpo tratar de quitar la cola a sus compañeros.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Máscaras, cinta, parlante, USB.

PROCEDIMIENTO: Se iniciará la actividad con un saludo, luego cada niño tomará una máscara de mono y se la colocará, igualmente tomará una colita y con ayuda de la docente será pegada con cinta en su espalda, después se dará inicio al juego para ello se debe explicar las reglas, primero deben respetar los límites espaciales establecidos, caso contrario el jugador queda sancionado sin jugar 3 minutos, además el juego consiste en que con ayuda de música todos bailen animadamente, pero cuando el sonido pare deberán intentar robarle la colita a los otros monitos, para eso deben correr, saltar, caminar, girar, entre otros para tratar de tomar la colita evitar que la suya sea robada, gana el niño que más colitas colecciona, se finalizará con la técnica de respiración denominada el Globo, para la cual los niños deberán recostarse en el piso e inhalar y exhalar y observar los movimientos de su abdomen.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Baila y corre evitando ser atrapado			



ACTIVIDAD 24

Equilibrio

TEMA: Pirata dormilón.

OBJETIVO: Ejecutar desplazamientos en puntilla de pies sin perder el equilibrio.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Sombrero, antifaz, cofre de tesoro, sorbetes.

PROCEDIMIENTO: Se iniciará la actividad disfrazándose, para ello cada niño deberá tomar su sombrero y antifaz y colocárselo, seguidamente la docente explicará las características de un pirata, posteriormente, el docente también disfrazado de pirata deberá intentar esconder su cofre de tesoro, mientras el grupo de niños al otro lado del patio deberán caminar en puntillas sin hacer ruido e intentar alcanzar al pirata, pero deberán quedarse inmóviles cuando el pirata voltee a verlos, con esto evitarán ser descubiertos, el niño que alcance al pirata ganará el tesoro y se convertirá en el nuevo pirata, se concluirá con la entrega de un tesoro (collar de sorbetes) a cada niño.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza en puntilla de pies sin perder el equilibrio.			



ACTIVIDAD 25

Saltos

TEMA: Carrera de ensacados

OBJETIVO: Saltar rápidamente con los pies juntos en un saco hasta llegar a la meta.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Sacos de tela, tizas, banderas, pito

PROCEDIMIENTO: para inicial el juego se realizaran ejercicios de calentamiento para evitar lesiones, luego se dividirá al grupo en dos equipos, un equipo se sentara para hacer barra a sus compañeros, mientras que cada integrante del otro equipo tomara un saco de tela y se colocará en la línea de partida, al escuchar el pito todos saldrán saltando dentro de su saco hacia la meta indicada por banderas, ganará el niño que lo haga más pronto, luego el equipo que saltó se sentará y dará paso al otro equipo para realizar la misma actividad, finalmente se concluirá con ejercicios de respiración.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Salta con pies juntos rápidamente.			



ACTIVIDAD 26

Movimientos corporales

TEMA: El tren de la imitación

OBJETIVO: Realizar movimientos corporales por imitación

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: pelotas, pito.

PROCEDIMIENTO: la actividad iniciará con un saludo, seguidamente se formara a todos los niños en columna, uno tras otro, colocaran sus manos en la cintura de su compañero de adelante, y al escuchar el pito deben estar atentos a la actividad que realiza la docente para imitarla, primero botar una pelota con la mano derecha, mientras la izquierda se mantiene en la cintura del compañeros, luego se realiza el cambio de mano, después al escuchar el pito nuevamente se pueden separar un poco y con ambas manos botar la pelota, luego después de escuchar el pito se realizan crucen de pelota, etc. Para finalizar se realizarán actividades libres de relajación.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Realiza movimientos corporales por imitación			



ACTIVIDAD 27

Lanzamiento

TEMA: Juego de bolos

OBJETIVO: Lanzar la pelota y derribar todos los bolos

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: pelotas, bolos de botellas plásticas, tiza

PROCEDIMIENTO: luego del saludo, se procede a formar a los niños uno tras otro en tres columnas, frente a ellos van a estar tres grupos de bolos uno para cada equipo, cada niño tiene la oportunidad de lanzar una vez, si no logra derribar todos los bolos ira al final de la columna hasta esperar su turno nuevamente, los lanzamientos lo realizará desde una distancia de 3 metros detrás de la línea señalada, el niño que logra derribar todos los bolos será el encargado de formar nuevamente los grupos de bolos que han caído al piso, para finalizar se sentaran los niños divididos en pareja frente a frente separados por una distancia de 1,5 metros y lanzaran y receptaran la pelota suavemente.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza la pelota y derriba todos los bolos			



ACTIVIDAD 28

Lanzamiento con fuerza

TEMA: Golf bajo los puentes

OBJETIVO: Lanzar la pelota con fuerza bajo los puentes para que llegue al hoyo.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Tubo pvc cortado por la mitad, formando puentes, pelota y palos de madera.

PROCEDIMIENTO: Iniciaré la actividad con un saludo y dinámica libre, luego se formará a los niños en una columna y se le dará al primero una pelota y un palo con el cual debe lanzar con fuerza la pelota para que logre cruzar todos los puentes que estar colocados uno tras otro, al final del puente número 10 estará el hoyo final donde debe llegar la pelota, si no lo logra hacer se colocará al final de la columna hasta que le toque nuevamente su turno, la actividad finalizará con ejercicios de respiración.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza con fuerza y coordinación la pelota llegando al hoyo			



ACTIVIDAD 29

Habilidades
motrices varias.

TEMA: Pared de los retos

OBJETIVO: Realizar retos con diferentes habilidades motoras.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: cartón, pinturas, cartulina, cinta.

PROCEDIMIENTO: Para iniciar el juego se realizarán ejercicios de calentamiento y estiramiento, luego se les presentará a los niños la pared de los retos, que consiste en cartón pintado en forma de ladrillos, los cuales son en realidad tarjetas que contiene actividades de deberán ser realizadas por los niños, tenemos: salto con un pie, salto con pies juntos, salto alternando los pies, equilibrio con brazos horizontales, correr, trotar, reptar, gatear, etc. Para jugar se pedirá a los niños que se sienten en el suelo formando un semicírculo, luego se explicaran las reglas, seguidamente en orden como están sentados se levantan los niños uno en uno, elegirán un ladrillo y realizan la actividad solicitada, previo un ejemplo de la docente, cuando ya se realice una actividad el ladrillo no volverá a la pared, por cuanto deben haber actividades para todos los niños. Finalmente se concluirá con un diálogo sobre sus experiencias al realizar este juego.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Realiza movimientos coordinados manteniendo el equilibrio.			



ACTIVIDAD 30

Coordinación óculo-
manual y lanzamiento

TEMA: Aros y botellas

OBJETIVO: Lanzar los aros y ensartarlos en las botellas del mismo color

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Botellas plásticas llenas con agua y pintadas, aros de cartón pintados, pito.

PROCEDIMIENTO: se inicia la actividad con un saludo y una breve dinámica de estiramiento de miembros superiores, luego se presentarán a los niños 20 botellas pintadas de diferentes colores, y también 20 aros de cartón con los mismos colores de las botellas y se les explicará que deben hacer, primero deben tomar un aro al escuchar el pito debe lanzar hacia la botella del mismo color y tratar de ensartarlo, esta actividad se hará de uno en uno para que no se choquen los aros, para finalizar se realizarán ejercicios libres.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza los aros y los ensarta en las botellas del mismo color.			



ACTIVIDAD 31

Lanza y hala con fuerza

TEMA: Enlaza la pelota

OBJETIVO: Lanzar la ula y halar la pelota

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: pelota, ulas, sogas, pito.

