



1859

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA 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  
PARTICULAR SIGLO XXI UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA,  
PERÍODO 2019-2020

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

**AUTORA:**

Diana del Rocio Carpio Encalada

**DIRECTORA:**

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

**LOJA-ECUADOR**  
**2021**

## CERTIFICACIÓN

Lic.

Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

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

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

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR SIGLO XXI UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019- 2020**, de la autoría de la Srta. Diana del Rocio Carpio Encalada. 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, 16 de Octubre de 2020



Firmado electrónicamente por:  
**CARMEN ROCIO  
MUNOZ TORRES**

.....  
Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

**DIRECTORA DE TESIS**

## **AUTORÍA**

Yo, Diana del Rocio Carpio Encalada, 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:** Diana del Rocio Carpio Encalada

**Firma:**

**Cédula:** 1150782454

**Fecha:** Loja, 11 de junio de 2021

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

Yo, Diana del Rocio Carpio Encalada, 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 PARTICULAR SIGLO XXI UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los once días del mes de junio de dos mil veinte uno, firma la autora.

**Firma:**

**Autora:** Diana del Rocio Carpio Encalada

**Cédula:** 1150782454

**Dirección:** Los Operadores

**Correo Electrónico:** dianis07c@gmail.com

**Teléfono:** 2110310

**Celular:** 0981836051

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Director de Tesis:** Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

**Tribunal de Grado:**

Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortés Mg. Sc. Presidente del Tribunal.

Lic. Diana Rodríguez Guerrero. Mg. Sc. (Primera Vocal).

Lic. Viviana Sánchez Catherine Gahona Mg. Sc. (Segunda Vocal).

## **AGRADECIMIENTO**

Un agradecimiento especial a las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por impartirme conocimientos a través de los educadores, los cuales actuaron de forma positiva en el transcurso de mi formación académica.

A mi directora de tesis Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc., quién me guio con dedicación y esmero durante todo el transcurso de la tesis y culminación del presente trabajo investigativo.

De igual manera a la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI por facilitarme la información requerida, además a los docentes y niños que siempre estuvieron dispuestos a colaborar conmigo, lo cual permitió desarrollar el presente trabajo investigativo que hoy sitúo a consideración.

***La autora***

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi madre, la misma que con arduo sacrificio velo por mí día a día, por no haberme dejado desmayar en este largo camino, por ser una madre ejemplar y estar presente en mis triunfos y en mis fracasos.

Además quiero agradecer a mis hermanas Johanna, Verónica y Paola; por la comprensión que me brindaron en el proceso de estudios, por su confianza en mí y por ser quienes me motivaron a continuar con cada uno de los planes que me propuesto.

Y en fin a todos aquellos que con sus palabras me dieron ánimo para seguir. De corazón gracias.

*Diana del Rocio*

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

### ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Diana del Rocio Carpio Encalada  EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR SIGLO XXI UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019- 2020.	UNL	JUNIO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	24 DE MAYO	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

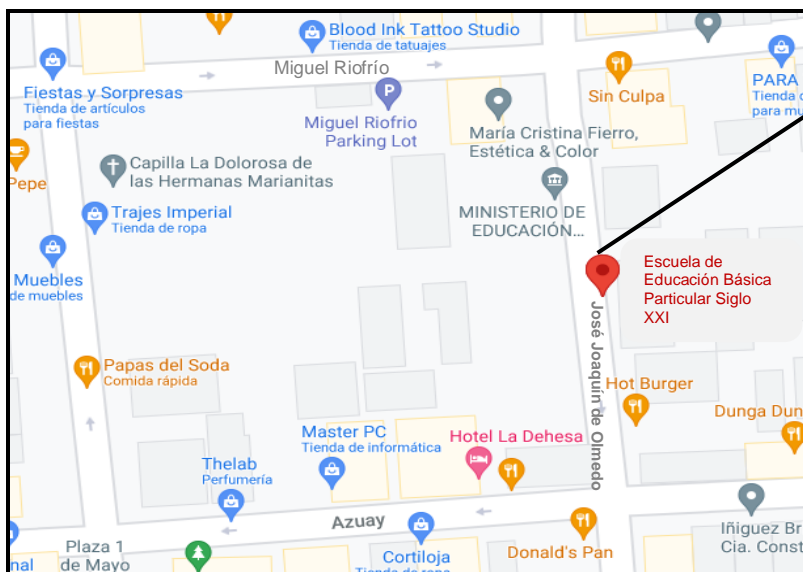
## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



*Fuente:* Ubicación geográfica del cantón Loja. Obtenido de Google fotos.

### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR SIGLO XXI



*Fuente:* Localización de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI, en la provincia de Loja, cantón Loja. Obtenido de Google Maps.



## ESQUEMA DE TESIS

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

ÍNDICE

**a. TÍTULO**

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR SIGLO XXI UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019- 2020.

## **b. RESUMEN**

El trabajo de investigación denominado EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR SIGLO XXI UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020. Tuvo como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. El diseño de la investigación fue de tipo no experimental, en el cual se utilizó los métodos: descriptivo, analítico-sintético e inductivo-deductivo, la técnica utilizada fue la encuesta, aplicada a dos docentes de Inicial II de dicha institución y como instrumento se aplicó a los niños la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz. Este estudio es parte de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quien propuso la realización de un trabajo de investigación juntamente con las estudiantes, en el cual se realizó un diagnóstico común en 31 instituciones públicas y privadas, con un total de 465 niños entre 4 y 5 años, seleccionando la muestra de 7 niños y 2 docentes, los resultados obtenidos en el diagnóstico reflejaron que el 43% de niños presentan problemas de motricidad gruesa. Se diseñó la propuesta "moviendo mi cuerpo voy aprendiendo" que consto de actividades innovadoras y dinámicas para fortalecer la motricidad gruesa, la cual no se ejecutó debido a la emergencia sanitaria del Covid-19. Se concluye que existe una contradicción con respecto a la variedad de estrategias que utilizan las docentes durante el proceso de enseñanza pues existen niños que presentan retrasos en el desarrollo motor.

**PALABRAS CLAVES:** coordinación, desarrollo, juego, motricidad, movimiento.

## **ABSTRACT**

This following research work called **THE GAME AND GROSS MOTRICITY IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OLD FROM THE SCHOOL OF PARTICULAR BASIC EDUCATION SIGLO XXI LOCATED IN THE CITY OF LOJA, PERIOD 2019-2020**. It had, as a general objective, to analyze the importance of games in the gross motor skills in children from 4 to 5 years old. The research design was non-experimental, in which the following methods were used: descriptive, analytical-synthetic, and inductive-deductive, the technique used was the survey, applied to two teachers of Initial II of this institution and as an instrument it was applied to children the Scale abbreviated Development of Nelson Ortiz. This study is part of the career of psychology and preschool education, who proposed the realization of a research work with the students, in which a common diagnostic was made in 31 public and private institutions, with a total of 465 children between 4 and 5 years, selecting the sample of 7 children and 2 teachers; the results obtained in the diagnostics reflected that 43% of children present gross motor problems. The proposal was designed ‘‘by moving my body, I am learning’’ it consists on innovative and dynamic activities. It is concluded that there is a contradiction with the variety of strategies used by teachers during the teaching process because there are children who have delays in motor development.

**KEY WORDS:** coordination, development game, motor skills, movement.

### **c. INTRODUCCIÓN**

Las dificultades en el desarrollo de habilidades motoras se evidencian en una gran mayoría en niños de 0 a 6 años, siendo un tema de gran preocupación desde principios del siglo XX. Los primeros años de escolaridad son de gran relevancia para un apropiado desarrollo motor, pues este periodo supone un proceso de adquisición de habilidades motrices fundamentales para el niño. Por lo expuesto surge la necesidad de realizar el presente trabajo de investigación denominado: el juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

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

En la revisión de literatura se analizaron dos variables; la primera la motricidad gruesa, de la cual se desprenden los siguientes subtemas: definición de psicomotricidad, definición de motricidad gruesa, beneficios, bases del desarrollo motriz, desarrollo por etapas, áreas, importancia, ejercicios, estrategias metodológicas e indicadores de retraso. La segunda variable el juego, con los siguientes subtemas: definición, evolución, teorías, clasificación, características, importancia, rol del docente, el juego como herramienta para el desarrollo integral e influencia del juego para desarrollar la motricidad.

Los métodos empleados en la investigación fueron: el descriptivo que se utilizó en la problemática, justificación y en la elaboración de la propuesta alternativa; el analítico-

sintético que permitió estudiar el juego infantil para el desarrollo de la motricidad gruesa de forma segmentada para realizar la revisión de literatura y analizar e interpretar los resultados obtenidos a través de las técnicas aplicadas durante el proceso investigativo; y el inductivo- deductivo que se empleó para establecer relaciones generales a partir de las variables de investigación, para posteriormente obtener argumentos claros para realizar las conclusiones y recomendaciones.

La población estuvo conformada por 14 niños de 4 a 5 años, la muestra seleccionada fue de 7 niños, a los cuales se les aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz y 2 docentes que respondieron una encuesta.

La Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz se aplicó para realizar una valoración general de las siguientes áreas: motricidad gruesa, motricidad fina, audición- lenguaje y personal-social, con una serie de ítems que permitió detectar un retraso en la motricidad gruesa. La encuesta dirigida a las docentes ayudó a recopilar datos sobre estrategias metodológicas utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con los resultados obtenidos a través de la escala se detectó que la mitad de los niños presentaban un retraso en el desarrollo motor grueso, dificultándoseles realizar actividades que implicaban control y coordinación del cuerpo, lo cual afecta gravemente a su desarrollo.

La encuesta aplicada a las docentes determino que ellas empleaban experiencias de aprendizaje, rincones y talleres en el proceso de enseñanza, lo cual es contradictorio con

respecto a los resultados obtenidos porque los niños presentaban un retraso en el desarrollo motriz grueso.

Para dar solución al problema de investigación se diseñó una propuesta metodológica que fue entregada a la docente, debido a que no se la pudo ejecutar por la situación actual de la emergencia sanitaria que atraviesa el país y el mundo. La propuesta denominada "moviendo mi cuerpo voy aprendiendo", consta de 40 actividades dinámicas e innovadoras que tienen una duración de 8 semanas para trabajar una actividad diaria con un tiempo estimado de 40 minutos.

Concluyendo que las docentes utilizan como estrategias metodológica experiencias de aprendizaje, rincones y talleres en el proceso de enseñanza, sin embargo, existió una contradicción con los resultados obtenidos en el diagnóstico puesto que había niños que presentaban retrasos en el desarrollo motriz, siendo evidente que dichas estrategias son aplicadas de manera incorrecta. Se recomienda a las instituciones evaluar periódicamente a los niños para conocer los problemas que presentan en su desarrollo, para poder buscar estrategias metodológicas y diseñar planes de intervención adecuados que permitan el perfeccionamiento de sus habilidades.

La investigación se basó en parámetros establecidos en el reglamento de la Universidad por ello contiene título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

#### **Psicomotricidad**

Pacheco (2015) afirma "la psicomotricidad integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio-motrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial" (p.10).

La psicomotricidad es un conjunto de técnicas que sirven para desarrollar o estimular las capacidades y potencialidades del niño en todos sus aspectos, a través del movimiento y la expresión corporal con relación a su entorno.

La estimulación psicomotriz tiene un papel fundamental en educación inicial debido a que en la primera infancia existe una interdependencia en el desarrollo motor, afectivo e intelectual. A través de este desarrollo se posibilita la simbolización de la propia imagen, la de los demás y del mundo, favoreciendo el descubrimiento del cuerpo, la interacción con los estados emocionales, la comunicación expresiva y la adquisición de conocimientos (Albornoz, 2017).

#### **Motricidad gruesa**

El movimiento facilita las actividades diarias del niño, permite tener control de lo que hace y pretender hacer. La motricidad gruesa se define como la "capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc." (Pacheco, 2015, p. 17).



El control progresivo de los músculos grandes del cuerpo permite que el niño vaya desarrollando su autonomía y se convierta en un ser independiente, puesto que no requiere ayuda del adulto para realizar actividades cotidianas que exigen el dominio y coordinación de movimientos

La motricidad gruesa hace referencia al dominio que se tiene en la realización de movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes grupos musculares. Este dominio se refleja al realizar acciones de manera coordinada y armónica (Albornoz, 2017).

La motricidad gruesa es la destreza que el niño desarrolla paulatinamente para mover los músculos de su cuerpo e ir adquiriendo control sobre su tronco y extremidades, para desplazarse y realizar actividades (Mendoza, 2017).

### **Motricidad fina**

La motricidad fina es un conjunto de movimientos coordinados, precisos y voluntarios de la mano y de los dedos, efectuados por medio de la contracción y relajación de diversos grupos musculares (Mendoza, 2017).

Desempeña un papel importante en el crecimiento de los niños, puesto que es una habilidad fundamental en su proceso de aprendizaje porque contribuye a la realización de distintas actividades, por ello se deben utilizar técnicas pedagógicas adecuadas que contribuyan y faciliten su dominio. Son múltiples los beneficios del desarrollo de la motricidad fina, siendo el más destacado en el ámbito educativo el proceso de la escritura (Almeida, 2021.)

Gonzaga (2018) manifiesta que durante el desarrollo infantil la motricidad gruesa tiene gran relevancia, puesto que permite el desarrollo de la motricidad fina, siendo innegable la estrecha relación entre ambas, cuando el niño ha logrado controlar y coordinar sus movimientos gruesos se facilitara la adquisición de los movimientos finos, los cuales implican gran destreza manual y coordinación óculo- manual, habilidades que son esenciales en el proceso de lectoescritura.

### **Beneficios de la motricidad gruesa**

Durante la primera infancia la motricidad gruesa influye en el desarrollo intelectual, emocional y social del niño, beneficiando así la relación con su entorno. El correcto desarrollo de las habilidades motrices gruesas proporciona múltiples beneficios en el niño, entre ellos constan:

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.

- Organización del espacio y del tiempo (Medina, 2017, párr.4).

El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia en los niños, porque permitirá realizar diversas acciones como saltar, correr, trepar, mantener la coordinación y equilibrio, todas implican el trabajo de los músculos grandes del cuerpo, por ello se debe realizar un seguimiento de la evolución de estas habilidades motrices, cualquier retraso puede ser un indicio de una futura patología que podrá ser tratada por medio de diferentes ejercicios.

Toda actividad o ejercicio que realice el niño influye en los aspectos motores, cognitivos y afectivos, por ello muy importante la estimulación motriz durante la infancia, que permitirá su desarrollo integral.

### **Bases del desarrollo motor grueso**

El desarrollo motor comprende la adquisición progresiva de destrezas motoras, este es un proceso complejo en el que intervienen aspectos biológicos, sociales y cognitivos; depende fundamentalmente de la maduración del sistema nervioso y muscular del niño (Lozano, González y Ostrosky, 2016).

Desde el nacimiento el niño se enfrenta a una serie de cambios físicos, que van evolucionando de una manera rápida y dinámica, este proceso le permite estar en contacto con su medio y se basa en dos leyes de desarrollo:

**Ley cefalocaudal:** según la cual el niño empieza controlando la cabeza, y zonas próximas a ella, y de ahí va extendiendo dicho control hacia abajo, hasta llegar a las partes más inferiores de cuerpo.

**Ley próximo-distal:** al mismo tiempo que el niño va controlando su cuerpo de arriba hacia abajo, lo va controlando desde el eje de su organismo hacia los laterales (muñeca y dedos). Es por ello por lo que la articulación del hombro se controla antes que la del codo, y esta antes que la del control de la muñeca, para terminar con el control de los dedos (Martín, 2013, p. 34).

Los movimientos del niño al inicio son bruscos, luego con el desarrollo de estas posiciones va alcanzando logros importantes consiguiendo controlar y coordinar su cuerpo para realizar diversas acciones y movimientos.

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

El desarrollo es el proceso que abarca la maduración, evolución y crecimiento del niño, desde el nacimiento hasta la adultez. Al producirse esta madurez sus capacidades y habilidades durante el crecimiento de su cuerpo se originan de forma progresiva.

El desarrollo de la motricidad empieza desde el nacimiento e implica que el niño atraviese las siguientes etapas:

- **0-6 meses:** el niño es completamente dependiente de su cuidador, progresivamente ir ganando movilidad hasta poder iniciar con el rapeo o gateo de arrastre; será capaz de girar de posición ventral a dorsal y viceversa y de sentarse solo, apoyándose en sus manos.
- **6 meses- 1 año:** debido a su destreza motriz el niño será un experto gateador y es probable que ya caminé, todos los movimientos que realice partirán de la curiosidad que el niño sienta por explorar su ambiente.

- **1-2 años:** el niño adquiere gran destreza al desplazarse, caminar con soltura, subirá escaleras con apoyo, saltará con los pies juntos, y podrá saltar sin caerse. Siente una inmensa curiosidad por su entorno.
- **2-3 años:** se ven importantes avances a nivel motriz grueso y comenzará a ser más independiente, subirá escaleras sin apoyo y alternando los pies, podrá correr y parar repentinamente, y puede manejar el triciclo.
- **3-4 años:** en esta edad habrá adquirido coordinación y equilibrio de movimientos para caminar (punta-talón), correr y saltar, logra mayor independencia y autonomía.
- **4-5 años:** en esta etapa el niño tiene buen sentido del equilibrio y coordinación en espacios reducidos. Todo el proceso de maduración física desemboca en una gran destreza de movimientos finos (Ordoñez y Tinajero, 2014).

Siempre suceden nuevos avances según la edad en la que se encuentre el niño, en un principio comienza siendo un ser totalmente dependiente y debido al desarrollo de las habilidades motrices se convierte en un ser independiente y autónomo, que no requiere ayuda, además posee gran destreza al realizar acciones de la vida cotidiana.

### **Áreas de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa (movere, motus [latín]. ‘movimiento’) es un proceso complejo en cuanto a organización y funcionamiento. Aunque se vea como una actividad simple, es el resultado de una serie de procesos que involucra al sistema muscular, el sistema esquelético, entre otros (Tomasz y Almeida, 2019).

## **Esquema corporal**

Pérez (2011) menciona que el esquema corporal es "la representación que tenemos de nuestro cuerpo, de los diferentes segmentos, de sus posibilidades de movimiento y de acción, así como de sus diversas limitaciones" (p.362).

Es la imagen del propio cuerpo, formada a partir de la interacción que niño tiene con su entorno al realizar acciones en reposo o en movimiento, dichas acciones proporcionan información sensorial que debe ser interpretada y guardada, pues ayudan a la interiorización del esquema corporal (Cañizares y Carbonero, 2018).

