



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

### **CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

#### **TÍTULO**

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

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

#### **AUTORA:**

María José Balcázar Sizalima

#### **DIRECTORA:**

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

**LOJA - ECUADOR**

**2021**

## CERTIFICACIÓN


Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

### **CERTIFICA:**

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

Loja, 11 de septiembre de 2020

f)  .....  
MARIA SOLEDAD  
QUILCA TERAN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

**DIRECTORA DE TESIS**

## **AUTORÍA**

Yo, María José Balcázar Sizalima, 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 José Balcázar Sizalima

**Firma:**

**Cédula:** 1150778551

**Fecha:** 1 de junio 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 José Balcázar Sizalima, declaro ser autora de la tesis titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TENIENTE HUGO ORTIZ UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, al primer día del mes de junio del dos mil veintiuno, firma la autora.

**Firma:**

**Autora:** María José Balcázar Sizalima  
**Cédula:** 1150778551  
**Dirección:** Loja, Barrio el Paraíso, Calles: Ordalos y Canarios  
**Correo electrónico:** maria.j.balcazar@unl.edu.ec  
**Celular:** 0981835035

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

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

**Tribunal de Grado:**

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

**Primera vocal:** Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

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

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi más sincero y profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación, a las autoridades, personal administrativo y a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por ser guías durante todo mi proceso de formación.

A la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc. directora de tesis, por todo su apoyo, tiempo y orientación, quien supo guiarme, compartirme todos sus conocimientos a largo de la elaboración de mi trabajo investigativo.

De igual manera quiero agradecer a la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja, al director por la apertura a esta privilegiada institución, a la docente y niños de Inicial II por la colaboración para desarrollar mi trabajo de tesis.

*La autora*

## **DEDICATORIA**

A Dios quien me brindo la salud y fuerza necesaria para no rendirme y culminar con una meta más en mi vida. A mi esposo por ser mi apoyo incondicional en todo momento. A mis queridos padres quienes son mi motor de vida, por ser un ejemplo de lucha y perseverancia, por inculcarme muchas cosas buenas, sus consejos y cada palabra de ánimo que me inspiraban a ser mejor cada día. A mis hermanos, quienes me han ayudado cuando más lo necesite, por todo su amor y cariño.

*María José*

## 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 José Balcázar Sizalima  EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TENIENTE HUGO ORTIZ UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.	UNL	JUNIO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL VALLE	EL PARAÍSO	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

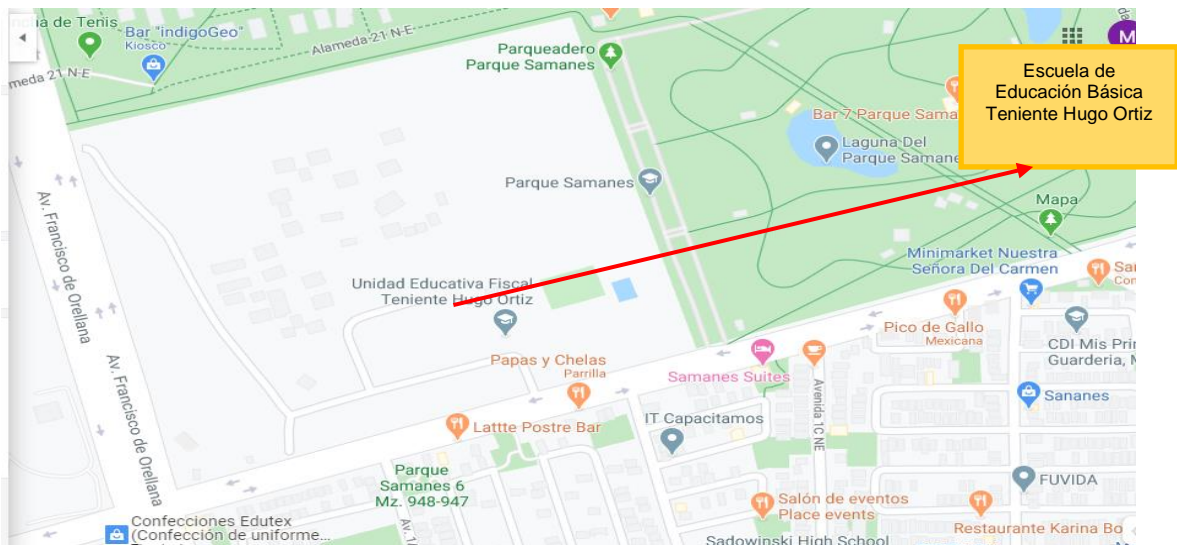
## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TENIENTE HUGO ORTIZ



Fuente: Localización de la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortiz, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia el Valle. Obtenido de Google Maps.



## ESQUEMA DE TESIS

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

**a. TÍTULO**

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

## **b. RESUMEN**

La presente tesis hace referencia a: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TENIENTE HUGO ORTIZ UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., tuvo como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años; durante el proceso de investigación se empleó un diseño de investigación no experimental y un enfoque mixto. Los métodos que se utilizaron fueron descriptivo, analítico- sintético e inductivo- deductivo, se tomó una muestra de estudio de 18 niños y 1 docente. Para la obtención de información se aplicó como técnica una entrevista a la docente de aula y como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, que permitió diagnosticar la prevalencia del problema, arrojando que el 72 % de la muestra investigada presenta un nivel medio en el desarrollo de la motricidad gruesa, llegando a la conclusión que es importante ejecutar actividades que permitan reforzar esta área, por ello se elaboró la propuesta alternativa denominada “Juega, muévete y deja huellas sobre las nubes”, basada en diversos juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa, la cual será utilizada por la docente de aula.

**Palabras claves:** desarrollo, estimulación, juegos, motricidad gruesa, niños.

## **ABSTRACT**

The following thesis refers to: THE GAME AND THE GROSS MOTOR SKILLS IN 4–TO-5-YEAR-OLD CHILDREN OF THE “TENIENTE HUGO ORTIZ” ELEMENTARY SCHOOL 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; during the investigation process a non-experimental investigation design and a mixed approach was employed. The methods that were used were descriptive, analytical-synthetic and inductive – deductive, a study sample was taken, it consisted in 18 kids and 1 teacher. In order to obtain information, an interview directed to the teacher was applied and, as the instrument, the Development Abbreviated Scale (EAD-1) by Nelson Ortiz was used; this allowed to diagnose the problem's prevalence. This showed that the 72% of the investigated sample shows a medium level of development in gross motor skills, reaching the conclusion that it is important to execute activities that allows to strengthen this area; therefore, an alternative proposal called “Play, move, and leave footprints on the clouds” was elaborated, it's based in multiple children games to fortify the gross motor skills, which will be used by the classroom teacher.

**Key words:** development, stimulation, games, gross motor skills, children.

### **c. INTRODUCCIÓN**

El juego es una herramienta indispensable para el aprendizaje del niño, al jugar aprenden cosas nuevas, favoreciendo su crecimiento, esto lo realiza para divertirse o entretenerse, a su vez ejercita alguna capacidad o destreza, contribuyendo al desarrollo integral del niño para que pueda expresarse libremente, ayuda a incrementar su imaginación, creatividad, lenguaje y las habilidades motoras, artísticas, cognitivas y afectivas.

A través del juego los niños tienen la posibilidad de descubrir y practicar diferentes movimientos, esto permitirá favorecer su corporalidad, brindándole mayor coordinación y dominio sobre su cuerpo, lo que permitirá adquirir autonomía seguridad y confianza para actuar. Por ello, potenciar esto en la infancia permitirá que en la adultez, exista una mayor facilidad para movilizarse y desplazarse.

Mediante el juego se refuerzan habilidades motrices gruesas, las cuales implican movimientos amplios que permiten realizar varias actividades como caminar, correr, saltar, nadar, lanzar, patear, etc. Dada la gran relevancia que tiene el juego en edades tempranas es de vital importancia que se lo utilice como una metodología de aprendizaje dentro de las instituciones educativas.

En la actualidad, se ha podido constatar mediante la realización de prácticas a lo largo de la carrera, que en algunas escuelas de la Ciudad de Loja no se prioriza actividades de movimiento y expresión corporal es por esta razón que existen problemas en motricidad.

Es por ello que se realizó el presente trabajo de investigación titulado: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TENIENTE HUGO ORTIZ.

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

En la revisión de la literatura se abordó dos variables: la primera hace referencia a: motricidad, concepto, motricidad gruesa, importancia de la motricidad gruesa, características de la motricidad gruesa, leyes del desarrollo motor, fases de la motricidad, destrezas de motricidad gruesa, factores que influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa, etapas del desarrollo de la motricidad gruesa, habilidades motrices gruesas que adquieren los niños durante su desarrollo y ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa.

La segunda variable consta de los siguientes temas : el juego, concepto, beneficios del juego, importancia del juego, características del juego, funciones del juego, ciencias que han aportado al juego, teorías del juego, clasificación de juegos, aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos, elementos de un ambiente de juego, el juego y el aprendizaje, el juego como instrumento pedagógico, el juego como técnica didáctica, el rol que desempeña el docente en el juego, el juego y la motricidad gruesa.

El diseño de investigación utilizado fue el no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural. De igual manera tiene un enfoque mixto, cualitativo que sirvió para realizar el análisis y descripción de los resultados y variables, cuantitativo en la recopilación de los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación.

Los métodos utilizados para este trabajo investigativo fueron: el descriptivo el cual permitió analizar información relevante sobre el fenómeno de estudio; analítico- sintético permitió recolectar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico; y el inductivo- deductivo que ayudó a cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes.

La técnica e instrumento utilizados fueron: una entrevista aplicada a la docente de aula con la finalidad de conocer las estrategias que utiliza para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años edad; la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, para diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Se utilizó el muestreo no probabilístico, 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. Se tomó una muestra de 18 niños de 4 a 5 años y 1 docente de la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortiz.

Dentro de los resultados se puede señalar que mediante la aplicación del EAD-1 se identificó que la mayoría de los niños presentan un nivel medio en el desarrollo de su motricidad gruesa al observar que tienen dificultades en realizar actividades como: pararse en un solo pie, saltar dando tres o más pasos en un pie y hacer caballitos alternando los pies, evidenciando el problema existente.

En vista de los resultados obtenidos se ha llegado a la conclusión que la mayoría de niños presentan dificultades es en el área de motricidad gruesa, por lo que se ha creído oportuno diseñar una propuesta alternativa denominada “Juega, muévete y deja huellas sobre las nubes”, basada en diversos juegos infantiles para fortalecer el desarrollo de la

motricidad gruesa en los niños. En tal virtud, se recomienda a la maestra ejecutar la propuesta alternativa que consta de 40 juegos infantiles, realizada con el fin de mejorar el área motriz gruesa y propiciar un mejor desenvolvimiento en su coordinación, control postural, movimientos y equilibrio.

Finalmente, el presente informe contiene: título, resumen en castellano y traducido al inglés, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones y anexos.



## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

El movimiento es una necesidad básica para el ser humano, el desarrollo de la motricidad es fundamental dentro de las primeras etapas evolutivas del niño, la misma que incide en el movimiento, al ser una necesidad básica para el ser humano, esta se encuentra implícita en todas las actividades que se realizan en el diario vivir como caminar, correr, saltar, trepar, comer, escribir entre otras, posibilitando el dominio para ejercer sobre su propio cuerpo.

La motricidad es el control del propio cuerpo, son los movimientos amplios y globales, mediante las acciones realizadas con el cuerpo en su totalidad como caminar, correr, saltar, girar, se distingue en esta área el dominio corporal dinámico, que permite mover partes del cuerpo partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos. La motricidad está relacionada con el movimiento, deriva de la palabra motor, por lo tanto se encarga de la relación existente entre las funciones mentales y los movimientos (Pérez, 2015, p. 5).

Motricidad gruesa es una habilidad que permite realizar movimientos coordinados y equilibrados con los músculos amplios del cuerpo como: brazos, piernas, cabeza y tronco, que le permite al niño adquirir agilidad, fuerza, resistencia y control en sus movimientos, la motricidad gruesa se adquiere antes de la fina, a pesar de que cada niño es único y su proceso de desarrollo varía, dependiendo de la madurez de su sistema nervioso y la estimulación que reciba.

## **Importancia de la motricidad gruesa**

Según Ponce de León y Ruiz (como se citó en Viciano et al., 2017) indican que la motricidad gruesa es imprescindible debido a que el movimiento se constituye, en una necesidad o motivación primaria en niños con un desarrollo y crecimiento adecuado, para los autores la importancia de la motricidad es:

- 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 del individuo.
- Permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalar) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado.
- Mediante la acción, el niño adquiere experiencias con su propio cuerpo asegurando 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, pues gracias a ello gana autonomía. (pp.91-92).

El desarrollo correcto de la motricidad contribuye al crecimiento físico, social e intelectual de los niños, mediante del movimiento puede expresarse, explorar y descubrir el entorno que lo rodea, construyen su propio aprendizaje, a través de las experiencias vividas, permite fortalecer su autoestima y favorece la integración con su medio y demás personas, a través del movimiento logra desenvolverse en su entorno,

adquieren nuevas habilidades lo cual permite formar en ellos una mente y cuerpo ágil capaz de resolver actividades que se les presenten.

### **Características de motricidad gruesa**

Al ser la motricidad gruesa la capacidad de mover las partes del cuerpo, que permite realizar múltiples actividades diarias, presentan algunas características, siguiendo a González (2015) destaca las más importantes que son:

- Es una disciplina educativa, reeducativa y terapéutica.
- Persigue normalizar y mejorar el comportamiento del niño.
- Permite el desarrollo armónico del niño para que así este sea capaz de expresarse en un contexto psicosociológico.
- Es una visión globalizadora, que integra las necesidades motoras, físicas, afectivas, sociales e intelectuales del cuerpo favoreciendo así la formación integral del niño.
- Pretende evitar la concepción dualista del cuerpo, es decir, considera al cuerpo como uno (cuerpo y mente).
- Se centra en el potencial del niño y no en sus dificultades (pp. 16-17).

Las habilidades motoras involucran todos los procesos y funciones del cuerpo, va más allá de los movimientos, a pesar que surgen con espontaneidad necesitan estar coordinados e involucran la creatividad e intuición. La motricidad es un elemento esencial que debe formar parte del desarrollo evolutivo del niño, En si el desarrollo correcto de las destrezas motoras permitirá que el movimiento mejore cualitativamente favoreciendo el dominio de diferentes habilidades como: caminar, saltar, trepar, girar, correr entre otras.

## **Leyes del desarrollo motor**

Las leyes del desarrollo motor describen la dirección y sentido que van a seguir el progresivo control voluntario del cuerpo por parte del niño según Valle (2015), son:

- Ley céfalo-caudal: se controlan antes las partes del cuerpo más cercanas a la cabeza, extendiéndose posteriormente a las más lejanas. En consecuencia, el niño primero controlará los movimientos de la cabeza, después los músculos del cuello (le permitirán mantener erguido la cabeza, el tronco, las extremidades superiores (brazos) y finalmente las extremidades inferiores (piernas) hasta llegar a los pies. Esta ley explica porque un niño es capaz de levantar antes la cabeza que estar sentado y por qué tiene la destreza en las manos antes que en las piernas o gatea antes de caminar.
- Ley próximo- distal: el dominio y control de las partes más próximas al eje corporal (Línea imaginaria que divide el cuerpo de arriba abajo en dos mitades simétricas) es anterior que el de aquellas otras más alejadas de este, Así, el hombro se controla primero, a continuación, el codo, la muñeca y los dedos, en este orden. El control fino de las partes más alejadas del eje corporal no se consigue en la primera infancia, sino que se alcanza posteriormente.
- 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. La integración de grupos musculares permite que los movimientos sean más finos.
- Ley de desarrollo de flexores y extensores: poseen primicia los movimientos de los músculos flexores. La capacidad para coger objetos es anterior a la

capacidad para soltarlos, El aprendizaje no ejerce sobre estas leyes ningún flujo (p. 4).

El desarrollo motor sigue una secuencia, teniendo como finalidad alcanzar el dominio y control del cuerpo, hasta adquirir todas las habilidades y capacidades necesarias, al comienzo se desarrollarán las funciones más simples luego las más complejas, todo esto es un proceso continuo que va a variar en la evolución del niño por diferentes factores como son las condiciones ambientales como las genéticas.

### **Fases de la motricidad**

El desarrollo de las habilidades motrices depende de la maduración neurológica López et al. (2019), indican las siguientes fases:

- **Fase de automatismo:** corresponde a 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).

El desarrollo motor tiene una gran influencia en el crecimiento general del niño durante sus primeros años de vida, produciéndose con el tiempo cambios en la conducta motora, evidentemente el grado de evolución es diferente en función de su sistema nervioso, genética, su forma de comportarse, y el grado de estimulación que recibe

de su entorno. Con la maduración, el niño adquiere patrones de comportamiento que le ayudan a desarrollarse y desenvolverse de la mejor manera adquiriendo la maduración necesaria para alcanzar una motricidad más específica.

### **Destrezas de motricidad gruesa**

Según Alonso (2018), señala las siguientes destrezas motoras:

- **Esquema corporal:** es la representación y conocimiento que se tiene del propio cuerpo en estado estático o en movimiento y en relación con sus diferentes partes.
- **Respiración y relajación:** se desarrolla en dos momentos, la inspiración (el aire entra por las fosas nasales hasta llegar a los pulmones) y la espiración (el aire emerge de los pulmones y es expulsado por vía oral o nasal).
- **Equilibrio:** es la capacidad para poder mantener una posición corporal en el espacio- temporal, opuesta a la fuerza de gravedad.
- **Estructuración espacial-temporal:** representa la toma de conciencia de los movimientos en el espacio y en el tiempo de forma coordinada.
- **Ritmo:** es un proceso donde se combinan estímulos visuales y auditivos, se encuentra íntimamente ligado al movimiento, el espacio y el tiempo.
- **Coordinación:** es la capacidad que tiene el cuerpo para combinar el trabajo de los músculos, con la intención de realizar diferentes acciones.

Las destrezas motoras permiten realizar actividades que involucren el uso de los músculos largos, la mayoría de los movimientos surgen de manera automática, es importante que se de un desarrollo correcto de las destrezas motoras, ya que son la base para formar en un futuro nuevas habilidades, por lo tanto estas deben ser bien fortalecidas en la etapa infantil, para que de esta manera los niños realicen sin ninguna dificultad las

actividades que se le presente y así poder evitar problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad.

### **Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa**

Méndez (2015), ha enfatizado en la importancia que tienen los factores de riesgos biológicos y sociales en el desarrollo infantil, describiéndolos de tal manera:

- **Factores de riesgo biológicos:** aquellas situaciones genéticas determinadas o no, que pueden haber provocado una lesión del sistema nervioso central o de otros tejidos que puedan impedir o dificultar el desarrollo normal. Los factores de riesgo biológicos incluyen factores perinatales, como son: peso al nacer, edad gestacional Y APGAR (Apariencia, Pulso, Gesticulación, Actividad y Respiración), la prueba debe su nombre a la Dra. Virginia Apgar, una anestesista obstétrica americana, que en 1952 propuso este método, buscando averiguar rápidamente la situación de los recién nacidos y valorar así los efectos, es un examen rápido que se realiza al primer y quinto minuto después del nacimiento del bebé. El puntaje en el minuto 1 determina qué tan bien toleró el bebé el proceso de nacimiento. El puntaje al minuto 5 le indica al proveedor de atención médica qué tan bien está evolucionando el bebé por fuera del vientre materno (Fernández y Ureta, 2019).
- **Factores de Riesgo ambientales:** un medio ambiente favorable puede facilitar un desarrollo normal, el cual posibilita una mejor exploración e interacción con su entorno. Por el contrario, un ambiente desfavorable puede enlentecer el ritmo del desarrollo, lo que disminuiría la calidad de la interacción del niño con su medio, restringiendo su desarrollo y capacidad de aprendizaje (p. 3).

El primer año de vida se caracteriza por una explosión de habilidades motoras y cognitivas, cuya aparición depende de factores biológicos y ambientales, si las condiciones genéticas han sido favorables el niño contará con un desarrollo normal, mientras que sus condiciones prenatales fueron desfavorables el desarrollo puede verse afectado presentando alguna alteración, por lo cual se considera que un medio ambiente favorable puede facilitar que se dé un crecimiento y evolución normal de los infantes.

### **Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa**

Sánchez (2020), considera que la adquisición de habilidades de carácter grueso se concibe como un proceso sistémico, en donde la percepción visual y la ejecución de movimientos influyen de forma recíproca.