PROCEDIMIENTO: La actividad inicia con dinámica de calentamiento, luego se procede a entregar una ula, atada a una soga a cada niño, mientras tanto en el patio van a haber 15 pelotas de distintos tamaños y texturas, escuchando el pito cada niño va a tratar de atrapar una pelota, cuando lo haya logrado la halara fuertemente para que llegue hasta el, cuando la pueda tomar en sus manos la colocara a su lado y no podrá ser tomada por los demás, en caso de que se suelte la pelota deberá tratar de volver a enlazarla, puede enlazar las pelotas que avance, ganará el niño que logre atrapar más pelotas, para finalizar se narraran las experiencias del juego.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza la ula y hala con fuerza la pelota			



ACTIVIDAD 32

Lanzamiento

TEMA: Las frutas

OBJETIVO: Lanzar la pelota hacia sus compañeros.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: pelota

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo se realizará la actividad, primero se les pedirá a los niños que tomen el nombre de su fruta favorita, en caso de que se repita se sugerirán más frutas, luego la maestra tomará la pelota y dirá: “ha llegado una carta para...”, luego el niño que tenga esa fruta debe correr a tomar la pelota, los demás niños también correrán pero alejándose de la pelota, luego, cuando ya el niño la tenga, los demás se quedaran inmóviles, el niño dirá u-va y se acercará hacia sus compañeros y lanzará el balón, y a quien toque quedará fuera del juego y las acciones se vuelven a repetir, para finalizar se pedirá a los niños que se recuesten en el piso y respiren de forma pausada para volver a la calma.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza la pelota hacia sus compañeros			



ACTIVIDAD 33

Lanzamiento

TEMA: Las quemadas

OBJETIVO: Lanzar la pelota tratando de tocar a sus compañeros

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: pelotas

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo se dividirá al grupo de niños en dos equipos, uno de ellos serán quienes quemen y el otro equipo los quemado, y luego se cambian los papeles, para que todos puedan realizar ambas acciones, luego se colocaran en diferentes lugares y los niños que tienen la pelota deberán tratar de quemar a todos sus compañeros, el juego termina cuando todos se hayan quemado, todo volverá a iniciar nuevamente con el otro equipo. Se finalizará con ejercicios de relajación.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza la pelota tratando de tocar a sus compañeros			



ACTIVIDAD 34

Correr

TEMA: Llena de pinzas su chaleco

OBJETIVO: Correr y colocar el mayor número de pinzas en el chaleco de su compañero.

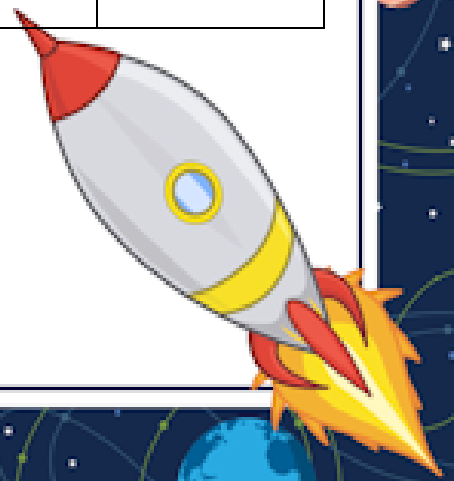
DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Chalecos, pinzas, cesta, tiza, pito.

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo de bienvenida se dividirá al grupo en dos equipos, mediante un sorteo se seleccionará a un integrante que deberá colocarse un chaleco y estar al frente de su equipo, detrás de la línea de meta, frente al él estará una cesta que contiene muchas pinzas, y los demás miembros del equipo al escuchar el pito deben correr, tomar una pinza y colocarla en el chaleco de su compañero, deberán ir corriendo velozmente, deben llegar darle la mano para que pueda salir otro compañero y realizar las mismas acciones, luego de unos minutos se pitará nuevamente y se procederá al conteo de pinzas, ganando el equipo que más haya podido colocar.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre y coloca el mayor número de pinzas en el chaleco de su compañero.			



ACTIVIDAD 35

Equilibrio

TEMA: Lleva el huevo con la cuchara

OBJETIVO: Mantener el equilibrio y llevar el huevo hasta el final de la pista

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Cucharas descartables, huevos cocidos, tiza.

PROCEDIMIENTO: Como motivación se realizarán ejercicios de calentamiento, luego se explicará la actividad que consiste en que cada niño debe tener una cuchara y sobre esta colocar el huevo cocido, de tal manera que si se llegase a caer no habrían accidentes como ensuciar su ropa, luego se mostrará a los niños la pista que contiene líneas rectas, curvas, zigzag, debe en una parte agacharse y llegar al final de la meta, el procedimiento lo harán uno por uno, no existe tiempo límite y deben hacerlo con calma para evitar que huevo caiga y llegue a salvo, para finalizar la actividad todos los niños se lavarán las manos y pelaran su huevo para podérselo comer.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio y lleva el objeto hasta el final de la pista			



ACTIVIDAD 36

Lanzamiento y recepción

TEMA: Tenis con un globo

OBJETIVO: Realizar lanzamientos y recepciones con las raquetas.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Raquetas elaboradas de platos desechables y paletas de helado, globos, pito.

PROCEDIMIENTO: La actividad inicia con armar sus propias raquetas con la ayuda de su maestra, luego a cada niño se le entregará una raqueta y se dividirá al grupo en parejas, cada una de estas se le dará un globo, el juego inicia cuando la docente pita y los niños colocados frente a su pareja deben lanzar y receptor el globo con su raqueta sin dejarlo caer al piso, para finalizar se realizarán ejercicios de relajación muscular.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza y recepta el globo con la raqueta			



ACTIVIDAD 37

Coordinación
bilateral

TEMA: El espejo

OBJETIVO: Ejercitar la coordinación bilateral.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: no se requieren

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo los niños y las niñas se ubicarán en parejas en el espacio disponible, uno realiza el papel de espejo y el otro es quien se mira, quien se mira es el que debe realizar las acciones de forma lenta y el otro que hace de espejo lo reproduce simultáneamente. Los movimientos deberán ser sencillos y continuados, también se pueden realizar acciones sencillas como por ejemplo abrir y cerrar una puerta, comer, hacer la acción de peinarse, puede hacer gestos, estiramientos, entre otras. La regla existente es que mientras la docente no lo disponga no se cambiarán los papeles en la pareja. Para finalizar se realizará una dinámica libre.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina y realiza movimientos observados			



ACTIVIDAD 38

Coordinación en piernas

TEMA: Pateo y gol

OBJETIVO: Mejorar la coordinación y lanzamiento con piernas

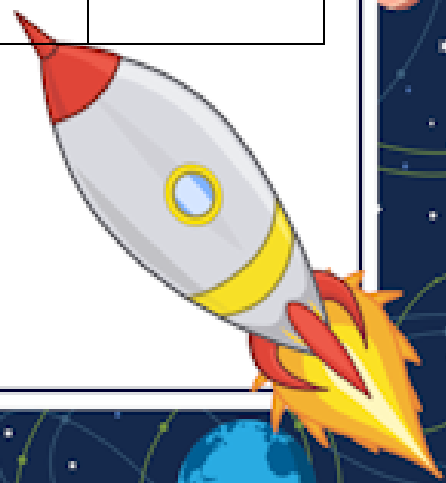
DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Pelotas medianas, pito y arco de futbol pequeño

PROCEDIMIENTO: Antes de iniciar la realización del juego se realizará un calentamiento de todos los grupos musculares, las niñas y los niños se colocarán en columna detrás de línea, cada columna es un equipo, cuyos nombre lo designan los propios niños y niñas, sugiriendo nombres de equipos deportivos, países, animales, municipios, barrios, etc. A la distancia de 5 metros se colocará un niño o niña detrás del arco para pasar las pelotas que vayan fuera y luego correrá para ubicarse detrás de su equipo, el que patea ocupa el lugar de éste. Cuando la docente pite los primeros niños que se encuentran en la primera línea de cada equipo saldrán saltando con ambos pies hasta el lugar donde se encuentran dos pelotas, (3 metros aproximados) una al lado derecho y otra al lado izquierdo, separadas a 50 cm. una de la otra. El niño decide con cuál de los pies patea primero la pelota para tratar de hacerla entrar en el arco, pero luego pateara con el otro pie. Por cada pelota que entre al arco, el equipo acumula un punto.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina y lanza la pelota anotando un gol			



ACTIVIDAD 39

Coordinación y fuerza.

TEMA: La Carretilla

OBJETIVO: Reforzar fuerza y coordinación en miembros superiores

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: pito, tiza y banderas

PROCEDIMIENTO: La motivación que se realizará es “me muevo como un robot”, en la cual debe hacer movimientos no coordinados de brazos como si se tratara de una máquina y luego debe relajar sus músculos, enseguida se dividirá el grupo en parejas, de las cuales primero uno será la carretilla y el otro el conductor y luego cambiarán los papeles, luego se explicarán las reglas: primero salir de la línea marcada con tiza en el piso, cuando escuche el pito, luego debe llegar hasta la meta marcada por dos banderas amarillas y regresar al punto de partida y se vuelve a realizar la actividad pero con diferentes papeles. Para culminar con la actividad se propone la narración de experiencias mediante la técnica lluvia de ideas.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina y usa fuerza en miembros superiores			



ACTIVIDAD 40

Habilidades motoras

TEMA: Imita a los animales

OBJETIVO: Tratar de imitar las posturas de animales y gestos.

DURACIÓN: 45 minutos.