Para la elaboración del esquema corporal se requiere de la maduración neurológica y sensorial, la interacción social y el desarrollo del lenguaje. Dicho proceso comienza desde el nacimiento y finaliza aproximadamente a los 11 o 12 años. Los trastornos del esquema corporal que no se deben a causas neurológicas, se relacionan con déficits en su aprendizaje o en su representación, por una incorrecta lateralización, concepción espacial o por no poder situar el cuerpo como un objeto en el espacio.

## **Lateralidad**

Según Cruz y Maganto (2010) el cuerpo humano:

Aunque a nivel anatómico es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. El término lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa (p.10).

El niño durante su crecimiento va a desarrollar una dominancia lateral que se verá reflejada en la preferencia de utilización de las partes de su cuerpo, esta preferencia se establece entre los 3 y 6 años. Los trastornos de la lateralidad pueden provocar dificultades en la organización perceptiva, organización espacial y lectoescritura, por lo cual es importante prestar atención al dominio que presenta el niño al realizar las actividades de la vida diaria.

### **Estructuración espaciotemporal**

El tiempo y el espacio se conjugan para formar la organización espacio temporal, las acciones que se realiza en la vida cotidiana suceden en un tiempo y lugar determinado.

El espacio es todo lo que rodea al niño, el lugar donde se desplaza y se relaciona, todo esto ocurre con una determinada duración, que permite establecer el principio y el fin de los movimientos o actividades que realice. El espacio y el tiempo se complementan mutuamente.

### **Equilibrio**

Martin (2013) define al equilibrio como "el mantenimiento estable del centro de gravedad del cuerpo, en situaciones estáticas o desplazándose en el espacio" (p.68). El equilibrio es la capacidad de mantener una posición sin moverse, facilita el control postural y la ejecución de movimientos, se vincula preferencialmente con el espacio y ayuda a desarrollar en el niño el esquema corporal y la organización espaciotemporal.

## **Coordinación**

La coordinación se define como la destreza para ejecutar correctamente movimientos generales y específicos que requieren de rapidez y precisión, permitiendo mover de manera armonizada músculos concretos para realizar una acción (Rosas, 2019).

## **Importancia de la motricidad gruesa**

Martínez, Guzmán, y Asprilla (2016) afirman que:

La motricidad gruesa es importante porque comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies (p.21).

El desarrollo corporal que va experimentando el niño junto con una buena estimulación, le permite ir perfeccionando sus habilidades motrices progresivamente e ir controlando los segmentos musculares, para finalmente poder realizar movimientos voluntarios.

Garófano, Cano, Chacón, Padial, y Martínez (2017) mencionan que la educación psicomotriz es 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:

- 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.



- Mediante la acción, el niño adquiere experiencias (directas con su propio cuerpo) que aseguran su desarrollo evolutivo, pues la movilidad le permite la incursión en el mundo que le rodea.
- Se va formando la propia personalidad a través del movimiento, fundamental para las necesidades biológicas, intelectuales y socio-afectivas del niño (p.91).

La motricidad gruesa es de vital importancia, permite al niño explorar e interactuar con el entorno a través del cuerpo, además favorece el desarrollo integral y proporciona bienestar emocional, liberando energía al realizar diversos movimientos y acciones.

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

Según Mendoza (2017), existen diferentes ejercicios que permiten desarrollar la motricidad gruesa como son:

- **Derribar pirámides de objetos:** consiste en derribar una pirámide de latas con una pelota pequeña. En esta actividad se trabajará la fuerza y coordinación.
- **Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre:** se necesita varios elementos de distintos tamaños y formas, para que los niños se arrojen los objetos. En esta actividad se trabaja la resistencia y fuerza.
- **Atrapar la pelota o el globo:** dependiendo de la fuerza del niño se utilizará el elemento que será arrojado entre pares, se lo hará en movimientos lentos para que el niño reaccione a tiempo.
- **Jugar en el parque:** los parques proporcionan una gran cantidad de juegos y espacios amplios, para que los niños realicen diversas actividades como saltar la cuerda, pasar por las barras, entre otras, dichas actividades permiten trabajar el equilibrio.

- **Cruzar obstáculos:** se debe colocar distintos objetos formando un circuito para que el niño los cruce y así poder llegar a la meta, se pueden utilizar bancos, cuerdas, aros, etc.
- **Armar rompecabezas del cuerpo humano:** se debe imprimir o dibujar la silueta humana y recortarla en 6 u 8 partes para que el niño arme y pegue sobre papelógrafo

### **Estrategias metodológicas para desarrollar la motricidad gruesa**

Los educadores deben ofrecer una variedad de propuestas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el niño, así podrá descubrir y explorar la variedad de movimientos que puede realizar con su cuerpo.

El juego es una actividad natural en los niños, que sirve para potenciar sus habilidades y capacidades, por ello se utiliza la metodología del juego trabajo en el nivel de inicial, esta se fundamenta en la creación de diferentes espacios llamados rincones, donde los niños al jugar aprenden de manera espontánea. El Ministerio de Educación (2014) señala:

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo del niño (p.41).

Los rincones de juego trabajo que organice el docente deben proporcionar actividades innovadoras y material llamativo, específicamente para el desarrollo de la motricidad gruesa y se debe estructurar el rincón de psicomotricidad, construcción y música.

- **Rincón de psicomotricidad:** favorece el dominio corporal a través de actividades que implican el control de movimientos y el equilibrio del cuerpo, así se irán perfeccionando las habilidades motoras del niño.
- **Rincón de construcción:** estimula las experiencias perceptivas y motrices, fomenta el dominio y coordinación de la mano al armar diversas construcciones con distintos objetos.
- **Rincón de música:** además de fomentar el bienestar emocional en el niño, ayuda a desarrollar la motricidad gruesa, porque es un espacio de relajación y diversión que permite la expresión corporal según la melodía (Pacheco, 2011).

### **Indicadores de retraso motriz grueso**

El desarrollo motor es un proceso continuo de adquisición de habilidades, existen indicadores que permiten identificar signos de alarma ante un desarrollo que presenta retrasos con respecto a la edad cronológica del niño. Martínez y Cruces (2014) mencionan los siguientes indicadores de retraso motriz:

- No control cefálico a los 4 meses
- No sedestación a los 9 meses
- Ausencia de desplazamiento autónomo a 10 meses
- Ausencia de marcha autónoma a los 18 meses
- No coge objetos a partir de los 5 meses
- Trastorno del tono muscular (hipertonía, hipotonía).
- Asimetrías en la postura o en la actividad.
- Movimientos anormales (temblor, distonías, dismetría..).
- Formas atípicas del desarrollo motor:
- Rechazo del prono.

- “Sentarse en el aire”.
- Ausencia de rastreo / gateo.
- Desplazamiento por “shuffling”.
- Marcha de puntillas.
- Pinza manual entre el dedo pulgar y medio.
- Señalar con el dedo pulgar (p. 5)

Es fundamental identificar los signos de alarma que presentan los niños para la identificación temprana de problemas durante el desarrollo de la motricidad gruesa, se debe tener en cuenta que en dicho proceso intervienen variables muy importantes que se relacionan con el ambiente socio- afectivo en el que se encuentra el niño.

## **EL JUEGO**

Delgado (2011) define al juego como una actividad innata en el ser humano, que lo ayuda a comprender y relacionarse con su entorno. Es una actividad compleja que contribuye al desarrollo integral del niño porque abarca lo físico, psicológico, emocional y social.

Se identifica al juego como un momento de recreación, gozo y entretenimiento, cuando en realidad tiene gran trascendencia pues ayuda a la adquisición de reglas sociales, formas de afrontar los conflictos y favorece el desarrollo del carácter de los niños (López, 2010).

El juego es una actividad placentera y divertida que surge de forma espontánea, se la relaciona con un pasatiempo, pero tiene gran importancia porque permite la transmisión de saberes, valores y normas de conducta que interviene en la formación de la personalidad del niño.

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

Al prestar atención al niño en sus distintos periodos de desarrollo, se observa que el tipo de juego varía según su edad, permitiendo percibir el grado de madurez y si existe algún problema en el desarrollo cognitivo, motriz y socioafectivo (Delgado, 2011).

Gil y Abellán (2016) establecen las siguientes etapas en la que el juego evoluciona:

**El juego funcional:** Esta etapa se produce desde el nacimiento hasta los 6 meses, en los primeros meses el bebé empieza actuando sobre su propio cuerpo reconociéndolo a través del contacto visual y bucal, se caracteriza porque el adulto desempeña un rol importante en

la estimulación del niño. Los juegos que se dan en este periodo se enfocan en las múltiples funciones corporales y en los movimientos descoordinados que el niño realiza. Al final de esta etapa surgen los juegos con objetos.

**El juego de exploración:** En esta etapa que va desde los 6 hasta los 12 meses, se destaca el uso de objetos durante el juego, se caracteriza primordialmente porque el niño ejecuta juegos de exploración con cierta intencionalidad. Esta será una nueva forma de entretenimiento para el niño, por lo cual va a repetir la acción reiteradamente en busca de un resultado.

**El juego de autoafirmación:** Entre el primer y segundo año el objeto ya no es tan importante, puesto que el niño muestra más interés por sí mismo y el descubrimiento de sus propias acciones, luchando contra sus dificultades, esto le va a permitir afirmar su identidad. Con el inicio del lenguaje se va a producir un vínculo más cercano con el adulto debido a la interacción que tienen, lo que provocara varios intercambios afectivos a través del contacto, los gestos y las expresiones.

**El juego simbólico:** Estos juegos se desarrollan entre los 2 y 4 años, se caracterizan por la fantasía de las acciones, la simulación de ideas sencillas, la creación de esquemas imaginarios y asimilaciones simples. El niño está en capacidad de interpretar escenas y representarlas, estos juegos se relacionan con su medio familiar y social.

**El juego presocial:** El niño entre los 4 y 6 años ya no es tan individualista, busca a sus compañeros para realizar juegos en conjunto en los que aparecen las primeras actividades regladas, para realizar estos juegos ya no necesitan de la excesiva ayuda de los adultos.

## **Teorías sobre el juego**

Son varias las teorías que se han desarrollado con respecto al juego para tratar de explicar los fundamentos teóricos en lo que se basa esta actividad. Entre las principales teorías destacan las siguientes:

### **Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède**

Édouard Claparède en esta teoría sustenta que el juego tiene un elemento ficticio que define la relación con el ambiente y propicia la satisfacción de las necesidades del niño, siendo su característica primordial su función simbólica que influye en el desarrollo afectivo a través de la relación que se da adulto-niño (Gallardo-López y Gallardo-Vázquez, 2018).

### **Teoría del excedente energético de Herbert Spencer**

Meneses, Cobos, Martín, Molina y Martínez (2018) mencionan que para Herbert Spencer la persona almacena una gran cantidad de energía que debe ser liberada mediante actividades que no provoquen tensión, siendo el juego una herramienta para lograr dicho fin. El niño al no tener que esforzarse para sobrevivir, puesto que el adulto cubre sus necesidades, necesita eliminar su energía a través del juego, por ello ocupa bastante tiempo en dicha actividad.

### **Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget**

Gallardo-López y Gallardo-Vázquez (2018) afirman que para Piaget la evolución de las estructuras cerebrales repercute en la forma de jugar del niño, refiriéndose a un proceso de asimilación y acomodación que genera nuevos conocimientos.

### **Teoría de la relajación de Lazarus**

Meneses et al. (2018) mencionan que para Lazarus el juego surge como una actividad que recompensa el esfuerzo realizado por el niño en otras actividades que le generan cansancio, por ello el juego representa el descanso, relajación y equilibrio de la energía.

### **Teoría de la dinámica infantil de Buytendijk**

Para Buytendijk el juego es una actividad innata de la infancia característica de la actitud inmadura e impetuosa de los niños. Para que la dinámica del juego tenga sentido se basa en los siguientes puntos: para jugar es necesario un objeto, debe existir un elemento de asombro, es necesario un espacio de juego y normas e involucra un momento de tensión y relajación (Meneses et al.,2018).

En la Tabla 1 que se presenta a continuación se recogen los aspectos más relevantes de las cinco teorías expuestas sobre el juego.

Tabla 1

*Aspectos relevantes de las teorías expuestas sobre el juego*

<b>Teorías sobre el juego</b>		
<b>Teoría de la derivación por ficción</b>	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.
<b>Teoría del excedente energético</b>	Herbert Spencer (1855)	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se



consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.

**Teoría de la interpretación por la estructura del pensamiento**

Piaget (1945)

El juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos.

**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 de la dinámica infantil**

Buytendijk (1935)

El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

---

*Fuente:* Innovagogía 2018 IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Libro de Actas 20, 21 y 22 de marzo de 2018.

*Elaboración:* Eloy Meneses, David Martín, Laura Molina y Alicia Martínez.Cobos, Aonio

**Clasificación de juegos**

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios, que están hechos para orientar y ayudar a los educadores en el desarrollo de sus funciones. Venegas, García y Venegas (2018) exponen la siguiente clasificación según el número de participantes:

- **Juego individual:** sucede cuando el niño juega sin relacionarse con sus pares, por lo general en los juegos de razonamiento lógico, simbólicos y motores el niño juega solo.

- **Juego en parejas:** se desarrollan normalmente con el educador, implican cierto nivel de interacción.
- **Juego paralelo:** el niño juega solo, pero está en compañía de sus pares, a simple vista puede parecer que juegan juntos, pero si se observa con atención se nota que no exista interacción entre ellos.
- **Juego en grupo:** los niños disfrutan al jugar con los adultos y sus compañeros, requieren de gran interacción, además de organización porque el juego se desarrolla con un objetivo común.

Así mismo Venegas, García y Venegas, realizan la siguiente clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan:

- **Juegos sensoriales:** su objetivo es desarrollar o agudizar los sentidos del individuo, se caracterizan por ser tranquilos y porque predomina el dominio de un sentido (visión, audición, gusto, tacto u olfato) o la combinación de ellos (audiovisuales, visomotores, audiomotores).
- **Juegos motores:** su fin es que el niño controle y coordine sus movimientos, además favorecen el desarrollo de la orientación espacial y percepción de la velocidad.
- **Juegos manipulativos:** está íntimamente relacionados con las acciones de sujetar, agarrar, picar, ensartar, golpear, enroscar, es por ello que requieren de material específico como punzones, tuercas, etc.
- **Juegos de imitación:** consiste en la reproducción de gestos, sonidos o acciones, para realizar estos juegos es necesario que el niño haya desarrollado su capacidad de atención, memorización y discriminación.

- **Juego simbólico:** consiste en la personificación de objetos o representación de actividades, mediante estos juegos se adquiere conocimiento de los roles sociales y el control de emociones.
- **Juegos verbales:** su objetivo es estimular el desarrollo del lenguaje, por lo tanto, se relaciona con la articulación, la pronunciación, la expresión y comunicación oral.
- **Juegos de razonamiento lógico:** necesitan de mucha concentración y atención, debido a que tienen cierto grado de complejidad, pues implica la asociación, clasificación, secuenciación y numeración de objetos.
- **Juegos de memoria:** son importantes para trabajar la memoria de corto y largo plazo, es importante recordar que se vinculan con los sentidos, es por ello que se subdividen en juegos de memoria visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa.

Los educadores tienen que prestar mucha atención al niño cuando juega y observarlo de forma cautelosa, para que identifiquen los tipos de juegos que pueden implementar en sus clases, con el fin de utilizarlos como una estrategia que potencie el desarrollo del niño.

### **Características del juego**

Entre las características generales del juego tenemos que se debe realizar por placer, es voluntario, requiere de una activa participación, favorece la interacción social, desarrolla la creatividad, es natural en el niño (Gómez, 2014).

Para Pacheco (2011) el juego tiene distintas variaciones, pero todas deben responder a las siguientes características:

- Es una actividad propia de la infancia
- Es considerada como una actitud que permite interactuar con la realidad.

- Es intrínseca en el niño
- Es espontáneo no requiere motivación ni preparación.
- Es motivador en sí mismo, porque es atractiva para el niño.
- Existe en su desarrollo un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas.
- No requiere material.
- Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.
- Psicológicamente, se considera que el juego sirve para liberar tensiones.
- Cambia con la edad, van apareciendo conforme el niño va evolucionando.
- Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora

El juego es una actividad innata que cambia conforme la edad del niño, no requiere de un objeto pues surge de forma espontánea, cumple una gran cantidad de características que tienen como fin promover el desarrollo integral a través de la sensación de gozo y placer que provoca al estar en interacción con su medio, aporta al bienestar físico, social y emocional, por lo cual es indispensable durante la niñez.

### **Importancia del juego**

Vergara (2017) manifiesta que el juego es un elemento vital en el crecimiento del niño, está vinculado con el desarrollo intelectual, afectivo, motriz y social, en nivel inicial es un recurso fundamental que toda docente debe utilizar.

A pesar de que varios adultos y padres de familia pueden pensar que es una actividad poco útil y de distracción, el juego implica una serie de procesos que ayudan al desarrollo integral del niño. Para Delgado (2011) las dimensiones principales en las que interviene son:

- **Afectiva- emocional:** el juego permite al niño exteriorizar sus emociones, controlar la ansiedad que le provocan ciertas situaciones, promover el desarrollo de la autoconfianza y autoestima. Además, la mayoría de las demostraciones de afecto entre adulto-niño ocurren durante el juego.
- **Social:** el juego es un recurso que promueve el nacimiento de las relaciones interpersonales y conductas adecuadas que debe tener el niño, porque mientras juega con sus pares aprende a compartir, respetar turnos, obedecer reglas y valores.
- **Cognitiva:** los juegos manipulativos son una excelente herramienta para que el niño aprenda a solucionar problemas a través de la comparación o discriminación de objetos, a la par surge el dominio del lenguaje puesto que el niño necesita comunicarse verbalmente con el adulto. Además, el juego facilita la creación de representaciones mentales.
- **Motora:** el vínculo entre juego y desarrollo motor es evidente, debido a las acciones que se realizan durante el juego el niño comienza a dominar y coordinar sus movimientos para desplazarse en el espacio, también favorece el conocimiento del esquema corporal.

### **El rol del docente en el juego**

Los maestros de educación inicial deben comprender que el juego es una actividad esencial en la infancia, por ello su predisposición es imprescindible para poner en práctica esta metodología en sus clases y no solo ellos sino todo el personal educativo debe utilizar el juego como un instrumento eficaz para promover el aprendizaje y el desarrollo del niño (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2018).

