



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
UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA 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:

Fanny Virginia Puglla Sozoranga

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR
2021



CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020., de la autoría de la Srta. Fanny Virginia Puglla Sozoranga. 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, Fanny Virginia Puglla Sozoranga, 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: Fanny Virginia Puglla Sozoranga

Firma:



Firmado electrónicamente por:
**FANNY VIRGINIA
PUGLLA SOZORANGA**

Cédula: 1104852973

Fecha: Loja, 16 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, Fanny Virginia Puglla Sozoranga, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 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 16 días del mes de junio del dos mil veinte uno, firma la autora.

Firma:

Autora:

Cédula:

Dirección:

Correo electrónico:

Celular:



Firmado electrónicamente por:
**FANNY VIRGINIA
PUGLLA
SOZORANGA**

Fanny Virginia Puglla Sozoranga

1104852973

Cantón Saraguro

fanny.puglla@unl.edu.ec

0959177984

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado: Presidenta del Tribunal: Mg. Sc. Rita Elizabeth Torres Valdivieso

Vocal: Mg. Sc. María del Carmen Paladines Benítez

Vocal: Mg. Sc. Alba Susana Valarezo Cueva

AGRADECIMIENTO

Después de haber culminado con éxito el presente trabajo de investigación, quiero agradecer a la Universidad Nacional de Loja por brindarme los conocimientos necesarios para ser un profesional de calidad y excelencia para la sociedad, capaz de desenvolverse con un criterio propio. A la Facultad de Educación el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, especialmente a su gestora, al personal administrativo y cuerpo docente quienes formaron parte de mi formación profesional y aportaron en el transcurso del camino al conocimiento.

De la misma manera a la directora de tesis, ya que supo compartir sus conocimientos, con paciencia y dedicación, realizando las debidas sugerencias para culminar con éxito el presente trabajo.

Asimismo, a la Unidad Educativa Particular la Porciúncula ya que sin su apertura no hubiese sido posible la presente investigación, agradezco a las autoridades, maestros por haberme permitido realizar mi investigación a su institución, de manera especial a los niños por su predisposición y entrega en cada una de las actividades realizadas, también por el cariño, tiempo y paciencia brindada para culminar con éxito el trabajo investigativo.

La autora

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación, quiero dedicarlo en primer lugar a Dios por guiarme en mi formación profesional, por estar conmigo en cada paso que doy, siendo mi fortaleza en los momentos difíciles y por regalarme una vida llena de aprendizajes y experiencias.

A mis padres que son los pilares fundamentales en mi vida, porque siempre han estado apoyando cada uno de mis sueños, por haber hecho de mí una persona con principios y valores, también por ser mi motivación constante para alcanzar mis metas.

Además, agradecer a todas las personas que han formado parte de mi formación profesional, en especial a una persona que estuvo de manera incondicional, en los días difíciles, en las noches y madrugadas de desvelos, siempre con paciencia y amor siendo uno de los pilares fundamentales en este proceso, a quien le estaré eternamente agradecida por todo el apoyo brindado y solo me queda decir que Dios los bendiga siempre a todas las personas que estuvieron en este largo camino.

Fanny Virginia

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	Fanny Virginia Puglla Sozoranga EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	LOJA	LA PAZ	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: <https://www.gifex.com/America-del-Sur/Ecuador/Loja/Politicos.html>

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA



Fuente: <https://www.google.com/maps/place/LA+PORCIUNCULA/@-3.9954797,-79.2019802,18.3z/data=!4m5!3m4!1s0x91cb4800511169d1:0xa36b03f553a8fa83!8m2!3d-3.995636!4d-79.2023492?hl=es-419>

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
 - PROPUESTA Y GUIA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE INVESTIGACION
- ÍNDICE

a. TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA UBICADA EN LA
CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020.