MATERIALES: Tarjetas con la imágenes de animales y sus movimientos

PROCEDIMIENTO: Luego del saludo la motivación que se realizara es una lluvia de ideas sobre los animales que los niños conocen y sus características, que comen, su color, como se mueven, luego se procede a explicar la actividad que consiste en que sentados en forma circular en el suelo los niños van a tomar una tarjeta y al voltearla descubrirán que animal les toco y el centro del circulo deben imitar su movimiento y sonidos, esto será realizado uno por uno, para concluir con la actividad todos cambiaron las cartas e imitaran el sonido del nuevo animal que les tocó.

VALORACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Imita las posturas de animales y gestos.			





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 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES
UBICADO 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:

María Elena Encarnación Peñaloza

LOJA – ECUADOR

2019 – 2020

a. TEMA

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ESTANCIA PEKES UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

b. PROBLEMÁTICA

El ser humano desde el momento de su nacimiento, se expresa a través de su cuerpo, pues utiliza sus gestos para entrar en contacto directo con el mundo exterior, que con el paso del tiempo, junto con el lenguaje y el movimiento, se establecerá un complejo sistema de comunicación.

Para que un niño adquiera un desarrollo integral, es preciso que se encuentre rodeado de un sistema familiar equilibrado, el cual le brinde espacios basados en procesos estimulantes, que a su vez le permitan descubrir, explorar, experimentar y conocer su entorno con libertad.

La importancia del movimiento radica en la influencia sobre el desarrollo social, intelectual y afectivo del niño, permitiendo la interacción con su ambiente, por lo tanto, la evolución en motricidad gruesa se evidencia en el dominio del cuerpo, al caminar, trotar, saltar, correr, entre otros.

El juego infantil es considerado como la acción que involucra diversidad de situaciones entre ellas encontramos: ingenio, dedicación, imitación, exposición de la naturaleza creativa de los niños, permitiéndoles el reconocimiento del mundo físico y social, es utilizado también como sistema de comunicación, que está íntimamente relacionado con cada una de las áreas de desarrollo.

Dentro del proceso educativo el juego no sólo proporciona un medio de aprendizaje, sino que permite a docentes y padres de familia el reconocimiento de necesidades, intereses y actitudes de los niños, comprendiendo su desarrollo y promoviendo en los maestros la

posibilidad de reconocer un punto de partida para la planificación de un nuevo aprendizaje, no sólo con referencia al campo cognitivo, sino también afectivo, social y motriz.

El juego es característico del ser humano, en todas las culturas y tiempos, por lo tanto debe aceptarse como un proceso necesario para niños y adultos, en cuya estructura estén integrados, el entorno, materiales y contextos a los que se encuentran dirigidos, con lo cual se asegurará un aprendizaje basado en su realidad y evolución de destrezas.

Desde los primeros años de vida, los niños van desarrollando capacidades de motricidad básica. Por ello la educación ha planteado a nivel global estimular desde la etapa inicial su desarrollo tanto físico, emocional y psicológico.

De los 3 a los 5 años 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. 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).

A nivel mundial, en países europeos y asiáticos como Finlandia y Singapur, a los niños en edad preescolar, en las instituciones educativas se les permite moverse y jugar de forma natural, tomando al juego como fuente de aprendizaje que busca desarrollar un desarrollo integral y a medida que participan en estas actividades también despliegan confianza en sí

mismos, autoestima para enfrentar las exigencias de cada etapa de su vida, encontrando alegría y dinamismo en su quehacer diario.

Los países de América del Sur se caracterizan por su riqueza histórica, cultural y tradicional, que se ha mantenido y fortalecido con el paso de los años, es por eso que los juegos infantiles forman parte de su patrimonio.

Según estadísticas de la ONU en el Ecuador existe un porcentaje del 70% de niños y niñas que no realizan actividades de movimiento ni juegan muy a menudo, lo que significa en su mayoría los menores, prefieren estar frente a videojuegos (Delgado, 2016, p. 16).

La era del conocimiento, ha marcado equivocadamente que la educación valora más lo cognitivo que lo psicomotriz, dejando en segundo plano al juego, considerándolo solo como ocio o recreación y no como parte metodológica en la educación, por ello el Ministerio de Educación ecuatoriano, autorizó en el año 2014 el establecimiento de un nuevo currículo, en el cual se estipula ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, tales como Expresión corporal y motricidad, cuyo propósito es desarrollar las posibilidades motrices, expresivas a través del conocimiento del propio cuerpo y sus posibilidades del movimiento para un desarrollo integral, incorporando también la implementación de material y espacios adecuados para el desarrollo de actividades motoras.

En la ciudad de Loja, según lo evidenciado por medio de investigaciones de tesis realizadas previamente por varios autores y por la vivencia misma en la realización de las prácticas pre-profesionales, se puede afirmar que muchos docentes aún centran su enseñanza en hojas prediseñadas, a pesar que conocen las estrategias que plantea el currículo, dejan de

lado actividades recreativas-lúdicas, coartando de cierta manera a niños y niñas su derecho de aprender jugando, encasillándolos en una metodología “A4”.

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.

Mediante la aplicación de la escala de desarrollo a niños del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes, se ha evidenciado dificultades en el área de motricidad gruesa. Esta institución educativa es de tipo particular, actualmente cuenta con más de un centenar de estudiantes, ofrece a través de sus docentes especializadas servicios como: terapia de lenguaje, teatro, pintura, manualidades, proyectos, natación e inglés, enfocándose en su misión y visión a la formación de niños con habilidades y destrezas para su adecuado desarrollo personal y social.

Por lo expuesto, y en vías de encontrar una solución al problema encontrado, es necesario formular la siguiente interrogante de investigación: **¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020?**

c. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación toma como base un problema que involucra a dos variables trascendentales para el pleno desarrollo del ser humano durante la niñez, estas son: el juego y la motricidad gruesa, aspectos relevantes para la posterior adquisición de otras habilidades.

El objetivo de este estudio es determinar la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa, y la prevalencia de problemas existentes en esta área en niños de 4 a 5 años. Tomando en cuenta que el juego en su origen y naturaleza contiene particularidades de carácter social, emocional, intelectual, cultural y psicomotriz, en las cuales, el movimiento es protagonista, es indispensable implementarlo como metodología para el desarrollo integral de los niños.

Por lo antes mencionado, en la investigación se pretende buscar estrategias que se adapten a las necesidades de los niños de 4 – 5 años del Centro de Educación Inicial “Estancia Pokes”, siendo ellos los principales beneficiarios de esta propuesta, ya que se diseñará una guía de actividades que posteriormente será aplicada por las docentes, en la cual, a través de distintos juegos posibiliten el fortalecimiento de habilidades motoras gruesas, consideradas fundamentales para evitar inconvenientes en motricidad fina, procesos de lecto-escritura, entre otros, permitiendo a su vez un desarrollo adecuado y posterior proceso de escolarización exitoso para cada niño.

Otros beneficiarios serán los docentes, al pretenderse tomar como vía principal la revalorización del juego como estrategia de enseñanza, que sin duda ampliará los horizontes metodológicos de la maestra y el centro educativo, el aporte también contribuirá a padres de familia al brindar pautas sobre juegos que a más de divertir a los menores les permiten desarrollar su motricidad gruesa.

Como futuros docentes parvularios, tenemos el enorme compromiso de buscar el desarrollo integral de los niños, por tal razón el presente proyecto tiene un gran aporte social y educativo, ya que se propondrá estrategias metodológicas lúdicas para fortalecer el área motora gruesa de los infantes.

Es factible realizar la investigación, porque se cuenta con la apertura del Centro de Educación Inicial “Estancia Pokes” y la predisposición de su autoridad y docentes, convirtiendo este proceso en una herramienta de apoyo para el desarrollo integral y buen vivir de los niños.

d. OBJETIVOS

Objetivo general

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes ubicado 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

Desde el momento del nacimiento los seres humanos se comunican con su familia y círculo social, durante los primeros meses lo realizan mediante el movimiento corporal natural, transmitiendo a sus padres la información de sus necesidades e intereses, que a su vez forman un elemento indispensable para el reconocimiento del desarrollo íntegro del niño.

Las habilidades motrices básicas son aquellas acciones motoras que van surgiendo unidas al desarrollo del hombre, estas se manifiestan paulatinamente en la medida que el niño interactúa con el medio que le rodea creando una respuesta motriz. Las habilidades básicas, se pueden definir como pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta ni la precisión, ni la eficiencia, se trataría, por tanto, de movimientos naturales que pretenden dar respuesta a los problemas de movimiento (Rodríguez, Sánchez, y Porto, 2019, p.2).