Armas (2013) indica que existe diferentes acciones que el docente puede realizar para activar el juego en los niños:

- Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen.
- Dedicar tiempo para el juego.
- Seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales que faciliten y enriquezcan el juego.
- Transmitir a los niños las normas básicas del juego.
- Enseñar los juegos tradicionales.
- Respetar las preferencias de juego de cada niño.
- Promover la igualdad.
- El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad personal.
- Observar el juego de los niños.
- Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego (p. 5).

El docente debe crear oportunidades, ofrecer tiempo, espacio adecuado y facilitar material para que se desarrolle el juego, debe actuar como mediador durante ese lapso para resolver cualquier conflicto que surja, teniendo en cuenta que las formas de juego varían de acuerdo con la edad del niño. No se debe fomentar el juego únicamente en los momentos extraescolares, también se lo debe implementar en el aula, para que el niño relacione al placer de aprender con el de jugar.

### **El juego como herramienta para el desarrollo integral**

El juego una estrategia fundamental en el salón de clases, porque es una actividad que permite el desarrollo de las habilidades motrices de una manera entretenida, generando

gozo y placer, además influye a nivel intelectual, emocional y social, favoreciendo el desarrollo integral del niño.

Está vinculado directamente con el desarrollo infantil, pues es una actividad innata y espontánea a la que el niño le dedica mucho tiempo, y permite el desarrollo de sus capacidades, habilidades, personalidad, de forma global le proporciona experiencias que le enseñan a convivir, crecer y madurar (Chamorro, 2010).

UNICEF (2018) menciona que "el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales" (p.7). A través del juego el niño no solo se divierte, sino que adquiere gran cantidad de conocimientos, porque está en contactos con sus pares, los adultos y el entorno.

El juego es una actividad lúdica que ayuda al desarrollo integral, permite experimentar varias sensaciones que van desde la diversión hasta la frustración, siendo un medio para el descubrimiento y control de emociones, además está en contacto con las normas de comportamiento y reglas de la sociedad, lo que lo ayuda adentrarse en el proceso de socialización.

En cuanto al desarrollo intelectual mientras el niño juega experimenta y descubre cosas nuevas, llevándolo a realizar ensayos de error- acierto para dar solución a los problemas que encuentre, siendo un instrumento eficaz para el desarrollo de las capacidades del pensamiento. En lo referente a lo motriz ayuda a descubrir la infinidad de movimientos que puede realizar con su cuerpo (Armas, 2013).

## **Influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa**

Navarro (2010) manifiesta:

El juego promueve el aprendizaje por que concita experiencias, tanteos, resultados, los somete a repetición y además mediante una formula agradable y placentera. Esta es la razón por la que el juego es buscado por el jugador, sobre todo por el niño, y es por lo que jugar es una actividad frecuente (p.185).

El juego permite el perfeccionamiento motor mediante el desarrollo del cuerpo y los sentidos. El control, equilibrio, fuerza, coordinación, precisión y confianza en el manejo del cuerpo, sirve para la realización de actividades lúdicas (Armas, 2013).

Pacheco (2011) afirma que a través de los juegos el niño desarrolla destrezas motrices que les permite tomar conciencia de su cuerpo, utiliza, controla estimula y desarrolla los sentidos a través de la interacción con objetos, conoce sus cualidades y el mundo que le rodea, aprende de la realidad adaptándola para modificarla según sus deseos.

La relación entre juego y desarrollo motor es evidente durante la infancia, pues esta actividad contribuye al proceso de maduración física e independencia en las actividades, pues al obtener control y coordinación en los movimientos el niño comienza un proceso de experimentación y exploración por sí solo (Chamorro, 2010).

El juego es una actividad que potencia el progresivo desarrollo motor, tiene múltiples beneficios en el niño, porque lo ayuda a desarrollar conciencia de su propio cuerpo involucra el movimiento de distintos grupos musculares, lo que contribuye al



perfeccionamiento de las habilidades y capacidades motrices de los niños, por lo cual esta estrategia se debe trabajar en las aulas de educación inicial.

Taboada (2018) asevera que el disfrute, placer y agrado que siente el niño al jugar refleja la necesidad de implementar este tipo de estrategias en el ámbito educativo, porque a través del juego el niño consigue generar y desarrollar distintos valores y a su vez permite el desarrollo de su autonomía e independencia, debido a que logra el dominio de sus movimientos. Sin embargo, el escaso uso del juego en las aulas ha generado en los niños dificultades para la realización de diversas acciones y actividades, produciendo un retraso en su desarrollo motor, puesto que no logran controlar, ni coordinar sus movimientos.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

Los materiales que se utilizaron en la presente investigación fueron: bibliográficos: libros, artículos científicos, revistas y tesis; de oficina: resma de papel boom, lápiz, esferos y carpetas; tecnológicos: computadora, celular y flash memory; didácticos: pelotas, cubos, cuentas, cuerda, cuentos y figuras geométricas.

El diseño de la investigación fue no experimental, porque no existió manipulación alguna de las variables, solamente se las observó para obtener datos de forma directa y realizar un análisis de la situación.

La investigación tuvo un enfoque mixto, debido a que se recolectó, analizó y se enlazó tanto datos cuantitativos como cualitativos durante el proceso de investigación, los cuales aportaron al desarrollo de esta.

Los métodos empleados en la investigación fueron: el descriptivo que se utilizó en la problemática, justificación y elaboración de la guía metodológica; analítico- sintético permitió estudiar la importancia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa en diversas fuentes bibliográficas para realizar la revisión de literatura y analizar e interpretar los resultados de las técnicas aplicadas durante el proceso investigativo. El inductivo- deductivo se empleó para establecer relaciones generales sobre la motricidad gruesa y el juego infantil, para posteriormente obtener argumentos claros para realizar las conclusiones y recomendaciones.

Las técnicas aplicadas en la investigación fueron: la observación que permitió al investigador detectar la dificultad que presentaba el niño al momento de aplicar la escala

valorativa y además percibir que no contaban con un espacio apropiado para que los niños juegen; la encuesta ayudó a recopilar datos mediante un cuestionario dirigido a los docentes para conocer las estrategias que utilizan en el proceso de enseñanza.

Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz, que permite realizar una valoración global y general de las siguientes áreas: motricidad gruesa: maduración neurológica, control de tono y postura, coordinación motriz de cabeza, miembros, tronco; motricidad fina-adaptativa: capacidad de coordinación de movimientos específicos, coordinación intersensorial: ojo-mano, control y precisión para la solución de problemas que involucran prehensión fina, cálculo de distancias y seguimiento visual; audición-lenguaje: evolución y perfeccionamiento del habla y el lenguaje: orientación auditiva, intención comunicativa, vocalización y articulación de fonemas, formación de palabras, comprensión de vocabulario, uso de frases simples y complejas, nominación, comprensión de instrucciones, expresión espontánea; personal-social: procesos de iniciación y respuesta a la interacción social, dependencia-independencia, expresión de sentimientos y emociones, aprendizaje de pautas de comportamiento relacionadas con el autocuidado.

Dicho instrumento se aplicó a niños de 4 a 5 años para realizar un diagnóstico y determinar en qué nivel de desarrollo se encontraban, los resultados reflejaron que existía un problema específico en la motricidad gruesa, es por ello que la investigación se enfoca en esta área.

La población estuvo conformada por 14 niños, para seleccionar la muestra se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico, que consiste en una elección acorde a los propósitos del investigador, la muestra seleccionada fue de 7 niños y 2 docentes de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

## f. RESULTADOS

### Resultados de la encuesta aplicada a las docentes

Tabla 2

*Talleres que reciben los niños*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Computación	2	100
Danza	2	100
Música	2	100

*Fuente:* Docentes Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

*Elaboración:* Diana del Rocío Carpio Encalada.

### Análisis e interpretación

Los talleres en las instituciones educativas promueven la adquisición de conocimiento y de participación social, es un método activo y eficaz. Sus objetivos son respetar la integridad del niño, promover la interacción social y mejorar las relaciones interpersonales. Entre los talleres más importantes en educación infantil están: pintura, modelado, muñecos, científico, música, multiactividad y manualidades (Pacheco, 2011).

De acuerdo con los datos obtenidos el 100% de docentes manifiesta que los niños reciben talleres de computación, danza y música.

Los talleres que reciben los niños en una institución educativa deben estar acorde a los intereses y motivaciones que ellos presentan, por lo cual se abordan distintos temas, las docentes al impartir los talleres de computación, danza y música, desarrollan nuevas habilidades trabajando de una forma colectiva y activa. Existe una amplia variedad de temas que se pueden utilizar para implementar nuevos talleres como son de manualidades, modelado, científico entre otros.

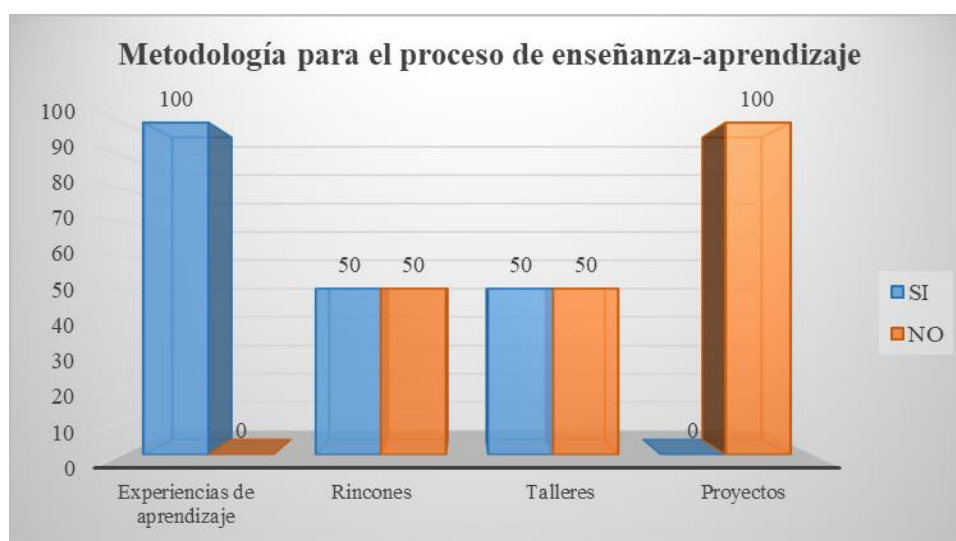
Tabla 3

*Metodologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje*

Indicadores	Si		No	
	f	%	f	%
Experiencias de aprendizaje	2	100	0	0
Rincones	1	50	1	50
Talleres	1	50	1	50
Proyectos	0	0	2	100

**Fuente:** Docentes Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

**Elaboración:** Diana del Rocio Carpio Encalada.



*Figura 1*

**Análisis e interpretación**

“Las estrategias son un medio, tienen valor solamente si resultan efectivas para facilitar el aprendizaje. Los educadores y docentes pueden seleccionar estrategias, adaptarlas o inventar nuevas, siempre pensando en los niños y en la disponibilidad de espacio y materiales” (Ministerio de Educación [MinEduc], 2015, p. 22).

De acuerdo con los datos obtenidos el 100% de docentes indican que en el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizan experiencias de aprendizaje; el 50% manifiestan que los rincones y los talleres; y el 100% no consideran los proyectos.

Las metodologías para el proceso de enseñanza- aprendizaje son estrategias de educación aplicadas por las docentes para que los estudiantes adquieran determinados aprendizajes, se pueden utilizar las experiencias de aprendizaje, los rincones y los talleres, las maestras siempre deben basarse en una variedad de estrategias innovadoras y creativas para las clases, presentando temas atractivos y material didáctico llamativo para promover el desarrollo motriz, intelectual y socioafectivo de los niños. Existen talleres importantes que deben implementarse en el salón de clase, como lo son: modelado, pintura, psicomotricidad y construcción.

Tabla 4

*Problemas comunes en clase*

<b>Indicadores</b>	<b>Si</b>		<b>No</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
TDA	0	0	2	100
TDAH	0	0	2	100
Dificultades de concentración	1	50	1	50
Dificultades de motricidad fina	0	0	2	100
Dificultades de motricidad gruesa	1	50	1	50
Dificultades en el lenguaje	2	100	0	0
Sobrepotección	0	0	2	100

**Fuente:** Docentes Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

**Elaboración:** Diana del Rocío Carpio Encalada.

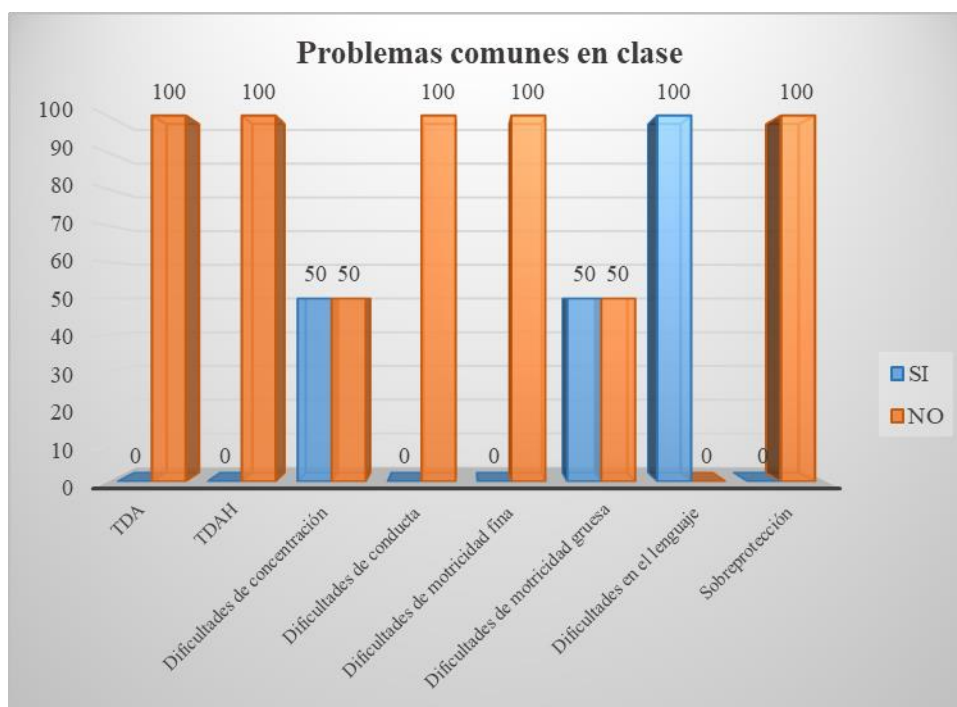


Figura 2

### Análisis e interpretación

En el aula de clases existen problemas de aprendizaje comunes a los que Vallejo (2010) se refiere como “campos muy distintos de la conducta que van desde trastornos de tipo perceptivo hasta problemas específicos de aprendizajes básicos, especialmente, los relacionados con la lectura, escritura y cálculo” (p. 1).

De acuerdo con los datos obtenidos el 50% de docentes manifiesta que los problemas más comunes en el salón de clase son dificultades de concentración y dificultades de motricidad gruesa; el 100% manifiesta que son dificultades en el lenguaje; y el 100% indican que no existen problemas TDA, TDAH, dificultades de conducta, dificultades de motricidad fina ni sobreprotección.

Los problemas comunes de aprendizaje en la clase son dificultades de concentración, motricidad gruesa y lenguaje. Estos problemas en el ámbito escolar causan un retraso en el

desarrollo integral del niño, por ello la docente debe conocer las técnicas e instrumentos que puede utilizar en el proceso aprendizaje para ayudar a que no haya un retraso en la adquisición de habilidades y destrezas en los niños, además, debe implementar estrategias para favorecer la atención y concentración

Tabla 5

*Medidas ante problemas*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Remitir al DECE	1	50
Hablar con los padres	0	0
Adaptaciones curriculares	1	50
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Docentes Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

*Elaboración:* Diana del Rocio Carpio Encalada.

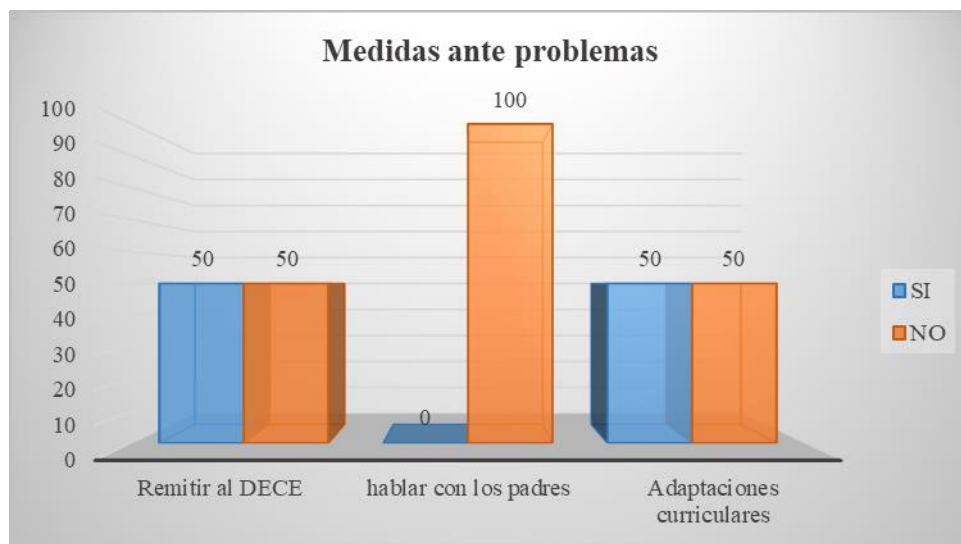


Figura 3

**Análisis e interpretación**

Los docentes cuando reconozcan que existe una situación conflictiva en el niño o entre los niños, deben actuar de forma pertinente y eficaz, adoptando acciones preventivas y de



seguimiento para su solución; también deberán informar inmediatamente al departamento de Consejería Estudiantil (MinEduc, 2015).

De acuerdo con los datos obtenidos el 50% de docentes indican que las medidas que toma con respecto a un problema es remitir al DECE y las adaptaciones curriculares; y el 100% manifiesta que no es necesario hablar con los padres.

Las medidas que deben tomar las docentes ante problemas que se susciten con los niños dentro del aula es primeramente remitir al DECE y planificar adaptaciones curriculares, que les permiten actuar de forma rápida y responsable para que no se vea afectado el desarrollo de las habilidades y capacidades de los niños.