- **Etapa de 0 a 6 meses**

En esta etapa existe una dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. En los 4 primeros meses, comienzan a los movimientos de carácter voluntario, debido a los estímulos externos.

- **6 meses a 1 año de vida**

Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades de movimiento. Se puede denotar una movilidad mayor que se va integrando con la elaboración del espacio y tiempo. Muy ligada con el tono muscular y la maduración específica del proceso de crecimiento.

- **1 a 2 años de vida**

En el primer año de vida, el niño camina de forma autónoma y puede subir escalones con cierta ayuda. Al llegar a los 2 años de vida logra correr y saltar con los pies juntos, se pone en cuclillas y aparecen nuevas especificidades en el movimiento.

- **3 a 4 años de vida**



En esta etapa se consolida lo adquirido hasta entonces, ciertas habilidades motrices básicas como correr se consolidan y ya experimenta nuevas experiencias como andar de puntillas, subir escaleras sin ayuda ni apoyos, etc.

- **5 a 7 años de edad**

Es una fase muy importante aparece el equilibrio, en esta edad se va adquiriendo total autonomía. Se automatizan los conocimientos adquiridos hasta este momento y se perfeccionan.

- **A partir de los 7 años**

Es a partir de los 7 y 8 años de edad cuando la maduración se completa, a partir de este momento y hasta finalizar la Educación Primaria (12 años), es el momento más adecuado para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos. Según el pedagogo Carlos Plana (citado en Sánchez, 2020) defiende que es en estas edades en donde se deben fomentar las habilidades motrices básicas y una vez estas se consoliden, perfeccionarlas con las actividades predeportivas (pp. 6-7).

La motricidad ocupa un lugar muy importante en los primeros años de vida, existe una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales, a medida que los niños van creciendo sus movimientos y gestos van volviéndose más intencionados, coordinados, seguros y notorios, es importante destacar que la motricidad gruesa aparece antes que la fina, siguen un orden preestablecido por el proceso de maduración del sistema nervioso que es el responsable del desarrollo motor.

Con relación a los niños de 4 a 5 años de edad, parámetro de la presente investigación, Rosada (2017), menciona que adquieren grandes logros físicos y motrices, son capaces de seguir el ritmo de la música, de cambiar de dirección en el movimiento que realiza y de

alternar rápidamente el tipo de actividad física. También mejora su rendimiento en las actividades que exigen mayor concentración y atención, el niño puede realizar lo siguiente:

- Intenta manejar y utilizar diferentes herramientas y materiales.
- Con ojos cerrados supera una pista de obstáculos sin perder la dirección ni tropezar fuertemente.
- Ejecuta siguiendo un ritmo, movimientos rápidos y lentos.
- Supera una pista de obstáculos que exija alternativamente, correr, saltar, arrastrarse, etc.
- Puede rebotar con las dos manos una pelota por encima de su propia estatura.
- Puede caminar sobre zancos, y logra mantener el equilibrio sobre la barra de 10 centímetros.
- Puede atrapar objetos que le lanzan con las dos manos.
- Puede bajar una pendiente corriendo.
- Logra dar vuelta de gato.
- Altera conscientemente el tipo de movimiento.
- Monta en bicicleta.
- Salta a la cuerda.
- Hace rodar un aro sobre una pista determinada.
- Camina a lo largo de una línea recta, curva, en zig-zag y sobre líneas mixtas.
- Construye objetos siguiendo fichas (p. 20).

A medida que el niño crece empieza a darse la maduración del sistema nervioso produciendo grandes cambios en la adquisición de nuevas destrezas motoras más complejas como son: los desplazamientos, saltos, giros, equilibrios y lanzamientos. La evolución del desarrollo motor se ve influenciado por factores como la herencia y el entorno, en este sentido se puede decir que la adquisición de habilidades motoras depende

de la genética, la crianza, el aprendizaje y la educación que reciben en casa y en la escuela.

### **Habilidades motrices gruesas que adquieren los niños durante su desarrollo**

Esteves et al. (2018), explican las habilidades principales que se dan en el desarrollo motor de los niños de 1 a 6 años:

- **Caminar:** el niño se mueve de un lugar a otro, realizando diferentes movimientos.
- **Trepar:** consiste en poder “subirse” a diferentes alturas y distintas posiciones.
- **Escalar:** subir y bajar escaleras con ayuda de otra persona o sosteniéndose pasamano o la pared.
- **Correr:** se desplaza de un lugar a otro con mayor rapidez, desarrollando un ritmo entre los movimientos de las piernas, los brazos y otras partes del cuerpo.
- **Saltar:** se eleva con impulso primero lo hace con ambas piernas y luego sobre un pie.
- **Lanzar:** el niño aprende a “lanzar” objetos pequeños con ambas manos, luego desarrolla 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.
- **Combinación de correr y saltar:** el niño corre y salta evitando chocar con los obstáculos que se le pongan al frente.
- **Combinación de correr y lanzar:** al inicio el movimiento de lanzamiento se realiza de forma estática, a los 6 años el niño ya desarrolla 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 de edad.

El desarrollo motor engloba todas las habilidades que el niño adquiere a lo largo de su infancia, estas habilidades comienzan a adquirirse desde el nacimiento y dura toda la vida, a medida que se las va reforzando se vuelven procesos automáticos y surgen de manera natural como caminar, correr, saltar, girar, etc., durante este proceso de desarrollo el niño aprende a moverse, hablar, comunicarse y distinguir personas y objetos.

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

Los ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa son muy importantes. A partir de los 6 meses el niño comenzará a tener control de su cuerpo, posteriormente se produce el fortalecimiento de la motricidad gruesa, que es la habilidad que tiene cada niño para cambiar de posición el cuerpo y mantener el equilibrio.

Algunos ejercicios que recomienda Acerbo, (2018) son: brincar, esta es una actividad muy completa permite en los niños:

- Aumentar la seguridad y confianza en sí mismo
- Controlar y quemar energía
- Madurar su sistema muscular y esquelético
- Aumentar la seguridad y confianza en sí mismo
- Mejorar su coordinación

Como ejercicios para fortalecer su cuerpo:

- Saltar con dos y con un pie, andar y correr.
- Gatear, arrastrarse.
- Escalar, estar de pie.

- Balancearse, montar en bicicleta
- Nadar, jugar al fútbol.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso.
- Bailar en diferentes ritmos.
- Disponer con el docente de educación física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
- Ejercicios de balanceo.
- Practicar los juegos populares: el gato y el ratón, rayuela, las estatuas, el tren, el primo, saltar soga (Acerbio, 2018, p. 1).

Existen múltiples actividades que se pueden trabajar para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa como cruzar laberintos con obstáculos, juego de postas, atrapar y lanzar pelotas entre otras, es importante trabajar desde edades tempranas para que los niños puedan fortalecer sus músculos y adquieran agilidad.

## **JUEGO**

El juego es una actividad que se realiza por diversión siendo un medio de exploración que permite que los niños expresen sus ideas, pensamientos y sentimientos de manera libre y espontánea, el juego es esencial para el desarrollo cognitivo, afectivo, emocional, social y motor. Es una herramienta indispensable para facilitar la enseñanza y aprendizaje y de esta manera pueda generarse un aprendizaje natural, significativo y duradero.

Etimológicamente la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludusludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, se suelen emplearse indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. El juego es una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. (Gallardo y Gallardo, 2018, p. 4).

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño, favorece el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, requieren del uso mental o físico, y a menudo de ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

El juego es uno de los medios más importantes y necesarios en la vida de los niños pues permite que a través de éste puedan adquirir habilidades y destrezas de manera fácil y sin presiones, debido que la practica fomenta la adquisición de conocimientos, valores, actitudes y normas necesarias para un adecuado desenvolvimiento, pues no solo adquirirá habilidades para relacionarse, sino también a nivel cognitivo, afectivo y social.

## **Beneficios del juego**

Moreno (2016), considera que el juego es una herramienta idónea en el crecimiento de los niños por varias razones:

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

El juego trae consigo múltiples beneficios, los niños son más susceptibles a adquirir conocimientos por medio del juego y la diversión, estas actividades lúdicas desarrollan su imaginación, creatividad, aprenden a conocerse mejor así mismo, a sus pares, a descubrir y explorar el mundo que los rodea.

Este representa el puente de unión entre el pensamiento, la acción y el movimiento, jugar es la principal actividad de los niños, encargado de potenciar actitudes, valores, habilidades y capacidades, siendo una herramienta idónea para el crecimiento de los niños y como tal se le debe dar el valor que merece.

### **Importancia del juego**

El juego es esencial para aprender habilidades para la vida durante el desarrollo y crecimiento infantil. Es una de las principales ocupaciones de los niños, tornándose una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de ellos.

Rojas (2018) manifiesta que el juego permite que el niño desarrolle su imaginación, explore su medio ambiente, exprese su visión del mundo, desarrolle su creatividad y habilidades socio afectivas entre pares y adultos, siendo un individuo integral.

El juego es un mecanismo agradable y espontáneo para la adquisición de habilidades sociales, motoras y cognitivas. Mediante el juego el niño aprende a respetar reglas y turnos, es importante dejar que los niños busquen sus propias soluciones a los pequeños problemas o desafíos que se les presente, dándoles la oportunidad de dejar volar su imaginación de esta manera el niño podrá expresar sus opiniones (Anderson y Bailey, 2017, p 1).

El juego es considerado una actividad importante y necesaria en la vida de las personas, contribuye al crecimiento integral del niño, estimula su desarrollo intelectual, social, afectivo y físico, aprenden a expresar sus puntos de vista, experiencias y sus frustraciones, las cuales muchas de las veces les resulta difícil expresarlas con palabras, incrementa sus habilidades motrices aprendiendo a controlar los movimientos de su cuerpo.



## **Características del juego**

Según, Venegas, García y Venegas (2018), señalan las principales características que tiene el juego:

- Debe ser libre, espontáneo y voluntario: al ser una actividad que se realiza por propia iniciativa y no necesita ninguna planificación. Es elegido sin presiones por quien lo realiza y no debe ser impuesto, ya que perdería su entidad como tal.
- El juego produce placer: la diversión, la risa, la broma, las relaciones sociales el hecho de ganar son conductas asociadas del juego.
- El juego es innato: jugar es algo innato y se identifica por ser propio de la infancia.
- Interviene directamente en el proceso de aprendizaje de los niños, estos necesitan jugar para explorar y conocer el mundo que los rodea.
- El juego implica actividad: aunque no todos los juegos requieren ejercicio físico, el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo.
- El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: los juegos pueden ser abiertos y flexibles, permitiendo así la adaptación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc.
- El juego es un elemento motivador: siendo un recurso metodológico que hace atractiva cualquier actividad.
- El juego tiene un fin en sí mismo: del juego no se espera nada en concreto, se efectúa por simple placer, lo importante del juego es el proceso y no el resultado final, ya que si se convierte en un medio para conseguir un fin pierde el atractivo y el carácter del juego.

- El juego se desarrolla en una realidad ficticia: la ficción es la premisa principal del juego, puede ser lo que quiera, sin límites en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar.
- El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño.
- El juego permite al niño afirmarse.
- Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio.
- En el juego el material no es indispensable (pp. 12-16).

El juego debe ser una actividad libre, espontánea y original, aunque el niño no juega con la finalidad de aprender sino de divertirse terminará adquiriendo muchos conocimientos, debido a que los juegos son las mejores herramientas para el aprendizaje. El juego puede producirse de manera natural no requiere preparación del niño, solamente se necesita la guía y compañía del adulto.

### **Funciones del juego**

El juego es una actividad que proporciona diversión y esparcimiento, sobre todo es una herramienta necesaria que permite el desarrollo de dos funciones básicas de la maduración del niño: la asimilación, es incorporar nueva información o experiencias a las ideas existentes y la adaptación se refiere al proceso de modificar esquemas para acomodarse a nueva información, por tal razón es importante que el juego esté presente en el niño desde edades muy tempranas, el cual contribuirá positivamente en todos sus aspectos de crecimiento.

Cañizares y Carbonero (2017) señalan que las funciones más conocidas del juego son:

- **Función de conocimiento:** el juego es una actividad que aporta grandes beneficios al desarrollo del individuo y de la sociedad tanto para conocerse a sí misma como para explorar y descubrir su entorno más cercano.
- **Función de organización de las percepciones:** permite que el niño aprenda a reconocer y diferenciar el sentido de uno o varios objetos del entorno.
- **Función anatómico funcional:** el juego ayuda a reforzar la capacidad motriz y expresión corporal del niño.
- **Función estética y expresiva:** a través del juego se puede coordinar movimientos del cuerpo de forma dinámica o global.
- **Función comunicativa y de relación:** ayuda a favorecer la comunicación e interacción con sus iguales.
- **Función higiénica:** permite aprender a seguir normas para mejorar la salud y el estado físico.
- **Función catártica:** ayuda a descubrir nuevas sensaciones, expresarse libremente y eliminar tensiones.

El juego es una actividad recreativa que tiene varios fines y funciones, su principal objetivo es de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, muchas de las veces se considera que jugar es perder el tiempo pero es todo lo contrario los juegos son una actividad necesaria para el desarrollo de los niños, permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación de la realidad externa.

El juego mantiene una estrecha relación entre infancia, diversión y educación, ya que es una actividad natural a la que el niño dedica todo el tiempo posible y sin darse cuenta el niño está aprendiendo y desarrollando todas sus capacidades, el juego cumple con cuatro funciones principales que son: sobre el cuerpo y los sentidos; las capacidades de

pensamiento y creatividad; sobre la comunicación y socialización; y como instrumento de expresión y control emocional.

### **Ciencias que han aportado al juego**

Los juegos han captado la atención de campos de la ciencia muy diferentes como: la Etología, la Antropología Cultural, la Sociología y la Psicología que son áreas científicas que se han ocupado de este tema.

La etología ha contribuido en aspectos fundamentales para la vida de las personas, como los comportamientos de apego, las habilidades sociales y comunicativas. Tanto desde el punto de vista naturalista, como sociológico, psicológico y socio histórico, se considera que los juegos infantiles desempeñan un papel muy importante en la evolución de los seres humanos (Robles, 2019, p. 2).

El juego es tan antiguo como la vida, el ser humano utiliza el juego como una actividad que le permite satisfacer sus necesidades de exploración y conocimiento del medio ambiente, es fundamental reconocer el juego como una función esencial para el desarrollo y evolución de los individuos y por ende de la educación. Robles (2019) señala que 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, en nuestras vidas, no sólo en la etapa infantil, sino también en la mayoría de las iniciativas racionales que emprendemos a diario.

El juego es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social, es indispensable ofrecer al niño el tiempo, espacio y recursos necesarios para que puedan jugar a su modo y manera, el infante debe ser libre de elegir las actividades que le produzcan placer, gozo y sobre todo le permitan al niño enriquecer su imaginación, concentración, atención,

memoria y sobre todo favorece, además los niños aprenderán a buscar la forma de satisfacer sus propias necesidades y deseos, encontrarán sus propios límites y saben reconocer lo que les hace sentir bien y que es lo que no.

### Teorías del juego

Existen diversas teorías sobre el juego, las cuales brindan grandes aportaciones a la educación, a los docentes, padres de familia y comunidad en general sobre la visión que se tiene del juego, estas teorías sirven como base para que los maestros puedan conocerlas y utilizarlas como herramienta de trabajo y así poder comprender las características y necesidades de su alumnado.

Tabla 1

#### *Teorías clásicas y modernas del juego*

Teorías del juego		
Teoría	Autor	Aspectos relevantes
Teoría del excedente energético	Spencer (1855)	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.
Teoría del preejercicio	Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.
Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	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.
		El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer,

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

---

**Fuente:** Mediación educativa (Gallardo y Gallardo, 2018, p.8)

El juego es tan antiguo como la vida misma ya que, desde que nace, el ser humano comienza a jugar. En base a la tabla 1, las teorías del origen del juego son múltiples, según se dé más preponderancia a uno u otro aspecto. Todos estos aportes tienen gran influencia en el origen del juego, la mayoría de las teorías señala que mediante el juego el hombre puede expresar libremente su personalidad, a pesar que tiene que estar sujeto a una serie de normas y reglas, esto no impide de ningún modo que el individuo manifieste lo que siente.

### **Clasificación de juegos**

Tene (2018), menciona que el juego según la capacidad que se desarrolla pueden diferenciarse en: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social:

**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.

Los juegos psicomotores son muy utilizados para reforzar la motricidad, el equilibrio, lateralidad, esquema corporal, coordinación, orientación espacial, ritmo y sobre todo ayuda a que el niño se conozca así mismo, explore el mundo que lo rodea, enfrente sus miedos y se expresen con libertad.

**El 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.

Los juegos cognitivos son aquellas actividades que se basan en la estimulación intelectual como la memoria, atención, pensamiento y percepción, pues requieren de bastante concentración, para que el niño desarrolle su imaginación y creatividad, se vuelve más autónomo al momento de resolver sus propios problemas. Así mismo un factor muy importante para el desarrollo del lenguaje.

**El 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.
- 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.

Los juegos sociales implican la participación y relación entre dos o más personas, básicamente aquí se incluyen juegos de reglas en donde se requiere un mayor esfuerzo o concentración en los participantes. Dentro de este tipo de juegos se da pequeñas relaciones con los pares y mundo que los rodea de tal manera que con el tiempo estas relaciones sociales serán más sólidas, empieza el aumento de las actitudes comunicativas y aparecen conductas de cooperación y ayuda.

**El 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 (pp. 9-10).

Este tipo de juegos permiten que el niño pueda representar situaciones de la vida cotidiana, lo cual le ayude a expresar sus sentimientos, emociones y deseos, así mismo el niño aprende a tomar conciencia de sus propios actos y resolver por sí solo pequeños problemas que se le presenten, para favorecer el desarrollo afectivo- emocional conviene



que el niño comparta y trabaje en grupo, de esta manera pueda relacionarse con sus iguales y pueda sacar a flote lo que siente.

**Juegos tradicionales:** se transmiten de generación en generación con suma espontaneidad, además transmiten conocimiento, tradiciones y culturas de otras épocas, propiciando rescatar y valorar la identidad de una región o nacionalidad. (Suaréz, 2017).

Los juegos tradicionales o también denominados populares son aquellos típicos de una región o país, son fundamentales para fortalecer destrezas, habilidades, actitudes, valores y desarrollo integral, son muy utilizados en edades tempranas propician los vínculos, es decir, a relacionarse con los demás; a ser solidarios, a compartir, a esperar su turno, a valorar el rol del otro, a establecer relaciones fuertes y duraderas.

### **Evolución del juego según la edad del infante**

Jean Piaget (como se citó en Granado y Garayo, 2015), menciona que el niño atraviesa una serie de cambios durante su desarrollo, así mismo el juego va evolucionando según la edad del infante:

- 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. 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.
- 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: 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. 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.

El juego representa una oportunidad para favorecer el desarrollo de habilidades intelectuales, emocionales, sociales y motoras, a lo largo de la infancia los niños pasan por diferentes etapas y la forma de jugar va cambiando a medida que crece, las primeras experiencias de los niños son con sus padres o cuidadores las cuales tendrán un gran impacto en los primeros aprendizajes de los niños a medida que el niño va evolucionando empieza a interactuar con sus pares y aparecen conductas de cooperación y ayuda.

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

Para Garrido (2017), es considera fundamentales los siguientes aspectos para planificar actividades lúdicas, estos son:

- **Situación inicial:** para conocer cuál es el objetivo de la actividad o actividades lúdicas que se realizarán.
- **Objetivo(s):** es fundamental generar interrogantes acerca del por qué queremos utilizar ciertas herramientas lúdicas en el espacio de aprendizaje y con qué propósito.
- **Comunidad escolar:** conocer a los actores con los que se cuenta como: directivos, docentes, asistentes de la educación, estudiantes, padres y apoderados, entre otros.

- **Selección de actividades lúdicas:** a la hora de seleccionar actividades lúdicas o material lúdico hay que tener distintos factores en cuenta:
  - **Finalidad:** es necesario saber los aspectos que se desea reforzar y saber de qué materiales o actividades lúdicas se dispone y cuáles se relacionan mejor con esta finalidad.
  - **Características de los estudiantes:** es necesario tener en cuenta la edad de los estudiantes y los contenidos escolares que ya dominan.
  - **Duración de la implementación y de las jornadas:** saber cuánto tiempo se dispone para jugar es importante así se puede elegir las actividades cuya duración promedio se adapte a esto.
- **Gestión lúdica:** el objetivo de este punto es remarcar la virtud del juego como recurso pedagógico que puede complementar los procesos tradicionales de aprendizaje.
- **Contexto de la actividad:** el juego puede usarse en contextos curriculares, recreos o actividades extra curriculares. El espacio físico es importante y depende del tipo de juego que se esté usando.
- **Resultados e indicadores:** para evaluar los resultados, es necesario haber definido un objetivo lo bastante específico para ser evaluado, pudiendo responder en qué medida se logró el objetivo pedagógico propuesto y cuáles han sido los aspectos positivos y las dificultades de la implementación (pp. 2- 12).

