



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS
DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO
UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

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

AUTORA:

Dayanna Katherine González Poma

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

C E R T I F I C A:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020., de la autoría de la Srta. Dayanna Katherine González Poma. 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, 15 de septiembre de 2020



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

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

AUTORÍA

Yo, Dayanna Katherine González Poma, 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: Dayanna Katherine González Poma

Firma:  Firmado electrónicamente por:
DAYANNA
KATHERINE
GONZALEZ POMA

Cédula: 1150409132

Fecha: Loja, 15 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, Dayanna Katherine González Poma, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020., como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

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

Firma:



Firmado electrónicamente por:
DAYANNA
KATHERINE
GONZALEZ POMA

Autora:

Dayanna Katherine González Poma

Cédula:

1150409132

Dirección:

Amable María

Correo electrónico:

dayanna.gonzalez@unl.edu.ec

Teléfono:

2711117

Celular:

0999507522

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

Tribunal de Grado:

Presidente del Tribunal: Mg. Sc. Rita Elizabeth Torres Valdivieso

Primer Vocal: Mg. Sc. María del Carmen Paladines Benítez

Segunda Vocal: Mg. Sc. Alba Susana Valarezo Cueva

AGRADECIMIENTO

Al culminar el presente trabajo de investigación, expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia a los docentes de la carrera quienes me brindaron los conocimientos, experiencias y valores que permitieron formarme como una buena profesional.

De igual manera agradezco a la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc. directora de tesis por su apoyo y confianza en mi trabajo, su disposición para guiar mis ideas; además fue la que me orientó a través de sus conocimientos, sugerencias y habilidades que fueron fundamentales e importantes para la realización de mi trabajo investigativo.

A las autoridades, docentes y niños de la Escuela Fiscomisional Tern. Lauro Guerrero de la ciudad de Loja, quienes con su ayuda, participación y valiosa colaboración permitieron la realización de la presente investigación.

La autora

DEDICATORIA

Este trabajo de tesis se la dedico principalmente a Dios, por darme salud, iluminar mi camino y permitirme cumplir una meta más en la vida.

A mis padres por apoyarme en todo momento, que con mucho cariño y amor me han hecho una persona llena de valores y principios, para desenvolverme de mejor manera en la sociedad, pero, sobre todo, por haberme enseñado a esforzarme para cumplir mis metas, siendo responsable para alcanzar cada uno de ellas.

A mi esposo y mi hijo quienes son el pilar fundamental de mi vida ya que han estado siempre a mi lado, brindándome su apoyo incondicional para poder seguir adelante y cumplir esta meta.

Dayanna Katherine

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Dayanna Katherine González Poma EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019-2020.	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL VALLE	AMABLE MARÍA	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

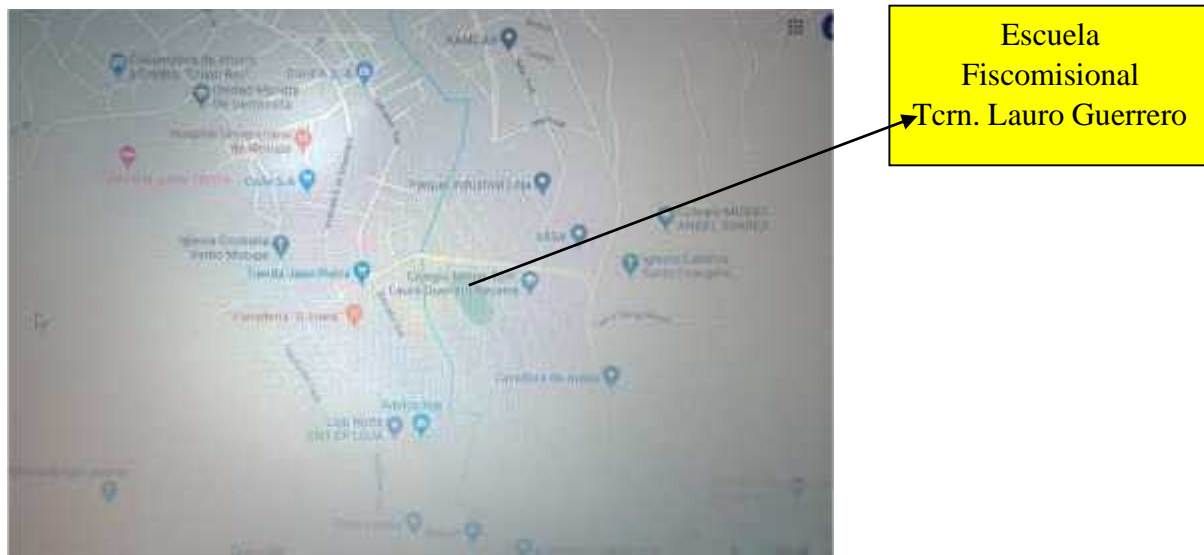
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN.

LAURO GUERRERO



Fuente: La localización de la Escuela Fiscomisional Tcrn. Lauro Guerrero, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia El Valle. Obtenido de Google Maps.

ESQUEMA DE TESIS

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

a. TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

b. RESUMEN

La presente investigación denominada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020., tuvo como objetivo analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa, en niños de 4 a 5 años. El diseño fue no experimental, con un enfoque mixto y alcance descriptivo, para lo cual se utilizó los siguientes métodos: analítico-sintético, científico, inductivo-deductivo; además se trabajó con una estadística descriptiva, así mismo, para la obtención de información se empleó la técnica de la entrevista, que fue aplicada a la docente y como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa, en un grupo de 19 niños. Se tomó en cuenta el muestreo no probabilístico que es una técnica donde se seleccionó una muestra específica. Los resultados que se obtuvieron es que el 31,58% de los niños se encontraron en un nivel medio alto y el 68,42% de los niños se encontraron en un nivel medio, mostrando los problemas como: en rebotar y agarrar la pelota, saltar con los pies juntos, alternar los pies, tres o más pasos en un solo pie, saltos de altura. En vista de los problemas evidenciados se elaboró una propuesta denominada “jugando, jugando mi motricidad voy mejorando” la misma que está constituida por diferentes tipos de juegos, con el objetivo de fortalecer la motricidad gruesa en los niños a fin de que el aprendizaje sea más ameno y significativo, fomentando su autonomía y control del cuerpo para un mejor desenvolvimiento. Por lo que se recomienda que los niños requieren más actividades y enfoques que le permitan desarrollar al 100% de su motricidad gruesa conjuntamente con la ayuda de los docentes.

Palabras claves: aprendizaje, destreza motriz, estrategias, juego, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The present investigation called: The game and the gross motor skills in children of 4 to 5 years in the Fiscomicional School Trcn. Lauro Guerrero located in Loja city, in the period 2019-2020, it had like objective to analyze the importance of games in gross motor skills, in children from 4 to 5 years old. The design was non-experimental, with a mixed focus and descriptive scope, for which the following methods were used: analytical-synthetic, scientific and inductive-deductive; in addition a descriptive statistic was used, likewise, to get information, the interview technique was used, which was applied to the teacher and the Nelson Ortiz Abbreviated Development Scale (EAD-1) was used as an instrument, which allowed to diagnose the development of gross motor skills, in a group of 19 children. Non-probability sampling was taken into account, which is a technique where a specific sample was selected. The results that were obtained are that 31,58% of the children were in a medium-high level and 68,42% of the children were in a medium level, showing problems such as: bouncing and catching the ball, jumping with feet together, alternating feet, three or more steps on a single foot, high jumps. In view of the evidenced problems, a proposal called "playing, playing my motor skills I'm improving" wapa elaborated, which is constituted by different types of games, with the objective of strengthening gross motor skills in children so that learning is more entertaining and meaningful, promoting their autonomy and control of the body to improve the development. Therefore, it is recommended that children require more activities and approaches that allow them to develop 100% of their gross motor skills together with the help of teachers.

Key words: Learning, motor skills, strategy, games, gross motor skills.

c. INTRODUCCIÓN

El juego es la principal actividad infantil que impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo, por lo tanto, dichas experiencias les permitirán a los niños organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos respondiendo motoramente, el juego es una actividad placentera, libre y espontanea sin ningún fin, pero de gran utilidad para el desarrollo de la motricidad gruesa y el control de los movimientos musculares generales del cuerpo. El niño a medida que pasa el tiempo lograra controlar su cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota, etc.

Sin embargo, al no tener un buen desarrollo motor grueso no le permite al niño desenvolverse en su entorno, ya que esto le ocasionará dificultades al realizar sus tareas, mala coordinación en sus movimientos, equilibrio, lateralidad etc., siendo estos un obstáculo para que el niño no logre un mejor dominio de su cuerpo.

Los docentes en la actualidad realizan mayoritariamente actividades en hojas preelaboradas para estimular o enseñar los conocimientos a los niños en el aula de clases y muy pocos de ellos utilizan el juego como una estrategia de aprendizaje para desarrollar el área cognitiva, socio afectiva y motora, siendo el juego un punto importante ya que permitirá al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, desarrolla su creatividad y habilidades. En la actualidad los niños muy poco juegan, pues se sienten más atraídos por la TV, celulares, etc., mostrando una escasa actividad física ya que desde edades muy tempranas

los niños no tienen bien desarrollada su área motora sus movimientos son torpes, descoordinados y su desarrollo integral no es adecuado.

Estas dos variables son fundamentales en el desarrollo del niño ya que a través del juego el niño puede desarrollar sus habilidades motoras como andar, saltar, rodar, pararse, esquivar, trepar, subir, bajar. De igual manera cabe recalcar que la estimulación temprana de la motricidad gruesa en el niño es importante para su buen desarrollo debido a que involucra tanto al área cognitiva como socioafectiva.

En base a lo mencionado anteriormente se formuló la siguiente investigación titulada: **EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.**, para llevar a cabo el estudio se formuló como objetivos específicos: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en los 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.

Dentro de la revisión de literatura, este trabajo comprende dos variables de investigación, en la primera variable denominada motricidad gruesa se desprende con los siguientes subtemas: definición, leyes del desarrollo motor, dimensiones, fases, factores que influyen en la motricidad gruesa. En la segunda variable se describe el juego, con los siguientes subtemas: definición, importancia, teorías, características, tipos, el juego y sus dimensiones,

el juego como una estrategia esencial para el aprendizaje y enseñanza, el rol que desempeña el docente en el juego, el juego y la motricidad.

La investigación estuvo constituida por la siguiente metodología: el tipo de investigación no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural y el enfoque mixto el cual permitió recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos.

El tipo de alcance descriptivo permitió obtener información sobre las variables que se enmarcan dentro de la investigación como es el juego y la motricidad gruesa, así también como la recolección, presentación y descripción de los resultados del diagnóstico.

Los métodos empleados son: **Método analítico-sintético:** Se utilizó para la descomposición de las variables de la investigación y su estudio de lo que corresponde a la motricidad gruesa y el juego para así llegar al análisis del tema en conjunto; **científico:** Este método estuvo presente durante todo el transcurso de la investigación, para obtener un conocimiento válido con una visión específica, ya que ayudó a la recopilación de la información basada científicamente; **inductivo:** Implica pasar los resultados particulares a universales a partir de este se logró constatar información obtenida desde un ámbito específico para realizarlo con un ámbito general de tal manera llegar a las conclusiones sobre el juego y la motricidad gruesa y poder llegar a dar conclusiones y recomendaciones; **deductivo:** Se delimitó en los objetivos y se aplicó en la elaboración de técnicas e instrumentos que se planteó en la problemática de la tesis para conocer acerca de los

problemas inherentes al mismo, lo que sirvió como pauta para recolectar datos sobre el juego y la motricidad gruesa; **estadístico**: Se logró analizar los resultados obtenidos mediante la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz aplicado y así llegar a una interpretación, a través de tablas y figuras

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en esta investigación para obtener la información fueron: **entrevista**: que se aplicó a la docente el mismo que constó de un banco de preguntas con el fin de obtener información relevante y necesaria para para conocer las estrategias que ellas utilizan para la enseñanza con los niños.

Como instrumento para la recolección de la información para el desarrollo de la investigación se utilizó: la **Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz** que estuvo dirigida a los niños de la escuela Fiscomisional Tcrn. Lauro Guerrero, es de carácter abreviado diseñado para realizar una valoración global en el desarrollo del niño dentro de cuatro áreas (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social), sin embargo, la cual permitió diagnosticar y centrar el estudio dentro del área de motricidad gruesa, puesto que la población fallo en la mayoría de ítems aplicados dentro de esta área, la cual nos brindó información necesaria y nos permitió realizar la investigación en el problema diagnosticado y así lograr que ellos tengan una mayor estimulación.

Para realizar el diagnóstico de la presente investigación se trabajó con 20 personas, es decir 1 docente y 19 niños de la Escuela Fiscomisional Tcrn. Lauro Guerrero, tomando en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico ya se encontraba estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios

y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

Los resultados obtenidos tras la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) a los niños de 4 a 5 años nos permitió conocer que el desarrollo de la motricidad gruesa en la cual ellos se hallan es que la mayoría de la población se encuentra en un nivel medio y medio alto demostrando tener dificultades en rebotar y agarrar la pelota, saltar con los pies juntos, alternar los pies, tres o más pasos en un solo pie, saltos de altura, evidenciando el problema existente en la población de estudio.

Con esta investigación se concluye que, para mejorar los problemas antes mencionados, se diseñó una propuesta titulada “jugando, jugando mi motricidad voy mejorando”, la cual está consta por 40 juegos infantiles de diversos tipos, donde permitirá al niño fortalecer su motricidad gruesa. Es por ello que se recomienda a la docente tener en cuenta esta guía de juegos ya que le ayudará al niño experimentar y explorar su entorno que lo rodea, y esto facilitará la adquisición de conocimientos y así mismo posibilitará al niño fortalecer su motricidad.

Finalmente, el presente informe contiene: título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones, además de las referencias bibliográficas y los anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

El desarrollo de la motricidad gruesa desde temprana edad es fundamental ya que le proporciona al bebé y al niño las mejores oportunidades de desarrollo físico, intelectual y social para que sus capacidades y habilidades le permitan ser mejor y tengan un buen desarrollo integral rico en estímulos intelectuales y físicos de calidad.

La motricidad es un componente integral, que interviene en todos los sistemas del cuerpo humano. Según la Real Academia Española (RAE, 2020), se define como la capacidad del cuerpo para moverse o a su vez producir movimiento, por lo que es una acción que se va acoplando con la práctica y acorde a las etapas por las que atraviesa el ser humano.

Para Mendoza (2017), la motricidad “va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., es decir tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades” (p.10). En este sentido, la motricidad combina las habilidades físicas con las posibilidades de adquirir conocimiento y explorar áreas propias del intelecto. Es decir, la motricidad les posibilita ser capaces de moverse en el mundo, a través de los múltiples estímulos y experiencias vividas, a fin de expresar sentimientos, emociones y conocimientos adquiridos del entorno.

Los primeros años de vida permiten recibir los conocimientos y estímulos que son la base de las siguientes etapas, frente a ellos la necesidad de desarrollar un trabajo en función de la adquisición de información valiosa y que combine aspectos físicos, psicológicos y

cognitivos. Dadas estas primeras conceptualizaciones corresponde ahondar en la clasificación de la motricidad, que incluye a la fina y gruesa, siendo esta segunda opción parte de la investigación planteada.

La motricidad gruesa permite algunas habilidades, como el desplazamiento, el movimiento, la exploración y el conocimiento del mundo que rodea al individuo; así también permite la experimentación con todos los sentidos, para procesar y guardar la información que se obtiene continuamente. Por otra parte, la motricidad gruesa permite, en los niños, adquirir independencia para desplazarse con distintos movimientos como girar, gatear, mantenerse de pie, sentarse, correr, caminar y saltar, mismos que se desarrollan conforme su crecimiento.

En un plano general, la motricidad gruesa está relacionada directamente con los cambios de posición del cuerpo humano y la capacidad de este para mantener el equilibrio. En este sentido, Armijos (como se citó en Semino, 2016) señalan que para su ejecución se involucran diferentes grupos de músculos, con los que se pueden realizar varios movimientos, como la rotación de la cabeza, mantenerse de pie, posición de gateo, caminar, girar, elevar extremidades, entre otros.

Importancia de la motricidad gruesa

La importancia de la motricidad gruesa radica en la posibilidad que le brinda al individuo de desenvolverse a través del movimiento, considerando que las diferentes áreas del cuerpo que se ponen en funcionamiento y permiten el desarrollo de funciones para la interacción

con los demás, la motricidad es vital para el desarrollo integral del niño, donde implica movimientos amplios y de grandes grupos de músculos que permite que se mueva y se desplace para explorar y conocer el mundo que lo rodea.

Para Alonso y Pazos (2020) el desarrollo de la motricidad es importante, en cuanto a la relación entre el ámbito físico y psicosocial que se puede alcanzar, es decir que a partir de la interacción social a través del movimiento se fortalece la personalidad, las emociones y las opciones de socialización con los otros.

Es importante, como se ha señalado anteriormente, que la motricidad gruesa se fortalezca desde los primeros años de vida, de tal manera que se puedan continuar con un desarrollo adecuado en las siguientes etapas, incluyendo movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen y también ayuda a la coordinación general, el tono muscular, el equilibrio del cuerpo, la posición, agilidad, fuerza entre otras.

Características de la motricidad gruesa

Varias son las características que se pueden señalar en cuanto a la motricidad gruesa, siendo una de las principales la posibilidad de movimiento, mismo que se logra con la implicación de grupos musculares grandes que activan cada parte del cuerpo y en un plano general de todo el cuerpo y donde el niño va adquiriendo armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

A diferencia de la motricidad fina, la motricidad gruesa incorpora movimientos de magnitud, generando acciones como el gatear, caminar, correr, saltar, rodar, entre otros., por lo que su presentación es más brusca y de involucramiento de gran parte del individuo. En cambio, la motricidad gruesa permite acciones básicas en el crecimiento del ser humano, pero además hace visible la interacción con el otro, que sin necesidad de palabras puede ejecutarse y en el compartir de movimientos y habilidades construir una forma de comunicación.

Leyes del desarrollo motor

El desarrollo motriz es importante en la evolución del niño ya que va de la mano con la maduración neurológica, ajustándose a dos leyes fundamentales:

Ley céfalo-caudal. Establece el control de los movimientos, se va desarrollando desde las zonas superiores a las inferiores; es decir, primero se adquiere el control de la cabeza y después el de los pies.

Ley próximo-distal. Establece primero el control de las zonas más próximas al eje medio del cuerpo, de manera que se manejan los hombros antes que los dedos de las manos (Salamanca y Sánchez, 2018, p.80).

El involucramiento de estas leyes en la práctica indica la capacidad de movimiento del individuo, ya que va integrando y contrayendo voluntariamente mayor número de grupos musculares, con lo que se va haciendo progresivamente más preciso y permite incorporar repertorios motores muy especializados y complejos, es decir, inicialmente se presentan

movimientos involuntarios, para luego pasar a movimientos más coordinados y voluntarios, que permitan ejecutar acciones específicas. Además, estas leyes se toman de suma importancia en el desarrollo de los niños debido a que, gracias a ellas, se puede evidenciar posibles problemas en la motricidad, puesto que estas generan un patrón de desarrollo en los niños.

Dimensiones de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa implica referir a las dimensiones que ésta presenta, que a decir de Semino (2016) incluye aspectos como el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático. En esta división planteada se incluyen también aspectos como “el equilibrio, el ritmo, la coordinación, la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación” (p.27).

Dominio corporal estático

Pacheco (2015) define al dominio corporal estático como actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación, porque son dos actividades que ayudan a profundizar toda la globalidad del propio Yo.

El dominio corporal estático involucra factores para su desarrollo, como:

Tonicidad: refiere al grado de tensión muscular requerido para el desarrollo de cualquier movimiento. El músculo se adapta a los cambios que surgen en cada etapa de crecimiento y responde a la demanda que el individuo realice, por ejemplo, al gatear, caminar, correr, entre otros. La tonicidad también permite mantener la postura y su control del cuerpo en la ejecución de movimientos, siendo regulada por el sistema nervioso, específicamente por el cerebelo.

Autocontrol: es la capacidad para canalizar la energía tónica y poder realizar cualquier movimiento. Es muy necesario tener un buen dominio del tono muscular para obtener así un control del cuerpo en el movimiento y en una postura determinada.

Respiración: referida como una función vital para el ser humano, cuyo proceso consiste en la asimilación de oxígeno a través de aire y el desprendimiento de dióxido de carbono al expirar el aire procesado. La respiración permite la oxigenación de los diferentes órganos y se compone de dos momentos, como lo son la inspiración y expiración, que se traducen en el ingreso y expulsión de aire respectivamente.

Relajación: entendida como la reducción voluntaria del tono muscular, donde el cuerpo entra en un proceso de calma y se permite recuperarse luego de actividad física.

A partir de estos aspectos el individuo es capaz de reconocerse y reconocer las capacidades corporales que tiene, las formas de comunicación y socialización que a través de este puede

alcanzar. En la etapa de la niñez, el dominio corporal estático permite realizar todas las actividades motrices, con una perspectiva de interiorizar el esquema corporal: además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar toda la globalidad del propio yo.