Tabla 6

*Los niños asumen compromisos y reglas*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	2	100
No	0	0
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Docentes Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

*Elaboración:* Diana del Rocio Carpio Encalada.

### **Análisis e interpretación**

La convivencia escolar debe basarse en acuerdos y compromisos, para que exista un ambiente armónico que impulse el desarrollo positivo de las actividades dentro de la institución (MinEduc, 2020).

De acuerdo con los datos obtenidos el 100% de docentes manifiesta que los niños asumen compromisos de compartir reglas y cumplirlas.

Los niños al asumir compromisos y reglas dentro del aula, les permite facilitar la convivencia entre todas las personas que conforman la comunidad educativa, desarrollándose en clases un ambiente de respeto y tolerancia entre sus compañeros y maestra.

Tabla 7

*Participación de los niños dentro y fuera de clase*

<b>Indicadores</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Buena	2	100
Regular	0	0
Mala	0	0
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Docentes Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

*Elaboración:* Diana del Rocio Carpio Encalada.

### **Análisis e interpretación**

“La participación y cooperación de los estudiantes, los cuales les permita explorar y demostrar saberes, así como reflexionar acerca de las problemáticas sociales de su entorno y desarrollar habilidades para la vida vinculadas con la comunidad educativa” (MinEduc, 2020, p. 27).

De acuerdo con los datos obtenidos el 100% de docentes manifiesta que los niños tienen una buena participación dentro y fuera del salón de clases.

La participación de los niños dentro y fuera de clases les ayudará a ser autónomos e independientes, este acto interactivo le permite ir experimentando un rol activo dentro del contexto escolar y a su vez desarrollar habilidades socioemocionales.

## Resultados de la aplicación de la Escala abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz a los niños

Tabla 8

### *Motricidad gruesa*

Parámetros	f	%
Alerta	3	43
Medio	4	57
Medio Alto	0	0
Alto	0	0
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

*Elaboración:* Diana del Rocio Carpio Encalada.

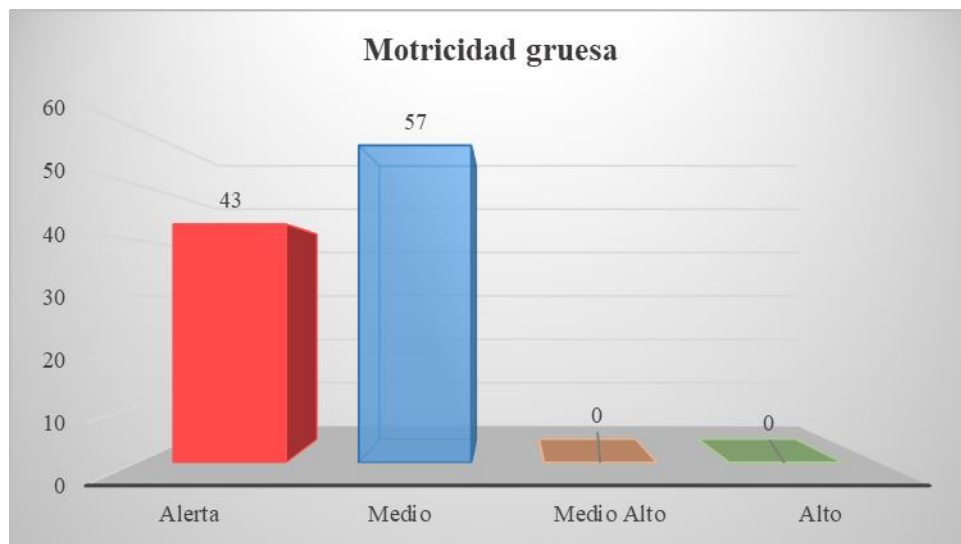


Figura 4

### Análisis e interpretación

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va desarrollando progresivamente para controlar su cuerpo y su fuerza de modo que puede, poco a poco, realizar acciones de manera coordinada como sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse (Mendoza, 2017).

De acuerdo con los datos obtenidos el 57% que corresponde a 4 niños se encuentra en un nivel medio en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa y el 43% que corresponde a 3 niños se encuentran en un nivel de alerta.

La motricidad gruesa consiste en el control progresivo de los músculos del cuerpo para realizar movimientos amplios. Los resultados en esta área indican un considerable porcentaje de niños que presenta un retraso en su desarrollo motor grueso debido a que durante la aplicación de la escala se pudo observar que presentan dificultades al realizar las siguientes actividades: camina en punta de pies; pararse en un solo pie, dar tres a más pasos en un pie; rebotar y agarrar la pelota; saltar a pies juntillas cuerda a 25 cm; caballito alternando los pies y saltar desde 60 cm de altura, al no poder ejecutar estas actividades se constata que los niños se encuentran en el parámetro de alerta y medio. Es por ello que las docentes deben realizar actividades dinámicas que estimulen el desarrollo del tono muscular, equilibrio y coordinación de movimientos.

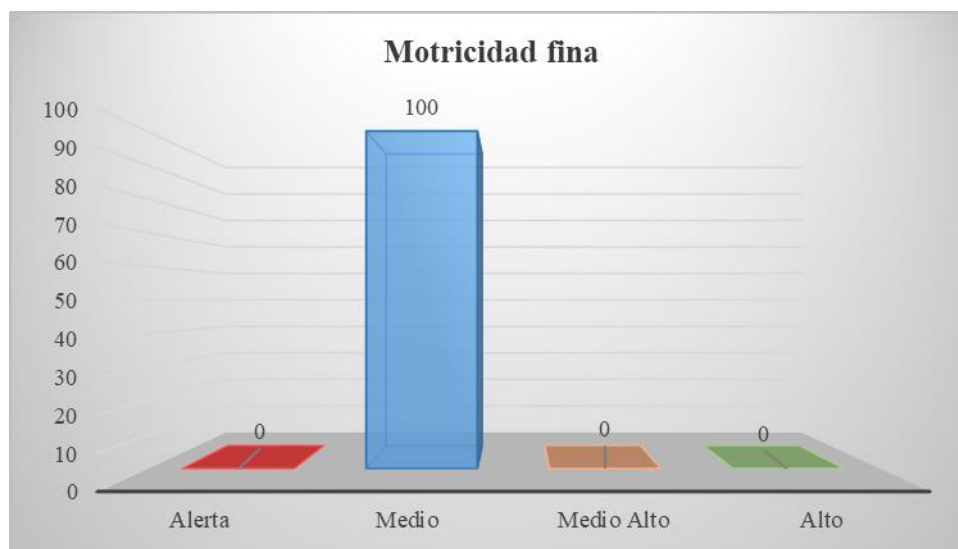
Tabla 9

*Motricidad Fina*

<b>Parámetros</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Alerta	0	0
Medio	7	100
Medio Alto	0	0
Alto	0	0
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

*Elaboración:* Diana del Rocio Carpio Encalada.



*Figura 5*

### **Análisis e interpretación**

La motricidad fina necesita mayor coordinación y precisión puesto que implica el control de los movimientos de la mano y los dedos, por ello involucra un nivel de maduración y aprendizaje previo. Es una habilidad esencial para realizar las actividades escolares. Es normal que al inicio existan dificultades en el dominio de esta habilidad (Mendoza, 2017).

De acuerdo con los datos obtenidos el 100% que representa a 7 niños está en un nivel medio de desarrollo de la motricidad fina.

La motricidad fina involucra el control de movimientos pequeños y precisos, los mismo que son utilizados en el proceso de lectoescritura en nivel inicial, la información estadística muestra que los niños se encuentran en un nivel medio, lo cual es normal ya que al empezar este proceso tienen dificultades. Para seguir estimulando el desarrollo de esta área la docente debe poner en prácticas diversas actividades grafoplásticas con la finalidad de fortalecer la pinza digital en los niños.

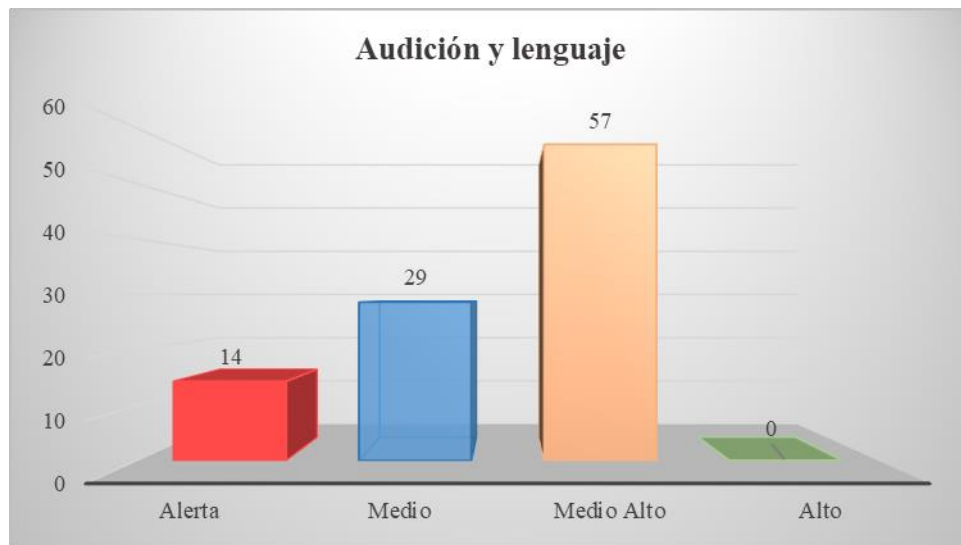
Tabla 10

*Audición y lenguaje*

<b>Parámetros</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Alerta	1	14
Medio	2	29
Medio Alto	4	57
Alto	0	0
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

**Elaboración:** Diana del Rocio Carpio Encalada.



*Figura 6*

**Análisis e interpretación**

La audición es el sentido más significativo ligado al lenguaje debido a que permite aprender, desarrollar e interiorizar los sonidos recibidos para poderse comunicar. Los niños van desarrollando el lenguaje mediante la imitación de lo que escuchan de los adultos (Pérez y Salmerón, 2006).

De acuerdo con los datos obtenidos el 57% que corresponde a 4 niños están en un nivel medio alto de desarrollo de la audición y lenguaje; el 29% que corresponde a 2 niños están en un nivel medio y el 14% que corresponde a 1 niño está en alerta.

La audición y lenguaje se encuentran íntimamente vinculados, debido a que los niños aprenden a comunicarse a través de la imitación de palabras escuchadas, al no existir un adecuado desarrollo o estimulación se pueden desencadenar problemas al expresar lo que piensan o desean, la docente debe realizar con los niños ejercicios que estimulen a los órganos que intervienen en la producción de fonemas, practicar con ellos canciones, retahílas, rimas y trabalenguas.

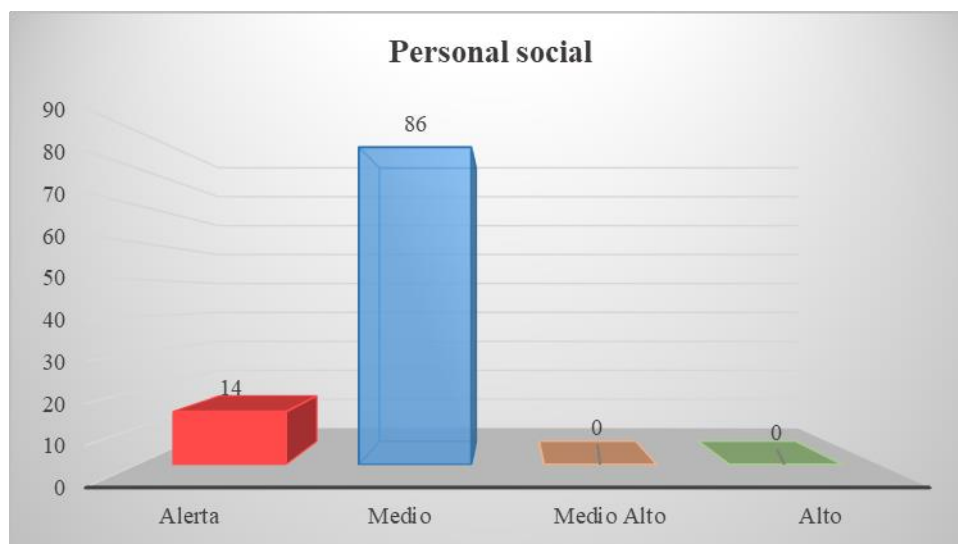
Tabla 11

*Personal social*

<b>Parámetros</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Alerta	1	14
Medio	6	86
Medio Alto	0	0
Alto	0	0
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI.

*Elaboración:* Diana del Rocío Carpio Encalada.



*Figura 7*

### **Análisis e interpretación**

Durante los primeros años de vida del niño se estructuran y consolidan elementos primordiales para el desarrollo de la personalidad y los procesos de interacción social, en los cuales tienen mayor impacto las personas emocionalmente significativas, por ello cabe destacar la importancia de la familia y la escuela en el desarrollo emocional y socioafectivo (Campo,2014).

De acuerdo con los datos obtenidos el 86% que corresponde a 6 niños están en un nivel medio, y el 14% que representa a 1 niño está en un nivel de alerta.

En el desarrollo del área personal social de los niños están involucrados directamente los familiares y personas más cercanas, que inicia de la relación que tenga con estos para luego formarse su personalidad, el sentido de pertenencia y las habilidades para la solución de conflictos, dentro de la escuela es un factor muy importante, son las amistades que formen y las tareas que delegue su maestra que le permitirán asumir responsabilidades.



## **g. DISCUSIÓN**

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad dar a conocer la relación entre el juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, para ello se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz que permitió diagnosticar que la mitad de los niños presentaba problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa, por tal motivo se diseñó una propuesta metodológica con actividades dinámicas e innovadoras.

Las dificultades en el desarrollo de habilidades motoras se evidencian en una gran mayoría en niños de 0 a 6 años, siendo un tema de gran preocupación desde principios del siglo XX. Las instituciones del Ecuador en la actualidad aún no cuentan con los recursos necesarios, ni con una infraestructura adecuada para promover el desarrollo de las destrezas motrices, siendo afectado el desarrollo integral de los niños.

El primer objetivo específico: Identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Para efectuar el diagnóstico se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz que permitió realizar una valoración de las áreas de motricidad gruesa, motricidad fina, audición- lenguaje y personal-social. Con los resultados obtenidos de la escala se detectó que casi la mitad de niños presentaban un retraso en el desarrollo motor grueso al presentar dificultades al realizar actividades como caminar en punta de pies, pararse en un solo pie, dar tres a más pasos en un pie, rebotar y agarrar la pelota, saltar a pies juntillas cuerda a 25 cm, caballito alternando los pies y saltar desde 60 cm de altura, siendo evidente la falta de equilibrio, control y coordinación sus movimientos, lo cual afecta gravemente a su desarrollo, pues como menciona Tomasz y Almeida (2019) el desarrollo de la motricidad en los niños es vital porque estimula el crecimiento, beneficia al sistema perceptivo, contribuye a la producción de conexiones sinápticas y favorece al

control corporal; convirtiéndose en una base fundamental para el proceso madurativo y la adquisición de conocimientos.

Con relación al segundo objetivo: Conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años. Para obtener la información se elaboró y aplicó una encuesta a las docentes, en cuyas respuestas manifestaron que empleaban experiencias de aprendizaje, rincones y talleres en el proceso de enseñanza, lo cual es contradictorio con respecto a los resultados obtenidos, puesto que con la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz y mediante la observación se verificó que casi la mitad de los niños presentaban retrasos en el desarrollo motriz grueso. El juego es una estrategia metodológica importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque hace las clases más dinámicas, al mismo tiempo que favorece el aprendizaje y madurez de los niños, por ello debe estar incluido en las actividades pedagógicas (Megías y Lozano, 2019).

El tercer objetivo específico: Diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles. Para su cumplimiento se diseñó una guía denominada "moviendo mi cuerpo voy aprendiendo" con 40 actividades dinámicas e innovadoras que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa a través de distintas actividades para fortalecer la coordinación, equilibrio, tono muscular, fuerza y precisión. La misma fue entregada a la docente de la institución para su posterior aplicación. Se corroboró la importancia del juego en el desarrollo motor con la investigación realizada por Cruz, Martínez, Cruz, y Urgilez (2018) en la que manifiestan que el juego es un recurso vital para la adquisición de habilidades motoras que la docente debe utilizar, debido a que es una manera divertida en la que las docentes promueven el desarrollo de la motricidad gruesa, sin provocar cansancio o aburrimiento en el niño.

Finalmente, con los resultados de la investigación realizada, se deduce que a pesar de que las docentes manifiestan que aplican experiencias de aprendizaje, rincones y talleres, los resultados no son los esperados, pues se verifico que existe un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, con ello se recalca la importancia de aplicar el juego como una estrategia metodológica vital en el proceso de enseñanza- aprendizaje, debido a que través del gozo y diversión que proporciona promueve el desarrollo motriz, intelectual y socioemocional.

## **h. CONCLUSIONES**

- La prevalencia de problemas de motricidad gruesa se verificó con la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz, la misma que arrojó en sus resultados que los niños se encontraban en un nivel de alerta y medio en su desarrollo motor grueso porque presentaban dificultades al realizar actividades como caminar en punta de pies, pararse en un solo pie, dar tres a más pasos en un pie, rebotar y agarrar la pelota, saltar a pies juntillas cuerda a 25 cm, caballito alternando los pies y saltar desde 60 cm de altura, siendo evidente la falta de equilibrio, control y coordinación en sus movimientos.
- Las estrategias utilizadas por las docentes fueron verificadas por medio de una encuesta, la misma que reflejó en sus resultados que aplicaban experiencias de aprendizaje, rincones y talleres en el proceso de enseñanza. Sin embargo, existió una contradicción de acuerdo a los resultados obtenidos en el diagnóstico, puesto que las docentes no aplican correctamente dichas estrategias metodológicas.
- Se diseñó una guía de actividades denominada "moviendo mi cuerpo voy aprendiendo" con el objetivo de fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años por medio de distintos tipos de juegos divertidos, dinámicos e innovadores. La misma fue entregada a la institución para su posterior aplicación.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Se sugiere que los docentes evalúen periódicamente a los niños para detectar los problemas que presentan en el desarrollo motor y poder buscar estrategias metodológicas adecuadas que permitan el perfeccionamiento de las habilidades motrices.
- Motivar a las docentes a que se capaciten continuamente en la metodología del juego infantil para que se planifiquen actividades dinámicas, atractivas y entretenidas que favorecen el desarrollo motor en los niños.
- Aplicar la guía metodológica que se dejó en la escuela, la cual está basada en diversos tipos de juegos creativos e interesantes que promueven el dominio del cuerpo y que tienen como fin priorizar el desarrollo motriz grueso a través de la diversión.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Albornoz, E. (2017). Guía de actividades para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de edad centro de educación inicial forestal del distrito metropolitano de Quito. *Conrado*, 13(60), 120-124.
- Almeida, A. (2021). *La motricidad fina y su importancia para el desarrollo integral de niños y niñas de educación inicial II* (Tesis Pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador.
- Armas, H. (2013). Importancia del juego en el desarrollo integral infantil. *SATHIRI*, (4), 167-174.
- Campo, L. (2014). El desarrollo del autoconcepto en niños y niñas y su relación con la interacción social en la infancia. *Psicogente*, 17(31), 67-79.
- Cañizares, J. y Carbonero, C. (2018). *Temario resumido de oposiciones de Educación Física (LOMCE): Acceso al cuerpo de maestros*. Sevilla, España: Wanceulen.
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Cruz- Gavilanes, T., Martínez, C., Cruz- Gavilanes, Y. y Urgilez, M. (2018). El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Horizontes de Enfermería*, (7), 141-154.
- Cruz, S. y Maganto, C. (2010). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. *Dialnet*, 27-64.
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Paraninfo.
- Gallardo-López, J. y Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos*. (24), 41-51.