Es importante que las docentes utilicen el juego como metodología de enseñanza, para facilitar el aprendizaje de los niños. Para planificar un juego es importante seguir ciertos pasos, lo primero que se debe tomar en cuenta es el objetivo que se desea cumplir; de igual

manera es indispensable usar material concreto y de interés para los alumnos y este debe estar diseñado acorde a las edades y características de cada niño y también se debe considerar el espacio y organización del tiempo para cada juego.

### **Elementos de un ambiente de juego**

Los juegos son sin duda una de las mejores herramientas para lograr un aprendizaje completo y eficaz, es importante que los docentes utilicen diferentes metodologías para que los contenidos programados lleguen de mejor manera a sus alumnos, para trabajar con diferentes juegos se debe tomar en cuenta varios elementos como el tiempo, el espacio y el uso de materiales, se debe contar con un ambiente cómodo, seguro y que cuente con los instrumentos necesarios que faciliten la realización de los diferentes juegos.

Para diseñar un ambiente hay que pensar en la configuración de los espacios, los materiales que se ofrecen, las relaciones que se propician y sobre todo es muy importante la actitud del profesor. Ruiz, Gálvez y Abad (2016), mencionan que el medio en el que el niño se desenvuelve promueve, facilita o potencia determinadas acciones y condiciona un determinado tipo de relación e intercambio.

Para poder llevar a cabo este rol de manera óptima se deben tener en cuenta los siguientes elementos:

- **El diseño del espacio:** el espacio debe ser seguro, estable y tranquilo. El aula debe estar estructurada de tal manera que se pueda dar tanto el juego espontáneo y libre, como el juego con normas y propósito educativo en pequeños grupos y el grupo entero.

- **El material para el juego:** el material que se utilice será el “pretexto” por el que se dará el juego. Estos deben de tener unas características tales que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad.
- **La organización de los tiempos de juego:** se debe organizar el tiempo de tal manera que se pueda dar cada tipo de juego: individual, por parejas, en grupos, estructurado, libre.
- **La actitud del profesor:** la posición del profesor ha de ser discreta, observadora y actuar como conductor del juego. Para ello debe crear un clima relajado y permisivo donde el niño pueda expresarse respetando las normas y el profesor debe aceptar los errores que los niño cometen como algo normal dentro del proceso de su desarrollo (Flores, 2018, p. 4).

La escuela y la familia cumplen un papel fundamental en la evolución y crecimiento del niño, es por ello que se debe crear espacios y ambientes favorables para que los niños aprendan y se formen como personas responsables, capaces de tomar decisiones por su cuenta, la naturaleza es uno de los espacios donde el niño puede experimentar por medio del juego, los elementos de la naturaleza proporcionan materiales y oportunidades de conocer, ya que pueden realizar múltiples actividades como: clasificar, ordenar, contar, construir, armar, desarmar e interpretar, favoreciendo y reforzando los procesos de aprendizaje.

### **El juego y el aprendizaje**

El juego representa la mejor oportunidad para adentrarse al maravilloso mundo del conocimiento, es así que mediante el juego se puede atraer la motivación y atención del niño, generando nuevos intereses y curiosidades por aprender, los adultos deben ayudar haciendo que los pequeños esfuerzos se traduzcan a grandes logros, de esta manera sin

darse cuenta el niño desarrollará nuevos conocimientos que le permitan obtener agradables recompensas para su vida.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándose con algo que ya conocían previamente. Así mismo mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias, comunican ideas y fortalecen la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas (p. 7).

El juego es una actividad muy importante en la vida de cada niño, la infancia representa una etapa de exploración y descubrimiento, durante este periodo se debe estimular y fortalecer nuevos aprendizajes y qué mejor manera de hacerlo mediante el juego, el cual es una herramienta importante para su desarrollo ya que enriquecen sus funciones cognitivas, la comunicación y madurez motriz preparándolo para la vida adulta, en sí el juego es la expresión máxima del niño.

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto (Tamayo y Restrepo, 2017, p. 2).

El juego es considerado como una actividad pedagógica, tiene un gran valor educativo, el niño no juega en sí con un fin educativo sino por diversión, es ahí que los docentes

deben aprovechar y hacer que el juego se convierta en un instrumento pedagógico que favorezca el aprendizaje, la motivación e interés por el conocimiento, en este sentido el juego favorece y estimula cualidades morales en los niños como la honradez, seguridad, solidaridad, tolerancia, responsabilidad y sobre todo la confianza en sí mismo.

### **El juego como técnica didáctica**

El juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor, es importante utilizarlo como herramienta de aprendizaje dentro de las aulas para desarrollar áreas como la cognitiva, social, física y emocional, los niños aman jugar, el docente debe sacar provecho del juego como factor de enseñanza, de esta manera se lograra que los contenidos sean 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 problemas, ya que cada uno lo hace de una forma diferente. Montero (2017) indica que los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y aspectos pre-didácticos.

El juego como estrategia didáctica permite que los niños puedan construir sus propios aprendizajes a través de la experimentación, exploración y descubrimiento del entorno, por otro lado, los niños van desarrollando de manera armónica todas sus capacidades y habilidades individuales, sociales y motrices. Los adultos deben reforzar el pensamiento divergente y las conductas creativas del niño, pues el éxito de los alumnos no está en que haga una repetición de lo que, aprendido, sino que consiste en que sean capaces de elaborar y transformar esa realidad en otra nueva dándole sentido y valor a lo que realiza.

## **El rol que desempeña el docente en el juego**

Macías, (2016) menciona que el maestro o maestra, frente al juego como parte de sus estrategias didácticas, debe adoptar una posición basada en:

- Ser un facilitador de los procesos de construcción del aprendizaje que suceden en los alumnos al jugar.
- Observar detenida y analíticamente las formas en que cada estudiante se enfrenta a los retos y promover la integración de todos y todas en el grupo de juego.
- Plantear juegos que garanticen que el objetivo de aprendizaje esté en el centro de la dinámica.
- Ser abiertos y observadores para rescatar aprendizajes que se presentan sin haberlos planeado en el grupo y destacarlos.
- Participar en la medida de lo posible.
- Divertirse junto con los estudiantes (párr. 4).

El docente cumple un papel fundamental dentro del juego, es el que se encarga de orientar, dirigir y animar a los niños durante la actividad, debe ser un buen observador capaz de detectar a simple vista los problemas o dificultades que presenten los alumnos y de esta manera poderlos ayudar y guiar de tal manera que se facilite su aprendizaje.

El maestro tiene que incluirse en la realización de los juegos, debe propiciar un ambiente de confianza para que los niños se sientan seguros y puedan expresarse con facilidad y no teman a equivocarse. Así mismo hay que respetar sus tiempos e intereses, permitirlo indagar y ayudarlo a mejorar aquellas áreas que necesiten para desarrollar la actividad.



## **El juego y la motricidad gruesa**

El juego y motricidad son dos elementos inseparables, tiene como principal objetivo contribuir al desarrollo integral del niño constituye un mecanismo natural que despierta la curiosidad por aprender, conocer y descubrir cosas nuevas, también tiene grandes beneficios en el desarrollo motor grueso, control muscular, equilibrio, fuerza y percepción, por estos motivos es importante utilizar el juego como principal herramienta para potenciar sus habilidades.

Los juegos de movimiento espontáneos, fomentan una adquisición cada vez mayor de las partes del cuerpo, porque el juego es el medio natural de adquirir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y social y para la perfección de los gestos, de forma que sean más seguros, eficaces y coordinados. Márquez y Alarcón, (2015) mencionan que a través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como:

- El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.
- El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

Todos los juegos de movimiento tienen un papel relevante en el desarrollo psicomotor de los niños, una vez que se ha completado los efectos de la maduración nerviosa, el infante fortalecerá su coordinación, equilibrio, orientación y seguridad lo cual ayudará al niño a situarse en el espacio y ajustar sus movimientos. Gracias a los juegos de

movimiento se construyen esquemas motores que se ejercitan con la repetición y se van integrando unos con otros, complejizando y desarrollando el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices.

Le Boulch (1981) expresa que la motricidad en educación infantil debe ser una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños. En cambio Gil (2006) opina que la educación motriz en educación infantil, considera al niño en su integridad, desde sus respuestas motrices, las cuales desvelan los conocimientos cognitivos, la socialización, los hábitos adquiridos, los aspectos emocionales y la capacidad de aprendizaje, conformándose así la personalidad del niño, y todo ello de la forma más lúdica posible. Los juegos infantiles ayudan al desarrollo y mejora de la motricidad gruesa (p. 97).

En los primeros años de vida, el niño atraviesa muchos cambios físicos y psicológicos, es evidente su crecimiento, el juego es la principal herramienta con la que el niño puede desarrollar sus habilidades motoras constituyendo la fuente principal para realizar acciones que involucren agilidad, equilibrio, coordinación, lateralidad, saltos y desplazamientos.

## **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; hojas, anillados, empastados; material informático: ordenador, memoria USB, discos compactos, internet, impresora, etc.

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

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

El método descriptivo se utilizó para elaborar todo lo referente a la problematización y justificación de la investigación, analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en 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 sobre el juego y la motricidad gruesa, permitiendo cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación.

Como técnica, se aplicó la entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años. Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, 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).

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

La población está compuesta por 40 estudiantes y 2 docentes dando un total de 42 personas, para la presente investigación se tomó una muestra de 18 niños de 4 a 5 años y 1 docente.

## f. RESULTADOS

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

Tabla 2

### *Motricidad Gruesa*

<b>Variable</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Alerta	-	-
Medio	13	72
Medio alto	5	28
Alto	-	-
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortiz.

*Elaboración:* María José Balcázar Sizalima

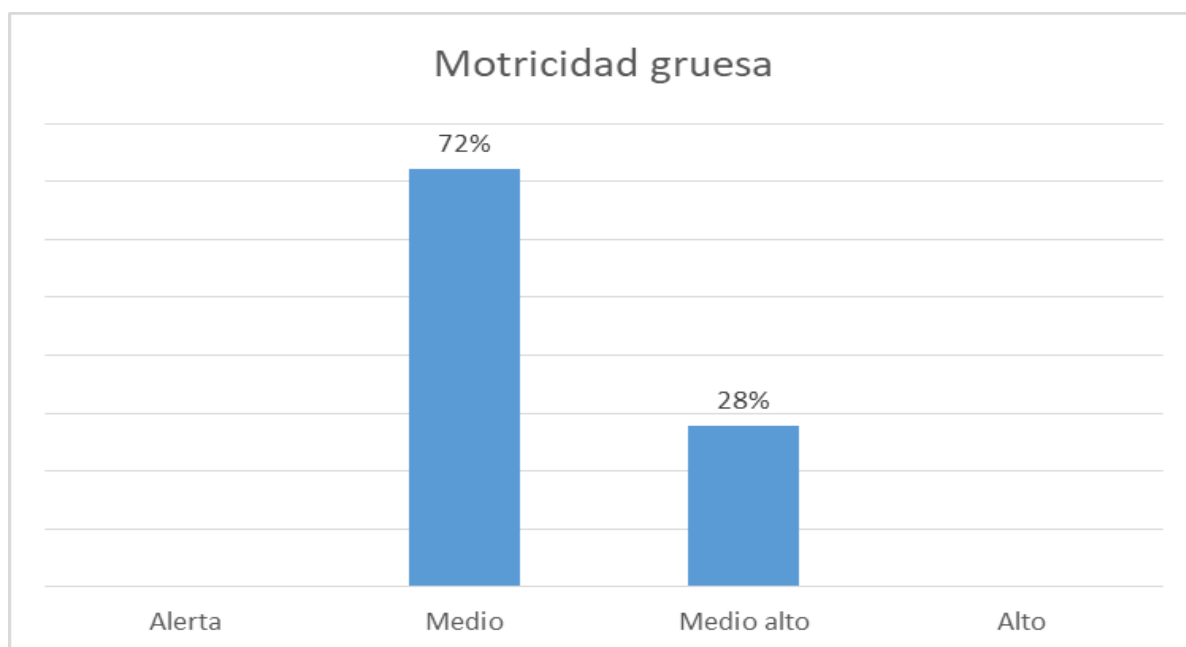


Figura 1

## **Análisis e interpretación**

Según Rosada (2017) señala que la motricidad gruesa implica generar movimiento de manera sincronizada y coordinada. La psicomotricidad envuelve la interacción de lo motriz con lo cognitivo, sensitivo y emocional, por ello permite al niño descubrir y expresarse a través de su cuerpo. En la motricidad gruesa se involucran movimientos amplios y grandes que están relacionados con los cambios en la posición del cuerpo y el control del equilibrio (p. 21).

En base a la tabla 2 y figura 1, el 72 % de los niños tuvieron un nivel medio, mientras el 28 % se encuentran en un nivel medio alto en su desarrollo motriz.

Como se evidencia en los datos obtenidos, la mayor parte de los niños se encuentran en un nivel medio en el desarrollo de su motricidad gruesa, presentando dificultades en tareas como pararse en un solo pie, saltar dando tres o más pasos en un pie y hacer caballitos alternando los pies; siendo importante que se propicien actividades libres que estimulan el desarrollo de esta área ayudando a superar estos problemas, puesto que un correcto desarrollo le permitirá controlar extremidades, postura, mantener el equilibrio, entre otras habilidades, para un óptimo desarrollo motriz.

### **Resultados obtenidos de la entrevista dirigida a la docente de inicial II de la escuela Teniente Hugo Ortiz.**

#### **1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?**

Ninguno

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

Experiencias de aprendizaje

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

Dificultades de conducta, dificultades de motricidad fina y dificultades de motricidad gruesa

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

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

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

Sí, tales como: el silencio, respetar turnos, orden y aseo.

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

Buena.

## **g. DISCUSIÓN**

El presente estudio se realizó con el propósito de analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, para lo cual se utilizó diferentes métodos, técnicas e instrumentos de investigación para la recolección de datos.

En cuanto al primer objetivo: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, para su cumplimiento se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, instrumento que permitió evidenciar que el 72 % de los niños investigados se encuentran en un nivel medio, presentando dificultades en pararse en un solo pie, saltar dando tres o más pasos en un pie y hacer caballitos alternando los pies. Según Uriarte (2019) el desarrollo del área motora gruesa tiene que ver con el movimiento de los distintos músculos del cuerpo, lo cual permite que el niño tenga una mejor coordinación, equilibrio, agilidad y fuerza, así mismo estos movimientos se relacionan con cambios de postura, desplazarse y moverse en distintas direcciones.

En relación al segundo objetivo: conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, para llevar a cabo su cumplimiento se aplicó una entrevista a la docente de Inicial II, se pudo constatar que utiliza como metodología las experiencias de aprendizaje para que la enseñanza resulte más factible para los niños, la cual les permite tener una vivencia compartida que los lleve a crear, descubrir, conocer y desarrollar sus propios conocimientos a partir de sus experiencias. Guárete (2018) establece que las estrategias de enseñanza son el conjunto de acciones y procedimientos, mediante el uso de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente utiliza para planificar, aplicar y evaluar intencionalmente, con el objetivo de llevar a cabo el proceso educativo de la manera más efectiva. Sin embargo la docente no especifica la utilización del juego como



una estrategia para la enseñanza. Porras (2016), considera al juego como una verdadera experiencia de aprendizaje que produce gozo y diversión, es importante reconocer al juego como una herramienta indispensable para el desarrollo emocional, físico, social y cognitivo de los niños, se quiere que los alumnos disfruten por aprender y que no tengan límites ni barreras que impidan su crecimiento, es importante que los docentes diseñen una experiencia única, original y vivencial donde los estudiantes participen libremente y puedan generar un aprendizaje significativo.

Finalmente con el tercer objetivo: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, para su cumplimiento se elaboró una propuesta alternativa denominada “Juega, muévete y deja huellas sobre las nubes”, en la que se exponen distintas actividades que ayudan a mejorar y fortalecer las habilidades motrices gruesas, mediante ejercicios enfocados en saltar, correr, caminar en puntillas, pasar obstáculos, jugar con la pelota, entre otras, puesto que el juego es muy importante ya que incide en el desarrollo de los niños, corroborando con Herrera (2015), los juegos son un factor muy importante que contribuyen para su desarrollo físico, cognitivo, social y emocional, a través de estos se incrementan habilidades motrices y de pensamiento, los niños aprenden a expresar emociones, reafirmar su personalidad, reconocer reglas y valorar la participación y trabajo en equipo.

## **h. CONCLUSIONES**

- Mediante la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz (EAD-1) se identificó que la mayoría de los niños presentan un nivel medio en el desarrollo de su motricidad gruesa mostrando dificultades en tareas como pararse en un solo pie, saltar dando tres o más pasos en un pie y hacer caballitos alternando los pies.
- Se conoció que la estrategia de enseñanza que utiliza la docente son las experiencias de aprendizaje, pues considera que estas despiertan el interés en cada niño por conocer vivencias nuevas, propician un aprendizaje significativo y duradero, además utiliza los juegos como medio de recreación y diversión más no como estrategia para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Se diseñó una propuesta alternativa denominada “Juega, muévete y deja huellas sobre las nubes”, es un guía flexible donde se detallan los materiales y procedimientos a seguir, está basada en diversos juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa y el desenvolvimiento personal, social y cognitivo.

## **i. RECOMENDACIONES**

- A la maestra y auxiliares parvularias, apliquen instrumentos de evaluación que permitan identificar deficiencias que afecten el desarrollo motor en los niños y poderlas tratar a tiempo.
- Que la docente diseñe dentro de sus planificaciones diferentes estrategias de enseñanza, utilizando el juego como herramienta de aprendizaje para facilitar el conocimiento de los niños y mejorar el desarrollo de sus destrezas motoras, afectivas y cognitivas.
- Ejecutar la propuesta alternativa que consta de varios juegos infantiles realizada en el presente trabajo para favorecer la coordinación dinámica, control postural y equilibrio mejorando la motricidad gruesa.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Acerbio, J. (2018). *Psicomotricidad gruesa*. Recuperado de <https://www.imageneseducativas.com/actividades-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Alonso, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud*, X (19), 227-245.
- Anderson, J., y Bailey, S. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Recuperado de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Cañizares, J., y Carbonero, C. (2017). *Manual para padres sobre actividad física, salud y educación en los niños*. España: WANCEULEN EDITORIAL.
- Constanza, Á. (2017). *La edad en que deberían estar los mejores profesores*. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/la-importancia-de-los-profesores-en-la-primera-infancia-107004>
- 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. *Revista mensual de la UIDE*, 3(8), 155-167.
- Fernández, B., & Ureta, N. (2019). Test Agpar. *Revista de Asociación Española de Pediatría*, 15.
- Flores, P. (2018). *El papel del profesor ante el juego en la escuela*. Recuperado de <https://aprendiendoalibre.org/2018/01/24/el-papel-del-profesor-ante-el-juego-en-la-escuela/>

- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Revista Innovagogia*, 10.
- Garrido, V. (2017). Factores para planificar actividades lúdicas. *Guía para la reflexión docente*.
- Granado Merchán, N., y Garayo Brugos, A. (2015). *JUEGOS COOPERATIVOS: APRENDER A COOPERAR, COOPERAR PARA APRENDER*. Recuperado, de M.I.A.U: materia prima para mentes curiosas.
- González, J. (2015). *La Psicomotricidad: Evolución Histórica, Concepto y Cómo se concibe hoy en día. Visión actual de dos maestras de Educación en Segovia* (tesis de grado). Universidad de Valladolid.
- Guárete, A. (2018). *Didáctica, Educación, Estrategia*. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-son-las-estrategias-de-ensenanza>
- Herrera, C. (2015). *Importancia del juego motriz*. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/00088171621a8d45f0406>
- López, R., Prieto, A., León, M., y Gil, P. (2019). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*.
- Macías, M. (13 de 12 de 2016). El papel del docente en el uso de los juegos. *Revista Innovación educativa*.
- Márquez, E., y Alarcón, M. J. (2015). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Revista digital de Deportes*, 10.
- Méndez, R. (20 de 10 de 2015). El desarrollo psicomotor infantil: factores protectores y obstaculizadores. *Revista de Fisioterapia*, 8.

- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial. Quito- Ecuador.*
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el Aula (19)*, 20.
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de literatura. Pensamiento matemático. *Revista de investigación 7(1)*, 75-92.
- Ordesa. (30 de junio de 2015). *Educación y Psicología*. Recuperado de La importancia de establecer normas en los niños:.
- Pérez, S. (2015). *Programa de intervención para el desarrollo motor.*
- Porras, D. (2016). *Crea una auténtica experiencia de aprendizaje.* . Recuperado de <https://ojulearning.es/2016/04/crea-una-autentica-experiencia-aprendizaje/>.
- Quintero, P., & Gallego, A. (2016). La participación infantil y juvenil en el aula. Una reflexión desde las narrativas docentes, *Revista de investigación, 19*.
- Robles Rodríguez, A. (2019). Fundamentos y manifestaciones de la motricidad humana. *Habilidades motrices básicas y juegos motores, 10(33)*, 1-15.
- Rojas, C. (2018). *Importancia del juego en el desarrollo infantil.* Recuperado de <https://www.unkilodeayuda.org.mx/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de primaria* (tesis de grado). Universidad Rafael Landívar.

- Ruiz de Velasco Gálvez, Á., y Abad Molina, J. (2016). Lugares de juego y encuentro para la infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71, 37-62.
- Sánchez, P. (2020). Motricidad fina y gruesa. *Revista Mundo Entretenimiento: El deporte bajo evidencia científica*, 12.
- Suaréz, V. (2017). Juegos tradicionales. *Revista Digital de Deportes*, 15.
- Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad. *Revista Latinoamericana de Estudios*, 13(1), 25.
- Tene, F. (2018). El juego. *Revista de cultura física*, 20.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York.
- Uriarte, J. (2019). *La Importancia de la Estimulación Motriz en Niños Pre-escolares*.
- Valle, S. (2015). *Desarrollo Psicomotor Bases neurofisiológicas*.
- Vargas, R. (2016). *Problemas de aprendizaje*. Recuperado de [https://espanol.ninds.nih.gov/trastornos/problemas\\_de\\_aprendizaje.htm](https://espanol.ninds.nih.gov/trastornos/problemas_de_aprendizaje.htm)
- Vásquez, L. (2018). *Centro de estudios Santa Gema*. Recuperado de Importancia de los talleres en educación infantil.
- Venegas, M., García, M. D., y Venegas, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: IC Editorial Cueva de Viera Centro Negocios CADI 29200 Antequera (Málaga).
- Viciano, V., Cano, L., Chacón, r., Padial, R., y Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista digital de Educación Física*, 105.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN**

**PARVULARIA**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**



**“JUEGA, MUÉVETE Y DEJA HUELLAS SOBRE LAS**

**NUBES”**

**Autora:**

María José Balcázar Sizalima

LOJA- ECUADOR  
2021



## **1. PRESENTACIÓN**

Las primeras experiencias en la vida de un niño permanecen para siempre, es por esta razón que su estimulación debe ser enriquecedora la cual aporte múltiples beneficios para su desarrollo, los padres son los primeros maestros, quienes se encargan de incrementar su potencialidad, creatividad, imaginación, autoestima y autonomía, estas prácticas marcarán su personalidad y forma de desenvolverse en la sociedad.

El juego es una herramienta educativa muy eficaz como medio de aprendizaje, siendo una actividad normal de las personas y esencialmente importante en la vida de los niños, porque les permite tener una mejor relación con el medio en el que se desenvuelven facilitando e incrementando sus conocimientos.

De esta manera el juego se caracteriza como una actividad placentera, indispensable para el desarrollo de habilidades y destrezas motoras de los niños. La motricidad gruesa es importante trabajarla desde edades muy tempranas para que los niños puedan fortalecer sus músculos, siendo la encargada de trabajar todas las partes del cuerpo por medio de movimientos amplios como: caminar, correr, saltar, nadar, trepar, montar bicicleta, entre muchas otras actividades que se realizan en el diario vivir.

Es por esta razón que se ha elaborado una propuesta denominada “Juega, muévete y deja huellas sobre las nubes”, con la finalidad de presentar y realizar actividades basados en la ejecución de movimientos amplios y precisos para el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades motoras básicas, en donde los niños puedan aprender mientras juegan.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La presente propuesta alternativa se realizara con la finalidad de ofrecer un aporte significativo sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, reflejado en la mejora de logros de aprendizajes en los niños, es por esta razón que se considera el juego infantil como la mejor herramienta para lograr dicho objetivo.

Los niños serán los beneficiados de esta propuesta, ya que a través de variadas actividades se ayudará a mejorar el desarrollo correcto de habilidades motoras gruesas y de esta forma incrementar sus potencialidades.

La finalidad de la presente investigación es ofrecer una serie de juegos y ejercicios sobre motricidad gruesa para niños de 4 a 5 años de edad, cuyo fin es que estas actividades aseguren un buen desarrollo integral de los niños.

Por ende, es fundamental el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil para que el niño pueda desenvolverse de manera libre y eficaz, conociendo, explorando y descubriendo su propio entorno, así mismo potenciando su autoestima, confianza en sí mismo y facilitándole el funcionamiento de la motricidad fina más adelante.

Así mismo, esta propuesta es factible debido a que se cuenta con el apoyo y apertura de las autoridades de la institución educativa en la que se va a realizar la presente investigación.

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

- Diseñar una guía didáctica que contengan diferentes tipos de juegos para fortalecer la habilidad motriz gruesa de los niños.

#### **Objetivo específicos**

- Elaborar diferentes tipos de juegos que ayuden a fortalecer la motricidad gruesa de los niños.
- Otorgar una guía de juegos infantiles a la institución, para fortalecer el desarrollo motriz grueso de los niños de 4 a 5 años de edad.

#### 4. CONTENIDOS

El juego es un medio de exploración y descubrimiento para estimular su pleno desarrollo de los niños siendo una de las herramientas más importantes para el aprendizaje, trae consigo múltiples beneficios a través del juego el niño incrementa su vocabulario, su habla, imaginación, atención, concentración y favorece habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras.

El Juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011, p. 1).

El juego no solo divierte a los niños, sino que también es fundamental para su desarrollo integral, este potencia su autoestima, valores, participación, motivación y creatividad. Así mismo a través de los juegos los niños pueden explorar, conocer y descubrir el mundo que los rodea, expresar sus emociones y sentimientos. Los juegos que se aplicarán en esta guía didáctica son tradicionales, simbólicos, de reglas y cooperativos cada uno de estos contribuirá al desarrollo motoriz grueso de los niños y a su crecimiento:

- **Juegos tradicionales:** son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y culturas de otras épocas o sistemas socioeconómicos. Son propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad (Suárez, 2017, p. 8).
- **El juego social:** es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización.

- **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. (Tene, 2018, p. 9).

### **Habilidades motrices**

Las habilidades motoras son un conjunto de acciones motrices se encuentran presentes desde el nacimiento se van afianzándose y reforzándose según la edad y evolución del infante, permiten la adquisición de nuevos aprendizajes mediante el movimiento. Es necesario que los niños reciban una estimulación enriquecedora para que estas habilidades se desarrollen de manera correcta Algunas de las habilidades motrices básicas son:

- **Saltos**

Es un movimiento que consiste en elevar el cuerpo del suelo con impulso de una o ambas piernas para caer en el mismo lugar o en otro. Domínguez (2015) señala que el salto requiere cambios complejos de la marcha y carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación.

- **Lanzamiento**

Es una destreza motriz básica de las personas, es la acción de impulsar o arrojar algún objeto de un lugar a otro. Corroborando con Rodríguez (2010) el lanzamiento es una habilidad del individuo que permite que se desprende de un móvil, empujándolo con

las manos o con los pies e incluso golpeándolo, con la intención de enviarlo a un punto o distancia determinada.

- **Agilidad**

La agilidad se ha definido convencionalmente como la capacidad que tiene el cuerpo humano para cambiar de dirección, con rapidez y precisión, mientras se mantiene el control total el cuerpo (Gonzalez, 2017).

- **Fuerza- resistencia**

La fuerza-resistencia es la capacidad que poseen los músculos para empujar, levantar o tirar de un peso determinado. Sánchez (2018) señala que el organismo puede soportar cargas durante un cierto período de tiempo o realizar un ejercicio estático/ dinámico de manera repetida.

- **Coordinación**

Es la capacidad para realizar eficientemente diferentes movimientos con el cuerpo de manera voluntaria, precisa y ordenada, la coordinación es habilidad esencial para realizar las actividades de la vida cotidiana como correr, caminar, nadar, montar bicicleta, lanzar, entre otras. Villa (2010) señala que la coordinación motriz dependerá del grado de desarrollo del sistema nervioso central, del potencial genético para controlar el movimiento y los estímulos, experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en etapas anteriores.

- **Desplazamiento**

Son el cambio de posición que experimente el cuerpo al trasladarse desde un punto inicial a un punto final, a través del movimiento. Algunos ejemplos de desplazamientos habituales son: gatear, andar, correr, saltar, deslizarse, rodar, caer, trepar, subir, bajar (Domínguez, 2015).

- **Equilibrio**

Es la capacidad para mantener el cuerpo en una posición controlada y estable, mediante movimientos compensatorios, distinguiéndose entre el equilibrio estático, dinámico y la capacidad de mantener en equilibrio un cuerpo u objeto extraño (García y Rodríguez, 2015).

## **5. METODOLOGÍA**

La presente guía didáctica está dirigida para niños de 4 a 5 años de edad, consta de 40 juegos infantiles, estas actividades tienen una duración de 30 minutos aproximadamente, se utilizarán una variedad de métodos, técnicas, estrategias y sobre todo material, el cual resulte llamativo y divertido para el niño de tal manera que no se distraiga con facilidad y sea protagonista de su propio aprendizaje.

Todas las actividades propuestas, se desarrollarán con el fin de fortalecer y mejorar el desarrollo motriz grueso de los niños, a través de varios juegos que incluyan desplazamientos, lanzamientos, saltos, equilibrio, agilidad, coordinación, etc. Los cuales contribuyan al desarrollo motor de los niños.



## 6. OPERATIVIDAD

JUEGA, MUÉVETE Y DEJA HUELLAS SOBRE LAS NUBES					
Numeración	Duración	Contenido	Actividad	Materiales	Logros a alcanzar
1	30 minutos	Coordinación de extremidades	<p><b>Juego: Escape de la cueva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Reptar por la cueva de globos atravesando varios obstáculos.</li> <li>• Compartir experiencias del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sillas</li> <li>• Lana</li> <li>• Globos</li> <li>• Cuento</li> <li>• Obstáculos</li> </ul>	Coordina movimientos de manos y pies al arrastrarse por la cueva.
2	30 minutos	Desplazamiento	<p><b>Juego: El robot bailarín</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Bailar sin dejar caer la naranja.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naranjas</li> <li>• Tizas</li> <li>• Canción</li> <li>• Parlantes</li> <li>• Pito</li> </ul>	Se desplaza con facilidad, agilidad y coordinación.

3	30 minutos	Agilidad	<b>Juego: La telaraña</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Pasar por las bandas elásticas atravesando varios obstáculos.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bandas elásticas</li> <li>• Objetos de plástico</li> <li>• Canción</li> <li>• Parlantes</li> </ul>	Pasa las bandas elásticas manteniendo movimientos coordinados de manos y pies.
4	30 minutos	Equilibrio	<b>Juego: Circuito de manos y pies</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Atravesar el circuito colocando manos y pies en el lugar correcto.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Circuito sensorial de manos y pies elaborado en cartulina.</li> <li>• Canción</li> <li>• Parlantes</li> </ul>	Pone el pie y la mano en el lugar indicado sin perder el equilibrio al pasar el circuito.
			<b>Juego: Carrera de sacos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tizas</li> <li>• Pito</li> </ul>	Salta sin temor con los pies juntos manteniendo el equilibrio.

5	30 minutos	Saltos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Saltar metidos en el saquillo hasta llegar a la meta.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saquillos</li> <li>• Manillas identificativas</li> <li>• Canción</li> <li>• Parlantes</li> </ul>	
6	30 minutos	Lanzamiento	<p><b>Juego: Derribando cubos de madera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Derribar y armar los cubos de madera sin dejarse quemar del equipo contrario.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelota de plástico</li> <li>• Cubos de madera.</li> <li>• Cuentos</li> </ul>	Camina y corre coordinadamente y mantiene el equilibrio durante la carrera en diferentes distancias y orientaciones por todo el espacio físico.
7	30 minutos	Desplazamiento	<p><b>Juego: Gallinita ciega</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vendas</li> <li>• Juguetes de plástico</li> </ul>	Se mueve con mayor agilidad, equilibrio y fortalece la confianza en sus compañeros.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vendar los ojos del niño, su tarea consiste en buscar el objeto escondido.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento</li> </ul>	
8	30 minutos	Lanzamiento	<p><b>Juego: Aro en la botella</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Lanzar aros atinando en el pico de la botella desde cierta distancia.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Botellas plásticas rellenas de arena y decoradas</li> <li>• Aros de plástico.</li> </ul>	Lanza objetos manteniendo el equilibrio y la coordinación.
9	30 minutos	Coordinación	<p><b>Juego: Vaqueo ¡Yija!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Seguir la orden que su docente le indique: Si se dice botas, los niños deben tocar sus pies; si se dice ¡vaquero! Todos los niños deben decir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canción</li> <li>• Parlantes</li> </ul>	Sigue las órdenes indicadas realiza movimientos coordinados de manos y pies.

			<p>¡yija! mientras hacen un movimiento de cabalgar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>		
10	Minutos	Desplazamiento	<p><b>Juego: Zoom, zoom, zoom</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Seguir rutas emitiendo el sonido de una moto.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta adhesiva</li> <li>• Vaso con agua</li> <li>• Libro</li> <li>• Campana</li> <li>• Juguetes de plástico.</li> </ul>	<p>Sigue las líneas manteniendo el equilibrio, coordinación y control postural.</p>
11	30 minutos	Coordinación y Agilidad	<p><b>Juego: Baile de las sillas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Bailar al ritmo de la música alrededor de las sillas.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sillas</li> <li>• Grabadora</li> <li>• Flash</li> <li>• Canción</li> </ul>	<p>Baila coordinadamente siguiendo el ritmo de la música.</p>

12	Minutos	Lanzamiento	<b>Juego: Hoyotes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Lanzar las pelotas dentro de los aros.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas</li> <li>• Aros hechos de ulas</li> <li>• Cinta adhesiva.</li> </ul>	Lanza objetos introduciendo dentro del aro.
13	30 minutos	Equilibrio y Coordinación	<b>Juego: Carrera de cangrejos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Los niños saldrán de espalda en posición de cangrejo llevando un limón en su estómago, lo colocaran en una cubeta de huevos que se encontrará en la meta.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartón de cubeta de huevos</li> <li>• Limones</li> <li>• Varios obstáculos para formar un circuito.</li> <li>• Cuento</li> </ul>	Se desplaza con sus extremidades inferiores y superiores sin perder el equilibrio hasta llegar a la meta.
			<b>Juego: La cuchara y el limón</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cucharas</li> <li>• Limones</li> </ul>	Camina por la línea manteniendo el equilibrio

14	30 minutos	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Caminar con una cuchara y un limón en su boca siguiendo un camino.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta adhesiva.</li> <li>• Canción</li> <li>• Parlantes</li> </ul>	y coordinación sin dejar caer el objeto.
15	30 minutos	Desplazamiento	<p><b>Juego: Caballería</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Salir corriendo hasta llegar al muro contrario sin dejarse atrapar.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguno</li> </ul>	Corre con rapidez y agilidad sin dejarse atrapar.
16	30 minutos	Agilidad y Coordinación	<p><b>Juego: Transportando balones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Pasar el balón por debajo de las piernas sin dejarlo caer.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balones de plástico</li> </ul>	Pasa el objeto de una mano a otra realizando movimientos coordinados y ágiles.

17	30 minutos	Equilibrio	<b>Juego: El baile de las patatas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Bailar en parejas con la patata en la frente sin dejarla caer.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patatas</li> <li>• Grabadora</li> <li>• Flash memory.</li> </ul>	Baila sin perder el equilibrio y al ritmo de la música.
18	30 minutos	Desplazamiento y Agilidad	<b>Juego: Córtales la cola al zorro</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Cortar la cola del compañero (quitarles la funda de la espalda).</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundas plásticas</li> <li>• Fabula</li> </ul>	Trata de conservar su colita hasta el final, reforzando su velocidad y agilidad.
19	30 minutos	Lanzamiento	<b>Juego: Un vaso muy ruidoso</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Lanzar la pelota para descubrir de qué</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas plásticas</li> <li>• Vasos</li> <li>• Cuerdas</li> <li>• Cascabeles</li> </ul>	Lanza el objeto con fuerza y precisión hacia un objetivo determinado.



			<p>vaso proviene el sonido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartón</li> <li>• Cuento</li> </ul>	
20	30 minutos	Lanzamiento y Coordinación	<p><b>Juego: Telaraña atrapa- moscas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Lanzar bolitas de papel hacia la telaraña.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta adhesiva</li> <li>• Ulas</li> <li>• Bolitas de papel</li> </ul>	Lanza bolitas de papel en un solo pie conservando el equilibrio y coordinación.
21	30 minutos	Desplazamiento	<p><b>Juego: Perros y venados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Los denominados perros persiguen a los venados hasta atraparlos.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguno</li> </ul>	Se desplaza con rapidez, agilidad coordinando movimientos del cuerpo.
			<p><b>Juego: Los meseros</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tizas</li> </ul>	Atraviesa el recorrido sin

22	30 minutos	Desplazamiento y Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Llevar varias órdenes a diferentes mesas siguiendo la ruta del restaurante atravesando varios obstáculos.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesas</li> <li>• Sillas</li> <li>• Globos</li> <li>• Platos</li> <li>• Cinta adhesiva.</li> <li>• Canción</li> <li>• Parlantes</li> </ul>	perder el equilibrio.
23	30 minutos	Equilibrio	<p><b>Juego: La ruleta de yoga</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Girar la ruleta e imitar la posición que le salga en la tarjeta.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruleta</li> <li>• Cartas con posturas de yoga.</li> </ul>	Demuestra flexibilidad y equilibrio al realizar las posiciones de yoga.
			<p><b>Juego: Los conejitos recolectan zanahorias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orejas de conejitos</li> <li>• Zanahorias</li> </ul>	Salta con pies juntos de un lugar a otro.

24	30 minutos	Salto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar las reglas del juego</li> <li>• Saltar atravesando obstáculos e ir recogiendo las zanahorias que más pueda en un tiempo de 5 minutos.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canastas</li> <li>• Cuento</li> </ul>	
25	30 minutos	Desplazamiento	<p><b>Juego: El gato y el ratón</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juego</li> <li>• El gato tiene que atrapar al ratón, mientras que los demás niños forman un círculo y ayudan a que el ratón no sea atrapado.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máscaras del gato y el ratón.</li> </ul>	Corre con velocidad y agilidad sin dejarse atrapar.
26	30 minutos	Coordinación y agilidad	<p><b>Juego: El puente quebrado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grabadora</li> <li>• Flash memory</li> </ul>	Pasa por debajo del puente siguiendo el ritmo de la música.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos niños forman un puente cogidos de la manos y los demás niños van pasando por debajo cantando una canción.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>		
27	30 minutos	Desplazamiento	<p><b>Juego: El pañuelo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Se formará dos equipos, cuando el que hace de líder diga un número, los dos que tienen ese número corren hasta coger el pañuelo y volver a su sitio.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pañuelo</li> <li>• Tiza</li> </ul>	Corre rápidamente para atrapar el pañuelo.
28	30 minutos	Coordinación y equilibrio	<p><b>Juego: El baile del cuadrado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Cada niño se situará dentro de un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiza</li> <li>• Grabadora</li> <li>• Canción del cuadrado.</li> </ul>	Al bailar coordina y equilibra sus movimientos.