Generalmente puede confundirse el término motricidad por movimiento, pero se debe tener presente que la actividad de movimiento, es parte del acto motor, es decir este es un proceso que abarca una totalidad de funciones del organismo humano, representando a su vez una forma de conducta planificada y consciente.

La Motricidad Humana puede ser comprendida erróneamente como sinónimo de movimiento, porque el movimiento puede estar presente en diversas situaciones, por ejemplo una hoja de papel al viento se mueve, y este es diferente de los movimientos realizados por una persona; por eso, cuando se trata de motricidad humana lo que

tenemos es acción, no movimiento, y la hoja de papel no posee ninguna acción en el movimiento que podemos percibir (Clayton, Gonçalves, y Pazos, 2015, p.2).

Definición de motricidad

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades (Mendoza, 2017, p.3).

La motricidad es muy importante para el desarrollo de los niños, se caracteriza por ser un proceso que integra varios sistemas, órganos, tejidos y aparatos del cuerpo humano, cuya intervención facilita la realización de movimientos, gestos, posiciones, lo cual determina el desarrollo motor normal del ser humano, siendo indispensable para la posterior adquisición de otras habilidades.

Fases del desarrollo motor

El desarrollo de habilidades de motricidad obedece a un adecuado proceso de maduración neurológica, si este aspecto no se cumple es posible la presencia de retrasos o dificultades en el movimiento esperado de acuerdo a la edad del individuo, según López, Prieto, León, y Gil-Madrona (2019) el desarrollo motor pasa por las siguientes fases:

- Fase de automatismo: corresponde con los primeros meses donde la mayoría de las acciones son reflejas.

- Fase receptiva: se extiende a lo largo del segundo trimestre de vida y coincide con el perfeccionamiento de los sentidos. Las acciones ya son voluntarias, aunque predomina la observación del entorno a través de los cinco sentidos.
- Fase de experimentación y adquisición de conocimientos: comienza en los primeros meses y se extiende a lo largo de toda la vida. Las habilidades motrices se utilizan como medio para adquirir conocimiento (p.82).

Otra clasificación de etapas en el desarrollo motor humano es la de Esteves y Toala (2018), quienes presentan algunas diferencias con los autores citados anteriormente y afirman que existen tres fases caracterizadas por:

Primera fase: del nacimiento a los 6 meses, se caracteriza por la dependencia total de la actividad refleja, especialmente el de la succión. A los tres meses desaparece debido a los estímulos externos que provocan el ejercicio y establecen la posibilidad de otras acciones y el inicio de movimientos voluntarios.

Segunda fase: de los 6 meses a los 4 años, se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Existe una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y el tiempo. Está ligada con el tono y la maduración.

Tercera fase: de los 4 a los 7 años, corresponde a la automatización de las posibilidades motrices que forman la base necesaria para futuras adquisiciones (p.7).

De ningún proceso humano que se realice se va a obtener una respuesta perfecta directamente, sino que se deben respetar los procesos naturales básicos para llegar a una meta, por lo tanto la motricidad no es la excepción y se observa la evolución desde las respuestas reflejas del bebé hasta la automatización del movimiento en las acciones cotidianas.

Clasificación de motricidad

Para comprender con mayor amplitud las particularidades y procesos de motricidad Román y Calle (2017) las clasifican en habilidades motoras finas y gruesas:

La motricidad fina se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan. Estos músculos son los que posibilitan la coordinación óculo-manual, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura, etc. Por otro lado, la gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares; en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de este modo subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc. (p.40).

Según Serrano y De Luque (2018) otras cualidades que diferencian el desarrollo motor grueso del fino son:

El desarrollo motor grueso lo vemos en nuestra capacidad para realizar movimientos con todo el cuerpo. Durante el primer año del bebé incluye voltearse, gatear y andar. Después viene el equilibrio, correr, saltar, trepar, etc. El desarrollo motor grueso es muy fácil de identificar. El desarrollo motor fino es el modo de usar los brazos, manos y dedos. Esto incluye alcanzar, agarrar y manipular objetos como tijeras, lápices, cubiertos, etc. Esto es, la capacidad de usar la mano y los dedos de manera precisa, de acuerdo con la

exigencia de la actividad y se refiere a las destrezas necesarias para manipular un objeto (p.50).

El primer proceso evolutivo a nivel motriz es el desarrollo motor grueso, porque se trata de control y movimientos realizados por las partes más amplias del cuerpo, en caso de presentar dificultades son las más sencillas de reconocer, pues este proceso se evidencia en actividades como: el gateo, caminar, saltar, correr, marchar, etc. El segundo proceso de desarrollo es la motricidad fina que por el contrario abarca el movimiento de brazos, manos y dedos, es decir son movimientos más precisos y de posterior adquisición, pues el desarrollo requiere de una mayor maduración neurológica, en él se incluyen, agarrar, manipular y atrapar objetos.

Finalidad del desarrollo motor

Para conocer la finalidad del desarrollo motor se cita a Gil, Contreras, y Gómez (2008), quienes afirman:

El fin del desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos (p.75).

Definición de motricidad gruesa

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. 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 (Mendoza, 2017, p.14).

Después del nacimiento el crecimiento físico del bebé sigue una dirección: desarrollándose primero de manera céfalo-caudal en el cual el proceso parte desde la cabeza hasta los pies y luego su desarrollo es próximo-distal, desde el centro del cuerpo hacia el exterior; es decir, desde el eje central hacia las extremidades, por todo ello primero controla su cuello y levanta la cabeza, posteriormente se sienta y al final camina.

Proceso de evolución de la motricidad gruesa

El desarrollo motor de los niños en un rango de edad de 1 a 6 años se presenta a través de cambios rápidos, procesos de modificaciones diarias casi imperceptibles, según Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez (2018), dentro de las características de esta etapa están:

- a) Caminar: el niño se traslada de un lugar a otro, puede realizar movimientos diferentes con sus brazos.
- b) Trepar: consiste en poder “subirse” a diferentes objetos a determinadas alturas y en diferentes posiciones.
- c) Escalar: subir y bajar escaleras al inicio a cuatro manos y posteriormente con ayuda de otra persona o sosteniéndose del pasamano o la pared.

- d) Correr: se traslada de un lugar a otro en forma más rápida, va desarrollando un ritmo entre los movimientos de las piernas, los brazos y otras partes del cuerpo.
- e) Saltar: al inicio lo hace de arriba hacia abajo, después puede hacerlo, al contrario, aprende también a saltar sobre un pie o sobre los dos, en forma estática o tomando distancia.
- f) Lanzar: el niño aprende a “tirar” al inicio pequeños objetos con ambas manos, luego va desarrollando la capacidad de hacerlo con una mano, puede también obtener la habilidad de lanzar hacía un objetivo específico.
- g) Atrapar: al inicio atrapa todo aquello que se le lanza a las manos, estando cerca de él y con poca fuerza. Posteriormente logra receptar el objeto utilizando sus manos, las cuales va a colocar en dirección al objeto que se le lanza.
- h) Combinación de correr y saltar: el niño corre y salta los obstáculos que se le pongan al frente.
- i) Combinación de correr y lanzar: al inicio el movimiento de lanzar se realiza en forma estática, después de los 6 años el niño o la niña ya puede desarrollar esta habilidad.
- j) Combinación de correr y patear: se presenta a los 4 años, los niños y las niñas pueden patear cualquier objeto situado a una distancia de ellos.
- k) Combinación de atrapar y lanzar: el niño puede atrapar los objetos en el aire y luego lanzarlos, esto es a los 6 años de edad (p.9).

Desarrollo motriz grueso

En el proceso de desarrollo el niño se encuentra en constante aprendizaje y adaptación a su medio, pero un factor determinante para desarrollarse en su contexto es el fortalecimiento de acciones de movimiento.

El desarrollo motriz grueso parte del desarrollo que, en su proceso de crecimiento, el niño va alcanzando, de este depende la consolidación de las funciones operativas básicas del movimiento, que posteriormente le permitirán adaptarse de forma eficiente al medio, así como también le permitirán elaborar favorablemente su autoestima e integrarse sin inconvenientes en el contexto social. Por otro lado, el desarrollo de la motricidad gruesa se constituye en un elemento fundamental para desarrollar la motricidad fina y hacer posible que los procesos de aprendizaje posteriores sean adecuados (Cisneros, 2017, p.4).