Dominio corporal dinámico

Galindo (2015) manifiesta que el dominio corporal dinámico es la capacidad de dominar diferentes partes del cuerpo, logrando mover y desplazar objetos, consiguiendo con ello la sincronización de movimientos. Los aspectos que influyen para lograr el dominio corporal dinámico son:

Coordinación general: se presenta como el aspecto más global y permite que el niño pueda desarrollar movimientos generales, donde se incluirán todas las partes del cuerpo. Estos movimientos guardan características como la armonía y la soltura.

Equilibrio: es la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada. Este se concreta con la interiorización del eje corporal y dispone de un conjunto de reflejos, dominio corporal y de una personalidad equilibrada.

Ritmo: se presenta como una serie de pulsaciones y sonidos separados por intervalos. El niño o niña tiene que ser capaz de repetir movimientos siguiendo un modelo, como la percusión de un tambor, pandereta o triángulo u otro estímulo que permita concretar este aspecto.

Coordinación viso motriz: combinación que se obtiene con el movimiento manual o corporal frente un estímulo visual y se adecua positivamente a él. Para lograr la coordinación viso motriz son necesarios cuatro elementos: cuerpo, sentido de la visión, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto. (p.18)

Este tipo de dominio permite que los niños puedan desplazarse y moverse a través de la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad. Para llevar a cabo esto, amerita el manejo de aspectos como la coordinación, el equilibrio y el ritmo, mismos que va a posibilitar que los infantes adquieran ese mayor control sobre sus partes del cuerpo y a la vez se fomentará en ellos la confianza y seguridad, para expresar diferentes acciones o situaciones de la vida cotidiana.

Además, es importante considerar que para lograr el dominio corporal dinámico hay que tener en cuenta la madurez neurológica, de tal manera que se favorece la comprensión de lo que se está haciendo, es decir; le ayuda a la representación del movimiento y el análisis del entorno para adquirir competencias que le beneficien en sus habilidades.

Fases de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa está ligado al crecimiento y desarrollo del individuo, considerando que en cada etapa se van adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades, sea por la autoexploración, el contexto familiar o la actividad con un entorno más amplio.

La motricidad gruesa no se concreta en un solo momento del desarrollo de la persona, más bien ésta se estructura con el transcurso del tiempo y se adapta al aprendizaje permanente al que se está expuesto. En este sentido, Esteves (2018) menciona tres fases de la motricidad gruesa, mismas que están asociadas con diferentes edades del individuo, teniendo como punto de partida el nacimiento:

Primera fase: comprende desde el nacimiento hasta los 6 meses y se caracteriza por la dependencia total de la actividad refleja, especialmente la de la succión. Durante este periodo de tiempo existe predominio de los estímulos a los que está expuesto el individuo y conforme lo aprendido se consolida la acción e incluso se da paso a movimientos voluntarios. Parte de esta primera fase también refiere al descubrimiento y la exploración tanto personal como de un mundo totalmente nuevo, donde se irá adaptando con el apoyo, estimulación y supervisión de quien brinde el cuidado.

Segunda fase: comprendida entre los 6 meses y los 4 años. Esta etapa se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades de movimiento, considerando que éste es mayor y muchas de las acciones se han afianzado, gracias a la interiorización personal y la interacción con el entorno. Durante este período también se van presentando características como el espacio y tiempo, es decir que existen nociones de la actividad durante el día y la noche.

Tercera fase: enmarcada entre los 4 y los 7 años, que en respuesta al crecimiento y maduración se han abarcado la mayor parte de acciones de la actividad motriz gruesa. Acciones como saltar, correr, rodar, caminar, bailar, etc., ya son posibles e incluso han

permitido la socialización con los pares y se conciben como la base para la adquisición de futuras habilidades y destrezas.

Es importante tomar en cuenta estas tres fases durante la infancia, puesto que permitirán que los padres de familia, docentes o cuidadores estén al tanto del proceso de desarrollo y se procure un progreso adecuado en los infantes; y de esta manera se podrán fortalecer cada una de las partes del cuerpo, desde la cabeza hasta los pies.

La necesidad de conocer las características por fases también radica en la posibilidad de identificar algún retraso en el desarrollo, logrando actuar a tiempo en la estimulación del menor y generando un seguimiento adecuado para evaluar su adaptación al entorno y las opciones de aprendizaje que se obtienen en la superación de dificultades motrices.

En este apartado también es fundamental recalcar que el trabajo motriz debe caminar a la par de áreas cognitivas, afectivas y sociales, estimulando así el desarrollo integral de la persona, la correcta integración con sus pares y una interacción efectiva.

Factores que influyen en la motricidad gruesa

Una vez abordadas las fases de la motricidad gruesa corresponde desglosar lo relacionado con los factores que inciden en su ejecución y frente a ello, Fernández (2015) refiere que estos van a permitir que el desarrollo de los niños se lleve a cabo con éxito y que las etapas antes mencionadas se cumplan. Entre los factores identificados para el presente trabajo están:

Coordinación motriz

Es la regulación de movimientos donde intervienen diferentes grupos de músculos y órganos, mientras que otros deben interrumpirse para responder al estímulo y ejecutar la acción. Uno de los ejemplos que puede plantearse en este apartado es la interacción corporal en la práctica de un deporte, permitiéndose desarrollar más de un movimiento en determinado periodo de tiempo.

Para Hernández et al. (como se citó en Vidarte-Claros et al., 2018) la coordinación motriz también mantiene relación con el cerebro y la función de este para generar impulsos nerviosos y coordinar los movimientos de las extremidades superiores e inferiores, con el objetivo de desarrollar una acción en específico. La coordinación motriz es un componente que se va adquiriendo con el tiempo y con la implicación de habilidades y destrezas, de tal manera que el cuerpo humano pueda responder a diferentes estímulos.

Lateralidad

La lateralidad se define como “el predominio motor relacionado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda” (García y Rojas, 2018, p. 32). En la ejecución de actividades se traduce en el dominio de determinado lado del cuerpo, por lo que este será utilizado en gran medida en el diario vivir. En el caso de los niños pueden empezar a realizar diferentes acciones con la mano derecha o izquierda, evidenciando la coordinación funcional o preferencia de su lado de cuerpo respecto al otro.

La lateralidad se fortalece como respuesta a un estímulo, siendo predominante la influencia del padre o cuidador, quien direccionará la opción de reforzar uno de los dos lados, pero a la vez puede darse por la percepción del individuo, que ha concretado “ser zurdo o derecho”.

Bejarano y Naranjo (como se citó en Mocha Bonilla, et al., 2018) señalan que la lateralidad es fundamental, considerando que a través de esta los niños desarrollan las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortaleciendo la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. También es indispensable en el proceso de aprendizaje, porque permite desarrollar la orientación del cuerpo y es la base para la proyección del espacio en la organización motora.

Esquema corporal

El esquema corporal se refiere a la representación que tenemos de nuestro cuerpo, de los diferentes segmentos corporales, de sus posibilidades de movimiento y acción, así como de sus diversas limitaciones. Rivero (2017) señala que esta compleja representación se va realizando paulatinamente como consecuencia de las experiencias que tenemos con nuestro cuerpo.

En la infancia, el esquema corporal se va desarrollando a medida que el niño aprende a mantener una posición a voluntad, a moverse, gatear, pararse, caminar y adaptar sus partes esqueléticas en forma automática y continúa, de esta manera se mantiene el equilibrio y se evita caer, mientras el cuerpo cambia de posición.

Control del cuerpo

Díaz (como se citó en Arzola, 2018) menciona que el control del cuerpo es el dominio corporal que involucra el control del tono muscular, el equilibrio y la postura para realizar diversas acciones cotidianas, ya sea de forma voluntaria o involuntaria. El control del cuerpo también puede concebirse como el conocimiento y aceptación del propio cuerpo en cuanto a las posibilidades de movimiento y la interacción de cada segmento corporal para el desarrollo de actividades.

Manejar correctamente el propio cuerpo o en resumen aceptarlo, lleva a un proceso de reconocimiento y valoración. En la niñez el control del cuerpo también se traduce en la aceptación y reconocimiento de habilidades, así como el funcionamiento de cada parte, sea en movimiento o estática.

Organización espacio temporal

Como su nombre lo indica, la organización espacio temporal se refiere a la ubicación del individuo y la de los objetos en el espacio, donde el primero es consciente de la situación en base a la posición con su cuerpo. Ibáñez (2016) define a la organización espacio temporal “como un proceso, que en conjunto con el desarrollo motor permiten la construcción de lo cognitivo (...) En este sentido, se hace posible crear relaciones entre los elementos que conforman un todo” (párr.1).

La organización espacio temporal también le permite al individuo ubicarse en espacio y tiempo, desde la perspectiva horaria, es decir, la diferenciación del día y la noche, así como el conocimiento de los espacios cronológicos que determinan las horas, días, meses y años. En el caso de los niños lograr esta relación permite diferenciar las actividades que se cumplirán en los diferentes periodos del día, como por ejemplo en la primera infancia la opción de establecer horarios de juego, alimentación y sueño.

En la relación con la motricidad, Lozano (2016) se refiere a la organización espacio temporal como la “sucesión de los actos motores en el tiempo” (párr.2). La estructuración espacial del individuo le permite reconocer su esquema corporal y con ello la identificación de la derecha e izquierda, o como antes se ha señalado lo referente a la lateralidad. En este sentido a partir de conocimiento de los planos corporales se posibilita cumplir con la exploración del espacio e identificar su ubicación y la de los objetos, así como la de otros individuos.

En cada una de las etapas de la vida, la organización espacio temporal se presenta de forma diferente, considerando factores como los individuos con los que se genera interacción, el espacio cotidiano para el desarrollo de actividades y la forma de ejecución de las mismas.

Motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años

Es importante tener en cuenta que los niños y niñas de 4 y 5 años de edad tienen una energía sorprendente, lo cual va de la mano con movimientos descontrolados y bruscos. En esta las fibras musculares son finas por lo que es necesario que sus actividades

previamente planificadas deben ser dirigidas inteligentemente a través de ejercicios o actividades que permitan su progreso de maduración neuro-muscular, el cual se ve implicado el cumplimiento de sus destrezas.

Es por eso que Imbernón-Giménez, Díaz-Suarez y Martínez- Moreno (2020) afirman:

Que los niños experimentan saltos evolutivos muy grandes en sus primeros años de vida en el área cognitiva, del lenguaje, la comunicación y en el área motora. En la etapa de los 4 a los 5 años es cuando a nivel psicomotor hay un avance en la maduración del sistema muscular, nervioso y la estructura ósea de los niños, etapa en la que tienen gran importancia las destrezas motoras que el niño va adquiriendo. Hay un evidente avance en la coordinación de los músculos que favorecen el desarrollo madurativo de los niños. (p. 230).

Por eso es importante ir estimulando su motricidad ya que a esta edad el desarrollo es rápido, la capacidad motriz se ha generalizado y se caracteriza por la actuación de todo el cuerpo en movimientos cada vez más coordinados, camina alternando el movimiento de brazos, piernas en línea recta y circular, puede correr cada vez rápido dominado el ritmo de carrera y el freno motor, el que actúa progresivamente en función de la atención y estímulos que el medio ofrece día a día.

A los cuatro y cinco años es normal que los movimientos manuales sean concentrados ya que los niños son aún muy pequeños y lógicamente inmaduros, estos constituyen una forma

transitoria en el comportamiento de la coordinación manual, necesarios para el paso a la madurez definitiva.

EI JUEGO

El juego es parte esencial del ciclo vital de desarrollo y crecimiento integral de la persona, así también se presenta como una pieza fundamental en el marco de formación durante la infancia aportando significativamente en el progreso intelectual, afectivo, físico y de adaptación al medio social. El juego camina de la mano con la misma historia del hombre y su evolución está marcada por el contexto en el que se desarrolla. Para Fernández Díaz et al., (2015) el juego “es el principal lenguaje de los niños” y este “forma parte del comportamiento humano y cultural de cada sociedad” (p.39).

Los primeros años de vida están marcados por una serie de experiencias, mismas que se traducen en escenarios de aprendizaje y la posibilidad de adaptarse al entorno inmediato y descubrir nuevas habilidades. Para adentrarnos más en estos conceptos, se incluirán a diferentes autores, como es el caso de Gallardo (2018), refiere al juego como:

Actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. (p.4)

Para el niño el juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y sentimientos. Este se da en un espacio y en un tiempo determinado favoreciendo su desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social; a la vez que constituye el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, donde mientras disfrutan adquieren conocimientos y crean situaciones reales o imaginarias.

El juego en la niñez permite el autoconocimiento y el reconocimiento de los demás, generando empatía con determinados factores y desapego de otros, conforme los va descubriendo. Esta es la oportunidad y el momento para crecer cognitivamente, sin importar los resultados, pero si el proceso.

Importancia del juego

El juego ayuda a los niños a aprender mientras se divierten, teniendo como opciones mejorar sus capacidades motoras y cognitivas, desarrollar habilidades sociales, progresar en su intelecto, estimular la imaginación, creatividad y equilibrar sus emociones. En la niñez, el aprendizaje a través del juego puede representar un todo, considerando que este el mecanismo de interacción propio de la edad.

Gil y Abellán (2016) señalan que la importancia del juego radica en considerarlo una herramienta valiosa que contribuye en la mejora de diversos ámbitos de la personalidad del niño. A través del juego se “favorece el planteamiento de situaciones en la que los participantes exploran sus propias posibilidades corporales y resuelven problemas de carácter motor” (p.2), sin dejar de lado lo cognitivo.

De igual manera el juego es el primer acto creativo del ser humano, mediante el cual los niños pueden explorar y aprender, partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos. También se lo puede percibir como una actividad dinamizadora para el desarrollo de los individuos, puesto que no solo se lo realiza por diversión o distracción, sino para enseñar y aprender de manera agradable y significativa.

El desarrollo de la personalidad es otro factor relevante que se incluye en la importancia del juego; siendo este el lugar donde el niño puede desenvolverse socialmente, mostrarse como es entre sus semejantes y afianzar sus habilidades corporales y cognitivas. Además, Anderson-McNamee (2017) señala que el juego permite el desarrollo saludable del niño, posibilitando “fortalecer las habilidades motoras finas (capacidad de sostener un crayón o un lápiz) y gruesas (saltar o correr)” (p.1).

La importancia del juego también está asociada con la edad del infante, que de acuerdo a su crecimiento demandará de diversas opciones de recreación, mecanismos diversos para la ejecución del juego y posibilidades de responder a las necesidades a la hora de jugar. Desde esta perspectiva, los primeros años permitirán alcanzar un gran porcentaje del desarrollo cerebral y frente a ello la implementación efectiva de procesos lúdicos, que permitirán que el niño se desarrolle de manera adecuada sus habilidades motrices.

Teorías del juego

Ruiz – Gutiérrez (2017) al referirse a las teorías del juego incluye una serie de momentos en la historia y autores que han planteado aspectos determinantes para este apartado. En la figura 1 se resumen las teorías del juego planteadas por este autor:

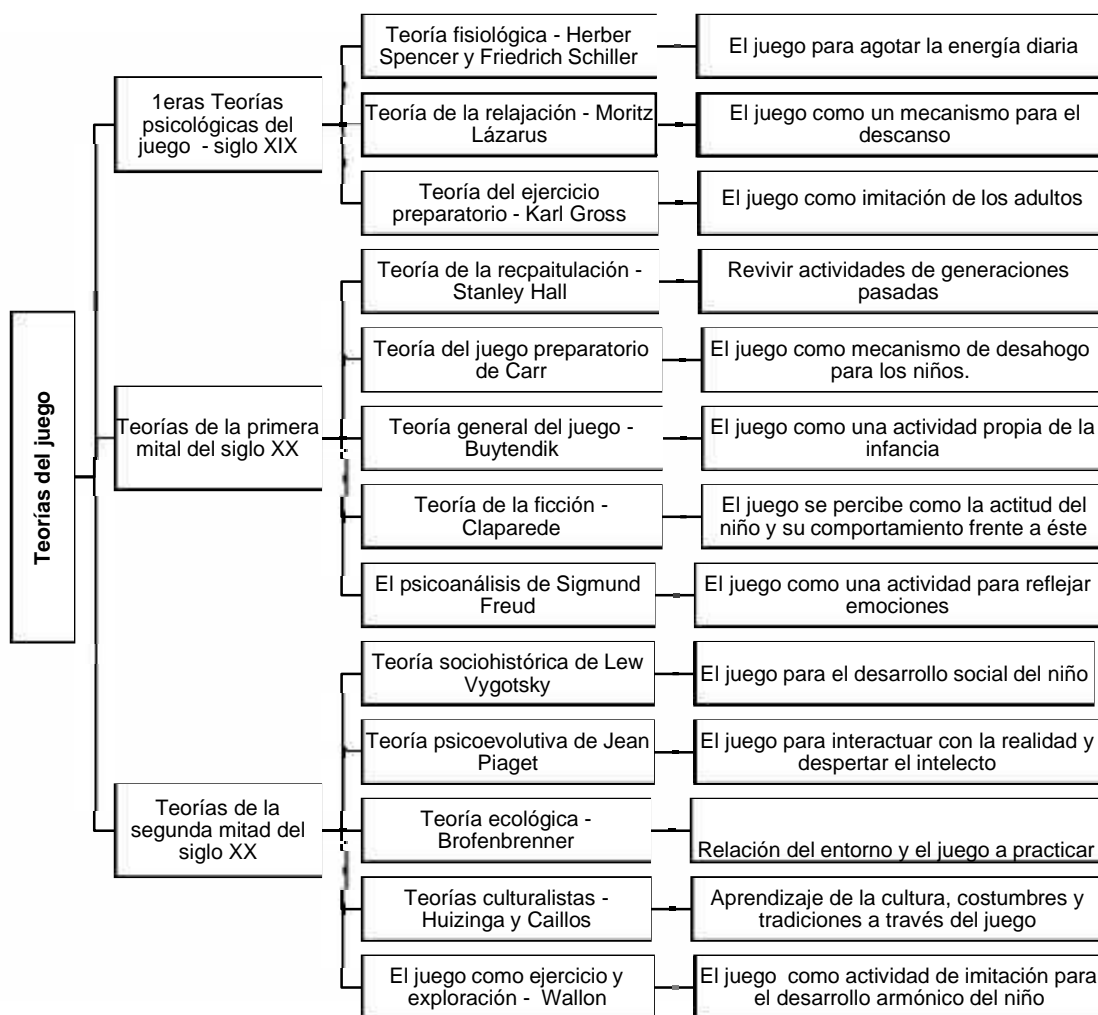


Figura 1. Teorías del juego según diversos autores

Fuente: El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. (Ruiz – Gutiérrez, M., 2017)

Elaboración: Dayanna Katherine González Poma

Como parte del análisis de las teorías del juego es necesario señalar que el juego mantiene relación netamente social y de igual manera le permite que el niño interactúe con el medio

en el que vive y se desarrolla. Asimismo, estas teorías también reconocen el valor del juego como potenciador del desarrollo infantil, porque le permiten al niño desarrollar su curiosidad, aprender y estimular su progreso integral comprendido en los ámbitos físico, psíquico, emocional y social.

Características del juego

Al presentarse como un proceso, donde influyen factores del contexto inmediato, el juego puede presentar determinadas características. Vanegas et al., (2018) mencionan las siguientes:

- El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario.
- El juego produce placer, mismo que se puede reflejar en la diversión, la risa, la broma, las relaciones sociales, el hecho de ganar.
- El juego es innato: Interviene directamente en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que estos lo necesitan para explorar y conocer el mundo que les rodea.
- El juego implica actividad: el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo.
- El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- El juego es un elemento motivador que se lo utiliza para hacer más atractivas las clases.
- El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño.

Estas características son importantes, ya que el juego es una herramienta para la motivación y el aprendizaje, que le permiten al niño desarrollar sus habilidades emocionales; así también el juego se presenta como un factor determinante para los procesos de socialización, del conocimiento y para la formación integral.

Otras características del juego son las planteadas por Ruiz-Gutiérrez (2017), quien señala que el juego es “una actividad universal, vital y motor de desarrollo humano; así también es lúdica, placentera, divertida y alegre, favorece la comunicación y socialización” (pp. 15 -16).

Las características del juego también están dadas por la edad del infante, ya que a mayor edad estas pueden presentar mayor complejidad y el involucramiento de diversos estímulos. Como ejemplo en esta premisa, basta mirar la forma de jugar de un niño entre los seis meses y el año, a un niño de 5 años o más, donde sus habilidades motrices y cognitivas han progresado.

Tipos de juegos

Al definir la palabra juego se obtiene un concepto bastante amplio e incluso variaciones de autor a autor, esto también se refleja en su ejecución, por lo que se pueden obtener juegos que atiendan a cada etapa de la niñez, a la capacidad motora y cognitiva de quien los practica y al contexto donde se desarrolle. Estos aspectos permitirán plantear tipologías del juego, como la que se incluye a continuación:

Juego simbólico

Según Baquero (como se citó en Schiller y Hurtado, 2018) el juego simbólico le permite al niño “reproducir y reelaborar de forma ficticia sus relaciones y vínculos afectivos, sus experiencias, sus pensamientos y sentimientos” (p.55).