- Garófano, 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. *EmásF*, 8(47), 89-105.
- Gil, P. y Abellán, J. (2016). *Mediación educativa. Juegos, ocio y recreación*. Madrid, España: Pirámide.
- Gómez, J. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4).
- Gonzaga, S. (2018). La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos (CNH) “San José” de la ciudad de Loja. Periodo lectivo 2017-2018 (Tesis Pregrado). Universidad Nacional de Loja, Ecuador.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- López, P. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. New York, Estados Unidos: Unicef.
- Lozano, A., González, M., y Ostrosky, F. (2016). Batería neuropsicológica para preescolares: presentación. *EduPsykhé*, 15 (1), 15-30.
- Martín, D. (2013). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Madrid, España: Pirámide.
- Martínez, A., Guzmán, C. y Asprilla, C. (2016). *La importancia de la motricidad gruesa en la primera infancia* (Tesis Pregrado). Corporación universitaria minuto de Dios Antioquia, Colombia.
- Martínez, M y Cruces, H. (2014). Signos de alarma en el desarrollo psicomotor. *Neuropediatría*.
- Medina, V. (5 de abril de 2017). Beneficios de la psicomotricidad para niños [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>

- Megías, A., y Lozano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas. El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Editex.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias Educativas*, 2 (2), 1- 20.
- Meneses, E., Cobos, D., Martín, A., Molina, L. y Martínez, A. (2018). *Innovagogía 2018 IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Libro de Actas 20, 21 y 22 de marzo de 2018*. Sevilla, España: AFOE.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2015). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2015). *Normativa sobre solución de conflictos en las instituciones educativas*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2020). *Proyecto Educativo Institucional para la Convivencia Armónica*. Quito, Ecuador.
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, España: INDE.
- Ordoñez, M. y Tinajero, A. (2014). *Estimulación temprana. Guía para padres y maestros*. Madrid, España: Cultural.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. Quito, Ecuador.
- Pacheco, M. (2011). El juego en la etapa infantil. *Profesionales de la enseñanza*, (17), 1-11.
- Pacheco, M. (2011). Los rincones en educación infantil. *Profesionales de la enseñanza*, (15).
- Pacheco, M. (2011). Los talleres en el aula de infantil. *Profesionales de la enseñanza*, (16).



- Pérez, M. (2011). Psicomotricidad: etapas en la elaboración del esquema corporal en educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 360-365.
- Pérez, P., y Salmerón, T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Pediatría Atención Primaria*, 6 (32),111-125.
- Rosas, L. (2019). *Coordinación motora en niños del nivel inicial* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Tumbes, Perú.
- Taboada, B. (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública n° 23/mx-p de Vilcashuamán región Ayacucho en el año académico 2018* (tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Lima, Perú.
- Tomasz, M. y Almeida, L. (2019). Desarrollo de las habilidades motrices de los niños menores de 5 años. *Pasa la voz*.
- Vallejo, M. (2010). Dificultades de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, 25, 1-10.
- Venegas-Rubiales, F., García, M. y Venegas-Rubiales, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322\_3. Málaga, España: IC Editorial.
- Vergara, M. (2017). El juego: inicios e importancia en la educación. Educación, *UNIFÉ* (23), 53-55.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

**MOVIENDO MI CUERPO VOY APRENDIENDO**

**AUTORA:** Diana del Rocio Carpio Encalada.

**LOJA – ECUADOR  
2020**

## **TÍTULO:** Moviendo mi cuerpo voy aprendiendo

### **1. PRESENTACIÓN**

La presente propuesta alternativa tiene como finalidad proponer actividades innovadoras, dinámicas y divertidas para que la docente aplique en clases, las mismas que se enfocan al mejoramiento de la motricidad gruesa a través del juego.

La motricidad gruesa es el control progresivo de los músculos grandes del cuerpo que permite realizar de forma autónoma las actividades diarias que exigen el dominio y coordinación de movimientos, se requiere de actividades estimulantes y dinámicas para que los niños la vayan desarrollando.

El juego una estrategia fundamental en el salón de clases, porque es una actividad que permite el desarrollo de las habilidades motrices de una manera entretenida, generando gozo y placer, además influye a nivel intelectual, emocional y social, favoreciendo el desarrollo integral del niño.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

El juego es una actividad que potencia el progresivo desarrollo motor, involucra el movimiento de las distintas partes del cuerpo, lo que contribuye al perfeccionamiento de las habilidades y capacidades motrices de los niños, por lo cual esta estrategia se debe trabajar en las aulas de educación inicial.

Sin embargo, el escaso uso del juego en las aulas ha generado en los niños dificultades para la realización de diversas acciones y actividades, produciendo un retraso en su desarrollo motor, puesto que no logran controlar, ni coordinar sus movimientos.

Es por ello que a través de la presente propuesta se pretende motivar a las docentes para que utilicen en sus planificaciones diversos juegos que favorezcan al desarrollo de las habilidades motoras de los niños, esta es una etapa infantil es muy importante que favorece el área motriz y así prevenir futuros problemas que afecten a su crecimiento.

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

- Facilitar una guía didáctica a las docentes de la Escuela de Educación Básica Partícula Siglo XXI con diversos tipos de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

#### **Objetivos específicos**

- Elaborar diversos juegos motores, cooperativos y simbólicos para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.
- Proveer a las docentes de una guía metodológica que ayude al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años.

## **4. CONTENIDOS**

### **Definición de motricidad gruesa**

La motricidad gruesa hace referencia al dominio que se tiene en la realización de movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes grupos musculares. Este dominio se refleja al realizar acciones de manera coordinada y armónica (Albornoz, 2017).

### **Esquema corporal**

Es la imagen del propio cuerpo, formada a partir de la interacción que niño tiene con su entorno al realizar acciones en reposo o en movimiento, dichas acciones proporcionan información sensorial que debe ser interpretada y guardada, pues ayudan a la interiorización del esquema corporal (Cañizares y Carbonero, 2018).

### **Lateralidad**

Cruz y Maganto (2010) manifiestan que mientras el niño va creciendo se va desarrollado la dominancia lateral, que es la predilección de manejo por una de las partes simétricas del cuerpo, mano, pie, ojo, oído. Este proceso depende de la dominancia hemisférica, y se presenta de forma cruzada, así si la dominancia hemisférica es izquierda, la dominancia lateral será derecha e inversamente.

### **Coordinación**

La coordinación se define como la destreza para ejecutar correctamente movimientos generales y específicos que requieren de rapidez y precisión, permitiendo mover de manera armonizada músculos concretos para realizar una acción (Rosas, 2019).

## **Equilibrio**

Martin (2013) define al equilibrio como "el mantenimiento estable del centro de gravedad del cuerpo, en situaciones estáticas o desplazándose en el espacio" (p.68). El equilibrio facilita el control postural y la ejecución de movimientos, se vincula preferencialmente con el espacio y ayuda a desarrollar en el niño el esquema corporal y la organización espaciotemporal.

## **Definición del juego**

Delgado (2011) define al juego como una actividad innata en el ser humano, que lo ayuda a comprender y relacionarse con su entorno. Es una actividad compleja que contribuye al desarrollo integral del niño porque abarca lo físico, psicológico, emocional y social.

## **Tipos de juego**

Venegas, García y Venegas (2018) exponen la siguiente clasificación según el número de participantes:

- **Juego individual:** sucede cuando el niño juega sin relacionarse con sus pares, por lo general en los juegos de razonamiento lógico, simbólicos y motores el niño juega solo.
- **Juego en parejas:** estos juegos se desarrollan normalmente con el educador, implican cierto nivel de interacción.
- **Juego paralelo:** el niño juega solo, pero está en compañía de sus pares, a simple vista puede parecer que juegan juntos, pero si se observa con atención se nota que no exista interacción entre ellos.

- **Juego en grupo:** los niños disfrutan al jugar con los adultos y sus compañeros, requieren de gran interacción, además de organización porque el juego se desarrolla con un objetivo común.

## 5. METODOLOGÍA

La metodología aplicada en esta guía es activa debido a que las actividades planteadas implican una serie de movimientos, desplazamientos, giros, saltos, etc., que ayudan a mejorar las habilidades motrices, el material utilizado es de fácil acceso e innovador para motivar el interés de los niños. La Guía Didáctica consta de 40 actividades, que se van a desarrollar en 8 semanas, donde se aplican diversos juegos, cada actividad está compuesta por objetivos, procedimiento y al final de cada 5 actividades se realizará la evaluación a través de una lista de cotejo que permitirá evidenciar si se han cumplido los logros que se pretenden alcanzar.

## 6. EVALUACIÓN

La evaluación será continua, se ejecutará mediante la observación y el seguimiento, por medio de los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica, para conocer el avance o mejora de los niños con la propuesta alternativa entregada y así, verificar si el juego infantil ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa.

Al finalizar cada semana se realizará una evaluación a través una lista de cotejo que contienen los siguientes aspectos a evaluar:

- Identifica las partes del cuerpo.
- Reconoce derecha e izquierda en sus extremidades superiores e inferiores.
- Mantiene la coordinación mientras sigue secuencias.



- Desarrolla fuerza y precisión en las extremidades superiores e inferiores.
- Perfecciona el equilibrio y coordinación

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, E. (2017). Guía de actividades para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de edad centro de educación inicial forestal del distrito metropolitano de Quito. *Conrado*, 13(60), 120-124.
- Cañizares, J. y Carbonero, C. (2018). *Temario resumido de oposiciones de Educación Física (LOMCE): Acceso al cuerpo de maestros*. Sevilla, España: Wanceulen
- Cruz, S. y Maganto, C. (2010). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. *Dialnet*, 27-64.
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Paraninfo.
- Martin, D. (2013). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Madrid, España: Pirámide.
- Rosas, L. (2019). *Coordinación motora en niños del nivel inicial* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Tumbes, Perú.
- Venegas-Rubiales, F., García, M. y Venegas-Rubiales, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322\_3. Málaga, España: IC Editorial.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**



**GUÍA DE ACTIVIDADES DE JUEGOS PARA LA MOTRICIDAD GRUESA  
"MOVIENDO NUESTRO CUERPO VAMOS APRENDIENDO"**

**AUTORA:** Diana del Rocio Carpio Encalada.

**LOJA – ECUADOR**

**2020**

## SEMANA 1

### ACTIVIDAD 1

#### Decoremos siluetas



*Fuente:* <https://n9.cl/3dbn>

**Objetivo:** Identificar las distintas partes del cuerpo

**Recursos:**

- Papelógrafos
- Temperas
- Marcadores

**Procedimiento:** la docente colocara en parejas a los niños para que se recuesten boca arriba sobre los papelógrafos y vayan trazando con marcador negro su silueta, después de que todos los niños hayan terminado se les entregara temperas para que cada uno decore su silueta. Finalmente, se les hará preguntas para que identifiquen las partes del cuerpo en las siluetas decoradas que realizaron.

## ACTIVIDAD 2

### A bailar con el globo



*Fuente:* <https://n9.cl/4212b>

**Objetivo:** Identificar las distintas partes del cuerpo

**Recursos:**

- Música
- Globos

**Procedimiento:** se agrupa a los niños en parejas para que bailen sujetando el globo con las distintas zonas del cuerpo, sin dejarlo caer. El docente ira mencionando la zona del cuerpo con la que se lo va a sujetar al globo, por ejemplo "el pecho", "la espalda", "las rodillas", "la frente", etc. Ganará la pareja a la que se le haya caído en menos ocasiones el globo.

### ACTIVIDAD 3

#### El robot sin pilas



*Fuente:* <https://n9.cl/4etj>

**Objetivo:** Ejecutar movimientos en distintas velocidades.

**Recursos:**

- Música

**Procedimiento:** el docente dirá a todos los alumnos que son robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El profesor les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, y los niños deberán ir moviendo lentamente esa parte hasta que quede inmóvil, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente el docente podrá recargar las pilas de los participantes.

## ACTIVIDAD 4

### Circuito de las poses



*Fuente:* <https://n9.cl/v4ds>

**Objetivo:** Imitar distintas poses con su cuerpo

**Recursos:**

- Goma
- Cartulinas
- Piezas
- Cinta

**Procedimiento:** se colocarán las piezas que conforman el cuerpo a una distancia de dos metros de los niños, luego se armaran tres grupos, todos los niños del grupo deben correr para traer solo una pieza, una vez que hayan traído todas las piezas cada grupo debe armar la figura que les corresponde y pegarla con goma sobre una cartulina, finalmente deben imitar la pose que armaron del cuerpo humano. Ganará el grupo que termina más pronto.

## ACTIVIDAD 5

### Armando mi cuerpo



*Fuente:* <https://n9.cl/j64p4>

**Objetivo:** Representar el cuerpo humano de forma creativa

**Recursos:**

- Tapas plásticas
- Canción "Las partes de mi cuerpo"

**Procedimiento:** la docente enseñara la canción "las partes de mi cuerpo" a los alumnos, luego cantaran todos juntos y finalmente los niños bailaran la canción. Después se colocará una caja con tapas frente a cada estudiante y se le pedirá que arme con ellas su figura.

## EVALUACIÓN

<b>Escala valorativa</b>												
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido   EP= En progreso   I=Iniciado</b>											
<b>Indicadores de evaluación</b>	Identifica las distintas partes del cuerpo			Ejecuta movimientos en diferentes velocidades			Imita varias poses con su cuerpo			Representa el cuerpo humano		
	<b>Nombres</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>



## SEMANA 2

### ACTIVIDAD 6

#### Bolos coloridos



*Fuente:* <https://n9.cl/zdgo>

**Objetivo:** Identificar mano derecha e izquierda

**Recursos:**

- Bolos
- Pelotas

**Procedimiento:** se dividirá en dos grupos a los niños, se colocarán a una distancia de dos metros de los bolos, y se les dará una pelota, todos tendrán una oportunidad para lanzar hasta que el grupo logre derribar todos los bolos, primero todos derribarán los bolos con la mano derecha y luego con la mano izquierda.

## ACTIVIDAD 7

### Futbolistas



*Fuente:* <https://n9.cl/hnoh>

**Objetivo:** Identificar pie derecho e izquierdo

**Recursos:**

- Pelotas
- Pañoletas

**Procedimiento:** la mitad de los alumnos tendrán balón y el resto no. Los niños que no tienen balón tienen que robarlo a los que tienen. Y los que tienen pueden desplazar el balón primero con el pie derecho, luego con el pie izquierdo y por último lo harán con los dos pies. Se colocará una pañoleta en la pierna con la que pueden patear el balón.

## ACTIVIDAD 8

### Globo bailarín



*Fuente:* <https://n9.cl/1kqqm>

**Objetivo:** Reconocer derecha e izquierda en sus extremidades superiores e inferiores

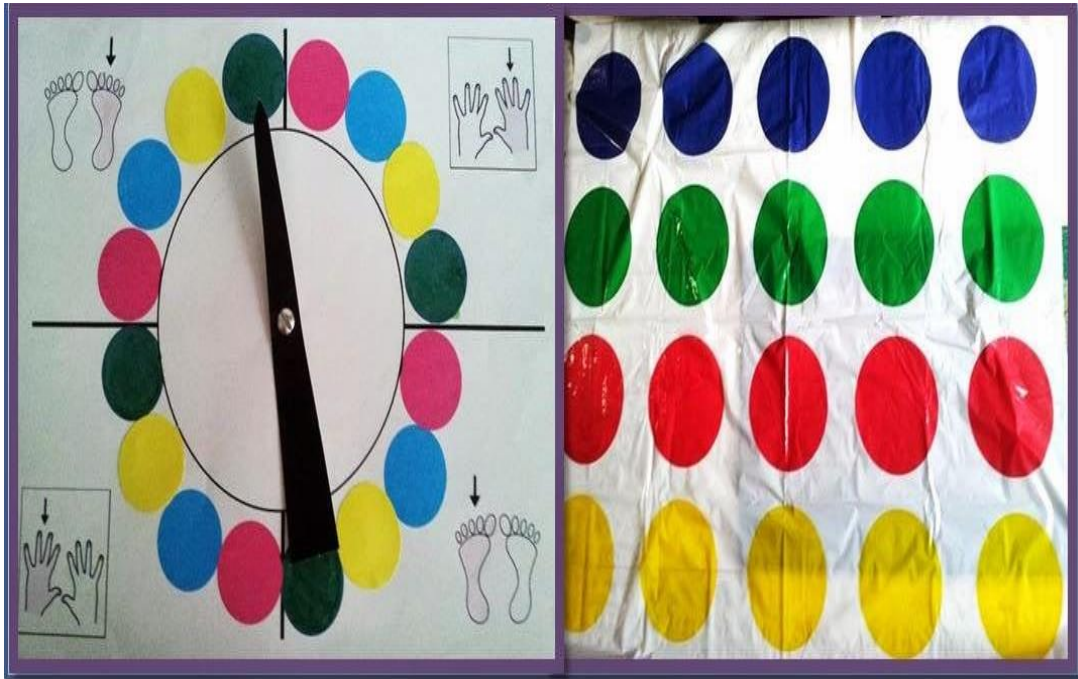
**Recursos:**

- Música
- Globos

**Procedimiento:** se dará a cada alumno un globo, se indicará que primero deben elevarlo solo con la mano derecha, luego con la izquierda, después deben alzarlo el globo con el pie derecho y finalmente con el pie izquierdo. La docente también puede ir intercalando órdenes por ejemplo "mano derecha y luego pie izquierdo"

## ACTIVIDAD 9

### Twister



*Fuente:* <https://n9.cl/eibr>

**Objetivo:** Reconocer derecha e izquierda en sus extremidades superiores e inferiores

**Recursos:**

- Twister
- Ruleta

**Procedimiento:** se le indicará al niño que debe girar la ruleta y que según lo que le salga pondrá su mano o pie en un determinado color del juego, por ejemplo "mano derecha en el color amarillo" o "pie izquierdo en el color azul". Cada niño ejecutara cuatro acciones que le salgan en la ruleta.