b. RESUMEN

La tesis titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020., tuvo como objetivo general: analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. La cual tiene un diseño no experimental. Se encuentra enmarcado dentro de un enfoque mixto debido a que es un proceso que nos permito indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación, respondiendo al planteamiento propuesto en el objeto de estudio. Se utilizo un alcance descriptivo y los métodos analítico – sintético, inductivo – deductivo y estadística descriptiva. La técnica utilizada fue una entrevista dirigida a la docente de inicial II con la finalidad de conocer la metodología que utiliza para el proceso de enseñanza-aprendizaje y como instrumento la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) Nelson Ortiz aplicado a los niños para detectar el problema a investigar. La muestra fue de 19 niños y 1 docente, la cual fue obtenida mediante un muestreo no probabilístico. De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que la mayoría de la población investigada se ubica en los niveles medio y alerta en el área de motricidad gruesa. Finalmente se concluye que el 68,42% de la población estudiada presenta problemas en el área antes mencionada, por lo que se diseñó una propuesta que consta de 40 actividades, basada en diferentes juegos con la finalidad de fortalecer su motricidad gruesa.

PALABRAS CLAVES: juego, métodos, motricidad gruesa, niños, resultados.

ABSTRACT

The thesis entitled: **GAME AND GROSS MOTRICITY IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OF THE PARTICULAR EDUCATIONAL UNIT LA PORCIUNCULA LOCATED IN LOJA CITY, PERIOD 2019 - 2020.**, had as general objective: to analyze the importance of games in gross motor skills in children from 4 to 5 years old. It has a non-experimental design. It is framed within a mixed approach because it is a process that allowed us to investigate, collect, analyze and link qualitative and quantitative data in the research, responding to the approach proposed in the object of study. A descriptive scope and analytical-synthetic, inductive-deductive and statistical methods were used. The technique used was an interview with the pre-school II teacher in order to know the methodology she uses for the teaching-learning process and the Nelson Ortiz Abbreviated Development Scale (EAD-1) as an instrument applied to the children to detect the problem to be investigated. The sample consisted of 19 children and 1 teacher, which was obtained through non-probabilistic sampling. According to the results obtained, it can be observed that the majority of the investigated population is located in the medium and alert levels in the area of gross motor skills. Finally, it is concluded that 68.42% of the population studied presents problems in the aforementioned area, so a proposal consisting of 40 activities was designed, based on different games in order to strengthen gross motor skills.

KEY WORDS: game, methods, gross motor skills, children, results.

c. INTRODUCCIÓN

El juego infantil para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años, resulta muy interesante debido a que el juego es una actividad lúdica que permite al niño el disfrute y goce mientras aprende, si bien es cierto es importante implementar dichos juegos en el aula y fuera de ella, ya que al jugar el niño tiene la posibilidad de moverse, por lo tanto aprenderá través del movimiento, siendo este fundamental para realizar actividades que forman parte de nuestra vida diaria tales como, caminar, correr, saltar, bailar etc.

Es por ello que, al no estimular los grandes músculos, los niños pueden tener dificultades para realizar actividades básicas que forman parte del desarrollo. Sin embargo, estas son importantes para que los niños aprendan a mantener el control de sus movimientos. Además, este es el primer paso para ejercitar los músculos más finos, debido que un niño que no controla bien su cuerpo tendrá más dificultades para aprender a escribir o para concentrarse en la escuela, pues su motricidad fina depende de la gruesa. He ahí el por qué estimularla motricidad gruesa en los niños a través de actividades lúdicas atractivas puesto que cada niño es un mundo diferente y su ritmo de aprendizaje varía, por ello los docentes deben buscar diferentes estrategias y métodos de enseñanza, para que todos los niños capten e interioricen el conocimiento.