El juego simbólico es fundamental en el niño ya que le permite combinar hechos reales e imaginarios, ellos (los niños) van recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente; es decir que ellos se convierten en personajes y los objetos de su entorno cobran vida debido a su imaginación, permitiéndoles vivir otros mundos y poner en marcha su creatividad. Como resultado de este tipo de juegos el infante tiene posibilidades de superar sus miedos e ir ganando confianza.

Asimismo, Sánchez (2018), señala otros tipos de juego. A continuación, se detallan los siguientes:

Juego motor: este juego es necesario para controlar su propio cuerpo y el espacio.

Se caracteriza por involucrar la motricidad, los movimientos y desplazamientos durante la ejecución del juego.

Es importante para el ser humano ya que contribuye al desarrollo físico, emocional y social, ayudando también a las habilidades y destrezas adquiridas, al despliegue de las capacidades y necesidades, perceptivas, expresivas, es importante recordar que nadie enseña a los niños a jugar, es algo innato que provoca placer y que por ende ayuda a desarrollar su pensamiento.

Juego manipulativo: consiste en la manipulación libre de diversos materiales para desarrollar el lenguaje, las relaciones sociales y las habilidades intelectuales. Se puede utilizar cualquier tipo de material que se nos ocurra, siempre que este adaptado a la edad del niño.

Es importante para el aprendizaje del niño tener materiales que les sea llamativo ya que ayuda a explorar y razonar, es por ello que debemos elegir adecuadamente el tipo de material con el que se va a trabajar tomando en cuenta, la forma, tamaño, y la edad, la manipulación de objetos es una experiencia para los niños porque ellos pueden sacar conclusiones solos, resolver para que les sirve o para que lo pueden utilizar.

Juego de construcción: consiste en crear diferentes estructuras utilizando diversos materiales: piezas de madera, figuras geométricas, cubos, bloques, etc. Este tipo de piezas sueltas, que permiten formar cosas se presenta divertido y motivador; los niños y las niñas representan el mundo que les rodea, a la vez que desarrollan habilidades intelectuales, motrices y afectivas. (p.134)

Es uno de los más importantes y de los que mejor resultado tiene, consta de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacer múltiples combinaciones o creando distintas estructuras favorece al desarrollo de diversas capacidades cognitivas como es la percepción, orientación espacial, la atención y también al lenguaje.

En el caso de Russel, (como se citó en Munárriz, 2019) presenta una clasificación del juego bajo 4 modalidades:

Juego configurativo: la tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resulte. Este tipo de juego depende más del placer derivado de la actividad, que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto.

Juego de entrega: los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega.

Juego de representación de personajes: mediante este juego el niño representa un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención.

Juego reglado: es la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, mismas que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente.

Los diferentes juegos infantiles señalan el modo en cómo los infantes actúan, comprenden y se relacionan con el entorno que les rodea. Además, a través de los juegos, los educandos conforman las estructuras de su personalidad y refuerzan los aspectos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural de su desarrollo. Mediante el juego, el niño aprende pautas de comportamiento para crecer y aprender a vivir en la sociedad de una manera armónica e integral.

El juego y sus dimensiones

El juego es un instrumento que ayuda a la adquisición de conocimientos, a través de este los niños despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos, pues en la infancia tiene mayor trascendencia, al considerarlo al juego como creador de posibilidades en el niño para adquirir personalidad.

Las dimensiones del juego, según Megías y Lozano (2019) son importantes para la participación activa de los niños, puesto que permiten favorecer la construcción de su aprendizaje. Estas dimensiones son:

- Dimensión física-sensorial: el juego implica actividad motriz y sensorial, favorece la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo y el descubrimiento de nuevas sensaciones a través de los sentidos.
- Dimensión cognitiva: el juego implica actividad intelectual, mediante el juego los niños descubren e interpretan, asimismo comprenden a los demás y al mundo que los rodea.

- Dimensión socio afectiva: el juego implica actividad social, ya que el niño exterioriza y comunica deseos, necesidades emociones y sentimientos. (p.9)

Estas pueden sugerirse como las dimensiones principales del juego, ya que involucra el todo del individuo en su desarrollo físico, psicomotor y afectivo-social. En la ejecución del juego, al involucrar una de estas dimensiones aparecerán diferentes grupos humanos, con lo que se podrá contribuir en el infante, el juego permite autoconocimiento y el conocimiento de su entorno y de las personas que comparten con ellos, el juego es un elemento socializador que ayuda a construir la forma en que se relaciona con los demás.

Por otra parte, Chao et al., (2018) citados por Delgado, menciona las siguientes dimensiones:

- **Dimensión cultural:** el juego favorece la imitación del entorno, transmitiendo así los valores sociales y tradiciones a futuras generaciones.

- **Dimensión creativa:** el juego es, sin duda, el mayor potenciador de la imaginación y la creatividad del niño.

- **Dimensión motora:** el niño poco a poco entiende su esquema corporal, aprende las posibilidades de su cuerpo, potenciando el desarrollo del equilibrio y la coordinación (p.81).

Estas dimensiones señaladas aparecen como factor secundario, que se combinarán con las primeras para la ejecución del juego. Al incluirse en el comportamiento del infante se perciben desde el contexto en el cual se desarrollan y afianza la autoestima, sentirse valorado.

Hay que recordarles que los juegos vienen desde nuestros antepasados ha venido de generación en generación y que nos a servido para nuestro desarrollo, para aprender a respetar reglas, para socializarnos.

El juego como una estrategia esencial para el aprendizaje y enseñanza

Dentro de las funciones que se han incluido en este documento, el juego es una herramienta interesante dentro del ámbito educativo, es decir en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Cepeda (2017) menciona que “cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje es posible transformar el ambiente y generar beneficios para los integrantes de la clase” (párr. 3).

En el caso de los maestros permiten mejorar y cambiar las metodologías educativas tradicionales y ampliar el abanico de opciones a presentar. De igual manera durante el proceso de enseñanza y aprendizaje el juego constituye un motivo primordial y un factor de desarrollo cognitivo del niño, el cual por su importancia se debe poner en práctica en el desarrollo de las actividades educativas, ya que contribuye con la atención, la escucha y la mejora de la convivencia del mismo.

En el documento denominado “Aprendizaje a través del juego” del Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), se incluye al juego como “una de las formas más importantes en la que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p.7). Los niños presentan otro comportamiento cuando se involucran las actividades lúdicas

en el proceso de aprendizaje, puesto que pueden explorar y desarrollar competencias, tanto en lo intelectual, social, emocional y físico.

En la primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego. El juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje refuerzan las capacidades creativas del alumno. Permite que los alumnos de primaria se relacionen activamente con diversos materiales, temas y cuestiones favorece su capacidad de indagación y de resolución de problemas (UNICEF, 2018, p.10).

El juego es por lo tanto una estrategia de aprendizaje poderosa, siendo esta la forma más natural para que los niños aprendan y conozcan su entorno. Es importante emplear el juego para favorecer la construcción de aprendizajes y para estimular el desarrollo sano del niño, tanto en lo intelectual como en lo físico.

Para Herrera (2016), la implementación del juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje es un “proceso pedagógico que permite conocer mejor al niño y renovar los métodos aplicados hacia él” (p.9). Además, es necesario señalar que el juego es innato en el ser humano y antes de ingresar al sistema tradicional de educación, ya se adquieren conocimientos jugando e interactuando con otros, por ellos es primordial que en la educación inicial se utilice al juego como estrategia de aprendizaje pues que este ya ha sido un elemento que forma parte de la vida de los niños. En tal sentido, se debe aprovechar este medio para explotar las habilidades de los infantes de una manera lúdica y significativa en ellos.

El rol que desempeña el docente en el juego

La aplicación del juego en el ámbito educativo involucra a todos los actores del sistema y es necesario que uno cumpla con su papel para que la actividad sea efectiva y se alcancen los resultados deseados, la posición del profesor debe ser discreta, observadora y actuar como conductor de juego, para ello es importante tener un ambiente armonioso donde el niño pueda expresarse y respetar las normas y aceptar los errores que los niños cometan como algo normal dentro del proceso de su desarrollo.

La función que el docente cumple alrededor del juego del niño deja entrever una concepción del juego vinculada a un saber específico, que implica cierta forma de transmisión. Es una invitación al involucramiento y a dejar de ver el juego como un terreno propio del infante; asimilar que el adulto no está exento de lo que pasa, de lo que deja o no de hacer un niño cuando juega, es marcar el camino para discernir entre lo que es “jugar por jugar” y “jugar para”. Serkín (2016) señala que debe tomarse conciencia de la relevancia simbólica del juego y de su importancia como ventana a la realidad y a proyecciones futuras.

El juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la educación infantil, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, para emplear la combinación perfecta con otras actividades educativas, logrando así en los niños aprendizajes llenos de situaciones motivadoras y divertidas y sobre todo donde sea experimentados por ellos mismo que sea vivenciada para que les quede aun aprendizaje significativo.

El juego y la motricidad gruesa

El juego conjuntamente con la motricidad gruesa juega un papel fundamental en el desarrollo del ser humano, ya que jugar propicia coordinación y equilibrio en los movimientos de todos los músculos de su cuerpo, además ayuda a adquirir agilidad, fuerza y velocidad al momento de saltar, correr, andar, arrastrarse, escalar, señalar, reírse y ayuda a controlar los movimientos y al fortalecimiento de los músculos para desplazarse con facilidad.

Le Boulch (como se citó en Garófano Viciano et al., 2017) menciona que la motricidad gruesa en Educación Infantil debe ser una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo “el juego una ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños” (p.97).

Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños, es la forma de disfrutar y gozar de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Además, mediante los juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, las niñas y niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba,

abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

Dado el acercamiento de los niños en estas edades hacia la actividad motriz, el juego será un elemento motivador que centrará la acción de las actividades propuestas y por lo tanto propician el desarrollo de:

- Las manipulaciones (asir, soltar, golpear, lanzar, recibir, etc.).
- Los patrones de movimientos y relaciones con la coordinación dinámica general (gatear, andar, reptar, saltar giros, lanzamiento, empujes, etc.)
- El esquema corporal (estructuración global y segmentaria del cuerpo.)
- La salud caporal (creación de hábitos de higiene)
- La percepción espacial (nociones de orientación y situación)
- La percepción temporal (ritmos, antes, después) (Madrona, Contreras, y Gómez, 2015, p. 90).

El juego es el primer acto creativo del ser humano, es por ello que este se radica en que es un medio a través del cual los niños exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos. El juego también es una actividad muy importante y dinamizadora para el desarrollo integral del niño, puesto que no solo se lo debe realizar por distracción o diversión, sino también para poder enseñar a los niños obteniendo así aprendizajes significativos.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales utilizados en esta investigación fueron: libros, revistas, currículos y artículos científicos. De igual manera se utilizó materiales de oficina como: hojas de papel bond, grapadoras, esferos, marcadores, clips. Así mismo, se emplearon materiales tecnológicos como computadora, USB, impresora e internet.

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

Alcance descriptivo: busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Mata, 2019)

El tipo de alcance descriptivo permitió obtener información sobre las variables que se enmarcan dentro de la investigación como el juego y motricidad gruesa, así también como en la recolección, presentación y descripción de los resultados del diagnóstico.

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

Método analítico – sintético: Este método estudia dos partes. El análisis es un procedimiento lógico que posibilita descomponer mentalmente un todo en sus partes y cualidades, en sus múltiples relaciones, propiedades y componentes. La síntesis es la operación inversa, que establece mentalmente la unión o combinación de las partes previamente analizadas y posibilita descubrir relaciones y características generales entre los elementos de la realidad. (Rodríguez, A. y Pérez, A. O., 2017, pág. 186)

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

Método científico: Es el adjetivo que menciona lo vinculado a la **ciencia** (un conjunto de técnicas y procedimientos que se emplean para producir conocimiento). Por lo tanto, se refiere a la serie de etapas que hay que recorrer para obtener un conocimiento válido desde el punto de vista científico, utilizando para esto instrumentos que resulten fiables. Lo que hace este método es minimizar la influencia de la subjetividad del científico en su trabajo. (Pérez y Merino, 2015, pág. 1)

Este método estuvo presente durante todo el transcurso de la investigación, para obtener un conocimiento válido con una visión específica, ya que ayudó a la recopilación de la información basada científicamente.

Método inductivo: El método inductivo se conoce como experimental y sus pasos son: Observación, formulación de hipótesis, Verificación, Tesis, Ley y Teoría. La teoría de la falseación funciona con el método inductivo, por lo que las conclusiones inductivas sólo pueden ser absolutas cuando el grupo a que se refieran será pequeño. (Dávila, 2018, pág. 4)

Implica pasar los resultados particulares a universales a partir de este se logró constatar información obtenida desde un ámbito específico para realizarlo con un ámbito general de tal manera llegar a las conclusiones sobre el juego y la motricidad gruesa y poder llegar a dar conclusiones y recomendaciones.

Método deductivo: Es un proceso del pensamiento en el que se da afirmaciones generales y se llega a afirmaciones específicas aplicando las reglas de la lógica. Es un sistema para organizar hechos conocidos y extraer conclusiones, lo cual se logra mediante una serie de enunciados que reciben. Este razonamiento permite organizar las premisas en silogismos que proporcionan la prueba decisiva para la validez de una conclusión; generalmente se suele decir ante una situación no entendida “Deduzca”, sin embargo, el razonamiento deductivo tiene limitaciones. Es necesario empezar con premisas verdaderas para llegar a conclusiones válidas. (Dávila, 2018, pág. 184)

Se delimito en los objetivos y se aplicó en la elaboración de técnicas e instrumentos que se tiene planteada en la problemática de la tesis para conocer acerca de los problemas inherentes al mismo, lo que sirvió como pauta para recolectar datos sobre el juego y la motricidad gruesa.

Estadístico: Es la recopilación y la interpretación de los datos obtenidos en un estudio es tarea de la estadística, considerada como una rama de la matemática. Las estadísticas (el resultado de la aplicación de un algoritmo estadístico a un grupo de datos) permiten la toma de decisiones dentro del ámbito. (Pérez y Merino, 2015, pág. 19)

Se logró analizar los resultados obtenidos mediante la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz aplicado y así llegar a una interpretación, a través de tablas y figuras

Como técnica, se aplicó la entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años. Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, es de carácter abreviado diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social).

La población de esta investigación comprende de 52 personas, es decir 50 niños y 2 docentes del nivel inicial II de la Escuela Fiscomisional Tern. Lauro Guerrero, para establecer el diagnóstico se trabajó con una muestra de 19 niños y 1 docente. Tomando en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el

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

f. RESULTADOS

Resultados obtenidos de la aplicación en el área de motricidad gruesa de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1), a los niños de 4 a 5 años de edad, en la Escuela Fiscomisional Tcrn.

Lauro Guerrero

Tabla 1

Motricidad gruesa

Variable	f	%
Alto	-	-
Medio alto	6	31,58
Medio	13	68,42
Alerta	-	-
Total	19	100

Fuente: Escala abreviada de Desarrollo (EAD-1) aplicada a los niños de la Escuela Fiscomisional Tcrn. Lauro Guerrero de 4 a 5 años.

Elaboración: Dayanna Katherine González Poma

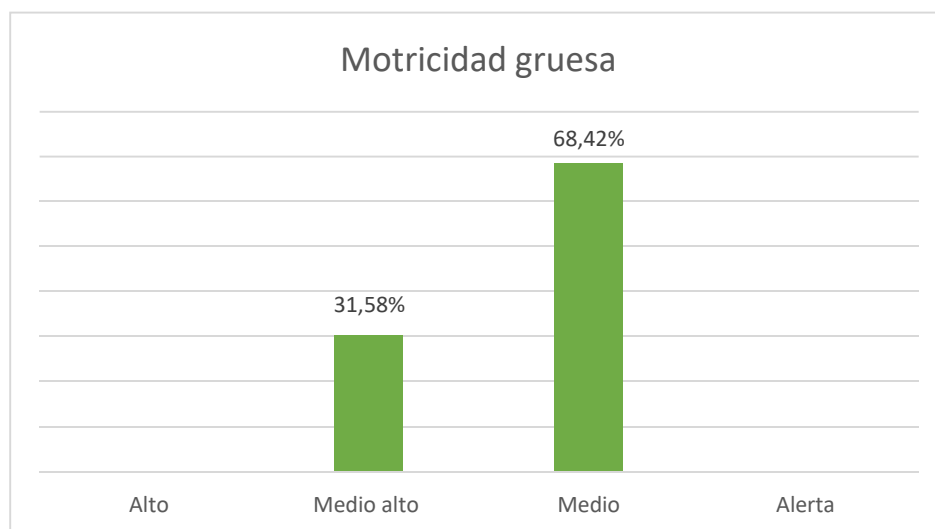


Figura 2

Análisis e interpretación

Según Belkis (como se citó en Mendoza, 2017) la motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo, “de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo” (p.14).

Con respecto a los datos obtenidos en la tabla 1 y en la figura 2 se evidenció que 13 niños equivalen al 68,42% se ubican en el nivel medio, mientras que 6 niños que representan el 31,58% se ubican en un nivel medio alto, teniendo en cuenta que se tomó una muestra de 19 niños en la Escuela Fiscomisional Tcrn Lauro Guerrero.

Los datos obtenidos muestran que la mayoría de los niños tienen dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa en actividades como hacer rebotar y agarrar la pelota, saltar con los pies juntos, alternar los pies, tres o más pasos en un solo pie, saltos de altura; por ello es importante que se realicen actividades que ayuden a la motricidad gruesa y que incluyan movimientos musculares para que el niño tenga la habilidad para moverse, desplazarse, con mayor equilibrio, coordinación, permitiendo mejorar su área motriz. Las habilidades que se desarrollan a partir de la motricidad gruesa permiten realizar movimientos amplios de manera coordinada y estimulan fuerza, resistencia, velocidad.

Resultados obtenidos de la entrevista dirigida a la docente de la Escuela Fiscomisional

Tern. Lauro Guerrero

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

La música y el baile ayuda a la coordinación y a los movimientos gruesos del cuerpo, realizando diferentes posiciones del mismo, donde pueden realizar una combinación de actividades al momento de caminar.

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

Experiencias de aprendizaje y rincones ya que es necesario la exploración del medio y ayuda para el aprendizaje, ya que es un método que los niños aprenden a relacionar y organizar su idea para que sea más fácil recordarla.

Análisis e interpretación

A través de la entrevista que se realizó a la docente del aula, se pudo observar que ella tiene conocimientos acerca de la motricidad, ya que manifiesta que esta área es muy importante en el proceso evolutivo del niño y así mismo da a conocer las estrategias y métodos que ellos utilizan para el desarrollo integral y lograr un aprendizaje significativo.

La docente manifestó que el taller de música y baila son muy importante ya que contribuye de manera activa en el desarrollo de los niños a nivel intelectual, auditivo, lingüístico, sensorial y motriz; como lo expresa Guerra (2019) esta actividad tiene efectos positivos en el desarrollo cognitivo, psicológico y creativo de ellos, incluso se ha demostrado que estimula el hemisferio izquierdo del cerebro, que es a su vez el encargado del aprendizaje del lenguaje, los números, y la lógica, además, aumenta la capacidad de memoria, la atención y la concentración existiendo una correlación entre música y matemáticas. Por ello, se ha convertido en un elemento fundamental en la educación de los niños porque permite expresarse de mejor manera, desarrollar el sentido de ritmo y ser capaz de integrarse activamente en la sociedad logrando tener autonomía en sus actividades diarias asumiendo el cuidado de sí mismo y del entorno, puesto que el uso de música enriquece el intelecto, favoreciendo al proceso de enseñanza aprendizaje.

Asimismo, menciona que la metodología que utiliza para el proceso de enseñanza-aprendizaje son los rincones ya que estos permiten a los niños realizar actividades que facilitan la autonomía y la atención a sus necesidades. En estos espacios los educandos descubren poco a poco los objetos de su entorno, de manera libre y espontánea siendo

partícipes de su propio aprendizaje y al ritmo adaptado a sus características individuales (Alarcón García, 2016). También utiliza las experiencias de aprendizaje para ayudar al niño a construir conocimientos y experiencias a través del trabajo individual y grupal; siendo esta un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que le permiten al alumno descubrir, conocer, desarrollar destrezas y habilidades con el propósito de que ellos desarrollen su capacidad intuitiva y creativa, para que de esta manera, construyan su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias obteniendo así un aprendizaje significativo (Ministerio de Educación, 2014), a fin de facilitar la adquisición de conocimientos significativos en ellos.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación se encuentra encaminada a analizar el juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscomisional Tcrn. Lauro Guerrero, es por ello que se aplicó una entrevista a la docente la cual nos permitió conocer que las estrategias que ella utiliza para la enseñanza con los niños y a su vez para mejorar su motricidad gruesa son los rincones y las experiencias de aprendizaje, lo cual se contraponen a los resultados obtenidos en la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1), donde se evidenció que la mayoría de los niños presentan problemas en el área de la motricidad gruesa, además se pudo corroborar que la docente solo utiliza el juego como un medio de diversión mas no como una metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje siendo este un punto fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa. Es por ello que Frobel (como se citó en Markus, 2015) señala que el juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria. Consideraba como acciones fundamentales de la educación “la acción, el juego y el trabajo” permitiendo al niño estimular su desarrollo motriz (párr. 3).