Etapas de motricidad gruesa

Previo a la etapa de escolarización formal el niño vivencia procesos necesarios para el desarrollo acorde a su edad, cuyas etapas pasan desde la curiosidad natural hacia el descubrimiento, discriminación y asimilación, situaciones necesarias para el avance en conocimientos, Pacheco (2015), establecen dos etapas:

- Primera: Etapa del descubrimiento (0-3 años).

Se caracteriza por el descubrimiento del cuerpo y en ella se alcanza la primera organización global del niño. Los recién nacidos poseen una serie de reflejos, como el de succión (que entra en funcionamiento cuando un objeto se pone en contacto con los labios, por ejemplo el pezón de la madre), el de grasping (cerrar la palma de la mano con fuerza cuando un objeto la roza), de Moro (consecuente con un cambio brusco de estimulación que produce un sobresalto y que se manifiesta por una reacción como de susto, abriendo los brazos echándolos hacia atrás y luego cerrándolos sobre sí mismo). Estos reflejos y otros que no se han mencionado están presentes en los recién nacidos en los primeros meses de vida. Algunos de ellos tienen valor de supervivencia para el bebé, como ocurre en la succión. De ellos algunos desaparecerán en el curso de los 4 o 5

primeros meses de vida, mientras que otros se convertirán en acciones voluntarias como agarrar por ejemplo, y otros seguirán siendo reflejos toda la vida (cerrar los ojos si una estimulación visual molesta actúa sobre ellos).

- Segunda: Etapa de discriminación perceptiva (3-6 años).

Esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perceptiva y nos vamos a encontrar con un desarrollo de las habilidades que ya poseen.

Ha sido denominada también “edad de la gracia”, por la soltura, espontaneidad, y gracia con que los niños se mueven, abandonando la brusquedad y descoordinación de los años anteriores, presentando una evolución caracterizada porque a los 3 años el menor puede montar en triciclo, arrojar una pelota, correr con seguridad, girar sin caerse sobre sí mismos y saltar con los pies juntos, a los 4 años realiza saltos sobre un pie, y van adquiriendo ritmo en la marcha (p.19).

El desarrollo motor grueso inicia con el sostenimiento de la cabeza, luego el giro de su cuerpo, posteriormente se desarrollan actividades como: gatear, trepar, agacharse, caminar, lanzar, correr, saltar, balancearse, girar, lateralidad y equilibrio. Esto en las primeras etapas de la vida humana es vital para realizar procesos de exploración, descubrimiento, adquisición de autoestima, autoconfianza, siendo determinante para el logro de otras habilidades posteriormente.

EL JUEGO

El juego es considerado como una actividad con mucha relevancia en la vida humana, pues su práctica se extiende a través de la historia en todas las culturas y tiempos, formando parte esencial en la vida del niño que evoluciona en cada etapa de desarrollo, la UNICEF (2018) afirma:

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico (p.7).

Origen de la palabra juego

Los investigadores estiman que el juego es una palabra que tiene su origen en dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere. Ambos hacen referencia a chiste, broma, diversión, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Analizando la etimología del concepto del juego, podemos resumir las aportaciones de varios autores, a modo de ejemplo:

- En los idiomas semíticos, la palabra juego está denominada por una raíz que significa reír o burlar.
- En hebreo, además de su significado inicial de reír y llorar, también significa burlarse y divertirse.
- En el antiguo anglosajón, se asocia juego con saltar, moverse, además de sacrificio y ofrenda.

- En la antigua Grecia, el juego se refería a las acciones de los niños, o lo que también llamamos niñerías (Venegas, García, y Venegas, 2018, p.20).

Definición de juego

El juego por antonomasia es siempre una fuente de placer, también es libertad, ya que la característica psicológica principal es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección, es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas. El juego es sobre todo un proceso, es una finalidad sin fin, sus motivaciones y metas son intrínsecas, y si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde el carácter de juego (Edo, Blanch, y Anton, 2016, pp.14-15).

El juego tiene la cualidad de realizarse en cualquier espacio sea este real o ficticio, concreto o amplio, es tomado como algo importante, motiva y permite el desarrollo de creatividad, autoestima, cognición y motricidad, por todo ello debe ser respetado, valorado y aplicado.

Beneficios del juego

El juego contribuye ampliamente al desarrollo: cognitivo, afectivo, social y motor de todas las personas, descubriendo y mejorando aptitudes para distintas experiencias, cada una de las áreas del juego, son fundamentales para los niños, les permite fortalecer los músculos de su cuerpo, la coordinación, la motricidad gruesa y fina. Es necesario tener en cuenta que el niño lleva su vida durante los primeros años a través de juegos. Gómez (2018) expone los beneficios del juego infantil:

El juego es indispensable para la estructuración del yo, porque permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él, creando mecanismos adaptativos que hacen que participe de su entorno más fácilmente y con menos estrés, desde otro aspecto, el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque: enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo, desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria, a su vez que permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, la comprensión, la aceptación de la realidad externa, favoreciendo de esta manera a la sociabilidad temprana y a las habilidades de comunicación social (asertividad) (p.5).

Los niños desarrollan grandes capacidades a través de los juegos. Bermejo y Blázquez (2016) se refieren principalmente a los juegos psicomotores, cognitivos, sociales, afectivo emocionales y sociales. Sus beneficios se presentarán de acuerdo al estadio evolutivo en el que se encuentra el niño, en el estadio sensorio-motor: juego funcional o de ejercicio; estadio pre-operacional: juego simbólico; estadio de operaciones concretas: juego de reglas. Para realizar un juego es indispensable tener en cuenta su localización interior o exterior, dependiendo del espacio en el que se realiza el juego, el guía debe tener en cuenta las particularidades y necesidades de su grupo de tal manera que logre una inclusión y resultados comunes, el papel del adulto le da la oportunidad de decidir si se trata de un juego libre o reglado, dirigido o presenciado. (p.59).

Características del juego

Durante toda la vida pero principalmente en los primeros años el ser humano debe aprovechar ampliamente los juegos. El juego debe ser libre, voluntario, satisfactorio y

espontáneo de manera que el niño que observe, vivencie y experimente el contexto que lo rodea, siendo este su principal escenario, para el desarrollo y representación de su imaginación y creatividad, para Encarnación y Peñalver (2014) las características implícitas en el juego son las siguientes:

- Es libre y voluntario: el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas. Se centra en un espacio y un tiempo concretos: el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.
- Es autotélico: se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.
- Es universal e innato: el juego está presente en todas las épocas y las culturas. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar.
- Es fuente de satisfacción: el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el niño mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad, conlleva estar activo física o psíquicamente.
- Tiene un carácter incierto: al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores. Se desarrolla en una realidad ficticia; mediante este, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean.
- Es una actividad inherente de la infancia: aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia. Permite al niño afirmarse: en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los

conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.

– Favorece la socialización: el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea, facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.

– Potencia el desarrollo integral: el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.

– Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, en un mecanismo corrector de diferencias, ofreciendo experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen.

– Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño: a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana.

– El juguete no es indispensable para el juego: el juguete es un recurso lúdico, pero no es imprescindible para jugar. Los niños inventan juegos y transforman los objetos de la realidad según sus necesidades; así, un bolígrafo puede convertirse en un avión (p.7).

Desarrollo infantil y los juegos

Jean Piaget (como se citó en Granado y Garayo, 2015), manifiesta que el juego es buen indicador del momento evolutivo en el que se halla inmerso el niño. El paso de una etapa a otra no implica la desaparición de la tipología de juego de la etapa previa, en la misma línea, el orden de aparición de todas las tipologías de juego es invariable, sin embargo el momento concreto del desarrollo puede variar. La secuenciación que este autor propone es:

- El Juego funcional o de ejercicio (Estadio sensorio-motor, 0-2 años): repetición constante de acciones que aportan placer por el mero hecho de su repetición. Estas acciones comienzan por realizarse únicamente con el propio cuerpo (reacciones circulares), más tarde se van añadiendo objetivos y se incluyen interacciones con las personas de referencia.
- El juego simbólico (estadio preoperacional 2-6 años): simulación de situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Este simbolismo ayuda a los niños/as a comprender y asimilar el entorno, a aprender y practicar conocimientos sobre los roles sociales, a desarrollar el lenguaje, favorece la creatividad y la imaginación... Con su práctica los niños/as reflejan el conocimiento de la realidad que les rodea, cuanto más variada es esta, más variados son sus argumentos de juego. Antes de llegar a un juego compartido las relaciones que establecen los niños/as siguen el siguiente proceso. Primero, alrededor de los 2 años, juegan solos, sin tener en cuenta a los demás. Después, entre los 2 y 4 años, comienzan a jugar en paralelo a otros niños/as, lo hacen juntos pero no se relacionan, se observan sistemáticamente entre ellos incluso se copian. Por último, a partir de los 4 años, comienzan con el juego compartido.
- El Juego de reglas (Estadio de las operaciones concretas 6-12 años): las reglas aparecen en los juegos mucho antes de que los niños/as comiencen a practicar los juegos colectivos. Al principio juegan siguiendo las normas sin contar con los demás, ganar sirve sólo para volver a comenzar.
- El Juego de construcción: esta tipología de juego se desarrolla de forma simultánea con el resto, prestándose y reforzando al juego predominante en cada etapa. Tal y como su nombre indica se basa en la construcción, la cual puede ser simbólica o se puede valer de objetos diversos, que a su vez pueden simular otros. Estas construcciones comienzan por ser individuales y poco planificadas para pasar después al trabajo colectivo y

organizado. El juego de construcción potencia la creatividad, facilita el juego compartido, desarrolla la coordinación y la motricidad fina, trabaja la atención sostenida y dividida, trabaja el razonamiento espacial (p.6).