## ACTIVIDAD 10

### Sigue las huellas



*Fuente:* <https://n9.cl/bnox>

**Objetivo:** Afianzar la lateralidad mientras siguen patrones

**Recursos:**

- Imágenes
- Cinta

**Procedimiento:** se indica al niño que debe poner atención al patrón del circuito que habrá en el suelo para que no se equivoque mientras salta. Primero se repasará por las huellas que tienen intercalada manos y pies, después solo por las huellas donde están los pies, el niño deberá ir diciendo hacia qué dirección se encuentran las huellas.

## EVALUACIÓN

<b>Escala valorativa</b>												
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido    EP= En progreso    I=Iniciado</b>											
<b>Indicadores de evaluación</b>	Identifica mano derecha e izquierda			Identifica pie derecho e izquierdo			Reconoce mano derecha e izquierda en sus extremidades superiores e inferiores			Afianza su lateralidad al seguir patrones		
<b>Nombres</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

**SEMANA 3**  
**ACTIVIDAD 11**

**No te quedes afuera**



*Fuente:* <https://n9.cl/jbqp>

**Objetivo:** Reconocer nociones de espacio

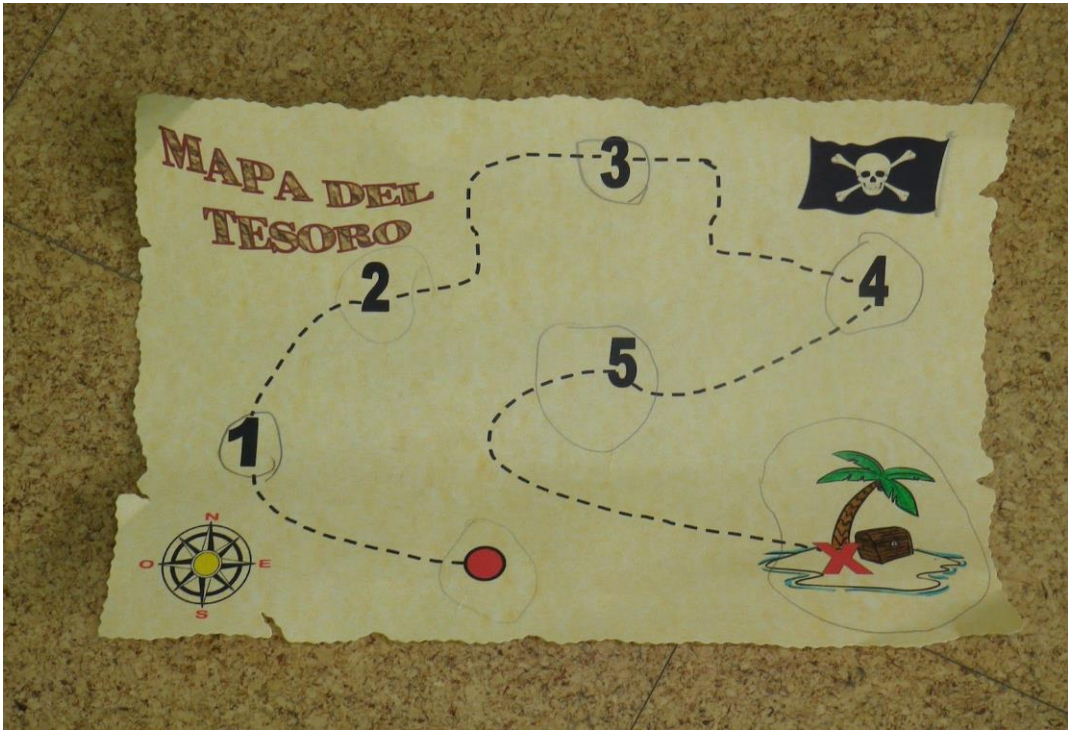
**Recursos:**

- Aros

**Procedimiento:** la maestra coloca varios aros en el piso para darle ordenes al niño para que coloque dentro del aro alguna parte de su cuerpo, por ejemplo "poner los pies en el aro", "poner una mano en el aro y después dará la orden de que entren al aro un cierto número de niños, por ejemplo "dos niños en el aro rojo" o "cinco niños en el aro verde".

## ACTIVIDAD 12

### Buscando el tesoro



*Fuente:* <https://n9.cl/uzst>

**Objetivo:** Reconocer nociones de espacio

**Recursos:**

- Cuento
- Mapas

**Procedimiento:** se leerá a los niños el cuento "La búsqueda del tesoro". Luego se dividirá a los alumnos en tres grupos para entregarles un mapa para que hallen el tesoro perdido que se encuentra oculto dentro de la escuela.



## ACTIVIDAD 13

### La gallinita ciega



*Fuente:* <https://n9.cl/u4198>

**Objetivo:** Mover su cuerpo con confianza y agilidad en su entorno

**Recursos:**

- Música
- Pañuelos

**Procedimiento:** se debe elegir al niño que llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, para que no pueda ver nada. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles. Para jugar a este juego, se comienza recitando este verso: Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.

## ACTIVIDAD 14

### El gato y el ratón



*Fuente:* <https://n9.cl/47ub>

**Objetivo:** Mover su cuerpo con confianza y agilidad en su entorno

**Recursos:**

- Mascaras

**Procedimiento:** se designará a dos niños para que hagan de "gato" y "ratón", y se les entregara mascararas para que las utilicen, mientras juegan. Luego se colocará a los niños en varias columnas, mirando hacia el mismo lado, con los brazos extendidos a los lados. El gato y el ratón deben correr por los "pasillos", entre las filas. Los jugadores deben defender al "ratón" cambiando de posición, de modo que los pasadizos se hagan "a lo largo" en lugar de "a lo ancho" del grupo de filas o columnas, cuando el docente da la señal para el cambio de frente. Antes de iniciar se entabla un diálogo entre "el gato" y "el ratón". Gato: "A que te agarro ratón". Ratón: "A que no gato ladrón".

## ACTIVIDAD 15

### Sal de la trampa



*Fuente:* <https://n9.cl/gep15>

**Objetivo:** Controlar los movimientos de su cuerpo

**Recursos:**

- Aros

**Procedimiento:** se prepara con los alumnos tres estructuras con aros en las que dentro se encuentren sus compañeros, luego se les dirá que intenten salir sin derrumbar la estructura.

Luego se repetirá el procedimiento con los niños faltantes.

## EVALUACIÓN

<b>Escala valorativa</b>									
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido   EP= En progreso   I=Iniciado</b>								
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Reconoce nociones de espacio</b>			<b>Se mueve con confianza y agilidad en su entorno</b>			<b>Controla los movimientos de su cuerpo</b>		
	<b>Nombres</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>

## SEMANA 4

### ACTIVIDAD 16

#### Tragapelotas



*Fuente:* <https://n9.cl/xqpom>

**Objetivo:** Perfeccionar los lanzamientos

**Recursos:**

- Pelotas

**Procedimiento:** se coloca a todos los niños en una fila a una distancia de 1 metro de donde se encuentra el tragapelotas. A cada niño se le da una pelota y éste debe lanzarla para atinar. Se deberá tomar nota del puntaje conseguido por cada niño.

## ACTIVIDAD 17

### Campo minado



*Fuente:* <https://n9.cl/21gf4>

**Objetivo:** Mantener la coordinación dinámica mientras atraviesa objetos.

**Recursos:**

- Peluches
- Juguetes
- Pañoletas

**Procedimiento:** se coloca junto a los niños peluches, juguetes y pañoletas que cubran todo el piso, después uno por uno tendrá que cruzar el aula sin que toque ninguno de los objetos, si toca alguno deberá comenzar de nuevo. Los demás niños ayudaran a observar si el compañero toca los objetos.

## ACTIVIDAD 18

### El baile de las sillas



*Fuente:* <https://n9.cl/12la>

**Objetivo:** Expresar varios movimientos con su cuerpo

**Recursos:**

- Música
- Globos

**Procedimiento:** se colocará una silla menos del total de alumnos formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los alumnos se deberán situar de pie alrededor de las sillas y uno detrás de otro. Cuando comienza a sonar la música, todos los alumnos deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción. En el momento que pare la música, cada alumno deberá sentarse en una silla, el que se quede sin silla será eliminado. El juego se reanudará quitando una silla y así hasta que quede sólo una y dos contrincantes. El último en salvarse será el ganador.

## ACTIVIDAD 19

### Circuito de figuras geométricas



*Fuente:* <https://n9.cl/skep>

**Objetivo:** Coordinar movimientos mientras sigue secuencias

**Recursos:**

- Pelotas
- Cintas
- Cartones

**Procedimiento:** se le pedirá al niño que sigan un patrón de figuras que está en el piso, por ejemplo, la docente le dirá "salta únicamente sobre los cuadrados" o "salta únicamente sobre los cuadrados" al terminar el circuito deberá lanzar una pelota a un cartón que estará a 1 metro de distancia.



## ACTIVIDAD 20

### Llegando a la meta



*Fuente:* <https://n9.cl/91po>

**Objetivo:** Tener mayor control de su cuerpo

**Recursos:**

- Piso de foami
- Tarjetas
- Dado

**Procedimiento:** todo el circuito está conformado por quince casilleros. El niño debe lanzar el dado y según el número que le salga ira avanzando por los casilleros de foami que se colocarán en el piso, los casilleros 3, 7, 9 y 11 tendrán la imagen de una tarjeta, si el niño cae en uno de esos casilleros tendrá que seleccionar alguna de las tarjetas que le muestra la docente, en dichas tarjetas habrá las siguientes órdenes: completaras en camino saltando sobre un pie, retrocede tres casilleros, completaras el camino saltando de espaldas y avanza cuatro casilleros.

## EVALUACIÓN

<b>Escala valorativa</b>															
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido    EP= En progreso    I=Iniciado</b>														
<b>Indicadores de evaluación</b>	sus			Mantiene la coordinación			Expresa			Coordina			Tiene mayor control de		
	Perfecciona	lanzamientos		dinámica	mientras	atraviesa objetos	varios	con	su	cuerpo	movimientos	sigue	secuencias	su	cuerpo
<b>Nombres</b>	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## SEMANA 5

### ACTIVIDAD 21

#### Somos marionetas



*Fuente:* <https://n9.cl/v4oot>

**Objetivo:** Perfeccionar el equilibrio y coordinación

**Recursos:**

- Marioneta

**Procedimiento:** la docente les indicará a los niños que son marionetas que están siendo controlados por un marionetista, teniendo un hilo en cada extremidad, en la espalda, y la cabeza. También les dirá que el marionetista va tirando de las diferentes cuerdas con el fin de que vayan haciendo diferentes acciones. Pasado un rato se les dice que el marionetista en cuestión es torpe y de vez en cuando deja caer una de las cuerdas, con lo que deben dejar totalmente muerta la parte del cuerpo correspondiente durante unos segundos. El juego termina diciendo que al marionetista se le caen todas las cuerdas por lo que la marioneta cae al piso. Todos estos movimientos serán ejecutados por la docente con la marioneta que llevara a clases.

## ACTIVIDAD 22

### Las estatuas



*Fuente:* <https://n9.cl/pdi2>

**Objetivo:** Desarrollar coordinación rítmica

**Recursos:**

- Música

**Procedimiento:** se colocará música para que los niños bailen sin parar. El docente detendrá el sonido en cualquier momento y los niños deberán quedarse totalmente quietos, mientras tanto pasará por el lado de los niños y observará quién comete el error de mover alguna parte de su cuerpo, si alguien se mueve será separado del grupo.

Empieza de nuevo la música y continúa así la eliminación de más niños hasta llegar al ganador.

## ACTIVIDAD 23

### El camaleón



*Fuente:* <https://n9.cl/u3f2n>

**Objetivo:** Ejecutar desplazamientos en distintas velocidades

**Recursos:**

- Objetos

**Procedimiento:** la docente les dirá a los alumnos que deben imitar los movimientos del camaleón. De este modo, los niños se recostarán en el suelo y debe agarrar un objeto situado a uno, dos y tres metros de distancia, desplazándose hacia él gateando muy lentamente de ida y regreso. Solo pueden traer un objeto a la vez.

## ACTIVIDAD 24

### El universo



*Fuente:* <https://n9.cl/gmja>

**Objetivo:** Realizar movimientos de estiramiento y distensión

**Recursos:**

- Ninguno

**Procedimiento:** los alumnos formaran un círculo y la docente les explicara que según las palabras que dice deberán ejecutar un movimiento. Cuando diga "cielo" los niños se estirarán, cuando se diga "tierra" dejaran que el cuerpo y los brazos caigan, cuando diga "marte" se estiraran hacía la derecha, cuando diga "venus" se estiraran hacía la izquierda y cuando diga "aire" se pararan rectos.

## ACTIVIDAD 25

### Reloj de sol



*Fuente:* <https://n9.cl/ck9c>

**Objetivo:** Ejecutar movimientos de estiramiento y distensión

**Recursos:**

- Ninguno

**Procedimiento:** los niños deberán formar un círculo para recostarse estirando los brazos en forma de cruz. Cuando la docente diga “son las doce”, colocaran los brazos por encima de la cabeza. A medida que la docente vaya indicando las horas, los niños irán separando los brazos poco a poco. Cuando se diga el nombre del alumno, hará como si fueras un rayo de sol que se estira, y después se levantara lentamente.

## EVALUACIÓN

<b>Escala valorativa</b>												
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido   EP= En progreso   I=Iniciado</b>											
<b>Indicadores de evaluación</b>	Perfecciona el equilibrio y coordinación			Desarrolla coordinación rítmica			Ejecuta desplazamientos en distintas velocidades			Se relaja a través de movimientos de estiramiento y distensión		
<b>Nombres</b>	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I



## SEMANA 6

### ACTIVIDAD 26

#### Laberinto de colores



*Fuente:* <https://n9.cl/cqh8>

**Objetivo:** Caminar en una sola dirección sin perder el equilibrio

**Recursos:**

- Cintas

**Procedimiento:** se colocarán cintas de diversos colores en el piso y se les pedirá a los niños que sigan el camino. Después se les dará un vaso de agua lleno para que recorran el camino, si se les cae agua deben comenzar de nuevo.

## ACTIVIDAD 27

### No lo dejes caer



*Fuente:* <https://n9.cl/i17z>

**Objetivo:** Controlar su postura al caminar.

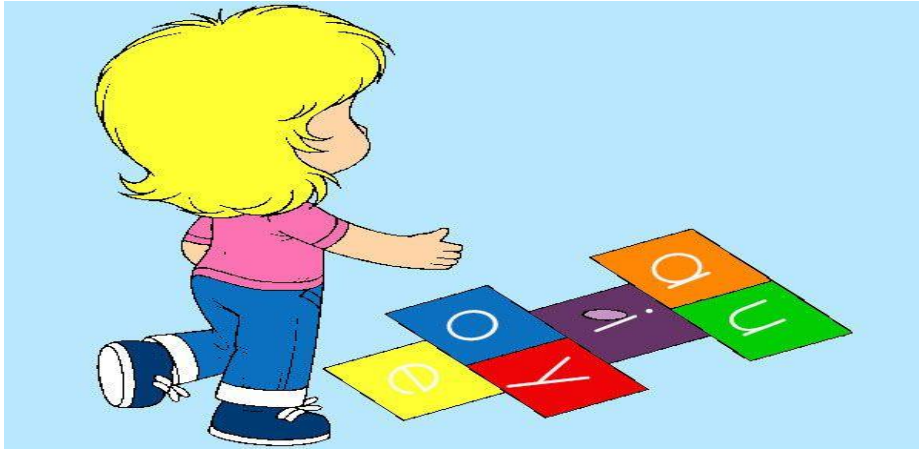
**Recursos:**

- Libros
- Tomates

**Procedimiento:** el docente colocara a todos los niños en una fila, primero les entregara un libro que colocaran en su cabeza para que caminen con el sin hacerlo caer. Una vez cruzada la línea de meta se intercambiará el libro por un tomate, si se cae el objeto deberán intentarlo de nuevo.

## ACTIVIDAD 28

### Rayuela de vocales



*Fuente:* <https://n9.cl/zzapj>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al saltar

**Recursos:**

- Tiza
- Piedra pequeña

**Procedimiento:** se debe dibujar en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas 10 cajas donde se colocarán las vocales y en las cajas sobrantes caritas. El niño debe situarse detrás de la rayuela, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga piedra no se puede pisar. El niño comienza a recorrer el circuito saltando en un pie los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. Al momento de regresar debe agarrar la piedra y deberá decir tres palabras que inicien con la vocal donde cayó la piedra. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

## ACTIVIDAD 29

### Dando brincos



*Fuente:* <https://n9.cl/gpqc>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al saltar

**Recursos:**

- Bandejas
- Temperas
- Papelógrafos

**Procedimiento:** se debe armar dos grupos para que brinquen de bandeja en bandeja, teniendo en su mano una tempera, cuando hayan pasado todos los integrantes se les entregara un papelógrafo para que cada grupo dibujen un mural.

## ACTIVIDAD 30

### Imitando animales



*Fuente:* <https://n9.cl/zk4p5>

**Objetivo:** Trabajar con todo su cuerpo para ejecutar distintos movimientos

**Recursos:**

- Cuento
- Cintas

**Procedimiento:** se marcará con la cinta un camino en distintas direcciones, a cada metro de distancia se colocará un objeto de distintos tamaños para que sea travesado. Luego se les leerá a los niños el cuento "La selva", luego se les dirá que deben imitar el caminar de todos los animales que aparecieron en el cuento por el camino de la cinta.