En referencia al primer objetivo: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz Pinilla, siendo un instrumento que posibilitó realizar una valoración del desarrollo de la motricidad gruesa, la cual dio como resultado que el 68,42% que se encuentran en el nivel medio y un 31,58% se ubican en un nivel medio alto, demostrando tener dificultades en rebotar y agarrar la pelota, saltar en un pie y saltar alternando los pies. Es por ello que

(Pinilla, 1999) nos menciona que el desarrollo de la motricidad gruesa fina, el lenguaje y el área personal- social, son quizás los aspectos más importantes para el análisis del proceso del desarrollo durante los primeros cinco años; esto obedece, no tanto a la denominación de las áreas en sí mismas, como al tipo de indicadores que se incluye, los cuales pretenden evidenciar la ocurrencia de procesos relacionados con: Área motricidad gruesa: maduración neurológica, control de tono y postura, coordinación motriz de cabeza, miembros, tronco.(pág. 9) evidenciando la existencia del problema. Por ello Belkis (como se citó en Mendoza, 2017) manifiesta que la motricidad gruesa es la capacidad que él tiene para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio; haciendo referencia a los movimientos amplios que engloban los grupos musculares como el control de cabeza, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, etc.; siendo fundamental en el desarrollo integral del niño propiciando el control y dominio de su cuerpo para un buen desplazamiento. La motricidad gruesa está definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

Con respecto al segundo objetivo: conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, la entrevista se utilizó a la docente y a través de esta se logró conocer cuáles son las estrategias y métodos que emplearon para el aprendizaje del niño, con los métodos de la implementación de talleres que ayudan a los niños a descubrir, manipular y experimentar a través de los sentidos; las experiencias de aprendizaje ayudan a que el docente interactúe con el niño permitiéndole de esta manera intercambiar ideas, descubrir, crear y desarrollar sus propias habilidades|. También utiliza al juego, pero no como

una estrategia de aprendizaje para generar buenos aprendizajes, sino como un medio de recreación dejando a lado el valor que tiene el juego en su proceso, es por ello que tenemos problemas en las actividades que realizan como: caminar en un solo pie, lanzar y agarrar la pelota, saltar con los pies juntos, la motricidad gruesa ayuda para tener una mejor coordinación, manipulación y una coordinación en las actividades que se realizan ya sea del diario vivir.

Las estrategias metodológicas son un conjunto de procedimientos que sirven a los docentes para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. Estas deben seleccionarse y aplicarse de acuerdo a los contenidos y características particulares de los estudiantes de manera estructurada, que permitan el desarrollo de habilidades de comprensión generando aprendizajes significativos. Las estrategias son procesos para la elección, coordinación y aplicación de habilidades. En el campo cognitivo la secuencia de las acciones se orienta a la adquisición y asimilación de la nueva información estas también surgen en función de los valores y de las actitudes que se pretenden fomentar. (Alcaraz, 2015, pág. 47)

En relación al tercer objetivo: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, cabe recalcar que para el cumplimiento de la misma, se elaboró una guía titulada “jugando, jugando mi motricidad voy mejorando”, la cual está constituida por 40 juegos infantiles de diversos tipos; esta propuesta brinda a los docentes múltiples actividades que beneficiaran a los niños en el desarrollo de la motricidad gruesa y a su vez al desarrollo integral. Por esto es importante lo que menciona Fernández et al., (2015), que a través del juego el niño desarrolla la motricidad gruesa, debido a que su ejecución involucra el movimiento de su cuerpo siendo esta una actividad importante que se

da en todas las edades y en especial en la infancia, ya que les permite alcanzar el desarrollo adecuado; además por medio del juego el niño no solo desarrolla su capacidad motriz sino también puede comunicarse y expresar sus emociones y sentimientos. Así también, desarrolla las capacidades sensoriales, movimientos, coordinación, equilibrio, nociones y percepción del tiempo, siendo esta una buena forma para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en ellos.

h. CONCLUSIONES

-De acuerdo a la aplicación de la EAD-1, se identificó la prevalencia de la motricidad gruesa obteniendo que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel medio, evidenciando que los niños tienen dificultades en hacer rebotar y agarrar la pelota, saltar con los pies juntos, alternar los pies, tres o más pasos en un solo pie, saltos de altura.

- Mediante la entrevista aplicada a la docente se conoció que las estrategias que utiliza para la enseñanza de los niños están basadas en talleres, rincones y experiencias de aprendizaje, además utiliza el juego como un medio lúdico de recreación, más no como una estrategia que le permita al niño enriquecer su proceso de enseñanza aprendizaje, su maduración psicomotriz, cognitiva, física y el vínculo afectivo con sus padres y también ayuda a favorecer la socialización

- Para favorecer la motricidad se elaboró una propuesta denominada “jugando, jugando mi motricidad voy mejorando” la misma que está constituida por diferentes tipos de juegos, con el objetivo de mejorar la motricidad gruesa en los niños y obtener mejores resultados en todas las áreas que se trabajan.

i. RECOMENDACIONES

- Es importante que las docentes apliquen instrumentos de evaluación en los niños, para determinar problemas en la motricidad gruesa y poder tomar las medidas necesarias que permitan mejorar el desarrollo de esta área evitando futuros problemas.
- Que continúen las docentes utilizando talleres, rincones y experiencias de aprendizaje porque permiten que el niño experimente y explore el entorno que lo rodea, ya que con esto facilitarán la adquisición de conocimientos. De igual manera es fundamental que las docentes incorporen el juego ya que esto les permitirá a los niños desarrollar capacidades sensoriales como estructuración del esquema corporal, noción de las partes del cuerpo, la lateralidad, y a construir aprendizajes significativos, teniendo su motricidad gruesa desarrollada al 100% para todas las actividades que realicen.
- A la docente que aplique la guía de actividades, siendo un instrumento pedagógico que brindará ejercicios organizados para aplicarles a los niños. A través de estos juegos el niño podrá ejercitar el cuerpo, los movimientos y la coordinación y el equilibrio de los mismos; siendo también un método infalible porque les permitirá desarrollar sus habilidades motrices y a la vez que se diviertan jugando y riendo entre ellos.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

PROPUESTA ALTERNATIVA



**JUEGOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA**

AUTORA: Dayanna Katherine González Poma

LOJA-ECUADOR

2020

TÍTULO: Jugando, jugando, mi motricidad voy mejorando

1. Presentación

La presente propuesta alternativa, denominada “Jugando jugando, mi motricidad voy mejorando” está dedicado para el docente, niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Fiscomisional Tcr. Lauro Guerrero, siendo un instrumento pedagógico que brindará ejercicios concretos que a través de estos juegos el niño vaya desarrollando sus habilidades motrices.

Procurando que el desenvolvimiento de los niños sea el correcto de acuerdo a su edad, puesto que la motricidad gruesa va a permitir que los infantes puedan moverse y desplazarse con facilidad, así mismo realizar diversas actividades cotidianas como caminar correr, saltar, etc., habilidades importantes para el desarrollo integral del educando, pues a más de favorecer el aspecto motriz fomentara su bienestar emocional, social y cognitivo. Además, logrará que el niño desarrolle las actividades necesarias que le ayudarán al perfeccionamiento de sus habilidades motrices.

Cabe recalcar que en la guía didáctica cada juego esta descrito en forma didáctica y contiene el respectivo material o instrumentos a utilizar, adecuando los materiales para que resulten inofensivos, de fácil manejo y factibles de conseguir; el procedimiento y las explicaciones se han redactado con un lenguaje sencillo, apropiado y comprensible. Todos estos juegos se los recomiendan realizarlo en ambientes seguros y espaciosos.

2. Justificación

La siguiente propuesta se la realiza con la finalidad de ayudar a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Escuela Fiscomisional Tcr. Lauro Guerrero, en el desarrollo motriz grueso para que se desenvuelva de forma eficaz y alcancen su desarrollo óptimo en esta área.

Por tal razón se pone a disposición una guía didáctica basada en juegos, para las docentes que se hallan inmersos en el campo educativo para facilitar el fortalecimiento en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, ésta será una herramienta útil para alcanzar los objetivos propuestos y disminuir las dificultades de los niños en esta área, debido que los juegos promoverán un desarrollo placentero en ellos y enriquecerán sus habilidades motrices.

Este material constará de diversos tipos de juegos que permitirán el desarrollo integral del niño que mediante la participación y el desarrollo de esta guía ellos descubrirán y tendrán la oportunidad de manifestar sus ideas y alcanzar la madurez, desarrollo y crecimiento de su esquema corporal de los niños.

3. Objetivos

Objetivo general

Diseñar una guía de juegos para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 4 a 5 años de edad en la Escuela Fiscomisional Tcr. Lauro Guerrero.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos infantiles para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 4 a 5 años.
- Proporcionar la guía a los docentes de inicial II para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

4. Contenido

El juego

El juego es una actividad natural del ser humano que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda su vida. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Es a través del juego que descubren sus posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas, regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones (Fernández, Ortiz y Serra, 2015).

El juego es una actividad fundamental en el niño ya que este es como un instrumento de aprendizaje a través del cual se utilizan muchos materiales del entorno, que les permiten a ellos promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos. Asimismo, el juego se convierte en una prueba de su personalidad y contribuye a la conquista progresiva de su inteligencia, intentando convertirlo al niño en un ser creativo e imaginativo.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellas actividades deportivas con un carácter local y recreativo que requieren destreza física, suerte o alguna combinación de las tres. Son parte del patrimonio cultural del núcleo social y se transmiten de generación en generación. Tienen como raíz la propia creatividad espontánea popular con el fin de llenar el tiempo de ocio, además de la conversión de tareas laborales en actividades de encuentro lúdico

de varias comunidades, con motivo de la celebración de sus fiestas locales (Herrador, 2013,p.26).

Los juegos tradicionales son muy importantes ya que le permiten a que el niño conozca su propio cuerpo y así mismo estos están involucrados con el desarrollo de la motricidad gruesa ya que a través de la aplicación de los mismos conseguiremos una estimulación y potencialización de habilidades y destrezas más relacionadas a las actividades motoras.

Juegos recreativos

Almeida Paredes (2016) define a los juegos recreativos como acciones lúdicas de diversión que transmiten emociones y permiten la relación entre otras personas convirtiendo en actividades vitales para el desarrollo integral de las personas (p.21).

Los juegos recreativos son actividades lúdicas y recreativas, capaces de transmitir emociones, alegrías, el deseo de ganar, el interés por participar ellos, consintiendo la relación y socialización con las demás personas. Estos juegos son importantes e indispensables para el desarrollo de todo individuo ya que les permite mejorar su actividad física y mental.

Juegos de equilibrio

Los juegos de equilibrio son esenciales en el niño ya que les ayuda a que ellos tengan un control de sus músculos que permiten que el cuerpo se mantenga estable. Por eso es importante estimular a los niños desde pequeños con este tipo de juegos ya que con la práctica

de estos le permitirán al niño desarrollar muchas de sus habilidades motoras y la psicomotricidad de su cuerpo.

Juegos competitivos

Oleron (citado por Maura 2014) menciona que: La competición es la capacidad de resolver problemas de la vida corriente y se caracteriza por la disponibilidad de un repertorio de respuestas. Así, formar un individuo “competitivo” será en esencia desarrollar de la forma más variada posible las características individuales (conocimientos, habilidades, capacidades en las diferentes áreas) que le conducirán a realizaciones con mayor valor adaptativo (párr.35).

Los juegos competitivos son aquellos que no dan libertad al jugador, el mismo que busca la victoria como un fin personal consiguiendo altos puntajes, a través de los cuales los niños pueden llegar a un nivel de presión, angustia y ansiedad en el momento del fracaso o rechazo.

Coordinación motriz

Lorenzo, Torres y Barrera (como se citó en Cenizo, J. et al.,2017) manifiestan que la coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas

producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación (p.189).

La coordinación motriz se adquiere mediante el desarrollo motor del niño, así mismo, depende de los procesos mentales y corpóreos que se desarrollan a través de la formación y el entrenamiento. También es importante dar a conocer que las acciones motrices mejoran de acuerdo con la cantidad de estímulos que recibe el niño, principalmente a través del juego desarrollándose las habilidades motrices de locomoción, manipulación y estabilización.

Desplazamiento

“Los desplazamientos son toda progresión de un punto a otro del entorno que utilice como medio único el movimiento corporal, total o parcial” (Cañizares y Carbonero, 2017, p.184).

El desplazamiento es esencial en el niño ya que le permite que se desplace de un lugar a otro, ejecutando y trabajando una serie de músculos para realizar el movimiento que se lo puede hacer de diferentes formas como gatear, marchar, correr, andar y reptar.

Velocidad

Por su parte Freí (como se citó en Montero-González, 2016), considera que velocidad es la capacidad que permite, en base a la movilidad de los procesos del sistema neuromuscular y de las propiedades de los músculos para desarrollar la fuerza, realizar

acciones motrices en un lapso de tiempo situado por debajo de las condiciones mínimas dadas (p.73).

La velocidad es una de las cualidades físicas que le permiten al niño proponer repuestas motrices rápidas y correctas a los diferentes estímulos y así mismo esta se encuentra presente en todas las manifestaciones de la actividad física como correr, saltar, lanzar y levantar. De igual manera la velocidad permite estimular el sistema nervioso, ya que este se está desarrollando y la aportación de diversos estímulos provocará un mayor y mejor desarrollo del mismo.

Agilidad

De acuerdo son Santos (como se citó en Canales Lagos, 2017) menciona que la agilidad tiene como variante, la función neuromotora, contribuyendo en la acción de los movimientos en corto tiempo y velocidad en cambios de dirección, que son imprescindibles en la práctica, dichos cambios de dirección y cambios de aceleraciones pueden favorecer a los individuos con mayor agilidad (p.35).

La agilidad es necesaria en el individuo ya que le permite ejecutar movimientos o actividades de forma rápida y precisa, siendo este también un elemento fundamental para que las personas puedan desarrollar sus capacidades motoras y la capacidad de coordinación.

Salto

Díaz (como se citó en Ramírez y Fernández-Quevedo 2015) da a conocer que los saltos implican un despegue de la superficie con o sin carrera previa y, de esta manera, la existencia de una fase aérea o de suspensión más o menos duradera y en la que normalmente se consigue el objetivo del salto y, finalmente, una caída o retorno a la superficie (párr.3).

El salto es fundamental en la persona ya que es una acción motriz que nos permite elevarnos del suelo, mediante la flexión-extensión de los miembros inferiores, manteniéndonos elevados en el aire durante un periodo de tiempo, volviendo a tocar el suelo para finalizar, de igual manera nos permite realizar diferentes tareas de la vida cotidiana como coger objetos fuera de nuestro alcance.

5. Metodología

La presente guía didáctica consta de 40 juegos infantiles, los cuales son variados y cada uno de ellos tiene un contenido propio a desarrollar. En cada uno de los juegos se describe detenidamente el material accesible y de igual manera el procedimiento que se encuentra detallado con el propósito de que sea fácil la aplicación con los niños.

Los juegos se los puede realizar de forma individual y grupal, teniendo una duración de 30 a 40 minutos.

Tomando en cuenta que existe una gran variedad de juegos, se ha considerado pertinente abordar los siguientes juegos de acuerdo a los participantes, materiales y propósito de dichas actividades:

- Juegos tradicionales
- Juegos recreativos
- Juegos de equilibrio
- Juegos competitivos

6. OPERATIVIDAD

N°	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
1	Saltos coordinados usando su lado dominante.	La rayuela del gato <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación de la actividad ● Debe ir saltando con un solo pies o los dos pies conforme este la figura hasta llegar al inicio de la misma. ● Compartir experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tiza ● ficha. 	Salta coordinadamente con uno y dos pies manteniendo el equilibrio.
2	Agilidad, desplazamiento y velocidad.	Las Escondidas <ul style="list-style-type: none"> ● Organización de grupos ● Explicación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguno 	Corre de un lugar a otro con agilidad para esconderse.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Un niño tiene que contar hasta un número determinado y los demás niños tienen que lograr esconderse para que no los encuentren. ● Conversación sobre que les pareció este juego. 		
3	<p>Salto con pies juntos siguiendo una dirección</p>	<p>Los ensacados</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación de la actividad ● Los niños tienen que colocarse en un saquillo y saltar con los pies juntos. ● Compartir experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Área verde ● Saco ● Pito 	<p>Salta con los pies juntos hasta llegar a la meta.</p>

4	Saltos con pies juntos, agilidad y rapidez.	<p>La Cuerda</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización de grupo ● Explicación de la actividad ● Dos personas cogen de los extremos de la cuerda para hacerla girar, mientras el resto del equipo saltan sobre ella. ● Comentan algunas estrategias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuerda. 	Salta la cuerda con los pies juntos.
5	Corre, salta y alterna los pies.	<p>El gato y el ratón</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización de grupo ● Explicación del juego ● Formamos un círculo. Un jugador adentro, es el "ratón"; otro afuera, es el "gato". Los jugadores del círculo deben 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguno 	Corre alternando los pies evitando ser atrapado.

		<p>acorrarlo al ratón para que el gato no lo atrape.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expresar las experiencias del juego 		
6	Lanzamiento, Saltos, desplazamiento.	<p>Los países</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Se declara la guerra a un país, el niño da tres pasos y lanza la pelota para quemarlo al jugador que está más cerca de él. ● Compartir las experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pelota 	Salta y lanza la pelota, desplazándose por diferentes lugares.
7	Discriminación auditiva y coordinación física.	<p>La gallinita ciega</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pañuelo 	Presta atención a las órdenes que se le indican para que no

		<ul style="list-style-type: none"> ● A un niño le colocaremos una venda en los ojos y tendrá que atrapar a los demás compañeros que tiene un objeto. ● Comparten las estrategias del juego 		sea atrapado en el juego la gallina ciega
8	Coordinación, lanzamiento.	Juguemos a los bolos <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Los niños tienen que patear los bolos hasta derribarlos. ● Comparten las estrategias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● botellas de plástico ● pelota plástica 	Coordina sus movimientos para patear los bolos con su pie derecho.
9	Resistencia de brazos y piernas.	Las ollitas <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguno 	Mantiene la resistencia en posición de cuclillas sin caerse.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Se balancea al niño que se pone en posición de cuclillas agarrado de sus manos entre las piernas para saber si es buen producto. ● Experiencias del juego 		
10	Salto con los pies juntos.	El elástico <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● El niño salta el elástico en diversas formas ● Cuenta las estrategias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elástico 	Salta el elástico coordinadamente con los pies juntos.
11	Mueve su cuerpo	Baile del tomate <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tomates ● Grabadora ● Cd de música. 	Baila al ritmo de la música al mismo tiempo que sujetan el tomate.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Explicación del juego ● Los niños tienen que bailar con el tomate en la frente y no dejar que se les caiga ● Experiencias del juego 		
12	Agilidad, coordinación motriz.	Baile de las sillas <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Los niños tienen que lograr sentarse en la silla cuando se pare la música. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sillas ● Grabadora ● Cd. 	Baila coordinadamente alrededor de las sillas.

13	Desplazamiento	<p>El Lobo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Los niños se dispersan de un lugar a otro para que el lobo no los cace. ● Cuentan sobre las estrategias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Orejas de lobo ● canción. 	Se desplaza de un lugar a otro libremente para no dejarse atrapar.
14	Saltos coordinados, desplazamiento	<p>Circuito con aros</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● El niño tiene que seguir la secuencia que indica las huellas saltando con los pies de un aro a otro. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Huellas de colores ● aros. 	Salta coordinadamente siguiendo la secuencia de las huellas hasta llegar a la meta

15	Velocidad, desplazamiento, y coordinación de movimientos.	<p>Las cuatro esquinas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización de grupo ● Explicación del juego ● Los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en el que el niño que está en el centro se distraiga para moverse. ● Compartir estrategias acerca del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tiza 	Se desplaza coordinadamente para lograr pasar por las 4 esquinas.
16	Desplazamiento y coordinación.	<p>Atrapa la cola del dragón</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Se sortea una persona que hará de cabeza y luego los demás hacen una fila 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguno 	Corre desplazándose velozmente de un lugar a otro.

		<p>detrás de él, para que intenten atrapar la cola del dragón.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Compartir experiencias del juego 		
17	Velocidad, desplazamiento.	<p>Jeymi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Se los coloca a los niños en dos grupos, el primero se forma y lanza la pelota en la torre de tapillas, luego deben correr para no dejarse ponchar del otro equipo. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tapillas ● Pelota 	Corre velozmente y se desplaza por diferentes lugares.
18	Saltos coordinados.	<p>Pega pega los globitos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cinta adhesiva ● Globos 	Salta en los dos pies.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Organización del juego ● Explicación del juego ● Se forman dos equipos y se los forma en una fila para que el niño agarre un globo de la canasta y sate para que logre pegarlo al globo en la cinta. <p>Experiencias del juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● canasta 	
19	Rapidez y agilidad	<p>“Ida y vuelta”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Se realiza grupos en la que deben colocarse a una distancia dada por la maestra y frente a cada grupo se dibuja un círculo y se colocan pelotas, los primeros jugadores deben correr a 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tiza ● pelotas 	Corre con rapidez y agilidad por diferentes lugares.