			<p>cuadrado e ira bailando al ritmo de la música.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>		
29	30 minutos	Coordinación y equilibrio	<p><b>Juego: Movimientos de animales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Imitar los movimientos de diferentes animales.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguno</li> </ul>	Imita los movimientos de los animales.
30	30 minutos	Equilibrio	<p><b>Juego: Tapas de cartón</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Pasarse el peluche utilizando la caja de cartón, sin dejarlo caer al piso.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cajas de cartón</li> <li>• Un peluche de juguete.</li> </ul>	Lanza y atrapa el objeto sin dejarlo caer al piso.
			<p><b>Juego: Carrera de combas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerdas</li> </ul>	Salta la cuerda

31	30 minutos	Desplazamientos y saltos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• El niño tendrá que travesar el circuito de obstáculos saltando con la cuerda.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varios objetos.</li> </ul>	manteniendo el equilibrio y coordinación.
32	30 minutos	Fuerza y resistencia	<p><b>Juego: La cuerda floja</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Se dividirá a los niños en dos grupos iguales, se entregará una soga larga a los dos grupos, cada niños sujetara con fuerza la cuerda e intentarán jalar al equipo oponente.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerda</li> <li>• Tiza</li> </ul>	Jala la cuerda con fuerza y mantiene la resistencia.
			<p><b>Juego: Cuatro esquinas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos de plástico</li> </ul>	Corre realizando movimientos rápidos,

33	30 minutos	Desplazamiento y agilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Se dividirán cuatro esquinas cada niño se colocara en una y el otro en el centro, tendrán que pasar de una esquina a otra tratando de que su lugar no sea ocupado por el jugador del centro.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>		coordinación y equilibrados.
34	30 minutos	Equilibrio y coordinación	<p><b>Juego: El gusanito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Se formara una fila detrás de cada niño habrá un globo que estará apoyado en la espalda de cada uno, tienen que caminar hasta la meta sin dejar caer el globo.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos</li> </ul>	Camina manteniendo el equilibrio sin dejar caer el objeto.
			<p><b>Juego: Carrera de tres pies</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerdas o pañuelos</li> </ul>	Se desplaza con equilibrio y seguridad.

35	30 minutos	Desplazamiento y equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Se formará parejas, se atara una pierna de cada uno, equipo tendrá que llegar a la meta ya sea andando o corriendo.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>		
36	30 minutos	Coordinación y agilidad	<p><b>Juego: Atrapa la cola del dragón</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Todos los niños formarán una fila, el primero hará de cabeza y tratara de atrapar al del último que hará de cola.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bufandas o fundas plásticas</li> </ul>	Se desplaza con agilidad coordinando movimientos corporales entre el grupo sin perder el ritmo.
37	30 minutos	Coordinación y agilidad	<p><b>Juego: La bolsa mágica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• En un círculo los niños se pasaran la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funda pastica</li> <li>• Prendas de vestir</li> <li>• Parlantes</li> <li>• Flash de música</li> </ul>	Pasa la bolsa con sus manos de manera ágil.



			<p>funda que estará llena de ropa hasta que pare la música, el que se quede con la funda tendrá que sacar una prenda de vestir sin mirar y ponérsela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>		
38	30 minutos	Desplazamiento y coordinación	<p><b>Juego: El globo saltarín</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Se atara un globo en el tobillo de cada niño, se debe reventar el globo de los demás protegiendo de que no pisoteen el suyo.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos</li> <li>• Cordones</li> </ul>	Se desplaza con agilidad, coordinación y pisa el globo del compañero cuidando el suyo.
39	30 minutos	Lanzamiento	<p><b>Juego: Tiro al blanco</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Lanzar las pelotas de ping- pong</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartón de cubeta de huevos</li> <li>• Pelotas de ping-pong.</li> </ul>	Lanza objetos con fuerza manteniendo el equilibrio.

			<p>logrando que caigan dentro de la cubeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>		
40	30 minutos	<p>Desplazamiento</p> <p>Agilidad</p>	<p><b>Juego: La pesca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicar las reglas del juegos</li> <li>• Habrán dos equipos los pescadores y los peces, los pescadores irán cogidos de la mano y tratarán atrapar a los peces que están libres.</li> <li>• Compartir experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguno</li> </ul>	<p>Corre con velocidad y coordina movimientos del cuerpo.</p>

## 7. EVALUACIÓN

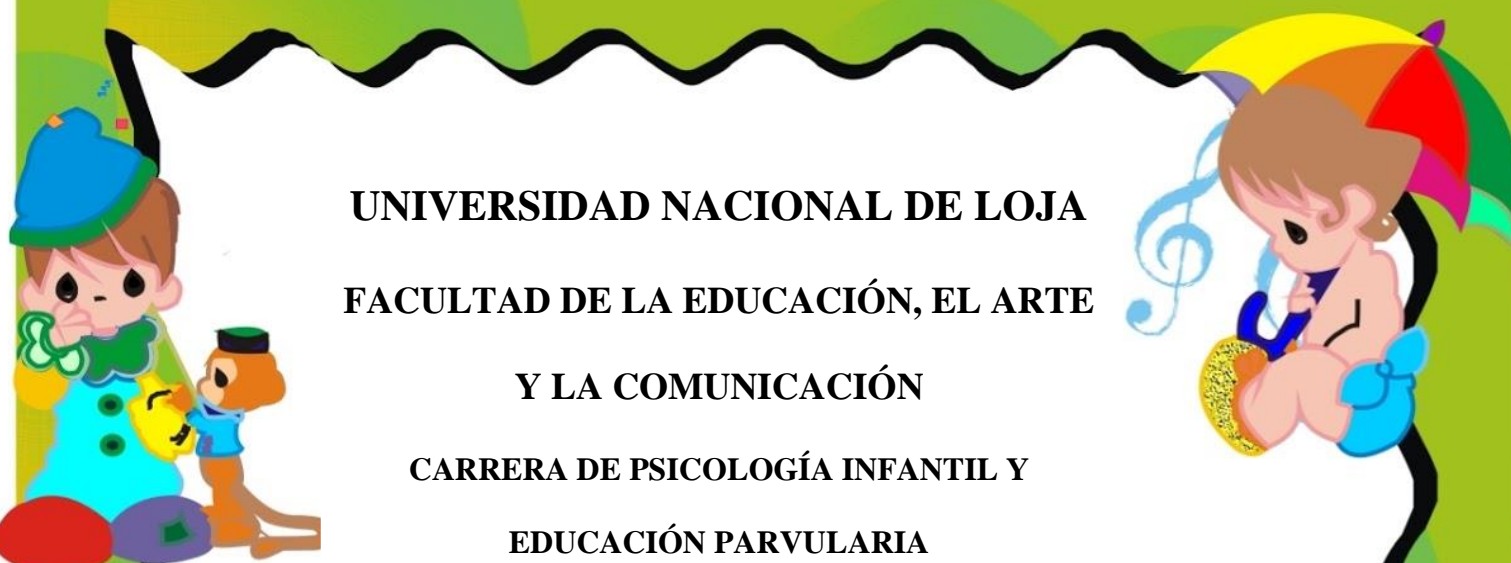
La evaluación se realizará luego de cada aplicación del juego, mediante la observación y seguimiento individual, a través de una lista de cotejo en la que se tomarán en cuenta varios aspectos a calificar.

### *Aspectos a evaluar*

- Coordina movimientos de manos y pies al pasar por la cueva.
- Se desplaza con facilidad, agilidad y coordinación.
- Salta sin temor con los pies juntos manteniendo el equilibrio.
- Camina y corre coordinadamente y mantiene el equilibrio durante la carrera en diferentes distancias y orientaciones por todo el espacio físico.
- Lanza aros manteniendo el equilibrio y la coordinación.
- Realiza movimientos coordinados de manos y pies.
- Baila coordinadamente siguiendo el ritmo de la música.
- Se desplaza utilizando las extremidades inferiores y superiores sin perder el equilibrio hasta llegar a la meta.
- Corre con rapidez y agilidad sin dejarse atrapar.
- Pasa el balón realizando movimientos coordinados y ágiles con sus manos.
- Demuestra flexibilidad y equilibrio al realizar las posiciones de yoga.
- Imita sin dificultad los movimientos de los animales.

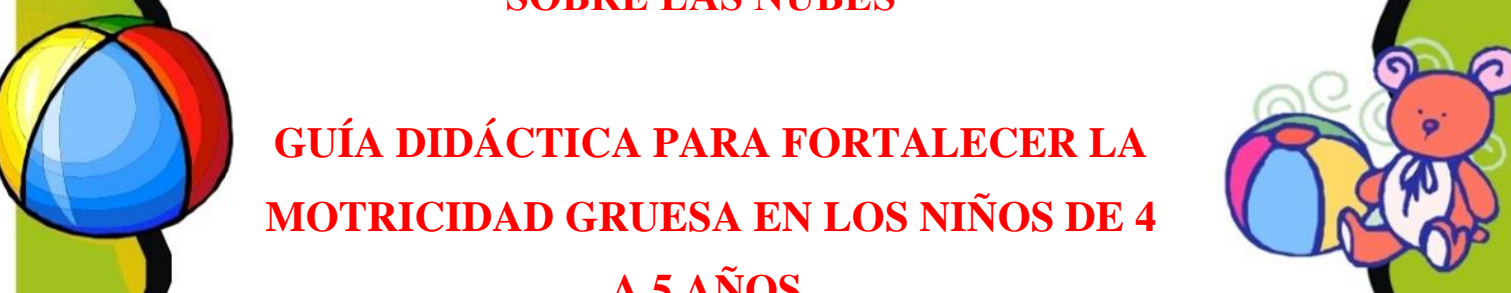
## 8. Bibliografía

- Domínguez, F. (1 de marzo de 2015). *Relación entre el Ejercicio Físico y la Salud*. Recuperado de <http://www.ejercicioesalud.com/publicaciones/habilidades-motrices-basicas-los-desplazamientos/index.html>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza, 11*.
- García, J., & Rodríguez, J. (2015). *Biomecánica Básica aplicada a la Actividad Física y al Deporte*. Barcelona: EDITORIAL: Paidotribo, Barcelona.
- Gonzalez, A. (2017). El desarrollo de la agilidad en la Educación Primaria. *Publicaciones Didácticas, 6*.
- Rodríguez, M. (2010). La mejora del desarrollo motot a través de los lanzamientos y recepciones. *Revista digital Buenos Aires, 12*.
- Sánchez, J. (2018). *Educación Física y Deporte*. Recuperado de <http://www.edu.xunta.gal/centros/iespintorcolmeiro/system/files/apuntsResistencia-flex.pdf>
- Suaréz, V. (2017). Juegos tradicionales. *Revista Digital Efdeportes*,
- Tene, F. (2018). El juego. *Revista de cultura física, 20*.
- Villa, C. R. (2010). Coordinación y Equilibrio: Base para la Educación Física en Primaria. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas, 11*.



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

**“JUEGA, MUÉVETE Y DEJA HUELLAS  
SOBRE LAS NUBES”**



**GUÍA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4  
A 5 AÑOS.**

**Autora:**

María José Balcázar Sizalima

LOJA- ECUADOR  
2021



# Actividad 1

**Tema:** Escape de la cueva



**Fuente:** <https://www.pinterest.de/pin/299841287663723608/>

**Objetivo:** fortalecer músculos y coordinar los movimientos de manos y pies.

**Categoría:** juego de reglas

**Materiales:** sillas, lana, globos, cuento y varios obstáculos.

**Procedimiento:** se iniciara con ejercicios de calentamiento, luego se sentará a los niños en un círculo y se dialogará con ellos explicando las reglas del juego, para empezar con la actividad se dividirá a los estudiantes en dos subgrupos y se colocaran en dos filas, delante de ellos se encontrara un cueva hecha de globos colgados de lanas la cual estará llena de obstáculos, en orden cada niño tendrá que pasar reptando la cueva y evitando tocar los globos y los obstáculos hasta llegar a la salida, finalmente se harán ejercicios de respiración.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos de manos y pies al pasar por la cueva.			

## Actividad 2

**Tema:** El robot bailarín



**Fuente:** <https://images.app.goo.gl/Uiw1GzczDrNNBR9m6>

**Objetivo:** ejecutar movimientos coordinados para fortalecer los músculos de las piernas.

**Categoría:** juego simbólico

**Materiales:** naranjas, tizas, pito, canción y parlante

**Procedimiento:** se empezará con una motivación sobre una canción que la docente desee, seguido se dividirá en grupos de cinco, se le entregara una naranja a cada uno, los niños se formarán en línea recta desde la salida, al sonido del pito los niños agarrarán la naranja entre la piernas y caminarán como robots hasta llegar a la meta procurando no dejar caer la naranja. Seguido todos los niños se ubicaran en el centro con la naranja entre las piernas y realizarán diferentes movimientos como bailar, saltar, correr, desplazarse de un lado a otro, etc. Al finalizar se harán ejercicios de relajación.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Se desplaza con facilidad, agilidad y coordinación.			



## Actividad 3

**Tema:** La telaraña



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/EqjRyzWRgKbJM4PVA>

**Objetivo:** desarrollar mayor flexibilidad en el cuerpo del niño.

**Categoría:** juego de reglas

**Materiales:** bandas elásticas, varios objetos de plástico, canción y parlante.

**Procedimiento:** se comenzará haciendo calentamiento del cuerpo, luego con elásticos se formará una pista en forma de telaraña, dentro de ella se colocarán varios objetos, los cuales dificulten el avance de los jugadores, cada niño ingresara a la pista y tendrá que atravesar la telaraña sin tocar los obstáculos que se encuentran dentro de ella, para finalizar con la actividad se harán ejercicios de respiración.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Pasa las bandas elásticas manteniendo movimientos coordinados de manos y pies.			

## Actividad 4

**Tema:** Circuito de manos y pies



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/nVy6evwirkGv3aSA6>

**Objetivo:** pasar el circuito colocando el pie y la mano en el lugar indicado sin perder el equilibrio.

**Categoría:** juego de reglas

**Materiales:** huellas de manos y pies hechos de cartulina

**Procedimiento:** al iniciar la docente aplicará una motivación que sea llamativa para los niños, para realizar esta actividad se formará un circuito con huellas de pies y manos hechas de cartulina, los niños tienen que atravesarlo poniendo los pies y las manos en el lugar indicado sin dejar que el cuerpo salga fuera del circuito, al concluir la actividad se harán ejercicios de inhalación y exhalación.

**Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Pone el pie y la mano en el lugar indicado sin perder el equilibrio al pasar el circuito.			

## Actividad 5

**Tema:** Carrera de sacos



**Fuente:** <https://images.app.goo.gl/7yrPgdHY2jqq61bm9>

**Objetivo:** saltar con los pies juntos manteniendo el equilibrio.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** tizas, pito, saquillos, canción y parlantes.

**Procedimiento:** se empezará con ejercicios de estiramiento, luego para la actividad se dividirá a los estudiantes en grupos de cinco, cada integrante tomara un saquillo, se dibujara una línea de salida, donde se colocaran todos los participantes, al sonido del pito todos partirán saltando hasta el otro extremo y tendrán que dar una vuelta hasta la meta, gana quien llega primero, finalmente se realizará ejercicios de respiración y preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta sin temor con los pies juntos manteniendo el equilibrio.			

## Actividad 6

**Tema:** Derribando monstruos de colores



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/FYXf666Wi4Y9Pwoz8>

**Objetivo:**

- Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio en diferentes distancias, orientaciones y ritmos.
- Fortalecer los músculos de los brazos.

**Categoría:** juego cooperativo**Materiales:** pelota de plástico, cubos de madera.

**Procedimiento:** para iniciar se realizarán ejercicios de estiramiento, seguido se dividirá a los estudiantes en cuatro grupos, primero competirán dos de ellos, el uno será el que trate de tumbar y formar los cubos de madera y el otro evitará que estos lo formen, una vez que los quemen a todos los estudiantes perderá todo el equipo, para finalizar la actividad se harán ejercicios de inhalación y exhalación.

**Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina y corre coordinadamente y mantiene el equilibrio durante la carrera en diferentes distancias y orientaciones por todo el espacio físico.			

## Actividad 7

**Tema:** Gallinita ciega



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/jRGbZerQ2vS7W4rj6>

**Objetivo:**

- Favorecer la agilidad de los movimientos, equilibrio y reflejos del niño.
- Fortalecer la confianza en sus compañeros.

**Categoría:** juego social

**Materiales:** vendas, juguetes de plástico y cuento.

**Procedimiento:** al iniciar la maestra narrará un cuento a su elección, para realizar la actividad se pedirá que los niños formen un círculo, luego se elegirá a quien vendar, adoptando el papel de gallinita ciega, se colocará un pañuelo en los ojos del niño, se le dará tres vueltas sobre sí mismo, su tarea consiste en buscar el objeto escondido, luego sus compañeros imitaran el sonido de un animal y tendrá que adivinar quién es el amigo que

emite el sonido y de donde proviene, finalmente se formulará preguntas de la actividad y se harán ejercicios de relajación.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se mueve con mayor agilidad y fortalece la confianza en sus compañeros.			

## Actividad 8

**Tema:** Aro en la botella



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/fdCPGt8kEe2RX8Uo7>



**Objetivo:** lanzar objetos manteniendo el equilibrio y coordinación.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** botellas plásticas rellenas de arena y decoradas y aros de plástico.

**Procedimiento:** se iniciará con calentamientos de manos, brazos y todo el cuerpo, para la actividad se ubicará en un extremo las botellas no tan juntas y en el otro extremo aproximadamente un metro y medio, los niños deberán estar formados en grupos los cuales tendrán 5 aros cada uno y deberán lanzarlos hasta que se acaben. El grupo que haya embocado más aros en la botella es el ganador, al finalizar la actividad se harán preguntas de lo realizado.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza objetos manteniendo el equilibrio y la coordinación.			

## Actividad 9

**Tema:** Vaqueo ¡Yija!



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/7ge1DH36wTwZNVHD9>

**Objetivo:**

- Seguir las instrucciones de la docente.
- Realizar movimientos coordinados.

**Categoría:** juego de reglas

**Materiales:** canción y parlantes.

**Procedimiento:** se comenzará con una dinámica a elección de la maestra, seguido se explicará las reglas del juego, los niños tienen que seguir la orden que su guía o docente le indique: Si se dice botas, los niños deben tocar sus pies; correa, deben tocar su cadera; al decir sombrero, deben tocar su cabeza. Y si se dice ¡vaquero! Todos los niños deben decir ¡yija! mientras hacen un movimiento de cabalgar. Los niños que se confundan van siendo descalificados. Gana el niño que más esté atento al juego, luego de concluir la actividad se hará ejercicios de relajación.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue las órdenes indicadas, realiza movimientos coordinados de manos y pies.			

## Actividad 10

**Tema:** Zoom, zoom, zoom



**Fuente:** <https://images.app.goo.gl/RXdJSqWGfFojK7UAr5>

**Objetivo:** seguir las líneas manteniendo el equilibrio, coordinación y control postural.

**Categoría:** juego simbólico

**Materiales:** cinta adhesiva, vaso con agua, libro, campana y otros juguetes de plástico.

**Procedimiento:** se iniciará con un pequeño calentamiento del cuerpo, seguido se trazarán en el piso un camino primero con líneas, luego con curvas y finalmente en forma de zig-zag, los niños deben caminar siguiendo estas líneas he imaginado que son una moto deben emitir su sonido (zoom, zoom, zoom), se aumentará la dificultad y tendrán que recorrer el camino sosteniendo una campana que no deberá sonar, luego deben caminar sosteniendo un objeto con cada mano, finalmente caminar sosteniendo un libro en la cabeza, sin dejar de emitir en sonido de la moto, para concluir la actividad se harán ejercicios de respiración y relajación.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue las líneas manteniendo el equilibrio, coordinación y control postural.			

## Actividad 11

**Tema:** Baile de las sillas



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/SossEtC2yKTdZtx36>

**Objetivo:** bailar siguiendo el ritmo de la música.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** sillas, canción, grabadora y flash

**Procedimiento:** se iniciará con una dinámicaailable elegida por la maestra, luego para realizar esta actividad se colocaran las sillas formando un circulo con los respaldos hacia dentro, los niños deben estar de pie delante de ellas, cuando empieza a sonar la música, los jugadores imitaran las ordenes dichas (ir saltando, con un solo pie, alzando la mano derecha o amabas manos) alrededor de las sillas siguiendo el ritmo y en el momento que pare la música, cada uno intentara sentarse en una silla, quien se quede parado será eliminado, al finalizar se harán ejercicios de relajación y preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Baila coordinadamente siguiendo el ritmo de la música.			

## Actividad 12

**Tema:** Hoyotes



*Fuente:* <https://www.pinterest.com/pin/344032859021044381/>

**Objetivo:** reforzar la fuerza en los músculos de los brazos.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** pelotas y aros hechos de ulas.