## EVALUACIÓN

<b>Escala valorativa</b>													
<b>Valoración</b>	A= Adquirido   EP= En progreso   I=Iniciado												
<b>Indicadores de evaluación</b>	Camina en una dirección sin perder el equilibrio			Controla su postura al caminar			Mantiene el equilibrio al saltar			Trabaja todo su cuerpo para ejecutar distintos movimientos.			
	<b>Nombres</b>	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## SEMANA 7

### ACTIVIDAD 31

#### Aros para lanzar



*Fuente:* <https://n9.cl/oi6q2>

**Objetivo:** Realizar lanzamientos en una sola dirección

**Recursos:**

- Platos
- Tubos

**Procedimiento:** realizamos dos equipos, a cada jugador se le entregará una misma cantidad de aros para que los lancen al tubo, una vez culminado su número de intentos seguirá el siguiente niño. Se anotará el puntaje para saber cuál es el ganador.

## ACTIVIDAD 32

### El mantel mágico



*Fuente:* <https://n9.cl/lx16t>

**Objetivo:** Mantener la coordinación visomotora mientras traba en equipo

**Recursos:**

- Mantel
- Pelotas de distintos tamaños

**Procedimiento:** se entregará un mantel a los niños, todos se ubicarán alrededor de el para que lo puedan sostener, sobre el mantel habrá tres pelotas, deben intenten que la pelota caiga por los hoyos.



## ACTIVIDAD 33

### Goleadores



*Fuente:* <https://n9.cl/oazf>

**Objetivo:** Patear la pelota en una sola dirección

**Recursos:**

- Pelota
- Portería

**Procedimiento:** todos los alumnos se colocarán en fila frente a la portería y sucesivamente van a ir pateando la pelota para que metan gol. La docente ira a anotando el número de goles de cada alumno y al final se dirá cuál es el ganador.

## ACTIVIDAD 34

### Telaraña atrapa moscas



*Fuente:* <https://n9.cl/xok46>

**Objetivo:** Desarrollar fuerza y precisión en las extremidades superiores e inferiores

**Recursos:**

- Aros
- Cinta
- Algodón

**Procedimiento:** se dividirá a los niños en dos grupos y a cada integrante se le debe entregar una bolita de algodón para que las lancen hacia la telaraña. Gana quien logro dejar más bolitas en la telaraña.

## ACTIVIDAD 35

### Rescatando pelotas



*Fuente:* <https://n9.cl/89b3>

**Objetivo:** Desarrollar fuerza y precisión en las extremidades superiores e inferiores

**Recursos:**

- Pelotas
- Bandejas

**Procedimiento:** se armarán dos grupos con los alumnos, cada niño deberá intentar sacar con los pies las pelotas que estarán frente a él en una bandeja. Los grupos tendrán tres turnos para participar y ganara el grupo que haya sacado más pelotas de la bandeja.

## EVALUACIÓN

<b>Escala valorativa</b>												
<b>Valoración</b>	A= Adquirido   EP= En progreso   I=Iniciado											
<b>Indicadores de evaluación</b>	Realiza lanzamientos en una sola dirección			Mantiene su coordinación visomotora			Patea la pelota en una sola dirección			precisión en las extremidades superiores e inferiores		
<b>Nombres</b>	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I	A	EP	I

## SEMANA 8

### ACTIVIDAD 36

#### Pelota zig- zag



*Fuente:* <https://n9.cl/wd5a>

**Objetivo:** Desarrollar reflejos y coordinación óculo- manual

**Recursos:**

- Pelotas

**Procedimiento:** formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo.

## ACTIVIDAD 37

### Ángeles y diablos



*Fuente:* <https://n9.cl/qoxaw>

**Objetivo:** Utilizar su fuerza

**Recursos:**

- Retahíla
- Cuerda

**Procedimiento:** hay un ángel y un diablo que asignan colores a los compañeros. El ángel y el diablo tienen que ir diciendo colores hasta que adivinen el color del participante.

Retahíla: (ángel): pom pom, soy el ángel que viene cruz a cuestras, quiero uno color,...

(Diablo): soy el demonio que viene a pincharos con el tenedor... Una vez elegidos todos

los niños, se forman los dos grupos y se tira de una cuerda, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia.

## ACTIVIDAD 38

### Stop doble



*Fuente:* <https://n9.cl/w9yuy>

**Objetivo:** Lograr desplazarse en diferentes direcciones velozmente

**Recursos:**

- Pañuelo

**Procedimiento:** Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la ligará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo.

## ACTIVIDAD 39

### Coloca en el lugar



*Fuente:* <https://n9.cl/c636>

**Objetivo:** Desarrollar el tono muscular y control postural

**Recursos:**

- Cinta
- Tubos de papel higiénico
- Pelotas

**Procedimiento:** marcaremos un camino que este en zigzag, en cada punto de inflexión se colocará un tubo de papel higiénico y alado una pelota, el niño deberá recorrer el camino sentado, deberá sujetar con sus pies la pelota y colocarla sobre el tubo de papel.



## ACTIVIDAD 40

### El reto



*Fuente:* <https://n9.cl/bg7id>

**Objetivo:** Desarrollar coordinación y agilidad

**Recursos:**

- Pañuelos

**Procedimiento:** Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro.

## EVALUACIÓN

<b>Escala valorativa</b>																
<b>Valoración</b>	<b>A= Adquirido    EP= En progreso    I=Iniciado</b>															
<b>Indicadores de evaluación</b>	Desarrolla y coordinación óculo- manual			Utiliza su fuerza demás			Logra desplazarse en diferentes direcciones velozmente			Desarrolla el tono muscular y control postural			Desarrolla coordinación y agilidad.			
<b>Nombres</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>	

**K. ANEXOS**



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

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

#### **TEMA**

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS  
DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR SIGLO XXI  
UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020**

**Proyecto de tesis previa a la obtención del  
título en Licenciada en Ciencias de la  
Educación; Mención: Psicología infantil y  
Educación Parvularia.**

#### **AUTORA:**

**Diana del Rocio Carpio Encalada.**

**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 PARTICULAR SIGLO XXI UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020

## **b. PROBLEMÁTICA**

Los primeros años de escolaridad que abarcan desde los 3 a 7 años son de gran relevancia para un apropiado desarrollo motor. Este periodo supone un proceso de adquisición de habilidades motrices fundamentales para el niño.

Para Mendoza (2017) la 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.2).

La motricidad gruesa abarca el continuo control del cuerpo, lo que le permite al niño adquirir las habilidades para caminar, correr, saltar y así poder explorar su entorno. Es de vital importancia ir estimulando la motricidad del niño desde pequeño para que conforme vaya creciendo su bienestar no se vea afectado.

Las dificultades en el desarrollo de habilidades motoras, evidenciada en una gran mayoría de niños entre 0 a 6 años, han sido desde principios del siglo XX una preocupación para la comunidad (Missuina, Gaines, Soucie y Malean, 2006).

La motricidad es un tema de preocupación en los últimos años; por ende, tanto los padres de familia como las entidades educativas, deben propiciar ambientes que fomenten la formación integral de los niños, debido a que la motricidad viene a ser el medio de integración y adaptación del niño al medio que le rodea.

Actualmente el Ecuador presenta atrasos en el uso de los recursos para el desarrollo de las destrezas motrices y en infraestructura, él 43.9% de las instituciones

educativas cuentan con el material suficiente, esto afecta al desarrollo integral, cognitivo y educativo de los niños y jóvenes, que deben ser los portadores de nuevos aprendizajes a escala mundial. (INEC, 2014).

Una de las actividades propicias para el desarrollo integral del niño es el juego, a través de este aprende mientras se entretiene. El juego proporciona múltiples beneficios por lo cual en la actualidad se lo considera un elemento primordial en la educación.

A nivel físico la función del juego es desarrollar habilidades motrices y aprender a controlar el cuerpo. El juego provoca una liberación de energía, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones al niño para lograr los resultados anhelados.

La Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI, está ubicada en las calles Olmedo entre Miguel Riofrío y Azuay, del barrio 24 de Mayo, de la ciudad de Loja, cuenta con espacios reducidos para desarrollar el proceso educativo entre ellos las aulas y el patio, está conformada por 15 docentes, 2 administrativos y 141 estudiantes entre nivel Inicial I y séptimo grado. Cuenta con 9 aulas con una capacidad de hasta 20 estudiantes, una sala de computación, una cancha deportiva, una cafetería y un laboratorio. La institución educativa funciona en horario matutino.

El motivo de este trabajo radica en el hecho verificar la motricidad gruesa de los niños de Inicial II de la Escuela de Educación Particular Siglo XXI, durante el periodo 2019-2020, mediante la elaboración de una propuesta alternativa para dejar en la escuela y poder coadyuvar a la problemática, por el nivel de retraso motor que presentan los niños es preocupante.

Cabe aclarar que la Universidad Nacional de Loja, a través de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, propuso la realización de un trabajo de investigación conjunto, en el cual se realizó un diagnóstico común en 31 instituciones públicas y privadas, con un total de 465 niños entre 4 y 5, dichos resultados se tabularon y se identificó que el problema generalizado es la motricidad gruesa.

Por lo expuesto, es necesario plantear el siguiente problema 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 Particular Siglo XXI ubicado en la ciudad de Loja, período 2019-2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación cumple un papel muy importante en el ámbito educativo, debido a que el juego es una estrategia metodológica que debe ser puesta en práctica de manera adecuada en las instituciones, propicia el desarrollo integral del niño, por lo cual debe ser elemento fundamental en la educación.

Con los resultados obtenidos de la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz, se diagnosticó un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, que al no ser atendida con la respectiva importancia puede provocar serios problemas que interferirán en su desarrollo.

A nivel motriz el juego tiene gran impacto debido a que se necesita la coordinación de los músculos para ejecutar movimientos como caminar, correr o saltar, este desarrollo y dominio del cuerpo para realizar dichos movimientos le permiten al niño ir relacionándose con su entorno.

A través del juego el niño investiga y experimenta por si solo de forma espontánea, lo que le permite ir relacionando sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes. El juego implica una serie de procesos que ayudan al niño a adquirir conocimientos, desarrollar su motricidad y reforzar valores, además es una actividad agradable, por ello el maestro debe utilizarlo en sus clases, porque es una manera más dinámica y amena para enseñar.



La razón por la que se realiza la presente investigación es para verificar si existe el suficiente conocimiento sobre el beneficio de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa, y de qué manera pueden ser utilizados los mismos para ayudar al desarrollo de los niños.

Esta investigación es factible de realizar, se cuenta con la autorización de los directivos de la institución educativa, se coordinó con docentes, padres de familia y niños sujetos al proceso de investigación, además la investigadora cuenta con los recursos económicos y materiales necesarios para cumplir la meta planteada.

El proyecto de investigación tiene un gran aporte social, debido a que se va a contribuir con una propuesta alternativa que servirá como referente para aplicarse a futuro, lo cual beneficiará a los niños, docentes y a la institución educativa, puesto que el área motriz de los niños se encuentra afectada de acuerdo al diagnóstico realizado.

La investigadora al realizar el actual trabajo de investigación pondrá en práctica los conocimientos adquiridos durante su proceso de profesionalización, obtendrá experiencia en su campo laboral, y además dará cumplimiento a uno de los requisitos fundamentales de las normas políticas de la universidad, para obtener el título profesional en licenciada en ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general**

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020.

##### **Objetivos específicos**

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

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

Garza (1978) define la motricidad gruesa como "el control de los movimientos del cuerpo producidos por los músculos generales, permitiendo al niño desarrollarse desde la dependencia absoluta hasta desplazarse solo" (p.11).

El control progresivo de los músculos del cuerpo permite que el niño vaya desarrollando su autonomía y se convierta en un ser independiente, puesto que no requerirá ayuda del adulto para realizar actividades cotidianas.

La motricidad gruesa hace referencia al dominio que se tiene al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes grupos musculares. Este dominio se refleja al realizar acciones de manera coordinada y armónica.

El desarrollo de la motricidad gruesa permite realizar movimientos precisos y sincronizados como caminar, correr, saltar, trepar, etc., que sirven al niño para relacionarse con su medio e ir experimentado.

### **Bases del desarrollo motor**

El desarrollo motor comprende los cambios que se producen en la conducta motora y son puestos en práctica durante la interacción con el entorno.

Desde el nacimiento el niño se enfrenta a una serie de cambios físicos, debido a que evoluciona de una manera rápida y dinámica, este proceso le permite estar en contacto con su medio y se basa en dos leyes del desarrollo:

**Ley céfalo-caudal:** según la cual el niño empieza controlando la cabeza, y zonas próximas a ella, y de ahí va extendiendo dicho control hacia abajo, hasta llegar a las partes más inferiores de cuerpo.

**Ley próximo-distal:** al mismo tiempo que el niño va controlando su cuerpo de arriba hacia abajo, lo va controlando desde el eje de su organismo hacia los laterales (muñeca y dedos). Es por ello por lo que la articulación del hombro se controla antes que la del codo, y esta antes que la del control de la muñeca, para terminar con el control de los dedos. (Martín, 2013, p. 34)

### **Desarrollo de la motricidad**

El desarrollo es el proceso que abarca la maduración, la evolución y el crecimiento del individuo, desde el nacimiento hasta la adultez. Por lo cual se produce la maduración de sus capacidades y habilidades debido a que el crecimiento de su cuerpo ocurre de forma progresiva.

El desarrollo de la motricidad empieza desde el nacimiento e implica que el niño atraviese las siguientes etapas:

- **0-6 meses:** el niño es completamente dependiente de su cuidador, progresivamente ira ganando movilidad hasta poder iniciar con el rasteo o gateo de arrastre; será capaz de girar de posición ventral a dorsal y viceversa y de sentarse solo, apoyándose en sus manos.

- **6 meses- 1 año:** debido a su destreza motriz el niño será un experto gateador y es probable que ya caminé, todos los movimientos que realice serán realizados por la curiosidad que el niño sienta por explorar su ambiente.
- **1-2 años:** el niño adquiere gran destreza al desplazarse, caminara con soltura, subirá escaleras con apoyo, saltara con los pies juntos, y podrá saltar sin caerse. Siente una inmensa curiosidad por su entorno.
- **2-3 años:** se ven importantes avances a nivel motriz grueso y comenzará a ser más independiente, subirá escaleras sin apoyo y alternando los pies, podrá correr y parar repentinamente, y puede manejar el triciclo.
- **3-4 años:** en esta edad habrá adquirido coordinación y equilibrio de movimientos para caminar (punta-talón), correr y saltar, logra mayor independencia y autonomía.
- **4-5 años:** en esta etapa el niño tiene buen sentido del equilibrio y coordinación en espacios reducidos. Todo el proceso de maduración física desemboca en una gran destreza de movimientos finos.

Siempre suceden nuevos avances según la edad en la que se encuentre el infante, debido a que en un principio el niño comienza siendo un ser totalmente dependiente el desarrollo de las habilidades motrices lo convierten en un ser independiente y autónomo, que no requiere ayuda, ya que posee gran destreza al realizar acciones de la vida cotidiana.

### **Áreas de la motricidad gruesa**

Según Sánchez (2006)

Por medio de la actividad motriz, el hombre puede actuar en su medio para modificarlo y modificarse, en pocas palabras, el movimiento adapta a los seres humanos a la

realidad. Todo tipo de movimiento es resultado de la contracción motriz que produce el desplazamiento del cuerpo, o de los segmentos que la componen y el comportamiento de equilibrio (p.104).

El desarrollo de la actividad motriz del niño le permite ir explorando su entorno y experimentar a través de los movimientos que realiza, el progreso de estas habilidades motrices implica otras áreas que permitirán la total dependencia para desplazarse.

### **Esquema corporal**

Según Ballesteros (como se citó Cruz y Maganto, 2010), este concepto se puede definir como "la representación que tenemos de nuestro cuerpo, de los diferentes segmentos, de sus posibilidades de movimiento y de acción, así como de sus diversas limitaciones" (p.9).

Para la elaboración del esquema corporal se requiere de la maduración neurológica y sensorial, la interacción social y el desarrollo del lenguaje. Dicho proceso comienza desde el nacimiento y finaliza aproximadamente a los 11 o 12 años.

Los trastornos del esquema corporal que no se deben a una causa neurológica, se relacionan con déficits en su aprendizaje o en su representación, por una incorrecta lateralización, concepción espacial o por no poder situar el cuerpo como un objeto en el espacio.

### **Lateralidad**

Según Cruz y Maganto (2010):

El cuerpo humano, aunque a nivel anatómico es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. El término lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa (p.10).

El infante durante su crecimiento va a desarrollar una dominancia lateral que se verá reflejada en la preferencia de utilización de las partes de su cuerpo, esta preferencia se establece entre los 3 y 6 años.

Los trastornos de la lateralidad pueden provocar dificultades en la organización perceptiva, organización espacial y lectoescritura, por lo cual es importante prestar atención al dominio que presenta el niño al realizar las actividades de la vida diaria.

### **Estructuración espacio-temporal**

El tiempo y el espacio se conjugan para formar la organización espacio temporal, debido a que todas las acciones de la vida cotidiana suceden en un tiempo y lugar determinado.

El espacio es todo lo que rodea al niño, el lugar donde se desplaza y se relaciona, todo esto ocurre en una determinada duración, que permite establecer el principio y el fin de los movimientos o actividades que realice el infante. El espacio y el tiempo se complementan mutuamente.

## **Equilibrio**

Martin (2013) define al equilibrio como "el mantenimiento estable del centro de gravedad del cuerpo, en situaciones estáticas o desplazándose en el espacio " (p.68).

El equilibrio facilita el control postural y la ejecución de movimientos, se vincula preferencialmente con el espacio y ayuda a desarrollar en el niño el esquema corporal y la organización espacio-temporal.

## **Importancia de la motricidad gruesa**

Según Latorre (citado en Ponce de León y Alonso Ruiz, 2009) la educación psicomotriz es 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:

- 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.
- Mediante la acción, el niño adquiere experiencias (directas con su propio cuerpo) que aseguran su desarrollo evolutivo, pues la movilidad le permite la incursión en el mundo que le rodea.
- Se va formando la propia personalidad a través del movimiento, fundamental para las necesidades biológicas, intelectuales y socio-afectivas del niño (p.91)

La motricidad gruesa es de vital importancia ya que permite al infante explorar e interactuar con el entorno a través del cuerpo, además favorece el desarrollo integral y



proporciona bienestar emocional, a través de la liberación de energía que se da al realizar diversos movimientos y acciones.