		<p>recoger las pelotas y Volver a su grupo, así sucesivamente</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contar experiencias del juego 		
20	Subir y bajar escalones.	<p>Escalera veloz</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● El niño sube con los dos pies en cada peldaño y luego con un solo pie en cada uno de ellos. ● Estrategias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Escalera de madera. 	Sube y baja la escalera alternando los pies.
21	Coordinación, atención y control del cuerpo.	<p>Carrera de Obstáculos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cinta adhesiva ● túnel de reptación ● ula ula 	Coordina sus movimientos para pasar cada obstáculo.

		<ul style="list-style-type: none"> ● El niño tiene que cruzar los obstáculos para completar un recorrido ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● canasta ● pelota de plástico pequeña. 	
22	Equilibrio, desplazamiento y control postural.	Carrera de patatas <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Entregamos al niño una cuchara y una papa pequeña para que el niño llegue a una meta. ● Experiencias sobre las estrategias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuchara grande ● patata pequeña. 	Camina en línea recta para llegar a la meta.
23	Equilibrio y coordinación.	Congelados <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Grabadora ● Ladrillos ● Colchonetas 	Baila al ritmo de la música coordinando sus movimientos y manteniendo su equilibrio.

24	Saltos coordinados con los pies juntos	<ul style="list-style-type: none"> ● El niño baile y debe cumplir una consigna la cual debe quedarse estático. ● Experiencias del juego <p>Huellas de animal</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● El niño dibuja huellas grandes de animal de diferentes colores y saltan sobre ellas manteniendo su equilibrio. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● sillas. ● Tizas. 	Salta en los dos pies.
25	Saltos coordinados en un solo pie.	<p>Recogiendo frutos del árbol</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cinta adhesiva de color ● Manzanas 	Salta en un solo pie siguiendo una dirección para recoger el fruto.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Realizamos un árbol con ramas donde ubicamos manzanas y el niño tiene que seguir el recorrido cogiendo cada una de ellas ● Experiencia del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● cesta. 	
26	Saltos coordinados y fuerza en las piernas	Saltos de rana <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Hacer diez saltos de rana sin parar ni caerse ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguno. 	Salta secuencialmente con sus piernas juntas.
27	Coordinación y equilibrio.	Laberintos <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tiza ● cronómetro. 	Camina en línea recta.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Explicación del juego ● Se traza una ruta en la que los niños deben seguirla coordinando los movimientos de brazos y piernas. ● Experiencias del juego 		
28	Salto y coordinación viso motriz.	El cangurito saltarín <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Los niños tienen que saltar siguiendo las curvas como un cangurito. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tizas de colores. 	Salta con los pies juntos y mantiene su equilibrio.
29	Equilibrio y desplazamiento.	Pelota dinámica <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pelota de fútbol ● arco 	Patea la pelota manteniendo su equilibrio.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Consiste en darle vueltas al niño y luego tiene que patear la pelota para lograr meter en el arco.. ● Experiencias sobre las estrategias del juego 		
30	Equilibrio	<p>Dominando tu equilibrio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Se les entrega a los niños una pelota de plástico para que logren pasar por la barra de equilibrio ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Barra de equilibrio ● pelota plástica 	Camina en línea recta.
31	Equilibrio y postura corporal.	<p>Somos unas vaquitas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Máscara de vaca ● Cartones 	Mantiene la posición de cuadrupedia.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Explicación del juego ● Ubicaremos dos grupos, el primero tiene que llevar un vaso con limón para depositarlo donde se encuentra el otro compañero con el vaso vacío. ● Cuenta estrategias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● fotos de alimentos ● objetos. 	
32	Salto con los dos pies, y desplazamiento	<p>Carrera de topos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Todos los niños se ubican agachados y el último de la fila debe saltar uno a uno por encima de todos los compañeros ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguno 	Salta en uno y dos pies.

33	Movimientos coordinados.	<p>La batalla de los globos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Ubicar un globo inflado en el tobillo del niño y ellos deben pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Globos ● hilo. 	Se mueve coordinadamente para pisar el objeto.
34	Fuerza muscular y agilidad.	<p>Pasar el banano</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Los niños se ponen de espaldas en el piso y con los pies van pasando las bananas entre cada miembro. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Banana 	Usa sus dos piernas para pasar el objeto.

35	Agilidad, fuerza y resistencia en los brazos	Carrera de carretilla <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● El niño hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla para llegar a la línea de meta. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ninguno 	Se sostiene con las manos manteniendo su equilibrio y resistencia.
36	Coordinación, desplazamiento y equilibrio.	"Tres piernas" <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Cada pareja debe amarrarse la pierna izquierda de uno con la derecha del otro para hacer el recorrido que se le pide. ● Contar las estrategias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● cordón 	Caminan coordinadamente hasta llegar a la línea de meta.

37	Coordinación y desplazamiento.	<p>“Todos con el Aro”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● A cada grupo se le entrega un aro y ellos se colocan dentro de él y tienen que ir caminando hasta donde esta la línea de meta. ● Experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aros 	Se desplaza de manera coordinada por las líneas paralelas.
38	Movimientos coordinados en línea recta.	<p>Carrera de la oruga</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Se coloca a los niños uno tras de otro sin tocarse, luego se le ubica un globo entre ellos y se les pide que caminen hacia la meta establecida. 	<ul style="list-style-type: none"> ● globo 	Camina en línea recta.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Cuentan las estrategias del juego 		
39	Lanzamientos y salto en uno y dos pies.	Globo saltarín <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego ● Se ubica a los niños en parejas y la maestra infla los globos con agua y les da a cada pareja para que se lancen y no deben dejarla caer. ● Estrategias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Globos ● agua. 	Salta en uno y dos pies.
40	Equilibrio y desplazamiento.	Líneas de colores <ul style="list-style-type: none"> ● Organización del grupo ● Explicación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cinta adhesiva de varios colores. 	Camina sobre las líneas coordinando pie izquierdo y pie derecho sin perder el equilibrio.

		<ul style="list-style-type: none">● El niño debe simular que es un puente de diversas formas y debe pasar sin caerse.● Estrategias del juego		
--	--	---	--	--

7. Evaluación

La evaluación se ejecuta mediante el seguimiento individual y grupal de cada niño mediante una lista de cotejo acorde a los indicadores propuestos en cada uno de las actividades planteadas en la guía didáctica.

Aspectos a evaluar:

- Salta coordinadamente con uno y dos pies manteniendo el equilibrio.
- Salta con los pies juntos la cuerda.
- Corre y salta alternadamente.
- Salta y lanza la pelota, desplazándose por diferentes lugares.
- Coordina movimientos de las extremidades inferiores para patear los bolos.
- Mantiene la resistencia en posición de cuclillas
- Baila al ritmo de la música sin dejar caer el objeto.
- Corre desplazándose velozmente de un lugar a otro.
- Camina manteniendo su equilibrio sin dejar caer el objeto.
- Sube y baja la escalera alternando los pies.
- Coordina sus movimientos para pasar cada obstáculo.
- Patea la pelota manteniendo su equilibrio.
- Mantiene la posición de cuadrupedia
- Camina de manos mantiene su equilibrio y resistencia.
- Se desplazan de manera coordinada por las líneas paralelas.
- Camina sobre las líneas coordinando pie izquierdo y pie derecho.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Almeida Paredes, V. G. (2016). *"Las actividades recreativas en la práctica de cultura física del tercer año de la Unidad Educativa Santa Rosa, Provincia de Tungurahua"*(Título de licenciado en Ciencias de la Educación). Recuperado el 29 de junio de 2020
- Canales Lagos, S. E. (29 de septiembre de 2017). *Influencia del salto de cuerda en la coordinación, agilidad y resistencia cardiorrespiratoria (Maestría en deporte y salud para niños y Jóvenes) Instituto Politécnico de Leiria*. Recuperado el 30 de junio de 2020
- Cañizares Márquez, J. M., y Carbonero Celis, C. (2017). *Enciclopedia para Padres, sobre Actividad Física, Salud y Educación en los niños*. España: WANCEULEN EDITORIAL. Recuperado el 28 de junio de 2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=0g7ADgAAQBAJ&pg=PA184&dq=desplazamiento+para+ni%C3%B1os+de+inicial&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi84KrE263qAhUxWN8KHSKSCiIQ6AEIGjAA#v=onepage&q=desplazamiento%20para%20ni%C3%B1os%20de%20inicial&f=false>
- Cenizo, J. et al. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejercicio. *Retos*, 2(32), 189-193. Recuperado el 30 de junio de 2020
- Fernández, Y., Ortiz, M. y Serra, S. (Enero de 2015). Importancia del juego para los niños . *InfoHEM*. Recuperado el 02 de Febrero de 2020, de https://www.researchgate.net/profile/Silvia_Serra_Larin/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos/links/5632379d08ae911fcd488e07.pdf
- Herrador, J. (2013). *Juegos populares y tradicionales a través de la Filatelia*. España: WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L. Recuperado el 28 de Enero de

2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=U-niCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juegos+tradicionales+del+ecuador&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjKv5LI5bHnAhUPI3IEHUADA-UQ6AEIXjAG#v=onepage&q=juegos%20tradicionales%20del%20ecuador&f=false>

Maura, A. (09 de Enero de 2014). *Juegos competitivos y juegos cooperativos en educación: diferencias y posibilidades*. Recuperado el 13 de Febrero de 2020, de <http://juegoscompetitivosyjuegoscooperativos.blogspot.com/>

Montero-González, J. D. (2016). Sistema de ejercicios para desarrollar la velocidad de traslación en los futbolistas escolar masculino, EIDE, Las Tunas. *Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma, Vol.13 No.39*. Recuperado el 27 de junio de 2020

Ramírez, E., Fernández-Quevedo, C. (2015, febrero). Los saltos en la etapa infantil. *Revista digital.EFDeportes.com*. Recuperado el 01 de septiembre de 2020, de <https://www.efdeportes.com/efd177/los-saltos-en-la-etapa-infantil.htm>

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS

**Jugando, jugando mi
motricidad voy
mejorando**

Autora: Dayanna Katherine González Poma



Sección 1: Juegos tradicionales

Actividad 1

Tema: Rayuela del gato

Objetivo: Ejecutar saltos coordinados usando su lado dominante.

Materiales: Tiza, ficha.

Procedimiento

Se iniciará la actividad con un saludo de bienvenida. Luego se procederá a organizar al grupo y se dibujará la rayuela del gato que se la realiza con 8 cuadros en el suelo en forma de cruz, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Luego se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no es correcto, pierde y cede el turno. Si lo logra, el niño tiene que saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado; llega hasta el final del cuadro y se regresa para recoger la ficha al lograrlo recibirá una recompensa. Por último, se realizará actividades de respiración.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://sites.google.com/site/webquestaprendojugando/la-puntuacio-de-la-partida>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta coordinadamente con uno y dos pies manteniendo el equilibrio.			

Actividad 2

Tema: Las Escondidas

Objetivo: Fortalecer la agilidad, desplazamiento y velocidad

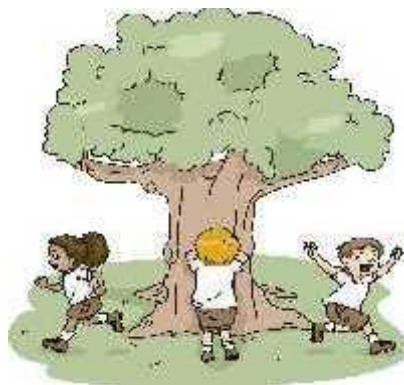
Materiales: Ninguno

Procedimiento

Se inicia la actividad formando dos equipos de jugadores, en el que un grupo se esconde y el otro sale en busca del primero hasta contar un determinado número. A una señal dada, que puede hacer alguno de los escondidos grite: ¡ya!, el segundo sale ya a buscarlo.

Después de que todos hayan sido encontrados, se cambian los papeles y continúa el juego; ganará el equipo que los haya encontrados a todos en menos tiempo. La actividad se termina con ejercicios de relajación.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.mundoprimeria.com/blog/8-juegos-patio-tradicionales-reglas.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Tiene agilidad para desplazarse y buscar un lugar para esconderse.			

Actividad 3

Tema: Ensacados

Objetivo: Ejecutar saltos con pies juntos siguiendo una dirección

Materiales: área verde, saco, pito

Procedimiento

Primero se inicia la actividad con la rima del pato renato. Se los ubica a los niños en una línea horizontal. Luego los participantes se colocan en un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y dada la señal de la persona que está a cargo del juego los niños empiezan a saltar hasta dar la vuelta por un obstáculo señalado hasta llegar a la línea de la meta. Finalmente gana quien llegue primero a la meta señalada, terminando con ejercicios de respiración.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://sites.google.com/site/webquestaprendojugando/el-marxador>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta con los pies juntos hasta llegar a la meta.			

Actividad 4

Tema: La Cuerda

Objetivo: Ejecutar saltos con los pies juntos, agilidad y rapidez.

Materiales: Cuerda larga

Procedimiento

Se inicia la actividad con un saludo de bienvenida. Se ubica a dos personas para que sostengan los extremos de la cuerda para hacerla girar.

Luego el resto del equipo, en turnos y ordenadamente se colocan uno tras de otro para que salten sobre ella. Se acompañan los saltos al ritmo de gritar: monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada. Finalmente, si los niños no logran saltar hasta que termine la canción pierden.

Gráfico demostrativo



Fuente: https://www.pinterest.com/pin/407223991303516181/?nic_v2=1a3OdmqOQ

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta la cuerda con los pies juntos			

Actividad 5

Tema: El gato y el ratón

Objetivo: Trabajar habilidades motrices como correr, saltar y alternar los pies

Materiales: Ninguno

Procedimiento

Primero se inicia la actividad con un saludo de bienvenida. Se forma un círculo tomados de la mano con todos los niños. Se escoge a un niño como el ratón, se lo coloca dentro del círculo, y el otro niño escogido como gato que va fuera del círculo, luego se realiza el diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes!

¿Estás gordito?

¡Hasta la punta de mi rabito!

Luego de eso el ratón sale del círculo de niños y el gato lo persigue a comerlo, si logra el ratón puede ingresar de nuevo al círculo para descansar un momento y si el gato quiere entrar en la cadena del círculo los niños tiene que subir y bajar para que eviten que el gato entre; después vuelve a salir el ratón y el gato empieza a perseguirlo para comérselo.

Finalmente, el juego termina cuando el gato agarra al ratón y realizamos ejercicios de respiración.

Gráfico demostrativo



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

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Corre alternando los pies evitando ser atrapado.			

Actividad 6

Tema: Los Países

Objetivo: Mejorar el lanzamiento, saltos y desplazamiento del niño

Materiales: pelota

Procedimiento

La actividad inicia colocándolos a los niños en un círculo. Luego se elige un jefe en el cual les va diciendo el nombre de un país, luego el jefe se coloca en la mitad del círculo y lanza la pelota y dice declaro guerra al país, el niño que tiene el nombre de ese país tiene que coger la pelota y decir ¡alto ahí!, en ese instante todos los niños se quedan quietos, mientras que el niño con la pelota tiene que saltar 3 pasos hacia el niño que esté más cerca y lanzarle la pelota.

El niño al cual lanzó la pelota es el siguiente en declarar la guerra a otro país, este juego termina cuando todos los países ya queden fuera del círculo.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.radionacional.co/noticia/cultura/los-juegos-infantiles-infancia-los-colombianos>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta y lanza la pelota, desplazándose por diferentes lugares.			

Actividad 7

Tema: Gallinita ciega

Objetivo: Trabaja desplazamientos en línea recta.

Materiales: pañuelo

Procedimiento

En primer lugar, se inicia la actividad con un saludo de bienvenida. Luego se organiza al grupo y se procede a elegir a quien le ubicamos la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. A la persona elegida le colocamos un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. Los niños cantan la canción: Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal en qué parte, en la catedral date una vuelta y lo encontrarás.

La tarea de la gallinita es atrapar a 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. Y si el niño sabe quién se intercambiarán los papeles.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.juegoydeporte.com/juegos/populares-tradicionales/>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Presta atención a las órdenes que se le indican para que no sea atrapado en el juego la gallina ciega			

Actividad 8

Tema: Juguemos a los bolos

Objetivo: Mantiene el equilibrio para patear los bolos

Material: 6 Botellas de plástico, pelota plástica

Procedimiento:

Primero se inicia la actividad con un saludo de bienvenida. Luego se organiza a los niños y se los coloca en una fila. Mientras los niños se ubican la maestra coloca los bolos a unos 3 metros donde se encuentran ellos. Después se le entrega la pelota al niño para que la pateee y pueda derribar los bolos. Esta actividad se realiza con todos los niños y finalmente el niño que logre derribar todos los bolos será el ganador.

Gráfico demostrativo



Fuente: https://www.pinterest.es/pin/472948398343873345/?nic_v2=1a3OdmqQQ

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Coordina sus movimientos para patear los bolos con su pie derecho.			

Actividad 9

Tema: Las ollitas

Objetivo: Controlar la resistencia de sus brazos y piernas.

Material: Ninguno

Procedimiento

Primero se organiza al grupo. Después a cada niño se le pone el nombre de un objeto de cocina. Luego consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrado sus manos entre las piernas. Por último, se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: Veinte Suces

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo, ..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es, si resiste el comprador se lo llevará sino probará con otro objeto. Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador cada quién regresa a su casa.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.clubmigo.com/juegos/depalmas/al-fon-fin/>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Mantiene la resistencia en posición de cuclillas sin caerse			

Actividad 10

Tema: El elástico

Objetivo: Trabaja saltos con los pies juntos.

Material: Elástico

Procedimiento

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas. Pero primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza. El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Finalmente gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.pinterest.es/anabechlea/salta-al-elastico/>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta el elástico coordinadamente con los pies juntos.			

Actividad 11

Tema: Baile del tomate

Objetivo: Mover su cuerpo al ritmo de la música sin dejar caer el objeto.

Material: Tomates, grabadora y Cd de música

Procedimiento

Primero se organiza al grupo en parejas. Luego a cada pareja se le dará un tomate y lo sostendrán al tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música y sus brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Finalmente, gana la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/informacion-general/>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Baila al ritmo al mismo tiempo que sujetan el tomate.			

Sección 2: Juegos recreativos

Actividad 12

Tema: Baile de las sillas

Objetivo: Trabajar la agilidad y coordinación motriz en diferentes posturas.

Materiales: Grabadora, sillas, CD.

Procedimiento

Primero se organiza al grupo y se ubica las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro, siempre un número menos del total de participantes. Luego los jugadores que están de pie delante de las sillas bailan alrededor de ellas; cuando la música se pare, los niños deben sentarse en una silla, aquel que no consiga sentarse en una silla será eliminado y se retirará una silla.

Este juego lo repetimos hasta que haya una silla y dos jugadores; ganará el jugador que consiga sentarse en la última silla.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://maidsnannies.com/juegos/el-juego-de-las-sillas/>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Baila coordinadamente alrededor de las sillas.			

Actividad 13

Tema: El lobo

Objetivo: Realizar desplazamientos con velocidad de reacción

Materiales: Orejas de lobo, canción

Procedimiento

Primero se empieza con el cuento: El pastor indiscreto y el lobo. Se organiza al grupo para que formen un círculo con todos los niños enlazando las manos y elegimos a un niño para que desempeñe el papel de lobito. Luego todos los participantes deberán cantar la canción:

Juguemos en el bosque hasta que el lobo no está

Si el lobo se levanta entero nos comerá

¿El lobo está?

El jugador que hace de este personaje contesta:

¡me estoy poniendo los pantalones!

Y los otros jugadores siguen cantando hasta que el lobo ya esté listo para comérselos. Después de escuchar la palabra comerlos los niños salen corriendo, el lobo cogerá el mayor número de participantes quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y este juego se terminará cuando todos hayan sido convertidos en lobo. Finalizando con ejercicios de respiración.

Gráfico demostrativo



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

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Se desplaza de un lugar a otro libremente para no dejarse atrapar.			

Actividad 14

Tema: Circuito con aros

Objetivo: Ejecutar saltos coordinados y desplazamiento siguiendo la secuencia del circuito.

Materiales: Huellas de colores y unos aros

Procedimiento

Primero se inicia la actividad con un saludo de bienvenida. Se colocan aros en el suelo formando un camino y luego se ubican huellas de colores en distintas formas: unos adentro de los aros y otros afuera.

Luego se organiza a los niños y se les da la indicación de que tiene que seguir la secuencia que indica los pies saltando de un aro a otro; saltando en un solo pie y con los pies juntos dependiendo de las indicaciones de la maestra. Ganará el niño que logre realizarlo en un menor tiempo. Finalizamos la actividad con ejercicios de respiración.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://blpd2015.blogspot.com/2019/03/desarrollar-la-motricidad-gruesa-el-del.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta coordinadamente siguiendo la secuencia de las huellas hasta llegar a la meta.			