**Procedimiento:** para iniciar se hará cantar a los niños una canción elegida por la docente, seguido se dividirá a los niños en dos grupos, estos se formaran en una línea recta frete a ellos a una distancia aproximadamente de 2 metros estarán unos aros hechos de ulas sujetados a unos palos, los niños tienen que introducir los balones dentro del aro, luego lo harán parados en un solo pies y finalmente tendrán que introducir los balones arrodillados, al concluir la actividad se realizarán ejercicios de respiración.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza objetos introduciéndolos dentro del aro.			

## Actividad 13

**Tema:** Carrera de cangrejos



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/TekJnUVTRGZ6bhCE9>

**Objetivo:** realizar la posición de cangrejo y desplazarse de esta forma sin perder el equilibrio hasta llegar a la meta.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** cartón de cubeta de huevos, limones y varios obstáculos para formar un circuito.

**Procedimiento:** Se iniciará con una dinámica elegida por la maestra, luego se organizará a los niños en una línea en la cual estarán esperando, en posición de cangrejo de espalda, cuando se les dé la señal los niños saldrán lo más rápido que puedan de espalda en posición de cangrejo llevando un limón en su estómago, lo colocaran en una cubeta de huevos que se encontrará en la meta, se colocarán algunos obstáculos para aumentar el nivel de dificultad, al finalizar se harán ejercicios de inhalación y exhalación.



## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza con sus extremidades inferiores y superiores sin perder el equilibrio hasta llegar a la meta.			

## Actividad 14

**Tema:** La cuchara y el limón



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/Fr8xaEaLwvjFsmJ4A>

**Objetivo:** caminar en forma recta manteniendo el equilibrio y coordinación sin dejar caer el limón.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** cucharas, limones, cinta adhesiva, canción y parlantes.

**Procedimiento:** se comenzará con una canción a elección de la docente, para continuar con la actividad se sitúa a los participantes unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un limón), cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será la que tendrán que seguir caminando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el limón de la cuchara, si el limón se cayese se recogería y volvería al principio de la línea para volver a empezar, al terminar la actividad se realizarán ejercicios de relajación y preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Camina siguiendo la línea y mantiene el equilibrio y coordinación sin dejar caer el objeto.			

## Actividad 15

**Tema:** Caballería



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/8hwmBsQPJTfgxhbx8>

**Objetivo:** correr con rapidez y agilidad sin dejarse atrapar.

**Categoría:** juego social

**Materiales:** ninguno

**Procedimiento:** se comenzará realizando ejercicios de calentamiento, luego se colocará a todos los niños en una fila. Uno de los pequeños ejerce de caballero, colocándose enfrente de ellos. Cuando la docente grite “¡caballería!” los demás compañeros deberán salir corriendo para llegar a tocar el muro que estará a la espalda del caballero sin ser atrapados por éste. Todos los “potrillos” cazados se convierten en caballeros y empiezan también a

cazar. El primer jugador atrapado será el caballero en el turno siguiente, finalmente realizar ejercicios de respiración.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre con rapidez y agilidad sin dejarse atrapar.			

### Actividad 16

**Tema:** Transportando balones



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/PbMd6sbGQ2yb3Mh59>

**Objetivo:** Pasar el balón realizando movimientos coordinados y ágiles con sus manos.

**Categoría:** juego social

**Materiales:** balones de plástico

**Procedimiento:** para iniciar se realizará una dinámica de motivación elegida por la docente, a continuación se formará a los niños en dos filas de diez personas uno tras de otra, los niños tendrán que separar las piernas, el primero de la fila pasa una pelota por debajo de las piernas de quien esté detrás y así sucesivamente, cuando la pelota llegue al último, se regresará la pelota pero esta vez por encima de la cabeza, luego a su izquierda y derecha, finalmente todos se sentarán en el suelo y el último niño pasa por encima de todos, al terminar la actividad se realizarán ejercicios de inhalación y exhalación.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Pasa el objeto de una mano a otra realizando movimientos coordinados y ágiles.			

## Actividad 17

**Tema:** El baile de las patatas



**Fuente:** <https://images.app.goo.gl/KwS8zEnD6Akiua7V9>

**Objetivo:** bailar sin perder el equilibrio y al ritmo de la música.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** patatas, grabadora, flash memory.

**Procedimiento:** para motivar al grupo se empezará con una canción bailable elegida por la docente, seguido se organizará al grupo en parejas. Sosteniendo una papa, colocada en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate, finalmente se harán ejercicios de respiración y preguntas sobre la actividad realizada.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Baila sin perder el equilibrio y al ritmo de la música.			

## Actividad 18

**Tema:** Córtales la cola al zorro



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/n28yhduaCDcKz1XCA>

**Objetivo:** tratar de conservar su colita hasta el final, reforzando su velocidad y agilidad.

**Categoría:** juego social

**Materiales:** fundas plásticas.

**Procedimiento:** para motivar al grupo se empezará realizando adivinanzas sobre animales, luego para desarrollar la actividad se atará una funda plástica en el pantalón por detrás, los niños deben tratar de cortar la cola de los demás zorros (quitarles la funda de la espalda). Gana quien tengas más colas de zorro (fundas), al finalizar se harán ejercicios de inhalación y respiración.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Trata de conservar su colita hasta el final, reforzando su velocidad y agilidad.			



## Actividad 19

**Tema:** Un vaso muy ruidoso



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/coBB5MCHvZzKEpBW8>

**Objetivo:** desarrollar fuerza en los brazos.

**Categoría:** juego de reglas

**Materiales:** pelotas plásticas, vasos, cuerdas, cascabeles, cartón y cuento.

**Procedimiento:** al iniciar se realizarán ejercicios de calentamiento, para la actividad los niños deben formarse en una columna delante de ellos estará un cartón lleno de vasos que colgarán de hilos, tres de los vasos tendrán dentro un cascabel, los niños tienen que lanzar pelotas solo con el brazo izquierdo a los vasos adivinando de donde provienen los sonidos, para concluir se harán ejercicios de relajación y preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza el objeto con fuerza y precisión hacia un objetivo determinado.			

## Actividad 20

**Tema:** Telaraña atrapa- moscas



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/3fTXmrXUDvNptfpeA>

**Objetivo:** lanzar bolitas de papel en un solo pie conservando el equilibrio y coordinación.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** cinta adhesiva, ulas y bolitas de papel

**Procedimiento:** se empezará con una dinámica bailable elegida por la docente, continuando se dividirá al curso en tres grupos, cada grupo se colocará frente a una telaraña, hecha por ulas y cinta adhesiva, por turnos cada niño lanzará bolas de papel hacia la telaraña, procurando que se peguen a la telaraña, seguido tendrán que lanzar las bolitas de papel parados en un solo pie y luego en cunclillas. Al final gana quien más bolitas logró dejar en la telaraña, al concluir se harán ejercicios de relajación y preguntas de la actividad realizada.

**Evaluación**

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza bolitas de papel en un solo pie conservando el equilibrio y coordinación.			

## Actividad 21

**Tema:** Perros y venados



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/tjaxr42SWeLdu1pB8>

**Objetivo:** desplazarse con rapidez, agilidad y coordinación de movimientos del cuerpo.

**Categoría:** juego social

**Materiales:** ninguno

**Procedimiento:** se iniciará con la narración de un cuento elegido por la docente, a continuación del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, a los restantes, venados. Los perros persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él. Se

consideran ganadores los perros, cuando eliminan a todos los venados. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido, finalmente se realizarán ejercicios de respiración.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza con rapidez, agilidad coordinando movimientos del cuerpo.			

## Actividad 22

**Tema:** Los meseros



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/8ES9jBbAP8G2GhREA>

**Objetivo:** atravesar el recorrido sin perder el equilibrio.

**Categoría:** juego simbólico

**Materiales:** tizas, mesas, sillas, globos, platos, cinta adhesiva, canción y parlantes.

**Procedimiento:** se iniciará explicando la labor que realizan los meseros, luego para la actividad se sentará a los niños en un círculo y se les explicara las función que cumplen los meseros, se representará un restaurante con meseros y clientes, se trazará en el piso un recorrido y se colocará varios obstáculos para que sean atravesados. El niño debe llevar varias órdenes a diferentes mesas. Primero llevará un globo sobre un plato (al comienzo debe fijar el globo al plato con cinta adhesiva para facilitar su traslado) El niño colocará el plato sobre la mano y realizará el recorrido establecido de forma que no se caiga el globo. A medida que van familiarizando con la actividad se incrementa la complejidad del juego se retira la cinta de adhesiva para que mantenga en equilibrio globo, luego se le pedirá que lleve un vaso de agua sin derramarla y finalmente que lleve ambos objetos con las dos manos, al finalizar se harán preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Atraviesa el recorrido sin perder el equilibrio.			

## Actividad 23

**Tema:** La ruleta de yoga



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/o9Wr2HCabMvWpZ729>

**Objetivo:** mejorar la flexibilidad, el equilibrio del cuerpo al ejecutar las posturas.

**Categoría:** juego simbólico

**Materiales:** ruleta y cartas con posturas de yoga.

**Procedimiento:** se empezará con ejercicios de estiramiento y calentamiento, para realizar la actividad cada niño pasará en orden y girará la ruleta se realizarán las posturas que indique la carta correspondiente, se debe tratar de mantener la postura durante 10 segundos, finalmente se harán ejercicios de relajación y se les preguntará sobre la postura que más les gusto.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Demuestra flexibilidad y equilibrio al realizar las posiciones de yoga.			

## Actividad 24

**Tema:** Los conejitos recolectan zanahorias



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/sKwGzKZGqDsBYBHr5>



**Objetivo:** desarrollar habilidades de salto, coordinación, rapidez y lateralidad.

**Categoría:** juego de reglas

**Materiales:** orejas de conejitos, zanahorias y canastas

**Procedimiento:** para motivar al grupo se narrará un cuento a elección de la docente, luego se le entregará a cada estudiante unas orejas y canastas, tendrá que buscar las zanahorias que estarán regadas y escondidas el aula, mediante saltos y atravesando obstáculos cada uno tratará de juntar las zanahorias que más puedan en un tiempo de 5 minutos, finalmente se realizarán ejercicios de inhalación y exhalación.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Salta con pies juntos de un lugar a otro.			

## Actividad 25

**Tema:** El gato y el ratón



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/bCRRQp8Sk8ZmMYZj9>

**Objetivo:** correr con velocidad y agilidad sin dejarse atrapar.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** máscaras del gato y el ratón.

**Procedimiento:** se iniciará con ejercicios de estiramiento, para la actividad se colocan todos los niños cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.

El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente

pasar el gato. Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón, al finalizar se harán ejercicios de respiración y se le preguntará que fue lo que más les llamo la atención.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre con velocidad y agilidad sin dejarse atrapar.			

### Actividad 26

**Tema:** El puente quebrado



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/eHeTQiBrmM4KCm8s6>

**Objetivo:** Pasar por debajo del puente siguiendo el ritmo de la música.

**Categoría:** juego social

**Materiales:** grabadora y flash memory

**Procedimiento:** para motivar al grupo se iniciará con un canción bailable, seguido para la actividad se eligen dos niños y estos se toman de las manos simulando un puente, los demás van cantando una ronda mientras se atraviesa o se pasa por debajo de los brazos de los dos niños que están frente a frente: “El puente está quebrado, con que lo curaremos?, con cascaras de huevo, burritos al potrero, que pase el rey que ha de pasar con todos sus hijitos menos el de atrás tras tras”, cuando termina la canción el niño que quede en el puente atrapado le preguntaran una fruta, color o cosa y según su elección pasara a realizar una fila detrás de alguno de los niños que forman el puente. Al final del juego, los equipos intentan arrastrarse el uno al otro para pasar una línea, una vez terminada la actividad se realizarán ejercicios de respiración.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Pasa por debajo del puente siguiendo el ritmo de la música.			

## Actividad 27

**Tema:** El pañuelo



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/zpmji3VXKaZAJPHn9>

**Objetivo:** reforzar los reflejos y velocidad para coger rápidamente el pañuelo.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** pañuelo, tiza

**Procedimiento:** al iniciar se harán ejercicios de calentamiento de todo el cuerpo, para desarrollar la actividad formamos dos equipos y enumerarlos del 1 en adelante. Un jugador hace de líder y coge el pañuelo colocándose en la línea central del terreno de juego (se puede marcar con un palito en la tierra o con tiza). Los dos equipos se sitúan a la misma distancia del pañuelo. Cuando el líder grita un número, los dos que tienen ese número corren para coger el pañuelo y volver a su campo antes de que el contrario les toque. Cada vez que gana alguien, suma un punto a su equipo y sigue el juego sin eliminarse nadie, al finalizar se aplicarán técnicas de respiración y relajación.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre rápidamente para atrapar el pañuelo.			

## Actividad 28

**Tema:** El baile del cuadrado



**Fuente:** <https://www.pinterest.com/pin/682365781027487343/>

**Objetivo:** ayudar a los niños a sincronizar, coordinar y equilibrar mejor sus movimientos.

**Categoría:** juego simbólico

**Materiales:** cinta adhesiva, grabadora y flash memory

**Procedimiento:** se comenzará realizando una dinámica elegida por la docente, para la actividad se dibujará en el piso un cuadrado de cinta adhesiva para cada niño, se deben ubicar dentro de cuadro y los niños tendrán que ir escuchando la canción del cuadro e ir realizando todos los movimientos que se le pide mientras bailan sin salirse del cuadrado, finalmente se harán ejercicios de relajación y preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Al bailar coordina y equilibra sus movimientos.			

## Actividad 29

**Tema:** Movimientos de animales



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/SEbrKSWAjKK62aFz8>

**Objetivo:** imitar los movimientos de los animales y controlar posturas del cuerpo.

**Categoría:** juego simbólico

**Materiales:** ninguno

**Procedimiento:** Al iniciar se realizarán ejercicios de calentamiento, seguido se formaran a todos los niños en fila se les explicara que este es un juego de imitación y tendrán que copiar los movimientos de algunos animales por ejemplo: se pide que los niños se conviertan en un gusano los pequeños tendrán que tumbarse en el suelo y, con el apoyo de brazos y piernas, hacer fuerza para elevar el pecho mientras avanza. Otro animal que se puede pedir que imiten es un conejo caminando con pequeños saltos y así se pueden



realizar imitaciones de más animales (mono, perro, cocodrilo, sapo, etc.). Para finalizar se harán preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Imita los movimientos de los animales.			

## Actividad 30

**Tema:** Tapas de cartón



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/zQPZ43rqdB5uBeCm8>

**Objetivo:** lanzar y atrapar el objeto sin dejarlo caer al piso.

**Categoría:** juego social

**Materiales:** cajas de cartón y un peluche de juguete.

**Procedimiento:** se empezará una canción elegida por la docente, para la actividad se divide a los estudiantes en dos subgrupos, cada grupo tendrán que formarse uno de tras de otro sosteniendo en su mano una tapa de cartón, el primero de la fila tendrá un oso de peluche dentro de su tapa de cartón el cual tendrá que pasarlo a su compañero de atrás lanzando el peluche con la tapa de cartón, y así cada participante ira pasando el peluche hasta llegar al final sin dejarlo caer al piso, al concluir la actividad se harán ejercicios de respiración y preguntas sobre la actividad.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Lanza y atrapa el objeto sin dejarlo caer al piso.			

## Actividad 31

**Tema:** Carrera de combas



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/fcK1ah3TmuadW9ZS6>

**Objetivo:** saltar la cuerda manteniendo el equilibrio y coordinación.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** cuerdas y varios objetos.

**Procedimiento:** al iniciar se harán ejercicios de calentamiento del cuerpo, para la actividad se colocará un circuito de obstáculos en el piso y se dividirá a los niños en cuatro subgrupos, luego se formará a los cuatro equipos en una línea recta, cada uno tendrá su propia cuerda, a la señal del docente el primero de cada fila saldrá a realizar el recorrido saltando en la cuerda y evitando topar los obstáculos del camino, al regresar entregará la cuerda al siguiente compañero y así sucesivamente hasta que terminen todos los

participantes, gana el equipo que termine de realizar antes el recorrido, al finalizar la actividad se aplicarán técnicas de relajación.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta la cuerda manteniendo el equilibrio y coordinación.			

## Actividad 32

**Tema:** La cuerda floja



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/XYFsrQrkoU8ePVNv6>

**Objetivo:** desarrollar fuerza, equilibrio y trabajo en equipo.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** una cuerda y una tiza.

**Procedimiento:** Se iniciará con ejercicios de calentamiento, para la actividad se dividirá a los estudiantes en dos equipo con números iguales de participantes, se formaran en dos filas una al frente de otra, en medio de los dos equipos se marcara una línea, se entregará una sogá larga para los dos grupos, cada niños sujetara con fuerza la cuerda e intentarán jalar al equipo oponente, hasta que pasen la marca, el equipo que es arrastrado por el adversario será el perdedor, al finalizar se harán ejercicios de respiración y preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Jala la cuerda con fuerza y mantiene la resistencia.			

## Actividad 33

**Tema:** Cuatro esquinas



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/kKGAFiiWQLerVxtEA>

**Objetivo:** correr realizando movimientos rápidos, coordinación y equilibrados.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** conos de plástico

**Procedimiento:** se iniciará con ejercicios de calentamiento, luego para realizar este juego se dividirá a los estudiantes en subgrupos de 5 jugadores, para cada grupo se señalar cuatro esquinas con conos, cada participante se colocará en una esquina y el otro en el medio, los niños que se encuentren en cada cono tendrán que pasar de una esquina a otra tratando de que su lugar no sea ocupado por el jugador del centro, quien se queda sin esquina va al centro, al finalizar se realizarán preguntas sobre la actividad realizada.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre realizando movimientos rápidos, coordinación y equilibrados.			

## Actividad 34

**Tema:** El gusanito



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/UJcS8eqRCvwKrAuf7>

**Objetivo:** caminar manteniendo el equilibrio sin dejar caer el globo.

**Categoría:** juego simbólico

**Materiales:** globos.

**Procedimiento:** se iniciará con una dinámicaailable elegida por la docente, seguido para desarrollar la actividad se formará a los niños en dos equipos, cada grupo se colocara uno de tras de otro formando un gusanito, detrás de cada participante habrá un globo el cual no podrá cogerlo con las manos solamente estará apoyado en la espalda de los participantes, cada equipo tendrá que empezar a moverse hasta la meta, tendrán que ir en zig- zag imitando el movimiento del gusano y evitando que los globos caigan en el trayecto o se revienten, finalmente se realizarán ejercicios de respiración y preguntas sobre lo que más les gusto de la actividad.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Camina manteniendo el equilibrio sin dejar caer el objeto.			



## Actividad 35

**Tema:** Carrera de tres pies



**Fuente:** <https://images.app.goo.gl/fvjQVZndt8WSPC878>

**Objetivo:** desplazarse con equilibrio y seguridad.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** cuerdas o pañuelos.

**Procedimiento:** se iniciará con ejercicios de calentamiento, luego para la actividad se dividirá a los estudiantes en parejas, se tienen que colocar uno al lado del otro, se atará una pierna de cada pareja con un pañuelo o cuerda, cada equipo tendrá que llegar a la meta ya sea andando o corriendo, finalmente se aplicarán técnicas de respiración y preguntas sobre la actividad.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza con equilibrio y seguridad.			

## Actividad 36

**Tema:** Atrapa la cola del dragón



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/yBGnJpYMjXDyuR1MA>

**Objetivo:** agarrar la cola del dragón realizando movimientos equilibrados y coordinados.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** bufandas o fundas plásticas.

**Procedimiento:** se iniciará con ejercicios de calentamiento y estiramiento de brazos y piernas, para la actividad se dividirá a los estudiantes en dos grupos, cada equipo formará una fila colocando sus brazos extendidos sobre los hombros del niño que está delante, el primero de la fila hará de cabeza mientras que el último será la cola del dragón, la cabeza tendrá que atrapar a la cola del equipo contrario, los niños deben tratar de no soltarse, si la cabeza atrapa a la cola podrá seguir en su lugar y si los participantes se sueltan, la cabeza pasará a la cola y el siguiente niño hará de cabeza, finalmente se harán preguntas sobre lo que más les gustó de la actividad.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza con agilidad coordinando movimientos corporales entre el grupo sin perder el ritmo.			