Ciencias que han aportado al juego infantil

Es evidenciable la evolución del juego a través de la historia, los juegos primitivos eran más rústicos, su principal objetivo era competir, pero para que tantos cambios y transformaciones puedan darse, permitiendo que el juego prevalezca hasta nuestros días, fue necesaria la intervención de varias ciencias, cuyas contribuciones, aportan a las fortalezas de esta actividad, haciéndola más llevadera y aplicable en todas las culturas.

El juego infantil ha recibido atención desde muy distintos ámbitos de las ciencias. La Etología, la Antropología Cultural, la Sociología y la Psicología son áreas científicas que se han ocupado de este tema. La etología ha realizado aportaciones sobre la importancia capital para la adquisición de ciertos aspectos básicos para la vida de las personas, tales como las conductas de apego y vinculación afectiva, las habilidades sociales y comunicativas, y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones, así como el pensamiento creativo y las iniciativas espontáneas. La antropología cultural ha aportado información relevante sobre el papel de los juegos en la organización social de los pueblos, sobre todo para la transmisión de valores morales y culturales de gran contenido simbólico y de difícil enseñanza directa. Tanto desde el punto de vista naturalista, como desde un punto de vista sociológico, psicológico y socio histórico, se considera que los juegos infantiles desempeñan un papel muy importante en la evolución de los seres humanos. Jugar, divertirse, aprender, moverse, crecer, son conceptos inherentes a lo humano, a la vida de cualquier colectivo sociocultural. El jugar ha estado y sigue estando presente, es una constante de nuestras vidas, ya no sólo en la etapa

infantil, sino también en la mayoría de las iniciativas racionales que emprendemos a diario. Parece que el jugar es una actividad tan antigua como la vida en la Tierra, porque como ya sabemos no sólo juega el hombre, sino que también lo hacen los animales (Robles, 2019, p.2).

Características del aporte del juego en niños de 4 a 5 años

Arranz (2007), plantea las siguientes características del juego en niños y niñas de 4 a 5 años:

- Aumenta su capacidad para realizar representaciones mentales.
- Comienza la imitación de las conductas de otras niñas.
- Aumenta la sociabilidad.
- Comienza la identificación con otras niñas.
- Comienzan los juicios de ellas mismas.
- Sentimiento de competitividad o cooperación en las conductas.
- Se definen los grupos de amigas y comienzan a emerger liderazgos (p.6).

Tipos de juegos

Según Encarnación y Peñalver (2014), pueden diferenciarse cuatro tipos de juegos, de los cuales de acuerdo a diferentes categorías, cualidades, facultades, grupos de aplicación se derivan muchos más, a continuación se describe cada uno de ellos:

Juego psicomotor: El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal.

Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:

– Juegos sensoriales y perceptivos: favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.

– Juegos motores: desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

El juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores, ya que en él se concilian acción, pensamiento y lenguaje la conducta motriz integra elementos cognitivos, afectivos y motrices, y nos muestra al niño al desnudo, tal como es, desplegando sus extraordinarias potencialidades de perfección, las que paulatinamente actualizará a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que el juego, como hemos dicho, actúa como instrumento y fin. Las situaciones de aprendizaje deben estar integradas con elementos lúdicos, pues el juego es la forma más natural de aprender. En definitiva, es la primera actividad creadora del niño: la imaginación que nace y se desarrolla en el juego y viene a desembocar en la creatividad. Su práctica contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad y fomenta la adquisición de actitudes, valores y normas, a la vez que es el medio ideal para la adquisición de habilidades corporales, como son la percepción auditiva, la orientación espacial, la percepción de formas espaciales, la expresión corporal, la motricidad fina, etcétera (Gil, Contreras, y Gómez, 2008, p.88).

Juego cognitivo, desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos tipos de juegos cognitivos son:

– Juegos de manipulación y construcción: potencian la creatividad, la atención y la concentración.

– Juegos de experimentación: favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.

– Juegos de atención y memoria: fomentan la observación y la concentración.

– Juegos lingüísticos: mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.

– Juegos imaginativos: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

Juego social: es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes:

– Juegos simbólicos: consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego. Es el juego de “hacer como si fuera...”.

– Juegos de reglas: son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

– Juegos cooperativos: son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

Juego afectivo: es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima. En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos:

– Juegos de rol o dramáticos: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.

– Juegos de autoestima: mejoran la percepción y la valoración personal (p.10).

Plan de desarrollo de una sesión de juego

En el momento de programar una sesión de juegos se ha de tener presente una serie de acciones generales para planificar, las cuales marcarán un indicio de posibles resultados,

inconvenientes, o fortalezas, según Venegas, García, y Venegas, (2018), para realizar una sesión de juego se debe tener presente:

- 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 la experiencia lúdica de los participantes.
- Ambientación: a través de elementos motivadores se intentará 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: 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 (p.50).

Elementos de un ambiente de juego

Para diseñar un ambiente motivador y lúdico de juego se debe analizar las diferentes posibilidades de uso de los espacios, los materiales que se ofrecen y las relaciones que se propician.

El medio en el que el niño se desenvuelve promueve, facilita o potencia determinadas acciones y condiciona un determinado tipo de relación e intercambio. Estos ambientes o contextos de juego se configuran con unos límites y normas básicas para la seguridad y

la garantía de la evolución de los niños, además del necesario reconocimiento por parte del adulto de la acción transformadora infantil desde el caos creativo. Las reglas del juego surgen espontáneamente y se van reinterpretando y ajustando a la deriva lúdica, dando lugar a la complejidad y a la singularidad (Ruiz, Gálvez y Abad, 2016, p.47).

Los diversos significados sobre el juego en su mayoría contienen características que posibilitan su realización exitosa, entre las más comunes y utilizadas podemos encontrar las siguientes: La dimensión espacio-temporal, esta se caracteriza por designar un tiempo y espacio determinados, cuyos límites permitan el alcance de objetivos. El uso de reglas, este elemento es indispensable, pues al contrario de lo que se puede creer no limita las actividades lúdicas, sino que plantea múltiples alternativas. Finalmente la libertad, este punto facilita estrategias, ya que nadie debe ser obligado, cada persona puede jugar de la forma que considere más adecuada de acuerdo a las particularidades del juego.

El papel del docente en el juego

Una de las características principales de un buen docente es la creatividad, lo que le da las pautas necesarias para utilizar cualquier situación de juego para el desarrollo integral de sus educandos, encontrando también en estas actividades gran cantidad de recursos, que permitan desarrollar en cada uno su lado más humano.

Los docentes pueden encontrar los recursos necesarios a través del juego, para llevar a cabo la educación en valores, porque con estas actividades los niños pueden aprender a apreciar el medio ambiente, al cuidar los espacios abiertos en los que disfrutan de sus juegos, a la vez que se les enseña a fabricar sus propios materiales para divertirse. Todo ello les acercará a una realidad sostenible y asimilarán, a través de diferentes situaciones motrices, que es posible alcanzar una sociedad en la que todos participen en el

esparcimiento, sin quedar eliminados por motivos raciales, religiosos o ideológicos; reconocerán así que dar cabida en sus juegos a personas con necesidades educativas especiales, aumentará su creatividad y que cuando los componentes son de distinto sexo, no disminuye ni el valor, ni la diversión de la actividad (Herrador, 2013, p.4).