Actividad 15

Tema: Las cuatro esquinas

Objetivo: Trabajar la velocidad, desplazamiento y coordinación de movimientos.

Materiales: Tiza

Procedimiento

Primero se inicia la actividad con un pequeño calentamiento de brazos y piernas. Luego se dibuja un cuadrado en el suelo y en cada esquina se coloca un niño. Después se coloca en el centro un niño que intentará atrapar a alguno de ellos cuando cambien de lugar; los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el que ocupa el centro esté distraído para moverse. Si alguno de ellos se queda sin esquina tendrá que ubicarse en el centro para continuar con el juego. Finalizamos la actividad con ejercicios de relajación.

Gráfico demostrativo



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

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Se desplaza coordinadamente para lograr pasar por las 4 esquinas.			

Actividad 16

Tema: Atrapa la cola del dragón

Objetivo: Mejorar el desplazamiento coordinando los movimientos para atrapar la cola del dragón.

Material: Ninguno

Procedimiento

Primero se realiza ejercicios de calentamiento. Luego se organiza al grupo y se sortea la persona que hará de cabeza y luego los demás hacen una fila detrás de él, colocando sus brazos extendidos sobre los hombros del niño que tienen delante.

El último será la cola del dragón. Después la cabeza tendrá que correr para atrapar la cola. Esto no será nada fácil, teniendo en cuenta que los niños no deben soltarse. Si la cabeza atrapa a la cola podrá seguir en su sitio, pero si el cuerpo se rompe, la cabeza pasará a la cola y el siguiente niño hará de cabeza.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fpesoehblog.files.wordpress.com%2F2015%2F06%2Ffichero-actividad-fisica>.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Corre desplazándose velozmente de un lugar a otro.			

Actividad 17

Tema: Jeimy

Objetivo: Mejorar la velocidad desplazándose de un lugar a otro.

Materiales: tapillas, pelota

Procedimiento

Primero se organiza al grupo en dos equipos. Luego se arma la torre de tapillas y empieza el juego con el primer equipo, el cual debe lanzar la pelota contra la torre de tapas, si no se desarma la torre en los lanzamientos de cada jugador se cambia de turno y si la torre es desarmada el equipo contrario tiene que ponchar a los rivales, pero los del primer equipo no tienen que dejarse ponchar del otro equipo, mientras que al mismo tiempo intentan armar de nuevo la torre de tapas, si lo logran antes de ser ponchados gritan yeimi, pero si no logran armar la torre de tapas y son ponchados se cambia de turno, es decir, el otro equipo comienza lanzando la pelota contra la torre de tapas. Finalmente, el juego termina cuando el equipo contrario poncha a todos los del equipo primero.

Gráfico demostrativo



Fuente: <http://c1nca.blogspot.com/2012/03/yeimy-juego-popular.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Corre velozmente y se desplaza por diferentes lugares.			

Actividad 18

Tema: Pega pega los globitos

Objetivo: Saltar coordinadamente con ambas piernas.

Materiales: cinta adhesiva, globos y canasta

Procedimiento

Primero se organiza al grupo. Luego la maestra deberá colocar una cinta adhesiva de un extremo a otro en los pilares a una altura de 1 metro, debe verificar que la cinta este bien asegurada para evitar que se caiga al momento que se realice la actividad. Se coloca a los extremos de la cinta una canasta llena de globos. Después se realiza dos grupos y se los ubica en fila de modo que se encuentren frente a la cinta, luego se explica a los niños que el primero de cada fila debe correr hacia las canastas a agarrar un globo y después saltar hasta que el globo se pegue en la cinta, una vez que lo haya hecho debe irse a ubicar al final de su fila, para que pueda salir el siguiente niño y así seguimos sucesivamente. Finalmente, gana el equipo que termine más pronto de pegar los globos en la cinta.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://educaconbigbang.com/2015/09/5-experimentos-de-electricidad-estatica-con-globos/>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta en los dos pies.			

Actividad 19

Tema: “Ida y vuelta”

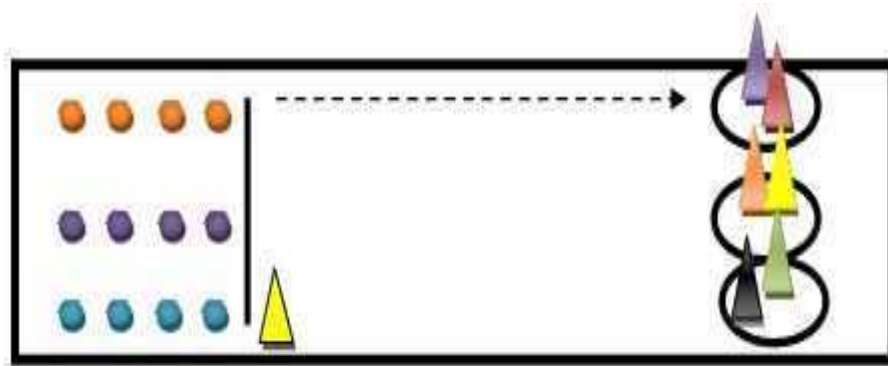
Objetivo: Trabajar desplazamientos en línea recta

Materiales: tiza y pelotas

Procedimiento:

Primero se inicia a la actividad con un saludo de bienvenida. Luego se divide al grupo en tres equipos y se los coloca detrás de una línea de partida, a una distancia dada por la maestra y frente a cada grupo se dibuja un círculo y dentro de este se colocan 2 pelotas. Después a una señal dada por la maestra el niño debe salir corriendo hacia el círculo, recoger las dos pelotas y regresa corriendo a entregárselas al otro compañero y él se ubica al final de los demás compañeros. El niño que recibe las pelotas corre y las deja dentro del círculo regresando a tocar al próximo niño. Finalmente, la actividad termina cuando alguno de los dos grupos haya termina más pronto el recorrido.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.efdeportes.com/efd187/juegos-para-mejorar-las-capacidades-condicionales-07.jpg>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Corre con rapidez y agilidad en línea recta.			

Sección 3: Juegos de equilibrio

Actividad 20

Tema: Escalera veloz

Objetivo: Subir y bajar escalones

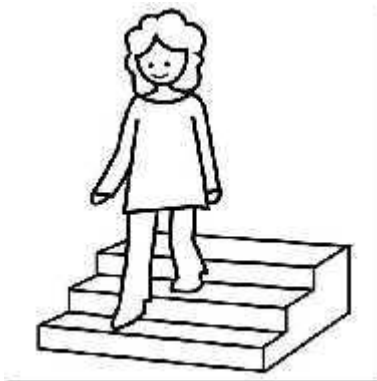
Materiales: Escalera de madera

Procedimiento:

Primeramente, se inicia la actividad con un saludo de bienvenida. Luego se organiza al grupo y se les da las indicaciones para que el niño suba con seguridad los escalones, con los dos pies en cada peldaño, comienza a enseñarle a poner un solo pie en cada uno.

Después haz que se ponga de pie delante de las escaleras y se sujete a la barandilla. Señálale su pie derecho y apunta arriba del primer escalón. Si no lo entiende, moldéale el pie mientras sigue con el izquierdo en el suelo. Luego alábalo inmediatamente, incluso si se lo has tenido que mover tú. Ahora señálale su pie izquierdo y la parte de arriba del segundo escalón. Si el niño trata de poner su pie izquierdo junto al derecho, señálale de nuevo el segundo escalón y muévele su pie. Finalmente, repetiremos el procedimiento, dándole ayuda cuando la necesite, hasta que pueda subir sin ayuda poniendo un solo pie en cada escalón.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.jugarycolorear.com/2016/05/dibujos-para-colorear-de-escaleras.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Sube y baja la escalera alternando los pies.			

Actividad 21

Tema: Carrera de obstáculos

Objetivo: Mantener la coordinación, atención y control de su cuerpo

Materiales: cinta adhesiva, túnel de reptación, ula ula, canasta, pelota plástica pequeña.

Procedimiento:

Primero se inicia la actividad con calentamiento de brazos y piernas. Luego se organiza a los niños en dos grupos y después se procede a construir un recorrido en el cual el niño tiene que realizar uno por uno cada una de las actividades.

El primer obstáculo consta de pisar sobre una línea curva coordinando pie izquierdo y derecho; el segundo obstáculo el niño tiene que cruzar gateando el túnel de reptación y finalmente el niño tiene que ir saltando el ula ula hasta llegar al final donde se encuentra una pelota, la cual debe ubicarla en una canasta. Y dar la posta a sus otros compañeros.

Esta actividad, se debe realizar uno por uno para que los niños animen a su compañero, mientras la maestra observa que el niño realice de forma correcta las actividades. Finalmente gana el equipo que terminó primero el recorrido.

Gráfico demostrativo



Fuente: https://www.pinterest.co.uk/pin/485966616032187886/?nic_v2=1a3OdmqOQ

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Coordina sus movimientos para pasar cada obstáculo.			

Actividad 22

Tema: Carrera de patatas

Objetivo: Potenciar el equilibrio, desplazamiento y control postural.

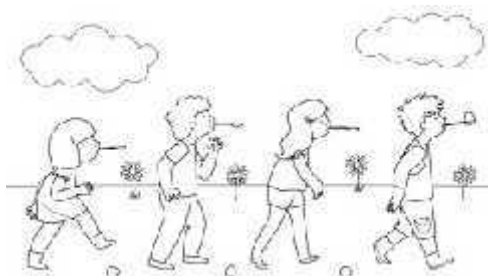
Materiales: Cuchara grande, patata pequeña.

Procedimiento:

Primero se inicia la actividad con calentamiento del cuerpo. El juego empieza cuando se ubica la cuchara en la mano del niño y se la sujeta con nuestras propias manos. Luego se pone la patata en la cuchara y se mira a ver si puede sostenerla unos segundos antes de que se le caiga. Cuando llegue a tener mayor firmeza sujetándola, reduce el control de tu mano sobre la suya, y anímalo a dar unos pasos, con la patata en la cuchara.

Por último, este juego se termina cuando el niño llegue a la meta con la patata en su cuchara.

Gráfico demostrativo



Fuente: http://juegostafadtenerife.blogspot.com/2017/05/carrera-de-patatas_25.html

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Camina en línea recta para llegar a la meta.			

Actividad 23

Tema: Congelados

Objetivo: Mantener el equilibrio coordinando los movimientos al ritmo de la música.

Materiales: Grabadora, ladrillos, colchonetas, sillas.

Procedimiento:

Primero se inicia la actividad con un saludo de bienvenida.

Luego todos los niños se deben desplazar por todo el patio, al ritmo de la música deben bailar y cuando escuchen congelados deben quedarse quietos en el cual también va a ver distribuidos diferentes materiales (ladrillos de colores, colchonetas...), cuando el profesor diga “congelados se deben subir” de la forma que diga el profesor, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados y apoyando el glúteo

Finalmente, si el niño no logra estar equilibrado y pierde, deberá realizar una penitencia y para terminar haremos ejercicios de relajación.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/illustration-stickman-kids-dancing-their-teacher-753930034>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Baila al ritmo de la música coordinando sus movimientos manteniendo su equilibrio.			

Actividad 24

Tema: Huellas de animal

Objetivo: Mejorar saltos coordinados con los pies juntos.

Materiales: Tizas de colores.

Procedimiento:

Se organiza al grupo y lo único que se necesita es algunas tizas para que los niños dibujen en el piso unas huellas grandes de animal. La idea es hacer varias huellas de colores diferentes. Cada color tiene un número diferente de huellas. Por ejemplo: 5 huellas azules, 3 rojas y 4 amarillas.

Los niños pueden saltar de una huella a otra mientras cuentan las huellas de cada color. Otra posibilidad es saltar de huella a huella mientras dicen el color de cada una: “¡azul, azul azul, roja roja, amarilla, amarilla, amarilla!”.

Por último, si algunos niños que aún no reconocen los colores o los números igual pueden saltar de huella a huella mientras tú te encargas de decir cada uno de los colores. Finalizando el juego con ejercicios de relajación.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://blpd2015.blogspot.com/2019/03/desarrollar-la-motricidad-gruesa-el-del.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta en los dos pies.			

Actividad 25

Tema: Recogiendo frutos del árbol

Objetivo: Ejecutar saltos coordinados en un solo pie.

Materiales: Cinta adhesiva de color, unas manzanas, una cesta.

Procedimiento

Primero se inicia la actividad con calentamiento de piernas. Luego en un espacio interior o exterior se realiza con la cinta adhesiva, una especie de árbol que permita realizar varios movimientos. En cada “rama” se pone una manzana. Las posibilidades luego son infinitas, el niño puede saltar en dos pies por el “tronco” hasta recoger la cesta.

Después puede hacer equilibrio por cada rama mientras recoge las manzanas y las pone dentro de la cesta que tiene en la mano. La idea es que no se “caiga” de las ramas.

Luego el niño también puede llegar a las ramas caminando con las piernas abiertas por las líneas que forman el tronco del árbol.

Finalmente, el niño debe lograr recoger todas las manzanas que tiene el árbol y ubicarlas en la cesta.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.naranxadul.com/juegos/divertidas-actividades-para-mejorar-motricidad-gruesa-en-casa>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta en un solo pie siguiendo una dirección para recoger el fruto.			

Actividad 26

Tema: Saltos de rana

Objetivo: Mejorar la fuerza de las piernas mientras salta como rana

Materiales: Ninguno

Procedimiento

Primero iniciamos la actividad con un saludo de bienvenida. Se localiza un área segura sobre una alfombra o sobre el césped. Luego se le indica al niño cómo se pone en cuclillas y como debe saltar algunas veces. Asegúrate de que te mira mientras lo haces y ayúdale a adoptar la postura y déjale que se quede agazapado unos minutos para que se acostumbre.

Después salta algunas veces delante suyo e indícale que te imite. Al principio, podrá saltar sólo una vez o dos, pero apláudele hasta el más mínimo esfuerzo que haga y ve anotando cuántas veces puede saltar antes de parar a descansar o perder el equilibrio.

Finalmente, repetimos el juego para conocer si el niño logra saltar muchas veces y mantiene su equilibrio.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.alamy.es/en-cuclillas-ninos-preparados-para-saltar-actividades-deportivas-image246307818.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta secuencialmente con las piernas juntas.			

Actividad 27

Tema: Laberintos

Objetivo: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa

Materiales: Tizas, cronómetro

Procedimiento:

Se inicia la actividad con calentamiento de brazos y piernas. Luego se organiza a los niños en dos grupos. Después se traza la ruta a seguir (al inicio deben ser rutas sencillas, luego se debe ir aumentando la complejidad del recorrido). Cuando ya este el recorrido los niños tienen que caminar dentro del mismo coordinando el movimiento de brazos y piernas. Cronometrar el tiempo que toma en completar el recorrido y finalmente el equipo que termine en menos tiempo será el ganador

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.pequeocio.com/5-juegos-ninos-casa/>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Camina en línea recta.			

Actividad 28

Tema: El cangurito saltarín

Objetivo: Mejorar la habilidad de coordinación viso motriz para saltar sobre las curvas.

Materiales: tizas de colores

Procedimiento

Primero se inicia la actividad con un pequeño calentamiento de brazos y piernas. Luego se forma una fila con los niños imitando a un cangurito saltarín. Después con una tiza dibujamos en el piso diferentes curvas. Cada niño tiene que seguir las curvas, pero saltando como un cangurito, el niño que se salga de las curvas tendrá que salir del juego y se procederá a continuar con el siguiente niño. Finalmente, el niño que logre saltar todas las curvas será el ganador.

Gráfico demostrativo



Fuente: https://ar.pinterest.com/pin/56295064076242133/?nic_v2=1a3OdmqOQ

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta con los pies juntos y mantiene su equilibrio.			

Actividad 29

Tema: Pelota dinámica

Objetivo: Mantiene su equilibrio para patear la pelota

Materiales: pelota de fútbol, arco

Procedimiento

La actividad se inicia con un saludo de bienvenida. Se organiza a los niños en dos grupos y se los forma en filas. Consiste en dar unas cinco vueltas al niño, una vez que se le haya dado las vueltas el niño tiene que patear la pelota y meter en el arco de fútbol. Una vez que el niño haya pateado la pelota regresa al grupo de sus compañeros para que cada uno de ellos realice la actividad. Finalmente, el equipo que logre meter la pelota en menos tiempo será el ganador.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Frepositorio.puce.edu.ec>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Patea la pelota manteniendo su equilibrio.			

Actividad 30

Tema: Dominando tu equilibrio

Objetivo: Mantener el equilibrio mientras camina en línea recta

Materiales: barra de equilibrio, pelota de plástico.

Procedimiento:

Primero se inicia la actividad con un saludo de bienvenida. Se organiza a los niños en dos grupos y se los ubica en una fila. Luego se entrega una pelota de plástico a los primeros niños de cada fila, para que ellos logren pasar por la barra de equilibrio y si lo hacen los niños irán corriendo donde sus demás compañeros para que realicen la misma actividad.

El equipo que logre pasar la barra será el ganador.

Gráfico demostrativo



Fuente: s.123rf.com/photo_61447459_ilustración-de-dibujos-animados-de-una-niña-caminando-sobre-una-barra-de-equilibrio.html

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Camina en línea recta			

Actividad 31

Tema: Somos unas vaquitas

Objetivo: Mantener la postura corporal sin perder el equilibrio

Materiales: máscaras de vaca, cartones, fotos de alimentos y objetos

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida. Luego se realizarán ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se les entregará a todos los niños las máscaras de vaca para que en parejas adopten la posición de cuadrupedia y de frente a su compañero simulen que son vacas y están con hambre. La maestra deberá ubicar en medio de cada pareja una caja con fotos de alimentos y de objetos, entonces los niños en esa posición deberán sacar solo las imágenes de alimentos. Al finalizar la actividad los niños mencionarán las experiencias con relación al juego.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://docplayer.es/79866825-Creditos-prof-salvador-sanchez>.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Mantiene la posición de cuadrupedia			

Sección 4: Juegos competitivos

Actividad 32

Tema: Carrera de topos

Objetivo: Trabajar saltos con los pies juntos

Materiales: Ninguno

Procedimiento:

Primero se inicia la actividad con calentamiento de brazos y piernas. Luego se busca un espacio suficiente para saltar y ubicarse estableciendo una línea de inicio o salida y otra de llegada; y los niños arman dos filas, todos acostados boca abajo. Después el último de la fila debe saltar uno a uno por encima de todos los compañeros, y una vez que saltó al compañero que esta primero en la fila se posiciona delante de él para que el niño que quedó último haga lo mismo.

Luego todos los niños deben hacer lo mismo y repetirlo hasta cruzar la línea de llegada. Finalmente, el juego o competencia se termina cuando todos los integrantes del equipo logran pasar la línea de meta.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/04/coleccion-de-juegos-en-equipo.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta en uno y dos pies.			

Actividad 33

Tema: Batalla de globos

Objetivo: Ejecutar movimientos coordinados

Materiales: Globos, hilo

Procedimiento

Primero se los ubica a los niños en dos grupos. Después a cada uno de los niños se les ubicará un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. Luego se pondrá una canción en la cual los niños tienen que tratar de pisar el globo de los contrincantes sin que le pisen el suyo. Por último, el equipo que se quede sin globos quedará eliminado.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.diariovasco.com/oarsoaldea/pasaia/ninos-reyes-fiestas-20190922001956-ntvo.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Se mueve coordinadamente para pisar el objeto.			

Actividad 34

Tema: Pasar el banano

Objetivo: Trabajar fuerza muscular en sus dos piernas y la agilidad

Materiales: Banano

Procedimiento

Primero se inicia con un calentamiento de piernas. Se coloca dos equipos de igual número de integrantes, dependiendo del espacio. Se necesita un lugar bien iluminado, con una superficie lisa. Puede ser en una cancha o un patio de césped.

Luego tratan de pasar un banano con los pies, entre los miembros de un equipo, hasta llegar al último. Los integrantes de cada equipo se ubican sobre el piso, se acuestan de espaldas. Después se pasan el banano usando sólo los pies. Deben estar descalzos para realizar mejor esta tarea. Cuando llegue al último integrante, se lo debe comer rápido. Cuando termine, se levanta y se va corriendo al punto de salida, donde estaban ubicados los bananos. Finalmente, quien llegue primero, es el equipo ganador.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/04/coleccion-de-juegos-en-equipo.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Usa sus dos piernas para pasar el objeto.			

Actividad 35

Tema: Carrera de carretilla

Objetivo: Incrementar la fuerza en los brazos, agilidad y resistencia.

Material: Ninguno

Procedimiento:

Primero se realiza ejercicios de calentamiento. Se organiza al grupo y se lo ubica en 4 parejas. Cuando ya estén listos, ellos tendrán que ponerse de acuerdo para ver quien empieza de pie y quien en el suelo.

Luego cada pareja, cada uno de los participantes hará la carretilla de la siguiente forma: se pone de rodillas y apoya las palmas de las manos sobre el suelo.