## Actividad 37

**Tema:** La bolsa mágica



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/Fc9Lcd4rjBpLyQY37>

**Objetivo:** reforzar la agilidad de las manos al pasar la bolsa y la concentración.

**Categoría:** Juego social

**Materiales:** una funda plástica, varias prendas de vestir, parlantes y flash de música.

**Procedimiento:** para motivar al grupo se realizará una ronda de adivinanzas sobre las prendas de vestir, para esta actividad se necesita llenar una funda plástica con diferentes vestuarios, se formará a los niños en un círculo, cuando la música empiece a sonar los niños se irán pasando la funda, al momento que la música para, el que se haya que dado con la funda tendrá que sacar una prenda de vestir sin mirar y ponérsela y así se continua la actividad hasta que la bolsa mágica quede vacía, para finalizar la actividad los niños

deberán desfilan las prendas elegidas, al finalizar se realizarán ejercicios de respiración y preguntas sobre la actividad.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Pasa la bolsa con sus manos de manera ágil.			

## Actividad 38

**Tema:** El globo saltarán



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/j5ofmX5Ey2gPKdLP8>

**Objetivo:** pisar el globo del compañero cuidando el suyo.

**Categoría:** Juego de reglas

**Materiales:** globos y cordones.

**Procedimiento:** antes de iniciar se harán ejercicios de calentamiento y estiramiento, para realizar la actividad se deberá atar un globo al tobillo de cada niño, el juego consiste en pisotear los globos de los demás participantes hasta reventarlos siempre protegiendo y evitando que pisoteen el nuestro, el niño que quede con el ultimo globo que no haya sido explotado será el ganador, finalmente se aplicarán técnicas de relajación y respiración.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Se desplaza con agilidad, coordinación y pisa el globo del compañero cuidando el suyo.			

## Actividad 39

**Tema:** Tiro al blanco



**Fuente:** <https://www.youtube.com/watch?v=U8-M601ngXo>

**Objetivo:** lanzar pelotas con fuerza manteniendo el equilibrio.

**Categoría:** Juego cooperativo

**Materiales:** cartón de cubeta de huevos y pelotas de ping pong.

**Procedimiento:** al iniciar se realizará un calentamiento de brazos y piernas, para la actividad se dividirá a los niños en cuatro subgrupos y se formaran uno de tras de otro delante de cada equipo habrá una cubeta de huevos vacía aproximadamente a una distancia de un metro, cada integrante tendrá en su poder dos pelotitas de ping pong, las cuales deberá lanzarlas y lograr que estén caigan dentro de la cubeta, al finalizar se harán ejercicios de respiración y preguntas sobre la actividad.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza objetos con fuerza manteniendo el equilibrio.			

## Actividad 40

**Tema:** La pesca



*Fuente:* <https://images.app.goo.gl/KNZPiarfbfSxbojx7>

**Objetivo:** correr con velocidad y coordinación de movimientos sin dejarse atrapar.

**Categoría:** Juego social



**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** se iniciará con ejercicios de calentamiento y estiramiento, para la actividad se dividirá a los niños en dos equipos, unos serán los pescadores y el otro los peces, los pescadores irán cogidos de la mano y tratarán de encerrar dentro de un círculo a los peces que están libres, cuando hayan pescado a todos se cambian los papeles, finalmente se aplicarán técnicas de relajación y se harán preguntas sobre lo que más les gusta de la actividad.

### **Evaluación**

<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Corre con velocidad y coordina movimientos del cuerpo.			

k. ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**TEMA:**

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5  
AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TENIENTE  
HUGO ORTIZ UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL  
PERÍODO 2019 - 2020.**

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

**AUTORA:**

María José Balcázar Sizalima

**Loja - Ecuador**

**2019 - 2020**

**a. TEMA**

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TENIENTE HUGO ORTIZ UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020.

## **b. PROBLEMÁTICA**

La infancia es la primera etapa del desarrollo del ser humano, comprende desde el nacimiento hasta los 6 años de edad. Durante este periodo, el niño recibe sus primeros aprendizajes cognitivos, lingüísticos, afectivos y motores, que son básicos para su pleno desarrollo. Es importante que a esta edad los niños reciban apoyo, cariño y sobre todo mucha estimulación por parte de los mayores para sentirse seguros de sí mismos.

Las actividades que incluyen el ejercicio físico como los juegos, durante la infancia son una herramienta que permite el óptimo desarrollo del niño, les ayuda a expresar libremente sus sentimientos y emociones, contribuye en su socialización a través de la vinculación afectiva con sus pares y sus mayores. El juego, al mismo tiempo que resulta divertido deja un aprendizaje significativo al pequeño ayudándolo a incrementar su imaginación, creatividad y habilidades motoras y artísticas.

El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia para el progreso integral del niño y para la realización de todas las actividades que implican movimientos amplios como caminar, correr, saltar, nadar, lanzar, patear, etc., Su correcto desarrollo está influenciado por la estimulación que el niño recibe, por lo tanto la mejor manera de ayudarlos es proporcionarles una amplia gama de actividades o juegos que la fortalezcan.

Piaget citado en (Madrona, Contreras, y Gómez, 2018) sostiene que:

Mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas, esta etapa es un periodo de globalidad irrepetible y que debe ser aprovechada por

planteamientos de tipo psicomotor para mejorar todos los aspectos de personalidad del niño (p. 4).

Las actividades corporales resultan indispensables para el aprendizaje del niño, enriquece y aumenta sus habilidades motrices, sociales y afectivas logrando que el niño desarrolle mejor su autonomía y pueda afrontar los problemas que se le presenten.

Según la UNICEF, 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 (UNICEF, 2018, p.7).

A través del juego se desarrollan diferentes ámbitos de aprendizaje, este resulta provechoso y divertido a la vez, mediante el juego el niño conoce, explora y da sentido al mundo que los rodea, adquiere nuevos conocimientos que le servirán como base para su pleno desarrollo, además le permite expresar sus emociones y percibir que son seres capaces, competentes, autónomos y responsables de sus propios actos.

En el Ecuador, según el plan Decenal de la Educación (2015), establece que:

La universalización de la educación infantil de 0 a 5 años de edad, se justifica, porque los primeros años de vida representan el momento más adecuado para ofrecer una educación temprana de calidad, ya que, en este periodo se desarrolla la inteligencia afectiva, cognitiva y psicomotriz, además desarrolla su identidad (MinEduc, 2015, p.6).

Se puede constatar que existe interés sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, por esta razón el Currículo de Educación Inicial propone trabajar con el ámbito de Expresión Corporal y Motricidad, es por ello que cada uno de los docentes trabaja a su manera y aplica diferentes y variadas metodologías para llegar al alumno y brindarle un aprendizaje significativo.

A nivel local se habla mucho de este tema, tras estudios realizados en diferentes tesis, que han sido elaboradas con anterioridad, se puede evidenciar que en algunas escuelas de la Ciudad de Loja no se prioriza el movimiento y expresión corporal, más bien solo se centran en actividades de lectoescritura, lógico-matemáticas y sobre todo en trabajar con hojas preelaboradas, es por esta razón que existen múltiples problemas, mayoritariamente en motricidad.

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.

Por lo anteriormente expuesto se plantea la siguiente interrogante de investigación **¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortiz ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 - 2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación tiene como objetivo general el estudio principalmente de dos variables que son: el juego y la motricidad gruesa; pues el juego es básico para el desarrollo integral del niño, permitiéndole fortalecer habilidades motrices, sociales, afectivas e intelectuales, además interviene en su aprendizaje, el cual se va formando a través de la experiencia, exploración y descubrimiento del mundo que lo rodea, mientras que la motricidad gruesa es el dominio y control de los músculos que implican movimientos amplios.

Los beneficiarios serán los niños, docentes, estudiantes y comunidad en general dada la importancia que tiene esta investigación, en la que se diseñaran una serie de juegos, destinados a fortalecer habilidades motrices de los niños.

El juego trae consigo múltiples beneficios como contribuir a un mejor desarrollo físico e intelectual, estimula la creatividad y la imaginación, así mismo fortalece su autoestima, desarrolla habilidades motrices, de equilibrio, coordinación e incluso de comunicación logrando que el alumno interactúe más con el medio que lo rodea a través de los movimientos que exprese con su cuerpo, teniendo libertad de comunicar sus ideas, pensamientos, emociones y sentimientos.

Esta investigación propone la elaboración de diferentes juegos infantiles para niños cuya edad oscila entre 4 y 5 años con el fin de conocer la importancia que tienen estos en la motricidad gruesa.



Así mismo, este proyecto es factible; por la amplia gama bibliográfica que existe, por los conocimientos adquiridos a lo largo de esta etapa estudiantil, el asesoramiento por parte de docentes de la Universidad Nacional de Loja, la apertura y apoyo de las autoridades de la institución educativa.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general:**

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortiz ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 - 2020.

##### **Objetivos específicos:**

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

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

#### **Concepto**

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 y tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. La motricidad también se manifiesta en todos los movimiento del ser humanos (Mendoza, 2017, p. 10).

El desarrollo de la motricidad es fundamental dentro de la etapa evolutiva del niño, la cual permite realizar varias actividades, utilizando movimientos amplios y pequeños. La motricidad está implícita en todas las actividades que realizamos en el diario vivir como por ejemplo: comer, caminar, correr, saltar, trepar, escribir entre otras.

#### **Importancia**

Ponce de León y Ruiz (citado en Viciano, Cano, Chacón, Padial, y Martínez, 2017) defienden que:

La educación motriz ha de ser imprescindible en el terreno educativo debido a que el movimiento se constituye, en una necesidad o motivación primaria en niños con un desarrollo y crecimiento adecuado. Los motivos que llevan a los autores a justificar esta afirmación son:

- a) 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 del individuo, como fundamento educativo.
- b) 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.
- c) Se va formando la propia personalidad a través del movimiento, fundamental para las necesidades biológicas, intelectuales y socio-afectivas del niño. En resumen, 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).

### **Características de motricidad**

La motricidad es la capacidad de mover una parte del cuerpo o en su totalidad, siendo un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados, equilibrados y sincronizados por los músculos.

González (2015), menciona que la motricidad posee las siguientes características:

- Es una disciplina educativa, reeducativa y terapéutica.
- Persigue normalizar y mejorar el comportamiento del niño.
- Quiere 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).

### **Tipos de motricidad**

Según Mendoza (2017), la motricidad se divide en:

- Motricidad gruesa es aquella que hace referencia a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se trata de movimientos grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo (p. 9).

El desarrollo de la motricidad gruesa tiene que ver con movimientos amplios del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. En la etapa infantil es importante su correcto desarrollo, pues le permite al niño conocer y explorar el mundo que lo rodea, a través de la motricidad gruesa el pequeño es capaz de realizar actividades como: gatear, caminar, saltar, correr, trepar, nadar, ir en bicicleta, etc.

- 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 (óculo-manual) (p. 10).

Esta requiere de una mayor precisión para realizar tareas cotidianas como: escribir, dibujar, usar tijeras, cepillarse los dientes, abrocharse una camisa, coger la cuchara para comer, entre otras. Existen diversas actividades que se pueden realizar en casa junto con los padres, las cuales ayudarán a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

## **Principios y metas de la motricidad infantil**

La Federación de Enseñanza de Andalucía (2012), menciona que la motricidad, como estimulación de los movimientos del niño, tiene como objetivo:

- Motivar la capacidad sensitiva a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior (el otro y las cosas).
- Cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.
- Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados a través de signos, símbolos, planos, y de la utilización de objetos reales e imaginarios.
- Hacer que los niños puedan descubrir y expresar sus capacidades, a través de la acción creativa y la expresión de la emoción.
- Ampliar y valorar la identidad propia y la autoestima dentro de la pluralidad grupal.
- Crear seguridad al expresarse a través de diversas formas como un ser valioso, único e irrepetible. - Crear una conciencia y un respeto a la presencia y al espacio de los demás (p. 6).

## **Fases de la motricidad**

El desarrollo motor tiene una gran influencia en el crecimiento general del niño durante sus primeros años de vida, produciéndose con el tiempo cambios en la conducta motora, que reflejan la interacción del organismo humano con el medio y que parte de las conductas motrices humanas innatas. El desarrollo de las habilidades motrices depende de la maduración neurológica y 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 (López, Prieto, León, y Gil, 2019, p. 82).

La motricidad gruesa se desarrolla en orden progresivo, estos avances pueden ser rápidos, lentos o escasos, dependiendo de la estimulación que reciba el niño dentro del medio en el que se desarrolla. Con la maduración, el niño adquiere patrones de comportamiento que le ayudan a desarrollarse y desenvolverse de la mejor manera adquiriendo la maduración necesaria para alcanzar una motricidad más específica.

### **Factores de motricidad**

Ruiz y García (2001), aportan que el desarrollo y calidad de las habilidades motrices de un niño se ven influidas por muchos factores como:

- El tono: se refiere a la constante contracción y estado del músculo en reposo. El tono puede ser normal, hipotónico (tono muscular bajo o "débil," que requiere un mayor esfuerzo para mantener la postura contra la gravedad) o hipertónico (tono muscular alto o rígido que resulta en movimientos entrecortados o que no son suaves). Cuando el tono es bajo o alto, el niño puede tener problemas para mover

los brazos o piernas debido a la rigidez o problemas para mantener el equilibrio debido a músculos débiles. Estas son dificultades para los niños diagnosticados con parálisis cerebral (una condición causada por daño cerebral en el momento del nacimiento, y que se caracteriza por la falta de control muscular).

- La fuerza: se refiere a la fuerza de la contracción muscular ejercida con determinación contra la resistencia, para llevar a cabo una actividad. Por ejemplo, un niño con músculos débiles en las piernas puede tener problemas para pararse o para subir o bajar escaleras.
- La resistencia: es la capacidad de mantener el esfuerzo requerido para realizar una actividad. Un niño con poca resistencia puede subirse a una escalera pero no subir más de uno de los escalones. La resistencia incluye varios factores como tono y fuerza muscular, funcionamiento del corazón y los pulmones y motivación.
- El equilibrio o balance: es una interacción delicada entre los centros del equilibrio en el cerebro, con los receptores sensoriales. La recepción sensorial incluye la visión, la sensación de la posición del cuerpo y la fuerza y el tono muscular.
- La planificación motriz: es la compleja y a veces intuitiva capacidad de llevar a cabo los pasos necesarios para completar una actividad física. La planificación motriz requiere la coordinación de los sistemas que regulan la percepción, secuencia, velocidad e intensidad de los movimientos.
- La integración sensorial: es la capacidad de interpretar correctamente los datos sensoriales del ambiente y producir una respuesta motora apropiada. Algunos niños tienen umbrales de respuesta diferente a los datos sensoriales. Pueden exhibir una



respuesta reducida (baja estimulación) o aumentada (sobre estimulación) a la información sensorial (pp. 34-40).

Estos factores trabajan en conjunto para permitir que el niño realice ciertos movimientos complejos y coordinados como sentarse, gatear, caminar, correr, arrastrarse, escalar, montar bicicleta y alcanzar objetos.

### **El desarrollo motor de 0 a 6 años**

Madrona, Contreras y Gómez (2008) señalan que:

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. La mejora motriz está sujeta a las cuatro leyes del desarrollo:

- Ley céfalo-caudal.
- Ley próximo-distal.
- Ley de lo general a lo específico.
- Ley del desarrollo de flexores-extensores.

Y el desarrollo, a su vez, tiene una serie de características que lo singularizan, causales de que tanto él mismo como el perfeccionamiento motriz dependan de la maduración y del aprendizaje, ya que para que se produzca un aprendizaje en la coordinación de

movimientos es preciso que el sistema nervioso y el sistema muscular hayan conseguido un nivel idóneo de maduración (pp. 75-76).

Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez (2018) explican las características principales que se dan en el desarrollo motor de los párvulos de 1 a 6 años:

- 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 a manos y posteriormente con ayuda de otra persona o sosteniéndose 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 decepcionar 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. 163).

El desarrollo motor engloba todas las habilidades que el niño adquiere a lo largo de su infancia, incluyendo capacidades cognitivas, afectivas, sociales y sensoriales, durante este proceso el niño aprende a moverse, hablar, comunicarse y distinguir personas y objetos.

### **Evolución del desarrollo motor de los niños hasta los seis años**

Coletto (2009), señala que la evolución del desarrollo motor en niños hasta los seis años depende fundamentalmente de la maduración neurológica y estimulación que reciba el niño. Por lo cual considera las siguientes fases de evolución:

Primer mes:

- Sentado, levanta la cabeza de vez en cuando.
- Boca abajo levanta la cabeza vacilando y mantiene las piernas flexionadas.
- Reacciona al sonido de una campanilla.
- Sigue momentáneamente el movimiento de un objeto con la vista, hasta los 90 grados.
- Fija la mirada en los rostros.
- Aprieta un dedo colocado en su mano.
- Deja de llorar cuando nos aproximamos a él y le hablamos.

- Reacciona con movimientos de succión antes de darle pecho o el biberón.

Segundo mes:

- Sentado mantiene la cabeza derecha durante un momento.
- Boca abajo levanta la cabeza y los hombros.
- Boca arriba, sostiene la cabeza cuando se sienta mediante tracción sobre los antebrazos.
- Sigue con la vista un objeto o persona.
- Sonríen a los rostros conocidos.
- Si se acuesta de lado puede voltearse a la posición boca arriba.

Tercer mes:

- Sentado mantiene la cabeza derecha.
- Mira un objeto colocado sobre la mesa.
- Sostiene un sonajero.
- Responde con una sonrisa cuando una persona le sonrío.
- Vuelve la cabeza para seguir con la vista un objeto.

Cuarto mes:

- Se tapa la cara con la sabana
- Coge objetos
- Sigue con la mirada objetos.
- Mueve el sonajero de un lado hacia el otro.
- Ríe a carcajadas.
- Cuando se le llama, vuelve la cara inmediatamente.

Quinto mes:

- Se mantiene sentado con un ligero apoyo.
- Coge un objeto al ponerlo en contacto con su mano.
- Cuando se le ofrece un objeto tiende su mano hacia él.
- Se destapa con movimientos de pataleo y se coge la pierna o la rodilla.
- Ríe y vocaliza al manipular sus juguetes.

Sexto mes:

- Boca arriba, si le ponemos un pañuelo en la cabeza se lo quita.
- Coge objetos colocados sobre su vista.
- Golpea el piso o mesa con objetos.
- Puede coger dos objetos, uno en cada mano.
- Puede permanecer bastante tiempo sentado con apoyo.
- Se coge los pies con las manos.

Séptimo mes:

- Se mantiene sentado sin apoyo durante un momento.
- Es capaz de pasarse los juguetes de una mano a otra.
- Se mete los pies en la boca.
- Tiende la mano frente al espejo, acariciando su imagen.

Octavo mes:

- Coge objetos pequeños utilizando ya el pulgar
- Si se le cae un objeto lo busca
- Se voltea de posición.

- Golpea unos objetos contra otros.

Noveno mes:

- Para coger objetos utiliza la pinza.
- Si le damos una campanilla la hace sonar.
- Hace algunos gestos.
- Sostenido por los brazos da algunos pasos.

Décimo mes:

- Si le escondemos un objeto lo busca.
- Tras hacerle una demostración es capaz de meter un objeto en una taza y sacarlo después.
- Se pone de pies solo, es capaz de beber agua en una taza o vaso.

Un año:

- Puede coger un tercer objeto sin soltar los otros.
- Mete objetos dentro de un cubo.
- Puede hacer garabatos débiles.
- Estando de pie puede agacharse a coger objetos.

Dos años:

- Juega y corre con cierta violencia.
- Sube escaleras.
- Pasa páginas de libros y coge un lápiz.
- Sabe decir su nombre.

Tres años:

- Puede saltar con los pies juntos.
- Sube y baja escaleras
- Copia un círculo.
- Puede comer solo.

Cuatro años:

- Se mantiene sobre un pie y trepa.
- Anda de puntillas.
- Patea una pelota con soltura.
- Pinta figuras humanas simples.

Quinto año:

- Alcanza un gran sentido de equilibrio y ritmo.
- Escribe algunas letras.
- El lenguaje es casi correcto.

Sexto año:

- Su maduración cerebral es prácticamente completa.
- Tiene mejor desarrollo motor.
- Está capacitado para el aprendizaje escolar (pp. 4-9).

La evolución de desarrollo motor se considera un proceso secuencial y continuo, que se ve influenciado por las características que el niño posee tales como la maduración, la herencia y su entorno. Por lo tanto el desarrollo motor permite al niño moverse y utilizar su cuerpo como medio de aprendizaje.

## **La Importancia de la Motricidad Gruesa en la Primera Infancia**

Los investigadores y educadores de niños pequeños están muy conscientes de la importancia de fomentar la motricidad en niños y niñas. El comportamiento motor durante la primera infancia toma un papel importante en actividades sociales, emocionales y, más tarde, académicas (Martínez, Guzmán, y Córdoba, 2016, p. 21).