### **Beneficios de la motricidad gruesa**

El correcto desarrollo de las habilidades motrices gruesas proporciona múltiples beneficios en el niño, entre ellos tenemos:

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo (Mediana, 2017, párr.4).

El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia en los niños, porque permitirá realizar diversas acciones como saltar, correr, trepar, mantener la coordinación y equilibrio, todas estas acciones implican el trabajo de los músculos del cuerpo, por ello se debe realizar un seguimiento acerca de la evolución de sus habilidades motrices, ya que

cualquier retraso puede ser un indicio de una futura patología que podrá ser tratada por medio de diferentes ejercicios.

Toda actividad o ejercicio que realice el niño influye en los aspectos motores, cognitivos y afectivos, por ello muy importante la estimulación motriz durante la infancia, puesto que ayuda al desarrollo integral.

## **EL JUEGO**

El juego es una actividad placentera y divertida, que se produce de forma espontánea y voluntaria, tiene un fin eminentemente interno y requiere de cierta participación activa por parte del jugador.

Es juego es una actividad necesaria, que resulta natural en el ser humano ya que la realiza por la satisfacción que genera, ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas, por lo cual contribuye al desarrollo integral del infante.

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton y Smith, 1978, p.114).

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

### **El juego funcional (hasta los 6 meses)**

Se produce desde el nacimiento. Esta etapa se caracteriza por el papel esencial del adulto, ya que desempeña un rol importante en la estimulación del niño. Los juegos que se dan en este periodo se centran en las diversas funciones corporales y los movimientos del niño, que se caracterizan por su espontaneidad y poca coordinación.

Durante los primeros meses el niño comienza actuando sobre su propio cuerpo reconociéndolo a través del contacto visual y bucal al final de esta etapa surgen los juegos con objetos.

### **El juego de exploración (6- 12) meses**

En esta etapa se destaca el uso de objetos durante el juego, se caracteriza primordialmente porque el niño ejecuta juegos de exploración con cierta intencionalidad. Esta será una nueva forma de entretenimiento para el niño, por lo cual va a repetir la acción reiteradamente en busca de un resultado.

### **El juego de autoafirmación (1-2 años)**

En esta etapa el objeto ya no es tan importante, puesto que el niño muestra más interés por sí mismo y el descubrimiento de sus propias posibilidades, luchando contra sus dificultades, esto le va a permitir afirmar su identidad.

Con el inicio del lenguaje se va a producir un vínculo más cercano con el adulto debido a la interacción que tienen, lo que provocara varios intercambios afectivos a través del contacto, los gestos y las expresiones.

### **El juego simbólico (2-4 años)**

Gil y Abellán (2016) denominan al juego simbólico como "juego imaginario, de fantasía y de imaginación, es característico de la etapa preoperacional. Estos juegos se manifiestan debido a la capacidad de representar mentalmente una idea que se atribuye a una cosa" (p.24).

Estos juegos se caracterizan por la irrealidad de las acciones, la simulación de ideas sencillas, la creación de esquemas simbólicos y asimilaciones simples. El niño está en capacidad de interpretar escenas y simularlas, estos juegos se relacionan con su medio familiar y social.

### **El juego presocial (4-6 años)**

En estos juegos el niño ya no es tan individualista, busca a sus compañeros para realizar un simbolismo colectivo, en estos aparecen las primeras actividades regladas, para realizar estos juegos ya no necesitan de la excesiva ayuda de los adultos.

### **Clasificación de juegos**

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios, están hechas para orientar y ayudar a los educadores en el desarrollo de sus funciones.

Piaget (1992) basándose en los cuatro estadios del desarrollo cognitivo, realizó la siguiente clasificación:

- **Juego sensoriomotor:** el niño comienza a tener dominio de su cuerpo, además va a realizar ciertas actividades motoras como mover, sacudir, agarrar o golpear objetos,

- **Juego simbólico:** mediante este tipo de juegos los niños comienzan realizar representaciones de actividades que observa en la vida cotidiana.
- **Juego motor y de reglas:** durante estos juegos el niño internaliza las normas o reglas que tiene el juego para ejecutarlo de mejor manera, ya que a esta edad tiene una mayor relación con sus pares.

La clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan:

- **Juegos sensoriales:** se caracterizan por ser tranquilos y porque predomina el dominio de uno o más sentidos en especial. Su objetivo es desarrollan o agudizar sentidos del individuo.
- **Juegos motrices:** su fin es que el niño controle y coordine sus movimientos.
- **Juegos de desarrollo anatómico:** promueven el desarrollo de los músculos y articulaciones.
- **Juegos organizados:** a través de estos el niño está en contacto con sus emociones y con los demás, por cual estos juegos tienen un enfoque social y emocional.
- **Juegos predeportivos:** la función de estos juegos es el desarrollo de habilidades determinadas.
- **Juegos deportivos:** su objetivo es involucrar a los alumnos con el reglamento de un deporte, para desarrollar competencias y aprendan a ganar o perder un juego.

Los educadores tienen que prestar mucha atención al niño cuando juega y observarlo de forma cautelosa, para que identifiquen los que tipos de juegos que pueden implementar en sus clases, con el fin de utilizarlos como una estrategia que potencie el desarrollo del niño.

## Características del juego

El juego es una actividad vital para el niño por lo cual debe ser acorde a su edad, existe una gran variedad de juegos que deben responder a las siguientes características:

- Es la actividad propia de la infancia
- Se ha de considerar como una actitud, como un modo de interactuar con la realidad.
- La finalidad del juego es intrínseca; el niño no juega con ningún otro objetivo.
- Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.
- Se elige libremente; los niños y niñas no se sienten obligados a jugar, pues si esto fuera así, dejarían de hacerlo. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos.
- En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando cómo juegan.
- Para jugar no es preciso que haya material.
- Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.
- Psicológicamente, se considera que el juego puede servir para liberar tensiones.
- Cambia con la edad, de forma que hay diferentes formas de juego que van apareciendo conforme el niño va evolucionando.
- Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

- El juego produce placer, para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. (Pacheco, 2011, p. 3)

El juego responde a una gran variedad de características que tienen como fin que el infante experimente sensaciones de gozo y diversión, además aportan en el ámbito educativo, social, físico y emocional, por lo cual los juegos son actividades indispensables durante la infancia para que el niño interactúe y aprenda de su medio.

### **Importancia del juego**

A pesar de que varios adultos y padres de familia pueden pensar que es una actividad poco útil y de distracción, el juego implica una serie de procesos que ayudan al desarrollo integral del infante, entre sus principales funciones se encuentran las siguientes:

- **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 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.

Permite a un niño desarrollar una actividad sin tener responsabilidades totales o limitantes en sus acciones. Fomentando su personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia.

- **Social:** a través del juego el niño se va haciendo consciente 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 (Gálvez, M. y Rodríguez, N., 2005, p.34).

El juego es necesario en la vida de un niño, es muy significativo en varios sentidos, es decir, es necesario para el aprendizaje, desarrollo físico, bienestar psicológico, e inserción en el medio familiar y social, llegando a conseguir el desarrollo integral en los niños, por ende, se debe concientizar a los educadores y padres sobre el aporte del mismo.

### **Influencia del juego sobre la motricidad**

Pacheco (2011) afirma:

A través de los juegos el pequeño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. Con la acción sobre los objetos, conoce sus cualidades y el mundo que le rodea (lo va interiorizando). Aprende características de la realidad y cabe afirmar que las controla, adaptando la realidad para modificarla de acuerdo con sus deseos (p.8).



El juego a nivel motor tiene múltiples beneficios en el infante, ya que va a desarrollar conciencia de su propio cuerpo y podrá controlarlo para realizar las actividades que quiera en cualquier momento.

La interrelación que hay entre el juego y el desarrollo psicomotor provoca que el niño, alcance el dominio de su cuerpo y este en contacto con el mundo que lo rodea.

Consecuentemente con ello consigue:

- Descubrir y explorar nuevas posibilidades sensoriales y motoras.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo.
- Configurar la representación mental del esquema corporal.
- Experimentar y reconocer su entorno.

## **f. METODOLOGÍA**

La presente investigación será un diseño no experimental, porque no existirá manipulación alguna sobre ninguna variable, solamente se las observará para obtener datos de forma directa y realizar un análisis de la situación. tendrá un enfoque mixto, debido a que se recolectará, analizará y se enlazará tanto datos cuantitativos como cualitativos durante el proceso de investigación, los cuales aportaran al desarrollo de la misma.

### **Métodos**

**Método descriptivo:** se utilizará en el desarrollo teórico, en la problemática y en la justificación, porque es necesario delimitar, aclarar y relacionar la motricidad gruesa y el juego infantil para el desarrollo de la investigación.

**Método analítico- sintético:** permitirá estudiar cada variable que conforma en el marco teórico de forma segmentada, y analizar e interpretar los resultados de las técnicas aplicadas durante el proceso investigativo.

**Método inductivo- deductivo:** se empleará para establecer relaciones generales a partir de las variables de investigación, para posteriormente obtener argumentos claros para realizar las conclusiones y recomendaciones.

### **Técnicas e instrumentos**

**Encuesta:** la encuesta va dirigida a los docentes de la Escuela Particular Siglo XXI de la ciudad de Loja, y tiene por objetivo realizar un diagnóstico de la problemática que enfrenta la institución.

**Escala abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz:** la utilización de esta escala permitirá realizar una valoración global y general de determinadas áreas, a través de la aplicación de una serie de ítems que debe ejecutar el niño, para detectar en que área existe una detención o retraso.

**Observación:** esta técnica le permitirá al investigador detectar cualquier dificultad que presente el niño al momento de aplicar la escala valorativa.

### **Población y muestra**

El tipo de muestra es no probabilística, debido a que no se emplean formulas además la muestra es seleccionada acorde a los propósitos del investigador, y se basa en las características similares que poseen el grupo de investigación.

La población de la Escuela de Educación Básica Particular Siglo XXI entre nivel inicial I y II es de 14 estudiantes, la muestra que se tomara es de 7 niños, a los cuales se les aplicara la Escala abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz; de los 5 docentes de inicial 2 se le aplicara una encuesta para realizar un diagnóstico sobre la problemática que enfrenta la institución

Tabla 1

#### *Población y muestra*

Indicador	Población	Muestra
Niños	4	1
Niñas	10	6
Docentes	5	2

**Fuente:** Secretaria Escuela Siglo XXI

**Elaboración:** Diana del Rocio Carpio Encalada

**g. CRONOGRAMA**

AÑO	2019												2020												2021																																					
	Oc			Nov			Dic			Ene			Feb			Mar			Abr			May			Jun			Jul			Ago			Sep			Oct			Nov			Dic			Ene			Feb			Mar			Abr			May			Jun	
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								
ACTIVIDADES																																																														
1. Elaborar diagnóstico y selección del tema de investigación.																																																														
2. Elaboración y ajustes del proyecto.																																																														
3. Presentación del proyecto.																																																														
4. Revisión, corrección y aprobación del proyecto.																																																														
5. Pertinencia y asignación de director.																																																														
6. Entrega del oficio con pertinencia																																																														
7. Redacción de preliminares del informe.																																																														
8. Elaboración del 1° borrador de tesis.																																																														
9. Elaboración de propuesta																																																														
10. Presentación y corrección del 2° borrador																																																														
11. Aprobación del informe definitivo																																																														
12. Trámites de aptitud legal.																																																														
13. Sustentación privada.																																																														
14. Sustentación pública y graduación.																																																														

## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

Tabla 2

RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
Movilización	100	0,30	30,00
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Resma de papel boom	3	3	9, 00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
Servicio de internet	12	21	252, 00
Material didáctico	7	30	210, 00
Adquisición de textos	3	30	90, 00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Reproducción de tesis	2000	0,20	400, 00
Empastado de tesis	7	5, 00	35, 00
<b>IMPREVISTOS</b>			100, 00
<b>TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>\$ 1.130, 00</b>

*Elaboración:* Diana del Rocio Carpio Encalada

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.130,00

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- Campo, L., Jiménez, P., Maestre, H., y Paredes, N. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Psicogente*, 14 (25), 76-89.
- Celi, C. (2017). *El juego para potenciar la motricidad gruesa en los niños de Primer grado de Educación General Básica paralelo "A" de la Escuela Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, período 2017-2018*. Universidad de Loja, Loja, Ecuador.
- Cruz, S. y Maganto, C. (2010). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. *Dialnet*, 27-64.
- Gálvez, M. y Rodríguez, N. (2005). *Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia*.
- Garófano, 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. *EmásF*, 8(47), 89-105.
- Gil y Abellán. (2016). *Mediación educativa. Juegos, ocio y recreación*. Madrid, España: Pirámide.
- Llanos, A. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA4&dq=importancia+del+juego+infantil+para+mejorar+la+motricidad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj1pN\\_F2rHmAhWkrFkKHbV8BXgQ6AEIOjAC#v=onepage&q=importancia%20del%20juego%20infantil%20para%20mejorar%20la%20motricidad&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA4&dq=importancia+del+juego+infantil+para+mejorar+la+motricidad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj1pN_F2rHmAhWkrFkKHbV8BXgQ6AEIOjAC#v=onepage&q=importancia%20del%20juego%20infantil%20para%20mejorar%20la%20motricidad&f=false)
- Martin, D. (2013). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Madrid, España: Pirámide.

- Medina, V. (5 de abril de 2017). Beneficios de la psicomotricidad para niños. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias Educativas*, 2 (2), 1- 20.
- Meneses, M., Maureen, y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2),113-124.
- Ordoñez, M y Tinajero, A. (2014). *Estimulación temprana. Guía para padres y maestros*. Madrid, España: Cultural.
- Pacheco, M. (2011, noviembre). El juego en la etapa infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Ramírez, L. (2016). *Las destrezas psicomotrices en la educación integral de los niños y niñas de quinto año de la Escuela Fiscal Mixta Dr. Elías Toro Funes de la parroquia Quisapincha de la provincia de Tungurahua*. Universidad técnica de Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19).
- Sánchez, H. (2006). *Psicología Educativa*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.

**ANEXOS**

Anexo 1

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

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

1er. Apellido	2do. Apellido	Nombres

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

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

Dirección

Fecha de nacimiento

Día		Mes		Año	

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

**SINTESIS EVALUACIONES**

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

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



ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación				Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación			
>1	0	Patea vigorosamente					>1	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.				
1 a 3	1	Levanta la cabeza en prona.					1 a 3	1	Abre y mira sus manos.				
	2	Levanta cabeza y pecho en prona						2	Sostiene objeto en la mano.				
	3	Sostiene 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 empina 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	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación			
37 a 48	22	Camina en punta de pies.					37 a 48	22	Figura humana rudimentaria I				
	23	Se para en un solo pie.						23	Corta papel con las tijeras.				
	24	Lanza y agarra la pelota.						24	Copia cuadrado y círculo.				
49 a 60	25	Camina en línea recta					49 a 60	25	Dibuja figura humana II				
	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 juntas 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 AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación					ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación				
>1	0	Se sobresalta con ruido						>1	0	Sigue movimiento del rostro.					
1 a 3	1	Busca sonido con la mirada					1	1	Reconoce a la madre.						
	2	Dos sonidos guturales diferentes.					3	2	Sonríe al acariciarlo.						
	3	Balbucea 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".					6	5	Acepta y coge juguete.						
	6	Reacciona cuando se le llama.						6	Pone atención a la conversación.						
7 a 9	7	Pronuncia 3 o 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.					18	14	Señala dos partes del cuerpo.						
	15	Reconoce seis objetos.						15	Avisa higiene personal.						
19 a 24	16	Nombra cinco objetos.					19	16	Señala 5 partes del cuerpo.						
	17	Usa frases de tres palabras.					24	17	Trata de contar experiencias.						
	18	Mas de 20 palabras claras.						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.					36	20	Dice nombre papá y mamá.						
	21	Usa oraciones completas.						21	Se baña solo manos y cara.						

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

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

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

**OBSERVACIONES:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Encuesta Dirigida a las docentes de la Escuela de Educación Básica Particular

Siglo XXI

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

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

Computación

Danza

Música

Otros \_\_\_\_\_

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros \_\_\_\_\_

**3. ¿Cuáles son los problemas 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 \_\_\_\_\_

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

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros \_\_\_\_\_

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

SI

NO

¿Cuáles? \_\_\_\_\_

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

Buena

Regular

Mala

**Gracias por su colaboración**

Fotografías fase diagnóstica





## ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGS.
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA. ....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	viii
a.TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c.INTRODUCCIÓN.....	4
d.REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
MOTRICIDAD GRUESA.....	7
Psicomotricidad.....	7
Motricidad gruesa.....	7
Motricidad fina.....	8
Beneficios de la motricidad gruesa.....	9
Bases del desarrollo motor grueso.....	10

Desarrollo de la motricidad gruesa.....	11
Áreas de la motricidad gruesa .....	12
Esquema corporal.....	13
Lateralidad.....	13
Estructuración espaciotemporal .....	14
Equilibrio.....	14
Importancia de la motricidad gruesa .....	15
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa .....	16
Estrategias metodológicas para desarrollar la motricidad gruesa .....	17
Indicadores de retraso motriz grueso .....	18
<b>EL JUEGO .....</b>	<b>20</b>
Definición.....	20
Evolución del juego según la edad del niño .....	20
Teorías sobre el juego .....	22
Teoría de la interpretación por la estructura del pensamiento .....	24
Clasificación de juegos.....	24
Características del juego.....	26
Importancia del juego .....	27
El rol del docente en el juego .....	28
El juego como herramienta para el desarrollo integral .....	29
Influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa.....	31

e. MATERIALES Y MÉTODOS .....	33
f.RESULTADOS .....	35
g.DISCUSIÓN .....	48
h.CONCLUSIONES .....	51
i.RECOMENDACIONES .....	52
j.BIBLIOGRAFÍA .....	53
PROPUESTA ALTERNATIVA.....	57
GUÍA DE ACTIVIDADES.....	65
k.ANEXOS .....	114
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	114
a. TEMA.....	115
b. PROBLEMÁTICA.....	116
c. JUSTIFICACIÓN.....	119
d. OBJETIVOS.....	121
e. MARCO TEÓRICO.....	122
f. METODOLOGÍA.....	137
g. CRONOGRAMA.....	139
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	140
i. BIBLIOGRAFÍA.....	141
ANEXOS.....	143
ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO DE NELSON ORTIZ.....	143
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES.....	149
FOTOGRAFÍAS DIAGNÓSTICO INICIAL.....	151
ÍNDICE.....	152