Después detrás de una línea pintada se alistan los participantes, se dará la voz de salida y las cuatro parejas saldrán corriendo hacia la meta que puede fijarse a unos diez metros de distancia (puede ser más o menos metros).

Quienes alcancen llegar a la meta, regresarán de prisa al punto de salida, para intercambiar posiciones, de manera que la participante carretilla sea el que vaya de pie y viceversa. Finalmente, volverán a salir corriendo, y la pareja que regrese en primer lugar a la línea de partida, será la que gane esta alegre competencia y se realizará ejercicios de respiración.

Gráfico demostrativo



Fuente: <http://juegosinfantiles243.blogspot.com/2017/09/juegos-de-musica-y-expresion-corporal.html>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Se sostiene con las manos manteniendo su equilibrio y resistencia.			

Actividad 36

Tema: "Tres piernas"

Objetivo: Coordinar los movimientos de las piernas al desplazarse de un lugar a otro con su compañero sin perder el equilibrio.

Material: Cordón

Procedimiento

Se organiza al grupo por parejas y se trazan dos líneas paralelas a una distancia de diez metros. Luego cada pareja debe amarrarse la pierna izquierda de uno con la derecha del otro. Puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal que les den, la pareja debe salir corriendo hacia la línea de llegada. Para partir la pareja debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Finalmente será vencedor la pareja que llegue primero a la meta.

Gráfico demostrativo



Fuente: <https://www.pngwing.com/es/free-png-xpqmj>

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Caminan coordinadamente hasta llegar a la línea de meta.			

Actividad 37

Tema: “Todos con el Aro”

Objetivo: Fortalecer la coordinación dinámica general al desplazarse por las líneas paralelas.

Materiales: Aros.

Procedimiento

Primero se organiza al grupo y se los forma de tres en tres. Luego se dibuja líneas paralelas a una distancia de 5 metros, a cada grupo se le entrega un aro y ellos se colocan dentro de él. Los niños de cada grupo se desplazan de manera coordinada por las líneas paralelas manteniendo el aro con la cintura, sin utilizar sus manos hasta llegar a la línea de la meta. Finalmente gana el grupo que llega con el aro en la cintura.

Gráfico demostrativo



Fuente: http://juegosedf.blogspot.com.co/2013_12_01_archive.html

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Se desplazan de manera coordinada por las líneas paralelas.			

Actividad 38

Tema: La carrera de la oruga

Objetivo: Trabajar movimientos coordinados en línea recta

Material: Globo

Procedimiento

Se organiza al grupo y se los forma en dos equipos. Luego cada grupo debe formarse colocándose uno detrás del otro sin tocarse, para formar la oruga. Después se ubica el globo entre ellos, pero no podrán coger con las manos. Las orugas tendrán que comenzar a moverse hacia la meta establecida, ellos tendrán que evitar que los globos caigan en el trayecto. Finalmente gana el equipo que primero llegue sin que se caiga ningún globo.

Gráfico demostrativo



Fuente: https://www.pinterest.es/pin/363736107383799025/?nic_v2=1a3OdmqQQ

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Camina en línea recta.			

Actividad 39

Tema: Globo saltarín

Objetivo: Trabajar lanzamientos y saltos en uno y dos pies

Materiales: globos, agua

Procedimiento

Para iniciar la actividad primero se realiza un calentamiento. Luego organizamos a los niños y se les da las indicaciones del juego. La maestra debe inflar los globos con un poco de agua y se los coloca a los niños en parejas. Se les entrega el globo y se les pide que se lo lance a su compañero, pero no tienen que dejarlo caer. A medida que los niños puedan desarrollar esta actividad se les pedirá que caminen, salten en uno y dos pies, pero lanzándose el globo.

Finalmente, gana la pareja que realizo todas las actividades sin dejar caer el globo.

Gráfico demostrativo



Fuente: https://www.pinterest.es/pin/296111744232463408/?nic_v2=1a3OdmqQQ

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Salta en uno y dos pies.			

Actividad 40

Tema: Líneas de colores

Objetivo: Controlar el equilibrio al desplazarse

Material: Cinta adhesivas de varios colores

Procedimiento:

Primero se inicia la actividad con un saludo de bienvenida. Luego se divide al grupo en dos equipos iguales. Después la docente coloca en el suelo cinta adhesiva de varios colores (pueden ser colores primarios) la cinta adhesiva puede tener varias formas de líneas (recta, ondulada, zig-zag) formando un camino. Se le incentiva a cada grupo a imaginar que están pasando por un puente y tienen que caminar sobre las líneas coordinando pie izquierdo y pie derecho. Ganará el equipo que terminó primeros los diferentes caminos.

Gráfico demostrativo



Fuente: https://www.pinterest.es/pin/368943394466511177/?nic_v2=1a3OdmqOQ

Evaluación:

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En Proceso	Adquirido
Camina sobre las líneas coordinando pie izquierdo y pie derecho sin perder el equilibrio.			

j. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, Y., y Pazos, J. (2020). *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España)*. Educ. Pesqui. vol.46. Recuperado de https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022020000100509
- Alarcón García, C. M. (2016). *Análisis de la metodología por rincones aplicada a la etapa de educación infantil*. Publicaciones Didácticas. N. 78. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/b4ee/9c71efe44cbde3020b8c993e6ff69a217b4a.pdf>
- Alcaraz. (2015). Recuperado de <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Anderson-McNamee, J., y Bailey, S. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Recuperado de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Arguello, B., y Sequeira, M. (2016). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica*. [Tesis de pregrado]. Recuperado de <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad*. [Tesis de pregrado]. Universidad César Vallejo. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1

- Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Chao, R., Amaro, A., y Rodorigo, M. (2018). *Contenidos docentes de vanguardia*. Gedisa Editorial. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=qGGbDwAAQBAJ&pg=PA64&dq=dimensiones+del+juego+infantil+2016&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiTl_yO9uPpAhWSd98KHQatChYQ6AEIJzAA#v=onepage&q=dimensiones%20del%20juego%20infantil%202016&f=false
- Dávila, G. (2018). *reoalyc.org*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/761/76109911/>
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (2018). *La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero*. INNOVA. N. 3. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777533.pdf>
- Fernández Días, Y., Ortíz Martínez, M., y Serra Larín, S. (2015). *Importancia del juego para los niños*. InfoHEM 13 (1). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos
- Fernández, E. (2015). Análisis de las actividades lúdicas en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”. [Tesis de pregrado]. Universidad de las Fuerzas Armadas, Sangolquí.

- Galindo, E. (2015). Manual para desarrollar la psicomotricidad en niños del nivel preprimaria. [Tesis de pregrado]. Universidad Rafael Landívar. Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Galindo-Evelyn.pdf>
- Gallardo-López, J., y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- García, M., y Rojas, S. (2018). Motivación docente y psicomotricidad gruesa de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N. 157 Huancavelica. [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de Huancavelica. Perú.
- Garófano Viciano, V., Cano Guirado, L., Chacón Cuberos, R., Padial Ruz, R., y Martínez Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista Digital de Educación Física. N. 47. (Num. 47). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRICIDAD_PARA_EL_DESARROLLO_INTEGRAL_DEL_NINO_EN_LA_ETAPA_DE_EDUCACION_INFANTIL.
- Gil, P. y Abellán, G. (2016). *Mediación Educativa*. Madrid: Pirámide.
- Guerra, I. (2019). La importancia de la música en la educación. El Diario 16. Recuperado de <https://diario16.com/la-importancia-de-la-musica-en-la-educacion/>

- Herrera, L. (2016). El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil. [Tesis de Especialidad]. Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangel_a2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Ibañez, A. (2016). Pedagogía del movimiento. Recuperado de <http://clauale16.blogspot.com/2016/12/la-organizacion-espacio-temporal.html>
- Imbernón-Giménez, S., Díaz-Suárez, A.; Martínez-Moreno, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *Journal of Sport and Health Research. Vol.12 Núm. (2):228-237.*
- Lozano, S. (2016). Desarrollo de la organización espacio temporal. Neurociencias2016.
- Markus. (2015). Friedrich Fröbel y su compromiso con la educación infantil [Mensaje en un blog]. Kinuma.
- Megías, A., y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX.
<https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA9&dq=dimensiones+del+juego+infantil+2019&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj1t5e76-PpAhVR-qwKHfQOBgIQ6AEIJzAA#v=onepage&q=dimensiones%20del%20juego%20infantil%202019&f=false>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. *Revista Multidisciplinaria de Investigación.*
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Revista Electrónica Sinergias Educativas*, 2 No.2. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/331640001_DESARROLLO_DE_LA_MOTRICIDAD_FINA_Y_GRUESA_EN_ETAPA_INFANTIL

Ministerio de Educación (2014). *Curriculo de Educación Inicial*.

Mocha, J., Coba, E., Barquin, C., y Castro, W. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos. *Revista ESPACIOS*, Vol.39 N°23, Pág.26.

Munárriz, P. (2019). *Temario Oposiciones Bolsa de Trabajo para Técnicos de Educación Infantil*. (Vol. II). Paraninfo, S.A. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=Nwa1DwAAQBAJ&pg=PA187&dq=tipos+de+juegos+en+educacion+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj9zOikwZnqAhVIMt8KHcVFBE0Q6AEIMzAD#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos%20en%20educacion%20infantil&f=false>

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación infantil*. Formación académica N.1. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56093758/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf?1521406989=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDesarrollo_psicomotor.pdf&Expires=1591391269&Signature=B5rvSEHw48pYKlvzbEdBdkQO6eemTXjvNc2fb0S10nwESI5DFyk~arNip

Pérez, J., y Merino, M. (2015). *DEFINICIÓN DE .* Recuperado de <https://definicion.de/metodo-cientifico/>

Pinilla, D. N. (1999). *ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO*. Recuperado de <https://docenciaeinvestigacionmanuel Sanchezserrano.files.wordpress.com/2014/08/escala-abreviada-de-desarrollo-unesco-colombia.pdf>

RAE, R. A. (2020). Recuperado de <https://www.mundoprimaria.com/blog/motricidad-gruesa>

Rivero, R. (2017). *Crecer jugando paso a paso*. Barcelona: Amat Editorial. Barcelona-España. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=jDsuDwAAQBAJ&pg=PP76&dq=importancia+de+la+motricidad+gruesa+2017&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiCmtKHjvPpAhWiVTABHQASAdsQ6AEIZjAI#v=onepage&q=importancia%20de%20la%20motricidad%20gruesa%202017&f=false>

Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento Revista EAN, 82, pp.179-200. Recuperado de <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

Ruiz-Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de Grado]. Universidad de Cantabria. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Salamanca, L., y Sánchez, M. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor*. EDITEX. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=yhdfDwAAQBAJ&pg=PA80&dq=leyes+del+desarrollo+motor&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiX9L25spjqAhXkUt8KHTo9BfQQ6AEwAnoECAQQAg#v=onepage&q=leyes%20del%20desarrollo%20motor&f=false>

Sánchez, M. (2018). *Didáctica de la Educación Infantil*. EDITEX. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=wBVfDwAAQBAJ&pg=PA135&dq=desarrollo+de+la+motricidad+fin+y+gruesa+en+etapa+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi527mQgYfqAhW6SjABHZw0CBwQ6AEIWTAG#v=onepage&q=desarrollo%20de%20la%20motricidad%20fin%20y%20gruesa%20en%20eta>

Schiller, E., y Hurtado, D. (2018). *Inteligencia Emocional para la Formación Integral de niños*. Copyright Primera Edición. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=ZG5LDwAAQBAJ&pg=PA55&dq=juego+simbolico+2015&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjYz4nAo_rpAhXkTDABHbVSAfAQ6AEIODAC#v=onepage&q=juego%20simbolico%202015&f=false

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

Serkín, M. (2016). Reseña del libro *Juego y educación infantil. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar*, de Patricia Sarlé. *Lúdicamente*, Vol. 5. N. 10.

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de <https://www.unicef.org/files>

Venegas, F., García, M. d., y Venegas, A. M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=0->

V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego++2018&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjK4t6kzeDpAhXLC98KHf63BBEQ6AEISTAE#v=onepage&q=el%20juego%20%202018&f=false

Vidarte-Claros, J., Vélez Álvarez, C., y Parra-Sánchez, J. (2018). Coordinación motriz e índice de masa corporal en escolares de seis ciudades colombianas. *Revista UDCA Actualidad & Divulgación Científica*, 21(1), 15-22. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rudca/v21n1/0123-4226-rudca-21-01-00015.pdf>

k. ANEXOS

Anexo 1: Proyecto de Investigación



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

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA

TEMA:

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA
ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO UBICADA EN LA
CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.**

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

AUTORA:

Dayanna Katherine González Poma

Loja - Ecuador

2019 - 2020

a. TEMA:

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL TCRN. LAURO GUERRERO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

b. PROBLEMÁTICA

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo, parte integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad y la intuición.

La motricidad también manifiesta todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños/as de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre. (González, 2001)

Para el futuro de las sociedades humanas es fundamental que los niños puedan alcanzar un crecimiento físico, un desarrollo integral y un desarrollo psicológico óptimo. Nunca antes se había dispuesto de tantos conocimientos para prestar asistencia a las familias y las sociedades en su anhelo de criar niños que desarrollen todas sus potencialidades. La buena nutrición y salud, los constantes cuidados afectuosos y el estímulo para aprender en los primeros años de vida, ayudarán a que el niño tenga un óptimo desarrollo integral, tomando en cuenta un área fundamental que es el área motriz (motricidad fina y gruesa) la cual permitirá a los niños obtener mejores resultados escolares, estar más sanos y participar en la sociedad. (OMS, 2019)

En Ecuador, según el CONADIS (2019) existe un alto porcentaje de niños con retrasos en el desarrollo psicomotor y solo un 25% de niños son detectados antes de ingresar a la

escuela lo que implica que la mayoría de los niños con problemas, no tienen la oportunidad de recibir una intervención precoz.

La edad preescolar se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional; desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Es importante el buen desarrollo de la habilidad motriz en los niños, pues garantizará el buen procedimiento que este requiere para poder desarrollar sus habilidades motoras como andar, saltar, rodar, pararse, esquivar, trepar, subir, bajar. Así mismo desarrollará su área motriz la misma que le permitirá al niño agacharse, girar a la derecha y a la izquierda, levantarse, equilibrarse, por último permitirá al niño desarrollar habilidades de proyección y recepción lo que ayudará a que manipule objetos y realice acciones como lanzar, golpear y atrapar. Está muy claro entonces que la estimulación de la motricidad gruesa tiene gran importancia para el buen desarrollo del niño debido a que involucra tanto al área cognitiva, afectiva; si no tomamos conciencia de la gran responsabilidad que conlleva estimular el área motora de nuestros niños tendremos más adelante niños con problemas de lateralidad, de un mal manejo de sus movimientos por lo tanto un mal equilibrio lo que ocasionará niños tímidos e inseguros debido a la baja autoestima.

El juego es la principal actividad infantil que impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo, por lo tanto, dichas experiencias les permiten a los niños organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos respondiendo motoramente.

La Universidad Nacional de Loja y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, con la finalidad de generar un estudio amplio que permita presentar una propuesta y replicarla a una mayor población infantil, propuso a los estudiantes de séptimo ciclo centrar su trabajo investigativo alrededor de un tema común; una vez aceptada la propuesta de la carrera el grupo de estudiantes procede a aplicar la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz misma que evalúa cuatro áreas específicas de aprendizaje (motricidad fina, motricidad gruesa, lenguaje y audición, y área personal social), este instrumento de diagnóstico se aplicó en 31 instituciones educativas con una población total de 465 niños de 4 a 5 años de distintas instituciones educativas tanto públicas como privadas de la ciudad de Loja, luego de la tabulación de los datos obtenidos y de realizar un condensado general de los mismos se llegó a determinar que el problema que mayoritariamente afectaba a todos los niños era en el área de motricidad gruesa, pese que en algunos casos esporádicos el área afectada fue otra, sin embargo el acuerdo era trabajar en un problema común por lo tanto, todo el grupo centró su investigación alrededor del problema diagnosticado.

En la ciudad de Loja, en la Escuela fiscomisional Tcrn. Lauro Guerrero luego de haber aplicado la Escala Abreviada de Desarrollo, se observaron dificultades específicamente en el área motriz de los niños de 4 a 5 años de edad. Por tal motivo se ha optado por trabajar en el área motriz gruesa, ya que esto es fundamental para que se dé un buen desarrollo integral en el niño.

En base a lo mencionado anteriormente nos formulamos la siguiente interrogante:

¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscomisional Tcrn. Lauro Guerrero ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?

c. JUSTIFICACIÓN

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

El juego es una actividad cuyo fin es la recreación y diversión de todas las personas, dentro de los medios de expresión del niño ocupa un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

Por medio de este proyecto de investigación respondamos a la interrogante ¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años?, es importante destacar que con este proyecto se evidenció las diferentes dificultades que tienen los niños en el área motriz.

El movimiento es esencial para ayudar a los niños a poner sus ideas en acción y así lograr un objetivo. Los niños tienen la necesidad de moverse, el movimiento corporal posibilita al niño a desarrollar su cuerpo, y a la vez relacionarse con su entorno, su mente y su espíritu. Podemos ver cómo evoluciona el niño a través de su juego, y cómo se desarrollan sus habilidades motoras a través del movimiento hasta llegar a su máxima capacidad.

Los beneficiarios, serán los niños y todos los miembros de la Escuela Fiscomisional Tcr. Lauro Guerrero, en la que se presentará una propuesta alternativa que ayudará a los docentes a proyectar de mejor manera su trabajo; y por lo consiguiente los niños se verán altamente favorecidos, pues la calidad de sus conocimientos serán los adecuados para enfrentar los retos de una sociedad moderna y altamente competitivo. El impacto será notado dentro de la institución en las aulas de educación inicial fortaleciendo la motricidad gruesa y fina para que durante su crecimiento aporte en el desarrollo integral, es decir físico, cognitivo de los infantes en el proceso de formación.

El impacto que generará este proyecto se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que al tener bien desarrolladas estas variables, su rendimiento académico debe mejorar, al igual que su desempeño social y personal.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantizará adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

Este proyecto es factible porque, se contará el apoyo de las autoridades de la Escuela Fiscomisional “Tcrn. Lauro Guerrero”; así como de la docente encargada ya que nos han brindado las facilidades para realizar el estudio con los niños que reciben atención en este centro.

d. OBJETIVOS

Objetivo general:

- Analizar la importancia de los juegos y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 de la Escuela Fiscomisional Tcrn. Lauro Guerrero ubicada en la ciudad de Loja, en el periodo 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

Definición

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades (Baracco, 2011).

La motricidad, es la capacidad del hombre de generar movimientos por sí mismo, para esto tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema músculo esquelético).

Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa es un área fundamental en la educación física, ya que esta se encarga de controlar a los grandes grupos musculares y por ende a los grandes movimientos como correr, saltar, lanzar, etc., habilidades que son la base de toda actividad física y también de las posteriores habilidades deportivas. Al ser el pilar de todos los movimientos, la motricidad gruesa debe ser estimulada y controlada en los niños desde pequeños, tal como

se controla el avance en lenguaje, matemáticas, salud o cualquier otra área que forme parte del desarrollo integral del niño (Silva, 2011).

La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio; también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Tamara (2009) afirma que la motricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría.

Este mismo autor nos da a conocer sobre las siguientes dimensiones de la motricidad gruesa que son: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.

- **Dominio corporal dinámico**

El dominio corporal dinámico es la capacidad de dominar distintas partes del cuerpo, es decir, hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos,

superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera armónica, precisa y sin rigideces ni brusquedades. Este dominio corporal dinámico proporcionará al niño/a una confianza en sí mismo y mayor seguridad, ya que se da cuenta de sus capacidades y el dominio que tiene sobre su cuerpo. Esto implica por parte del niño:

- Un dominio segmentario del cuerpo.
- No tener temor o inhibición.
- Madurez neurológica, que sólo conseguirá con la edad.
- Estimulación y ambiente propicio
- Atención en el movimiento y representación mental del mismo.

- **Dominio corporal estático**

El dominio corporal estático hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son:

a) La tonicidad: es el grado de tensión muscular necesaria para realizar cualquier actividad. Está regulada por el sistema nervioso y para llegar al equilibrio tónico es necesario experimentar el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y actitudes tanto estáticas como dinámicas.

b) El autocontrol: es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello es necesario tener un buen tono muscular que el lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como en una postura determinada.

c) La respiración: es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprender el dióxido de carbono del cuerpo. Con su educación se pretende que sea nasal y regular. A los dos o tres años el niño tomará conciencia de su respiración y a los cuatro o cinco podrá controlarla con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración.

d) Relajación: es la reducción voluntaria del tono muscular. Puede realizarse de forma global o segmentaria. En la escuela de Educación Infantil se utiliza, entre otras cosas, para descansar después de una actividad motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo y para la preparación o finalización de una actividad. Para conseguir una buena relajación es necesario silencio, una temperatura agradable, llevar ropa cómoda y, sobre todo, volver al movimiento sin brusquedades.

La motricidad gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación motriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo.