La educación motriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños, ya que desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo (Pacheco, 2015, p. 13).

En los primeros años de vida, la motricidad juega un papel fundamental en el progreso del niño, por tal razón la escuela debe brindar talleres que favorezcan el desarrollo normal de la motricidad gruesa, las actividades propuestas deben brindar placer y descubrimiento, para que el niño se sienta seguro de sus propios actos.



## **EL JUEGO**

### **Concepto**

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

Existen varios fundamentos teóricos acerca del concepto del juego, siendo una actividad libre, en donde los niños no tengan que jugar por obligación ni seguir las reglas tal y cual son, sino que estas deben ser modificadas y adaptadas a las necesidades de cada niño.

Al mismo tiempo que los niños se divierten adquieren nuevas habilidades y conocimientos favoreciendo su desarrollo personal, social y su creatividad, para que se de este proceso el niño necesita del apoyo y guía de sus padres, maestros y cuidadores, de esta manera se sentirán más seguros de sí mismos para aprender, descubrir, crear y resolver sus propios problemas.

### **Funciones**

Gálvez y Rodríguez (2005), señala que el juego implica una serie de procesos que contribuyen al crecimiento integral del infante, las principales funciones que tiene el juego en la vida infantil son:

- **Educativa:** el juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Asimismo, desarrolla su

creatividad, imaginación e inteligencia ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

- **Física:** el niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego provoca un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego.
- **Emocional:** el juego resulta un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no pueden expresar. Al usar su imaginación, el párvulo puede pretender ser otra cosa a lo que es en realidad. Se le permite tomar sus propias decisiones y reglas sin que exista alguien más imponiéndose o reprimiéndola.
- **Social:** a través del juego el niño se va haciendo consiente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajeno a él. Funciona como un ensayo para experiencias venideras, ya que va entendiendo el funcionamiento de la sociedad y de las acciones de los seres humanos. De esta manera aprende a cooperar y compartir con otras personas, conociendo su ambiente. Así, mismo, aprende las reglas del juego limpio, así como ganar o perder (p. 34).

El juego se considerada una actividad importante y necesaria en el ser humano, a través de este, los niños adquieren muchos conocimientos relacionados con lo social, familiar, cultural y emocional. Además el juego debe ser una acción libre, espontánea y original, la cual motive en el niño su participación, por esta razón los padres, maestros y sociedad en

general deben velar por los intereses de los más pequeños propiciándoles entornos enriquecedores de aprendizajes y diversión.

## **Beneficios**

Gómez (2018), señala que el juego trae consigo múltiples beneficios como:

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir.
- Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.
- 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.  
Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos.
- El niño, de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste.
- Favorece la sociabilidad temprana y la comunicación social (asertividad).
- El juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:
  - La asimilación.
  - La comprensión.
  - La aceptación de la realidad externa (p.6).

Existen muchos beneficios que traen consigo el juego, mediante esta actividad se facilita el aprendizaje del niño, logrando que éste no resulte monótono y aburrido. Muchas veces se considera que jugar es pasar el tiempo y que el aprendizaje está basado en hojas preelaboradas o libros de trabajo, sin embargo el juego es considerado como una de las

actividades más importantes para acompañar el desarrollo de nuevas habilidades en los niños.

Son múltiples los beneficios que aporta el juego al desarrollo del niño, este fomenta su creatividad, al hacer uso de su imaginación para establecer reglas, normas y sobre todo darle solución a la actividad que se le presente.

Los niños aprenden a ser más autónomos al momento de tomar sus decisiones por sí solos, sin estar dependiendo de sus padres o mayores, contribuye en la socialización con sus pares y sobre todo mediante el juego el niño puede expresar sus opiniones u ideas, lo que muchas de las veces se les dificulta expresarlas con palabras.

### **Características del juego**

El juego es una actividad voluntaria, que forma parte de la rutina diaria, su objetivo principal es la diversión, al igual que se lo utiliza con fines pedagógicos. Venegas, García y Venegas (2018), señalan las principales características que tiene el juego:

- El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario: es una actividad que se realiza por propia iniciativa y no necesita ninguna planificación. Es elegido sin presiones por quien lo realiza y no debe ser impuesto, ya que perdería su entidad como tal.
- El juego produce placer: la diversión, la risa, la broma, las relaciones sociales el hecho de ganar son conductas asociadas del juego.
- El juego es innato: jugar es algo innato y se identifica por ser propio de la infancia.
- Interviene directamente en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que estos necesitan jugar para explorar y conocer el mundo que los rodea.

- El juego implica actividad: aunque no todos los juegos requieren ejercicio físico, el jugador siempre esta psíquicamente active durante su desarrollo.
- El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: los juegos pueden ser abiertos y flexibles, permitiendo así la adaptación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc.
- El juego es un elemento motivador: utilizando el juego como recurso metodológico, hacemos atractiva cualquier actividad.
- El juego tiene un fin en sí mismo: del juego no se espera nada en concreto, se efectúa por simple placer, lo importante del juego es el proceso y no el resultado final, ya que si se convierte en un medio para conseguir un fin pierde el atractivo y el carácter del juego.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia: la ficción es la premisa principal del juego. En este cada uno puede ser lo que quiera, sin límites en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar.
- El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño.
- El juego permite al niño afirmarse.
- Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio.
- En el juego el material no es indispensable (pp. 12-16).

### **Tipos de juegos**

Tene (2018), menciona que el juego según la capacidad que se desarrolla pueden diferenciarse en: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social:

- **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.

Los juegos psicomotores son muy utilizados para reforzar la motricidad, el equilibrio, lateralidad, esquema corporal, coordinación, orientación espacial, ritmo y sobre todo ayuda a que el niño se conozca así mismo, explore el mundo que lo rodea, enfrente sus miedos y se expresen con libertad.

- **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.

Los juegos cognitivos son aquellos que se basan en la estimulación intelectual como la memoria y el lenguaje, pues requieren de bastante concentración, para que el niño desarrolle su imaginación y creatividad, se vuelve más autónomo al momento de resolver sus propios problemas.

- **El 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.

Los juegos sociales implican la relación entre dos o más personas, básicamente aquí se incluyen juegos de reglas en donde se requiere un mayor esfuerzo o concentración en los participantes.

- **El 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.p. 9-10).

Este tipo de juegos permiten que el niño pueda representar situaciones de la vida cotidiana, lo cual le ayude a expresar sus sentimientos, emociones y deseos, así mismo el niño aprende a tomar conciencia de sus propios actos y resolver por sí solo pequeños problemas que se le presenten.

### **Teorías del juego**

Muchos autores han estudiado la actividad del juego y han tratado de explicar su naturaleza. Hay varias teorías, cada una de las cuales explica este fenómeno desde diversos puntos de vista:

- Teoría Psicoanalítica de Freud (1898, 1906, 1920): El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
- Teoría del excedente energético de Spencer (1855): El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
- Teoría de la relajación de Lazarus (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 preejercicio de Groos (1898): El juego no es sólo ejercicio sino preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se



logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.

- Teoría de la recapilación de Granville Stanley Hall (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 (Gallardo, 2018, pp. 7-8).

Jean Piaget (como se citó en Ruiz, 2017), en su teoría psicoevolutiva considera que:

- El juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.
- Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.
- Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones (p. 12).

Wallon (como se citó en Ruiz, 2017) considera:

- El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (las que otros autores suelen denominar serias, de trabajo, de aprendizaje.) tienen la misma “materia”, con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción. Wallon, apoya también la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado (p. 13).

Las teorías del juego buscan brindar un aporte a la educación, una guía o metodología las cuales sirvan como base de la enseñanza, esta se ha convertido en una herramienta importante para los docentes, pues les permite conocer, entender y comprender las características y conducta de los niños.

### **El juego y el aprendizaje**

La infancia representa una maravillosa etapa de descubrimiento y aprendizaje, es aquí donde el niño adquiere una serie de habilidades que enaltecen su crecimiento y desarrollo, el juego es una de las mejores herramientas para enriquecer sus conocimientos y guiarlo a conseguir grandes logros para su vida.

Un principio esencial del aprendizaje es a través del juego y el de aunar las distintas esferas de la vida del niño: el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general, de

modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones. Los adultos que intervienen en cada uno de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño.

A lo largo de ese continuo aprendizaje, es importante asegurar que los adultos estén dotados de las competencias necesarias y apropiadas para favorecer el aprendizaje a través del juego, los adultos tienen que saber reconocer los beneficios y potenciarlos proporcionando el tiempo y el entorno adecuado para los niños (UNICEF, 2018, p. 11).

### **El juego como estrategia de enseñanza en el aula**

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la

iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana (Torres, 2014, p. 116).

El juego es una estrategia que persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos (Chacón, 2018, p.1).

El juego es un factor clave para que el aprendizaje del niño le resulte más ameno, aprender debe ser divertido, por tal razón existe una serie de actividades didácticas para trabajar dentro de clases, las cuales estén enfocadas en favorecer un mejor desarrollo de los niños ofreciéndole oportunidades de conocer, explorar, investigar y descubrir el maravilloso mundo que lo rodea.

### **Rol del educador en el juego**

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos. Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan.

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras.

El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos. El intercambiar roles, profesor-alumno, alumno-profesor, brindará al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del profesor. La forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiantado en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente (Montero, Álvaro, Ángeles, y Maureen, 2001, pp. 15-116).

Cada estudiante necesita de una guía para conducir su aprendizaje y esta guía es el maestro, quien imparte una serie de conocimientos, principios, valores y normas, es importante que el docente se sienta preparado para impartir la clase, utilice diferentes metodologías para llegar al estudiante y una de estas debe ser la enseñanza a través de los juegos.

Es de vital importancia que la docente conozca muy bien la actividad que va a realizar, debe motivar e incentivar la participación de todos los estudiantes sin excepciones, dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento y lo más importante es que el educador debe involucrarse en las actividades que va a realizar mostrando interés, ya que es el ejemplo a seguir de los niños.

## **Motricidad y juego**

Le Boulch 1981 y Gil 2006 (citado en Viciano, Cano, Chacón, Padial, y Martínez, 2017), recalcan la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad:

Le Boulch expone que la motricidad en educación infantil debe ser una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños

Mientras que Gil opina que la educación motriz en educación infantil, considera al niño en su integridad, desde sus respuestas motrices, las cuales desvelan los conocimientos cognitivos, la socialización, los hábitos adquiridos, los aspectos emocionales y la capacidad de aprendizaje, conformándose así la personalidad del niño, y todo ello de la forma más lúdica posible. Los juegos infantiles ayudan al desarrollo y mejora de la motricidad gruesa (p. 97).

En los primeros años de vida, el niño atraviesa muchos cambios físicos y psicológicos, es evidente su crecimiento, el juego es la principal herramienta con la que el niño puede desarrollar sus habilidades motoras constituyendo la fuente principal para realizar acciones que involucren agilidad, equilibrio, coordinación, lateralidad, saltos y desplazamientos.

### **El juego motor**

Hacia el primer año de vida el niño juega principalmente a juegos motores que simbolizan el proceso de separación del adulto. Se tienen el deseo de huir pero al

mismo tiempo la necesidad de ser cogido y de no estar solo, por eso a casi todos los niños generalmente, entre los 2 y 3 años les gusta jugar a ser perseguidos.

Cuando el niño avanza en seguridad, aparece la denominada explosión motora. Se juega a saltar, a caerse, a gritar, a girar, etc., les gusta experimentar con el equilibrio y el desequilibrio, subiendo y bajando rampas. Todas estas actividades van ayudando a definir el esquema corporal y ayudando a los procesos de lateralización de las funciones. Coincidiendo con el inicio del juego simbólico, surgen los juegos motores que necesitan una cierta precisión, aparece la necesidad de poner en marcha las competencias del cuerpo, con el fin de experimentar la propia capacidad para realizar esas acciones.

Con el juego psicomotor se trabaja:

- La percepción: visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa.
- Esquema corporal: estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización de las funciones.
- El cuerpo en movimiento: coordinación dinámica, coordinación perceptiva, organización espacial y estructuración espacio-temporal, el ritmo.
- La expresión corporal (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011, pp. 4-5).

Los juegos motores representan un puente de unión entre el pensamiento, la acción y el movimiento, constituyendo un elemento pedagógico con carácter motivador, encargando de potenciar actitudes, valores y capacidades. Mediante el juego motor, el niño desarrolla habilidades motrices indispensables para realizar varias actividades como caminar, correr,

saltar, girar, etc. Existen muchos juegos acordes a las necesidades y edades de cada niño, los cuales les ayuden a relacionarse con el mundo y conocerlo.

### **El juego como factor de maduración motriz**

Según Decroly (citado en Rodríguez, 2006), desde su perspectiva globalizadora, integró el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje. Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos, progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

El movimiento parece predominar en estos primeros juegos, pero esto va cambiando conforme se produce el desarrollo del niño. Así, con esta edad disminuyen los juegos de dominante corporal y la mente se apodera progresivamente del cuerpo. Este paso de lo corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física (montar en bicicleta, jugar a la rayuela). Un momento importante en esta maduración motriz es la aparición gradual de la psicomotricidad fina.

Hay muchos juegos y actividades que contribuyen al desarrollo de este aspecto: juegos con cuentas de diferentes tamaños y colores, juegos de piezas que encajan, utilización de tijeras y otras herramientas, etc. La consecución de las distintas actividades motoras que el niño se propone aporta el placer de lo conseguido, la confianza en sí mismo, indispensable para toda iniciativa, procurando de este modo la adquisición de la autonomía. A lo largo de toda la Educación Infantil y Primaria el juego aparece como



un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva (pp. 5-6).

En consecuencia la práctica de los juegos son de suma importancia para que los niños y niñas puedan desarrollar su motricidad gruesa y así poder evitar problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, por esta razón se considera importante que tanto padres de familia como maestros implanten el uso de juegos que ayuden y sirvan como base para conseguir un mejor desarrollo motriz de los niños.

## **f. METODOLOGÍA**

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

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

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

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

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

## **Técnicas e instrumentos**

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

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

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

## **Población y muestra**

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

La población está compuesta por 40 estudiantes y 2 docentes dando un total de 42 personas, para la presente investigación se tomó una muestra de 18 niños de 4 a 5 años y 1 docente.

**Tabla 1**

*Población y muestra*

<b>Variable</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>Niños</b>	40	18
<b>Docente</b>	2	1
<b>Total</b>	42	19

**Fuente:** Dirección de la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortiz

**Autora:** María José Balcázar Sizalima

g. **CRONOGRAMA**

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

## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

<b>PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			
<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
Movilización	48	1,25	60 ,00
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Impresiones	400	0, 15	60,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Anillados	14	1,50	21,00
Servicio de internet	5	20,00	100,00
Material audiovisual	10	10,00	100,00
Reproducción de insumos técnicos	600	0,02	12,00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	10,00	70,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
<b>IMPREVISTOS</b>			150,00
<b>TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>\$ 1,083</b>

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1,083.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- Chacón, P. (2018). El juego didactico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Pedagogia Experimental Libertador*, 8.
- Coletto, C. (2009). Desarrollo motor en la infancia. *Revista Innovación y experiencias*, 11.
- 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. *Revista Innova*, 13. Obtenido de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3202/3/document%20%2813%29.pdf>.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 11. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Federación de la Enseñanza CC.OO. de Andalucía. (2012). La psicomotricidad infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 8.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Revista Innovagoga*, 10. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/324363292\\_TEORIAS\\_DEL\\_JUEGO\\_COMO\\_RECURSO\\_EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)
- Gálvez, I., y Rodríguez, N. (2005). Jugando juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia. Obtenido de [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s\\_mi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf)

- Gómez, J. F. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- González, J. (2015). Psicomotricidad. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30727/TFG-B.1183.pdf;jsessionid=E2ED860CD409FBB18801D74D0AD32C30?sequence=1>
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*, 19.
- López, R., Prieto, A., León, M., y Gil, P. (2019). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*. Obtenido de <https://revistas.um.es/sportk/article/view/362101/257571>
- Madrona, Contreras, R., y Gómez, I. (2008). habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde la educacion animada. *revista iberoamericana de educacion*, 27.
- Madrona, P. G., Contreras, O. R., y Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Reista Iberoamericana de educacion*. N° 47, 26.
- Martínez, A., Guzmán, C., y Córdoba, C. (2016). UNIMINUTO. Obtenido de [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4713/TLPI\\_MartinezHerreraAstridEliana\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4713/TLPI_MartinezHerreraAstridEliana_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mendoza, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. *Revista Multidisciplinaria de investigación*, 1, 10.



- MinEduc. (2015). Plan Decenal de Educación del Ecuador. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Rendicion\\_2007.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Rendicion_2007.pdf)
- Montero, M., Alvaro, M., Angeles, M. d., y Maureen. (2 de Septiembre de 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Eucación*, 124.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito: ISBN: 978-9942-21-591-8.
- Rodríguez, E. J. (2006). La importancia del juego. *Revista digital "Investigación y Educación"*, 11.
- Ruiz, F., y García, M. E. (2001). *Desarrollo de la motricidad a través del juego*. Madrid: S.L. EDITORIAL GYMNOS.
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil. *Revista educativa*, 46.
- Tene, F. (2018). El juego. *Revista de cultura física*, 20.
- Torres, C. (2014). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Revista Internacional*, 20.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Legó Foundation Aprendizaje-a-traves-del-juego*, 36. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Venegas, M., García, M. d., y Venegas, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: IC Editorial Cueva de Viera Centro Negocios CADI 29200 Antequera (Málaga).

Viciana, V., Cano, L., Chacón, r., Padial, R., y Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista digital de Educación Física, 105.

**ANEXOS**

**Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)**

No. Historia Clínica

--

DIRECCIÓN 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 -----

**SÍNTESIS  
EVALUACIONES**

FECHA EVALUACIÓN			EDAD	RESULTADOS POR ÁREAS				
DÍA	MES	AÑO	MESES	A M.G.	B M.F.A.	C A.L.	D P.S.	TOTAL

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

Escala Abreviada de Desarrollo (Ministerio de Salud – Nelson Ortiz – Noviembre 1999)  
**ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)**

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

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

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

Rango edad	ITEM	C AUDICIÓN 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	5	Acepta y coge juguete.						
	6	Reacciona cuando se le llama.					6	6	Pone atención a la conversación.						
7 a 9	7	Pronuncia 3 o mas sílabas.					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	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	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	Dice nombre papá y mamá.						
	21	Usa oraciones completas.					36	21	Se baña solo manos y cara.						

Rango edad	ITEM	C AUDICIÓN 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 .....	xi
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT .....	3
c. INTRODUCCIÓN .....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
MOTRICIDAD GRUESA.....	8
Importancia de la motricidad gruesa.....	9
Características de motricidad gruesa .....	10
Leyes del desarrollo motor .....	11
Fases de la motricidad.....	12
Destrezas de motricidad gruesa .....	13
Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa.....	14
Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa .....	15
Habilidades motrices gruesas que adquieren los niños durante su desarrollo .....	18
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa.....	19
JUEGO.....	21

Beneficios del juego .....	22
Importancia del juego .....	23
Características del juego .....	24
Funciones del juego .....	25
Ciencias que han aportado al juego .....	27
Teorías del juego .....	28
Clasificación de juegos.....	29
Evolución del juego según la edad del infante .....	32
Aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos.....	33
Elementos de un ambiente de juego .....	35
El juego y el aprendizaje .....	36
El juego como técnica didáctica .....	38
El rol que desempeña el docente en el juego.....	39
El juego y la motricidad gruesa .....	40
e. MATERIALES Y MÉTODOS .....	42
f. RESULTADOS .....	44
g. DISCUSIÓN.....	47
h. CONCLUSIONES.....	49
i. RECOMENDACIONES .....	50
j. BIBLIOGRAFÍA.....	51
PROPUESTA Y GUÍA.....	55
k. ANEXOS .....	146
ANEXO 1 PROYECTO DE TESIS.....	146
a. TEMA.....	147
b. PROBLEMÁTICA.....	148
c. JUSTIFICACIÓN.....	152
d. OBJETIVOS.....	154

e. MARCO TEÓRICO .....	155
f. METODOLOGÍA .....	186
g. CRONOGRAMA .....	189
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO .....	190
i. BIBLIOGRAFÍA.....	191
ANEXOS.....	195
Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1).....	195
Entrevista dirigida al docente .....	201