El rol del docente en el juego requiere de muchas responsabilidades, pues planifica y realiza programaciones con actividades estimulantes, durante el proceso debe acompañar a los niños con una actitud motivadora, que valore los significados y aportes que los menores proponen y para que se desarrolle eficazmente, el educador cumple con aspectos como: conocer habilidades, limitaciones, fortalezas y posibilidades de sus educandos, su principal instrumento debe ser la observación que le posibilitará intervenir o cambiar ciertos aspectos de ser necesario, es decir un maestro debe ser la fuente de unión, creación, interacción y participación de sus alumnos.

El juego como técnica didáctica

El juego como se ha manifestado a lo largo de este estudio tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor con la finalidad de transformar el aprendizaje, dejando de lado metodologías que no motivan a los niños a ser constructores, creativos de su realidad, sino a obedecer patrones planteados, coartando el desarrollo integral, motivando al conformismo y memorismo.

El juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas, además los niños y las niñas aman jugar y este tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y emocional. Los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el

desarrollo de competencias sociales sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y aspectos pre-didácticos.

Por medio del empleo de juegos en la enseñanza, los contenidos que se verán se van hacer más fáciles de asimilar y recordar, eso también permite al profesorado conocer un poco más a sus estudiantes en su manera de pensar, opinar y resolver preguntas, ya que cada uno lo hace de una forma diferente. Los juegos didácticos involucran a todos los entes del proceso de enseñanza aprendizaje de una manera positiva y con una perspectiva futura en la continuidad de la educación formal (Montero, 2017, pp.10-11).

Juego motor e inclusivo

El juego es una actividad que, salvo que se imponga de forma incorrecta, no deja fuera a nadie, por lo que es una buena forma de trabajar la inclusión. Es importante encontrar una buena actividad que permita que en cada contexto no haya ninguna persona excluida sea por el motivo que sea. En el tema de la interculturalidad, pueden utilizarse juegos populares y tradicionales de las distintas culturas presentes en el entorno inmediato de forma precisa para que, sin decirlo, los niños y niñas comprueben que hay muchos juegos que son muy similares a los suyos y, en caso de no serlo, su curiosidad innata les invite a querer conocerlos mejor (Aranda, 2018, p.615).

Enfatizar en juegos inclusivos supone el rechazo a concepciones exclusivas o parciales limitadas a niños con discapacidades, pues son juegos accesibles para todos, independientemente de sus cualidades o diferencias, se trata de juegos donde cualquiera puede aprender del encuentro con el otro. Según los planteamientos anteriores se puede inferir que el juego como estrategia inclusiva, puede contribuir al progreso humano, fomentando el desarrollo psicosocial, motor y cognitivo, la adquisición de saberes, la

conformación de la personalidad, convivencia, participación social y adquisición cultural, es decir, encierra una gama de actividades donde interviene la diversión, la actividad creativa, el conocimiento y reconocimiento del valor de aprendizaje del otro a partir de su espiritualidad (Córdoba, Lara, y García, 2017, p.86).

Los niños ven y aceptan el mundo de maneras distintas, ya que ellos no tienen grandes prejuicios, por ende su participación es vital para la creación de espacios inclusivos en su vida, lo ideal es transmitirles conceptos de respeto y diversidad, de tal manera que comprendan que las diferencias no separan a las personas, sino que por el contrario, enriquecen los ambientes.

Las actividades lúdicas al igual que la inclusión suponen la adaptación de todos los integrantes, en donde se destacan la comunicación y apoyo cooperativo. Mediante el juego inclusivo se trabajan aspectos como: toma de decisiones, creatividad, interrelación, proponer roles, etc. Todo esto posibilita el desarrollo integral de un grupo diverso.

Dominios de acción motriz

Alonso, Gea, y Yuste (2013) consideran relevante el criterio de interacción motriz, y establecen cuatro grandes grupos de juegos, como clases de experiencias motrices o dominios de acción motriz:

- a) Juegos psicomotores o individuales, en los cuales el protagonista interviene sin tener ningún adversario que lo perjudique o compañero que le ayude en la realización de acciones motrices. La intervención está ausente de cualquier interacción motriz con otros participantes.
- b) Juegos de cooperación, en los cuales los jugadores tienen que colaborar (interaccionar con compañeros) para superar un objetivo común.

- c) Juegos de oposición en los que los protagonistas se enfrentan a uno o más adversarios.
- d) Juegos de cooperación y oposición, en los cuales varios jugadores forman un equipo que debe superar a otros adversarios a su vez organizados también en equipo (p.99).

En los cuatro dominios de acción motriz el guía o los jugadores tienen la potestad de elegir si juegan a través de competencias, lo que significa que orientan las acciones motrices hacia un marcador, clasifica los resultados y jerarquizando los equipos o participantes. Pero también se puede participar sin que exista una competición que no tome en cuenta un marcador como desenlace, de tal manera que cuando finaliza, no se establecen vencedores o perdedores.

Juego y motricidad

El niño, hacia los tres años más o menos, tiene una autonomía motriz que le facilita el juego funcional, es decir, el juego que le satisface a través del movimiento. Moverse, coger cosas, hacer y deshacer, los sonidos, las canciones, etc. hacen que desarrollen su motricidad fina y gruesa además de cognitivamente favorecer la atención, la memoria y concentración. Hacia los seis años, el mundo para los niños es ya un lugar donde las normas y las reglas les permiten interactuar con otros y es entonces cuando el juego social adquiere un importante auge. Es el juego simbólico el que ayuda al niño a entrar en contacto con lo posible, con la imaginación y la creatividad. El juego grupal adquiere una importancia trascendental porque los niños aprenden a compartir actividades con otros. Las normas se deben cumplir y si se saltan, las consecuencias son claras: dejas de jugar. La capacidad para tolerar la frustración se lleva a límites que antes no se habían alcanzado. Ahora, es el grupo el que les dice lo que está bien y lo que está mal, lo que debe y no debe hacerse, etc. (Xibixell, 2018, p.5).

Las características del juego lo posicionan como un elemento fundamental en el desarrollo del ser humano y de la cultura, es una experiencia trascendental vinculada con variadas formas de manifestar y vivenciar la cultura. Nos hace más humanos y a la vez se constituye en una experiencia de vida que queda anclada en la memoria. El juego con su gran flexibilidad y múltiples dimensiones posibilita la demostración de afecto, preocupación y cuidado, favoreciendo la expresión de la creatividad y la fantasía (Cáceres, Granada, y Pomés, 2018, p.5).

La intervención física activa limita problemas como el sedentarismo, y convida al niño a tener nuevas oportunidades de recreación, utilizándose movimientos que lo lleven a descubrir el conocimiento mediante la realización de las diversas acciones que construyan un aprendizaje significativo. Los infantes deben desarrollar habilidades motoras básicas (correr, saltar, lanzar, trepar, transportar, etc.) de una forma global a través de juegos, cambio de condiciones y niveles de complejidad, ofreciendo una gran variedad de situaciones que les permitan resolver problemas motrices y cognitivos (Sailema, y otros, 2017, p.8).

Aportes del juego en motricidad gruesa

Si se plantean adecuadamente programas enriquecedores sobre experiencias motrices a niños en edad preescolar y educación básica, se obtendrá como resultado, personas capaces de enfrentar cada etapa de su ciclo escolar con mayor éxito. Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez (2018), expresan su criterio sobre el aporte del juego en motricidad gruesa:

- 1) Las habilidades físicas desarrolladas en el juego y en periodos más estructurados de educación física, mejorarán los sentimientos generales de eficiencia en el niño.

- 2) Las destrezas motrices creativas fomentadas por medio de diversas formas de expresión artística y de juegos motores en los que se estimula un comportamiento selectivo en los niños, probablemente desembocarán en una participación más activa y cualitativa en todos los aspectos de interacción social que prevalecen en las escuelas elementales.
- 3) Los niños activos, si están demasiado tiempo, quietos y encerrados, seguramente aprenderán con menos entusiasmo las tareas de clase. Los investigadores sugieren que tener inmóviles durante periodos prolongados a niños con buena condición física, que necesitan desplegar gran actividad, puede estar contraindicado en las escuelas elementales.
- 4) El movimiento es una necesidad inherente a los niños, que al ser reprimido puede conducir a comportamientos indeseables. Gran parte del fracaso escolar pueda ser causado por la “prematura intelectualización” de los aprendizajes escolares, propone una mayor participación de la dimensión corporal en la educación básica (p.6).

El juego es básico y fundamental para el desarrollo integral de los niños, permite entre muchas cosas aprender, divertirse, conocer, experimentar y motivarse, por estos motivos, es recomendable, aplicarlo constantemente en todas las actividades, la realización de juegos también tiene importantes beneficios en el desarrollo motor de los infantes, porque hace referencia a movimientos y trabajo con las partes más grandes del cuerpo. Por ello es que para un correcto desarrollo se debe trabajar cuerpo y mente, utilizando actividades lúdicas con las cuales los niños ríen, conozcan su cuerpo, desarrollen y potencien sus habilidades.