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es importante ya que es la capacidad para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y

velocidad. Además, hace referencia a los movimientos amplios que engloban varios grupos musculares como el control de cabeza, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar y saltar.

El desarrollo de la motricidad es de gran importancia para el niño y la niña, pues no puede olvidarse que hasta el más simple de los movimientos demanda un determinado nivel de coordinación que estará presente en el desempeño humano y gracias al cual adquirirá una serie de habilidades que emplearán para conocer e interactuar con su medio físico, natural y social (Moromizato, Bravo y Callegar, 2004).

Fases de la Motricidad Gruesa

Esteves (2018) nos menciona las tres fases de la motricidad gruesa:

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

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

Tercera fase: de los 4 a los 7 años, corresponde a la automatización de las posibilidades motrices que forman la base necesaria para futuras adquisiciones (p.161).

Estas fases son fundamentales debido a que el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el correcto funcionamiento de la motricidad fina más adelante.

Factores que influyen en la motricidad gruesa

Según Fernández (2015) nos menciona los siguientes factores de la motricidad gruesa: coordinación motriz, lateralidad, esquema corporal, control del cuerpo y organización espacio temporal.

Coordinación motriz:

Es la posibilidad que tenemos de realizar una gran variedad de movimientos en los que intervienen distintas partes del cuerpo de manera organizada y que nos permite realizar con precisión diversas acciones que se jerarquiza de la siguiente manera: Coordinación dinámica general, considerado como la armonía de los grandes movimientos musculares para realizar diversas acciones como: saltar, correr, reptar, etc. Además, implica la coordinación viso motriz que es un trabajo conjunto de la actividad motriz y la actividad visual para coordinar los movimientos de lanzar y recibir diversos objetos como la pelota, tela, globos, aros, palos, etc.; también la coordinación óculo manual que es la habilidad y

coordinación de ojo y mano para realizar actividades como el dibujo, la pintura, escultura y la escritura (Díaz, 2006).

Lateralidad

La lateralidad es un elemento del desarrollo motor que influye de forma específica en la vida cotidiana de la persona, durante la etapa educativa, la vida profesional y la vida socioafectiva. La etapa educativa y de formación, por ser la más temprana, es la más importante para construir la lateralidad y detectar los posibles problemas que se pueden presentar en este proceso de lateralización. La actividad física y el deporte son por sus contenidos el mejor espacio para detectar y corregir las alteraciones de la lateralidad. Conocer cómo está lateralizada una persona favorece entonces la práctica deportiva en cuanto permite preparar programas idóneos de actividad física y de deporte, tanto al nivel de la educación como de la competición. A su vez, permite corregir los posibles problemas que se pueden detectar en caso de una lateralidad mal estructurada (Niort, 2014).

Esquema corporal

El esquema corporal es una entidad dinámica, debido a que no sólo incluye sensaciones y recuerdos, sino abarca otros aspectos como la intencionalidad, los objetivos, las inclinaciones, etc. Además, también existe un sentimiento de necesidad de que los demás conozcan las emociones y sentimientos que tienen lugar dentro de nosotros. El cuerpo es siempre la expresión de un Yo y de una personalidad que se encuentra dentro de un mundo (Gallego, 2009).

El esquema corporal se va desarrollando a medida que el niño aprende a mantener una posición a voluntad, a moverse, gatear, pararse, caminar y adaptar sus partes esqueléticas en forma automática y continua para no perder el equilibrio ni caerse mientras su cuerpo cambia de posición.

Control del cuerpo

Se encuentra íntimamente ligado al correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad. Por ello, la ejecución de un acto motor voluntario es imposible si no se tiene control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos. Así, la independencia segmentaria (dominio corporal) se consigue cuando tenemos control sobre todos los elementos que intervienen en la elaboración del esquema corporal, es decir, sobre: tonicidad, esquema postural, control respiratorio, lateralización, estructuración espacio-temporal y control motor práxico (García, 2012).

Organización espacio temporal

Es la relación que se da entre el espacio y temporalidad que se constituye en una misma acción, por lo tanto, se define de las siguientes formas: como primero el espacio que es la conciencia que tenemos sobre el lugar donde nos desarrollamos día a día y podemos realizar actividades; el tiempo que es la conciencia de la acción que sucede en un tiempo determinado y el ritmo.

EL JUEGO

Definición

“El juego infantil durante la infancia es una actividad lúdica que requiere la participación activa del niño y la niña, que favorece la construcción de su aprendizaje, y su desarrollo integral en todas sus dimensiones física-sensorial, cognitiva y socioafectiva” (Mejías y Lozano, 2019, p.9).

El juego es parte esencial dentro del ciclo vital de desarrollo y crecimiento integral, y pieza fundamental en el marco de la formación de los niños que aporta significativamente al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, contribuyendo además en la adaptación de los niños al medio social.

Los juegos no son todos iguales, a medida que va transcurriendo el tiempo, los juegos cambian como lo hace también el proceso de pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio, y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. Por ello es tan necesario respetar el juego de cada niño y permitirles jugar, porque así crecen, conocen y maduran y se vuelven más seguros, porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños. En nuestra cultura se ha dado al juego una limitación que no es del todo exacta, ya que muchos consideran que es una cosa de niños, algo sin sentido, un simple pasatiempo, algo que se hace y no es realmente serio, pero el juego es indispensable en el ser humano porque éste desarrolla esta actividad durante toda su vida o, al menos, debería hacerlo (Benítez, 2009).

El juego es una actividad social propia del ser humano se da en todas las edades y en especial en la infancia, es una necesidad para alcanzar el desarrollo adecuado, gracias al juego el niño puede comunicarse con el mundo que lo rodea, a través de la observación, luego actúa, descubre, conoce y percibe el espacio de los demás.

Asimismo, se constituye el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, ya que los niños disfrutan de lo que hacen mientras aprenden y crean situaciones reales o imaginarias mediante el juego.

Importancia del juego

El juego es muy importante porque se lo considera una herramienta valiosa en la medida en que contribuye a mejorar diferentes ámbitos de la personalidad del infante. Así mismo favorece el planteamiento de situaciones en la que los participantes exploren sus propias posibilidades corporales y resuelven problemas de carácter motor. En este sentido, adquieren importancia no solo los mecanismos motores sino también los cognitivos (Gil y Abellán, 2016, p.2).

El juego ayuda a los niños a aprender mientras se divierten. Mejora sus capacidades psicomotoras, habilidades sociales, desarrollo intelectual, estimula la imaginación, creatividad y ayuda al equilibrio emocional.

El juego estimula el crecimiento del cerebro. Cuando nacemos las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la

evolución del sistema nervioso. Jugando, el niño y la niña aprenden, el juego incita el desarrollo de las capacidades del pensamiento ((MIES)).

El juego es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad, ya que, tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar y esto le ayuda en la maduración de la personalidad y es por ello que tiene gran valor educativo.

El juego es el primer acto creativo del ser humano, por ello es un medio a través del cual los niños exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos. El juego también es una actividad muy importante y dinamizadora para el desarrollo de los individuos, puesto que no solo se lo realiza por diversión o distracción, sino también para enseñar y aprender de manera agradable y significativa. También permite desenvolverse socialmente y ayuda al crecimiento del infante, permite que su personalidad se vaya definiendo claramente, el juego es, una estrategia escolar fundamental para la integración entre estudiantes y para su esquema corporal permitiendo ir mejorando poco a poco su coordinación y movimientos.

Características del juego

Delgado (2004) nos menciona las características de los juegos en los autores más significativos.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO				
HUIZINGA (1984)	GERARD SCHMIDT	CHATEAU (1973)	PIAGET (1961)	SEYBOLD. (1976)
<ul style="list-style-type: none"> ● El juego es más viejo que la cultura. ● El juego es lo no serio. ● Es sinónimo de libertad. ● Es superfluo. ● Se escapa de la vida corriente. ● El juego busca crear un orden. ● Es incertidumbre. ● El juego genera reglamento. ● El juego se rodea de misterio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● El juego es libertad. ● Irreal. ● Ambivalencia ● Totalidad. ● Limitado. ● Comunicativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● El juego constituye un mundo aparte. ● El juego es evasión. ● El juego prepara para la vida seria. ● Con el juego se olvida el mundo real. ● Busca el triunfo. ● Se busca y se prueba la personalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ● El juego busca el placer. ● El juego es desinteresado. ● El juego busca el descanso. ● Surge de manera espontánea 	<ul style="list-style-type: none"> ● El juego es ante todo acción libre. ● El juego no es la vida ordinaria. ● En el juego siempre hay algo en suspenso. ● El juego crea orden. ● El juego se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo y espacio. ● El juego estimula la sociabilidad.

Fuente: La Bondad del juego. Manuel Delgado

Tipos de juegos

Ruiz (2009) menciona los tipos de juegos relacionados con las distintas etapas del crecimiento. Cada uno de los cuales contribuye al desarrollo biológico, psicológico y social del niño.

- **Juegos de movimientos y ejercicios:**

Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.

- **Juegos simbólicos:**

A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, el médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea.

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa.

- **Juegos de reglas:**

A partir de los seis o siete años, este tipo de juegos supone la integración social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

Rüssel (como se citó en López, 2010) clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

- **Juego configurativo.**

En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

- **Juego de entrega.**

Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega.

- **El juego de representación de personajes.**

Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos.

- **El juego reglado.**

Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

- **El juego competitivo.**

Son aquellos en que siempre se gana o se pierde. Hay competición y se lucha para conseguir la victoria. Crean agresividad, resentimiento y baja autoestima a los perdedores, que siempre suelen ser los mismos: los peor dotados desde el punto de vista motor. Lo que tienen de positivo es la estimulación del niño; además le ayudan a desarrollar habilidades y capacidades para ser el ganador (Mir, Corominas y Gómez, 1997).

El juego y sus dimensiones

El juego es un instrumento que ayuda a la adquisición de conocimientos; porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos, en la infancia es en la que tiene mayor trascendencia y es cuando se considera a éste creador de posibilidades en el niño para adquirir personalidad.

Linares (2011) menciona que las dimensiones del juego son las siguientes:

- **Dimensión afectiva-emocional.** - expresión y control emocional a través del juego. El juego es en sí mismo una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. El niño a través del juego exterioriza sus emociones, su agresividad y su sexualidad, ya que algunas emociones en la vida cotidiana no tienen otra vía de escape. El juego estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño.
- **Dimensión social.** - integración, igualdad, adaptación y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas que los comparten con otros. A nivel social el juego es básico porque resulta ser un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás.
- **Dimensión cultural.** – transmisión de tradiciones y valores. El niño imita elementos del entorno en el que se mueve. Es su modo de adaptarse y conocer el mundo adulto. El juego

es una herramienta social que permite transmitir tradiciones y valores sociales a las generaciones venideras.

- **Dimensión creativa.** – la inteligencia creativa. El juego potencia la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades. El juego desarrolla la imaginación y la creatividad y de paso la distinción de la fantasía a la realidad.
- **Dimensión cognitiva.** - gimnasia para el cerebro. Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El niño aprende que ciertos objetos encajan en otros, que cuando se caen suenan, que unas cosas pueden ponerse sobre otras sin que se caigan y que podemos traspasar líquidos de un recipiente a otro. El niño aprende también a diferenciar colores, formas y texturas.
- **Dimensión sensorial.** A través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría expresar de otro modo. El juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.
- **Dimensión motora.** Nadie se atreve a cuestionar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, ya que es la dimensión más evidente del juego. El juego facilita la adquisición del esquema corporal: identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y reconocimiento de uno mismo como alguien diferenciado de los otros.

La Motricidad Gruesa y el Juego

La motricidad gruesa se puede desarrollar a través de los juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de las niñas y niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la motricidad gruesa.

Además, mediante los juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, las niñas y niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

Según Piaget (como se citó en Lara, 2016) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y enseñanza

En la primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego. El juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje refuerzan las capacidades creativas del alumno. Permite que los alumnos de primaria se relacionen activamente con diversos materiales, temas y cuestiones favorece su capacidad de indagación y de resolución de problemas (UNICEF, 2018).

El juego es por lo tanto una estrategia de aprendizaje más poderosa, siendo esta la forma más natural que los niños tienen para aprender. Es importante emplear el juego para favorecer la construcción de aprendizajes y para estimular el desarrollo sano del niño.

Es fundamental que el juego sea considerado una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación a los niños.

f. METODOLOGÍA

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

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

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

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

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

Técnicas e instrumentos

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

Como técnica dentro del presente trabajo de investigación, se utilizó la encuesta que permitió conocer la percepción que tiene la docente acerca de las dos variables propuestas en la investigación: motricidad gruesa y el juego.

Como instrumento de diagnóstico se utilizó la Escala Abreviada de Nelson Ortiz, la cual posibilitó evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social).

Población y muestra

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

La presente investigación está conformada por una población de 50 niños y 2 docentes, para establecer el diagnóstico se trabajó con una muestra de 19 niños y 1 docente.

Tabla 1

Población

Variables	Población	Muestra
Niños	50	19
Docente	2	1
Total	52	20

Fuente: Secretaria de la Escuela Fiscomisional Lauro Guerrero

Autora: Dayanna Katherine González Poma

g. CRONOGRAMA

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

h.PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	5	1,80	72,00
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	3	3	9,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	5	20,00	100,00
Servicio de internet	2	17,50	35,00
Material audiovisual	10	10,00	100,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Derechos de grado	2	80,00	160,00
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	5,00	35,00
Diseño de diapositivas	1	80,00	80,00
IMPREVISTOS			100,00
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 1.005,00

Autor: Dayanna González

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.005,00.

i. BIBLIOGRAFÍA

Baracco, N. (2011). Movimiento y Motricidad. Recuperado el 22 de Diciembre de 2019, de Movimiento y Motricidad.: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.

Benítez, M. (2009). “EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE”. *Innovación y experiencias educativas*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2019, de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Consejo Nacional de Discapacidades (CONADIS). (2009). Recuperado en Diciembre del 2019, de Informe estadístico 2009: <http://www.conadis.gob.ec/estadisticas.htm>

Delgado, M. G. (2004). LA BONDAD DEL JUEGO, PERO... *Redined*. Recuperado el 3 de Enero de 2020, de https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/6803/1/mgutierrez_ea7.pdf

Díaz, N. (2006). *Fantasía en movimiento*. México: Limusa Noriega. Recuperado el 23 de Diciembre de 2019, de https://books.google.com.ec/books?id=78I3IqDtiL8C&pg=PP20&dq=coordinaci%C3%B3n+motriz&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj_l63Vh_3mAhWniOAKHX00AQIQ6AEINzAC#v=onepage&q=coordinaci%C3%B3n%20motriz&f=false

- Esteves, Z. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la. *INNOVA*. Recuperado el 03 de Enero de 2020, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777533.pdf>
- Fernández, E. (2015). Análisis de las actividades lúdicas en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”. Proyecto de Titulación. Universidad de las Fuerzas Armadas, Sangolquí.
- Gallego, F. (2009). ESQUEMA CORPORAL E IMAGEN CORPORAL. *Revista Española de Educación Física y Deportes*. Recuperado el 5 de Enero de 2020, de <http://reefd.es/index.php/reefd/article/viewFile/310/300>
- García, E. (2012). El conocimiento y el control del. *efdeportes.com*. Recuperado el 04 de Enero de 2020, de <https://www.efdeportes.com/efd107/el-control-del-propio-cuerpo-en-la-infancia.htm>
- Gil, P.y Abellán, G. (2016). *Mediación Educativa*. Madrid: Pirámide.
- González, C. (2001). Educación Física en el preescolar. Cuba: Deportes de Cuba.
- Lara, A. (2016). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre*. España: Paraninfo,S.A. Recuperado el 12 de Enero de 2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=oEHeCwAAQBAJ&pg=PA78&dq=>
- Linares, I. D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo,SA. Recuperado el 23 de Diciembre de 2019, de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=caracter%C3%ADsticas+del+juego+infantil&ots=xFFD4wQH9c&sig=SryU_w62PiH6d7g59V7Ujko9_RU#v=onepage&q&f=false

López, I. (2010). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA.

Autodidacta. Recuperado el 29 de Diciembre de 2019, de

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Megías, A. y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX. Recuperado el 07 de Enero de 2020, de

<https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=que+es+el+juego+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiV9JLGhfjnAhVFMt8KHTohCMsQ6AEIMzAD#v=onepage&q=que%20es%20el%20juego%20infantil&f=false>

MIES, E. T. (s.f.). Guía Operativa Para Promotoras de Creciendo con Nuestros Hijos. En E. T. Infantil, Guía Operativa Para Promotoras de Creciendo con Nuestros Hijos (págs. 15,16).

Mir, V., Corominas, D. y Gómez, M. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles:*

Para niños y niñas a partir de 2 años. Madrid: JUEGOS KOMPAN, S.A.

Recuperado el 02 de Enero de 2020, de

<https://books.google.com.ec/books?id=Jx988XdHm20C&pg=PA87&dq=que+es+el+juego+competitivo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjfgPipyenAhVbkHIEHSfXBbkQ6AEISjAE#v=onepage&q=que%20es%20el%20juego%20competitivo&f=false>

Moromizato, R., Bravo, C. y Callegar, R. d. (2004). *Propuesta de intervención educativa para niños y niñas menores de cuatro años en un contexto urbano-marginal*. Perú:

Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado el 02 de Enero de 2020, de

https://books.google.com.ec/books?id=IXc4_25wixUC&pg=PA63&dq=importanci

a+de+la+motricidad+gruesa&hl=es-
419&sa=X&ved=0ahUKEwiczojglfPmAhUhnUAKHRxUCAEQ6AEIRTAE#v=one
page&q=importancia%20de%20la%20motricidad%20gruesa&f=false

Niort, J. (2014). *Lateralidad y síndrome X frágil: análisis y valoración*. Barcelona: Universitat de Barcelona. Recuperado el 27 de Diciembre de 2019, de <https://books.google.com.ec/books?id=Rz0CrgEACAAJ&dq=que+es+la+lateralidad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwitxMTNjv3mAhXhm-AKHfvWBLMQ6AEIbzAJ>

OMS. (2019). *Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente*. Obtenido de https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/es/

Ruiz, C. (Febrero de 2009). “EL JUEGO INFANTIL”. *Innovacion y experiencias educativas*. Recuperado el 29 de Diciembre de 2019, de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu-mero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf

Silva, C. (2011). *Motricidad gruesa y TMGD-2: Medición de motricidad gruesa en Santiago, Chile*. España: Reviews . Recuperado el 27 de Diciembre de 2019, de <https://www.amazon.com/-/es/Carmen-Gloria-Silva-Pontigo/dp/3845484780>

Tamara, A. (2009). “LA PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL”. *Innovación y experiencias educativas*. Recuperado el 4 de Enero de 2020, de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu-mero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

UNICEF. (Octubre de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado el 20 de Febrero de 2020, de <https://www.unicef.org/files>

ANEXOS

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD

ORGANISMO DE SALUD

Nombre del niño

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

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

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

Dirección

Fecha de nacimiento

Peso.....Talla

Día	Mes	Año			

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.

43

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

25	19	Dice su nombre completo.						25	19	Diferencia niño-niña.				
a	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.						a	20	Dice nombre papá y mamá.				
36	21	Usa oraciones completas.						36	21	Se baña solo manos y cara.				

46

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

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

47

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

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

Entrevista dirigida al docente

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

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Natación

Computación

Danza

Música

Otros _____

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros _____

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

TDA

TDAH

Dificultades de concentración

Dificultades de conducta

Dificultades de motricidad fina

Dificultades de motricidad gruesa

Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros _____

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

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros _____

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

SI

NO

¿Cuáles?

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

Buena

Regular

Mala

Gracias por su colaboración

ÍNDICE

PORTADA	i
TÍTULO.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	9
MOTRICIDAD GRUESA	9
Importancia de la motricidad gruesa	10
Características de la motricidad gruesa	11
Leyes del desarrollo motor.....	12
Dimensiones de la motricidad gruesa.....	13
Fases de la motricidad gruesa.....	16
Factores que influyen en la motricidad gruesa	18
Motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.....	22
El JUEGO	24
Importancia del juego.....	25
Teorías del juego	27
Características del juego.....	28

Tipos de juegos.....	29
El juego y sus dimensiones	33
El juego como una estrategia esencial para el aprendizaje y enseñanza	35
El rol que desempeña el docente en el juego.....	37
El juego y la motricidad gruesa.....	38
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	40
f. RESULTADOS.....	45
g. DISCUSIÓN.....	50
h. CONCLUSIONES.....	54
i. RECOMENDACIONES.....	55
Propuesta y Guía.....	56
j. BIBLIOGRAFÍA.....	163
k. ANEXOS.....	171
Anexo 1: Proyecto de Investigación.....	171
a. TEMA.....	172
b. PROBLEMÁTICA.....	173
c. JUSTIFICACIÓN	177
d. OBJETIVOS.....	179
e. MARCO TEÓRICO	180
f. METODOLOGÍA	199
g. CRONOGRAMA	202
h.PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	203
i. BIBLIOGRAFÍA.....	204
ANEXOS	209
Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1).....	209
Entrevista dirigida al docente	216
ÍNDICE	218