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 presente investigación.

Técnicas e instrumentos.

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

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

Como instrumento de diagnóstico se utilizó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD) 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 tomó 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.

La población está compuesta por 32 estudiantes y 3 docentes, para la presente investigación se ha tomado una muestra de 11 niños de 4 a 5 años y 1 docente.

Tabla 1

Población y muestra

Variable	Población	Muestra
Niños	32	11
Maestros	3	1
Total	35	12

Fuente: Dirección del Centro de Educación Inicial Estancia Pokes

Autora: María Elena Encarnación Peñaloza

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	12	1,25	15,00
RECURSOS MATERIALES			
Cartulina x100	2	2,00	4,00
Impresión	100	0,15	15,00
Anillados	3	1,50	4,50
Servicio de internet	4	20,00	80,00
Material audiovisual	10	10,00	100,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	5,00	35,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
IMPREVISTOS			150,00
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 903,50

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$ 903,50.

i. Bibliografía

- Alonso, J., Gea, G., y Yuste, J. (2013). Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación Física. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 16(1), 97-108.
- Alonso, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud*(19), 224-245.
- Aranda, F. (2018). Desarrollo sostenible de la sociedad a través del juego. *Educación a través del deporte: actividad física y valores*, 1, 613-620.
- Arranz, E. (2007). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil (Vol. II). Madrid, España: Semillas de paz.
- Baena, A., y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 73-86.
- Bejarano, M., y Naranjo, J. (2014). Lateralidad y rendimiento deportivo. *Arch Med Deporte*(16), 200 - 204.
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Síntesis, S. A. Recuperado de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Cáceres, F., Granada, M., y Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-199.
- Cidoncha, V., y Díaz, E. (2013). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *EFDeportes.com*, (4)

- Cisneros, A. (2017). *Guía de Juegos APRENDO A SER FELIZ JUGANDO Para el desarrollo de la motricidad Gruesa*. Riobamba:Ecuador
- Clayton, C., Gonçalves, L., y Pazos, J. (2015). Motricidad escolar: Reflexiones y acciones en una experiencia. *Estudios Pedagógicos XLI*, 11(1), 51-65.
- Córdoba, E. F., Lara, F., y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92.
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, X., y Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 99 – 134.
- Delgado, A. (2016). *Instituto Tecnológico Cordillera*. Recuperado de cordillera.edu.ec: <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>
- Edo, M., Blanch, S., y Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia* (Primera ed.). Barcelona: OCTAEDRO
- Encarnación , M., y Peñalver, M. (2014). *El Juego Infantil y su Método*. Madrid: Macmillan.
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *INNOVA*, 3(8), 155-167.

- Gallardo, J. A., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.
- Gil, P., Contreras, O. R., y Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN*, 47, 71-96.
- Global Campus Nebrija. (2016). *Metodología de enseñanza y para el aprendizaje*. Recuperado de nebrija.com: <https://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-ensenanza-aprendizaje.pdf>
- Gómez, J. F. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Recuperado de CCAP: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Gordillo, S., Benítez, D., Acosta, P., y Sanabria, Y. (2019). Fuerza explosiva y agilidad en jugadores de baloncesto. *Actividad física y deporte*, 5(1), 5-14.
- Granado, N., y Garayo, A. (2015). Juegos cooperativos: aprender a cooperar, cooperar para aprender. Recuperado el 3 de Enero de 2020, de M.I.A.U.: <https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>
- Herrador, J. (2013). “JUGAR... ALGO MÁS QUE ENTRETENERSE”. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 4(22), 4-8.
- Izquierdo, M., Cabrera, R., Acevedo, O., Reyes, R., y Correa, S. (2018). *Gimnasia para todos* (Primera ed.). Ciudad de México: UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.

- Junta Nacional de Jardines Infantiles. (2018). *Infancia, juego y Corporeidad*. Santiago: Ediciones de la Junji.
- López, R., Prieto, A., León, M. P. y Gil, P. (2019). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años: un estudio piloto. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(1), 81-88.
- Mendoza Morán, A. M. (2017). *DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN ETAPA INFANTIL* (Primera ed.). Guayaquil: Ecuador
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de literatura. *Pensamiento matemáticos*, 7(1), 75-92.
- Navarro, B., Arriagada, I., Osse, S., y Burgos, C. (2016). Adaptaciones curriculares: Convergencias y divergencias de su implementación en el profesorado chileno. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 20(1), 1-18.
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños*, de Universidad de Piura:
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1
- Pacheco Montesdeoca , G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales* (Vol. 1). Quito: CEMEI.
- Pérez, E. (s.f.). LOS JUEGOS DE REGLAS COMO BASE METODOLOGICA EN EDUCACIÓN. *Concreción presentada en el Congreso de Córdoba Diciembre-97*, 1(7).

- Robles, A. (2019). Fundamentos y manifestaciones de la motricidad humana. *Habilidades motrices básicas y juegos motores*, 10(33), 1-15.
- Rodríguez, Y., Sánchez, N., y Porto, F. (2019). Juegos para la motricidad gruesa como parte del desarrollo integral de los niños en sexto año de vida. *Acción*, 1(6), 1-7.
- Rodríguez, A. (2018). Construcción de normas: una experiencia desde el clima de aula. *Eleuthera*, 18(2), 13-30.
- Román, J., y Calle, P. (2017). Estado de desarrollo psicomotor. *Enfermería: Cuidados Humanizados*, 6(2), 2-8.
- Ruiz, Á., y Abad, J. (2016). LUGARES DE JUEGO Y ENCUENTRO PARA LA INFANCIA. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71, 37-62.
- Sailema, Á., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P., Navas Franco, L., Mallqui Quisintuña, V., y Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.
- Sans, A., Boix, C., Colomé, R., López-Sala, A., y Sanguinetti, A. (2017). Trastornos del aprendizaje. *PEDIATRÍA INTEGRAL*, XXI, 23-31.
- Serrano, P., y De Luque, C. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas*. Madrid: Narcea Ediciones.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2019, de unicef.org
- Venegas, M., García, M. D., y Venegas, A. M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: IC Editorial.

Xibixell, C. (2018). La importancia del juego en la infancia. *British Council School*, 1(1), 1-8.

j. ANEXOS

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

1er. Apellido	2do. Apellido	Nombres
---------------	---------------	---------

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

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

Dirección

Fecha de nacimiento

Día	Mes	Año			

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

**SINTESIS
EVALUACIONES**

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

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

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 empuja 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						

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista dirigida al docente

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

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Natación

Computación

Danza

Música

Otros _____

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros _____

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

TDA

TDAH

Dificultades de concentración

Dificultades de conducta

Dificultades de motricidad fina

Dificultades de motricidad gruesa

Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros _____

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

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros _____

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

SI

NO

¿Cuáles? _____

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

Buena

Regular

Mala

Gracias por su colaboración

ÍNDICE

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.....	7
MOTRICIDAD GRUESA	7
Definición de motricidad	7
Definición de motricidad gruesa.....	8
Características de motricidad gruesa	8
Importancia de la motricidad gruesa.....	9
Leyes del desarrollo motor.....	10
Procesos de motricidad gruesa.....	11
Habilidades motrices.....	13
Desarrollo motriz grueso	14
Etapas de motricidad gruesa	14
Destrezas de motricidad gruesa	15
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa.....	16
EL JUEGO	18
Ciencias que han aportado al juego	19
Beneficios del juego.....	20
Importancia de juego	22
Características del juego	22

Funciones del juego	23
Teorías del juego.....	24
Evolución del juego según la edad del infante	25
Desarrollo infantil y los juegos	26
Tipos de juegos	27
Plan de desarrollo de una sesión de juego	29
Elementos de un ambiente de juego	30
El papel del docente en el juego	31
El juego como técnica didáctica y pedagógica	32
Juego motor e inclusivo	33
Juego y motricidad.....	34
Aportes del juego en motricidad gruesa	34
e. MATERIALES Y MÉTODOS	36
f. RESULTADOS.....	38
g. DISCUSIÓN.....	41
h. CONCLUSIONES	44
i. RECOMENDACIONES	45
j. BIBLIOGRAFÍA.....	46
k. ANEXOS.....	50
PROPUESTA ALTERNATIVA	50
Guía de Juegos	74
Proyecto de tesis	115
ÍNDICE.....	170