Es así como surge el presente trabajo investigativo titulado EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2019 – 2020, para dar cumplimiento a la misma se plantearon tres objetivos específicos, siendo estos: 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 y diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

Por otra parte, en la revisión de literatura se detalla las dos variables de investigación que son: el juego y la motricidad gruesa; siendo la primera variable la motricidad gruesa donde se aborda definición de motricidad gruesa, leyes del desarrollo motor grueso, etapas del desarrollo motor grueso, importancia, fases, beneficios, habilidades y tipos de habilidades motrices gruesas; como segunda variable, está el juego que consta de su definición, teorías, importancia, el juego y el aprendizaje en el desarrollo infantil, características, clasificación, tipos y el rol del educador en el juego; finalmente se analizó la relación entre el juego y la motricidad.

Además, para el desarrollo de la presente tesis, se utilizó el diseño de 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, enmarcado dentro de un enfoque mixto que permitió indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación. Sumado a esto se empleó el alcance descriptivo; que permitió analizar y detallar la información de las variables y los métodos de investigación que son: el analítico – sintético: ayudo analizar y sintetizar la información más relevante; el inductivo – deductivo: sirvió para construir conocimientos y establecer las conclusiones; estadística descriptiva: se utilizó para analizar los resultados obtenidos mediante la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz y de esta manera realizar una interpretación a través de tablas y figuras.

También se empleó una técnica e instrumento de investigación que fueron: una entrevista a la docente de aula con la finalidad de conocer las estrategias que se utilizan para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años y como instrumento la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los

niños. La muestra con la que se trabajó en la investigación se la obtuvo mediante el muestreo no probabilístico y fue de 20 personas, es decir, 19 niños y 1 maestra.

Una vez realizada la investigación se obtuvo los siguientes resultados tras la aplicación de la escala, evidenciando que la mayoría de la población estudiada se ubica en los niveles medio y alerta en el área de motricidad gruesa, reflejando dificultades al momento de caminar en línea recta, saltar y hacer caballitos alternando los pies. En vista de la problemática encontrada se diseñó una propuesta denominada “Aprendo jugando pasito a pasito”, el cual consta de 40 actividades que permiten el fortalecimiento de esta área en los niños, cabe mencionar que la guía fue diseñada para las docentes de aula por ende se recomienda que apliquen la guía de juegos, para reforzar en el niño su motricidad gruesa mientras juega y disfruta de cada una de las actividades propuestas, que han sido diseñadas con creatividad todas ellas con la finalidad de producir gozo en los niños.

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

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad gruesa son habilidades que se desarrollan mediante el uso de los músculos grandes del cuerpo de manera coordinada y controlada. Los movimientos completos de los brazos, las piernas y el tronco son movimientos motores gruesos. La motricidad gruesa en los niños se refiere a movimientos de locomoción como son el saltar, correr o andar y está directamente relacionada con el desarrollo del grupo de músculos que hacen posible estas actividades en los pequeños. (Rivadeneira, 2018)

La motricidad gruesa es un conjunto de habilidades que va desarrollando el niño mientras se va creciendo, todo es parte de etapas que tiene que ir cumpliendo según la edad que tenga el niño, su evolución y desarrollo es fundamental para que él pueda más adelante realizar actividades cotidianas de manera espontánea sin esfuerzo alguno.

Leyes del desarrollo motor grueso

El desarrollo motor es un continuo proceso que se da desde que el niño está en el vientre de su mamá hasta su madurez, en sus años iniciales de vida se presentan sus primeros reflejos es por eso que, Silva (2016) cita las siguientes leyes del desarrollo motor;

Ley céfalo-caudal: es el control y equilibrio corporal que se va consiguiendo progresiva de los segmentos superiores hasta los inferiores, es decir desde la cabeza hasta los pies, el niño en sus primeros meses va a ir dominando a levantar la cabeza a mantenerla en control y después aprenderá a sostenerse para a aprender a dominar lo pies para que pueda realizar actividades como caminar, correr, saltar, etc.

Ley próximo-distal: es el control del movimiento que se produce desde el eje central de nuestro cuerpo, que dividirá el cuerpo en dos partes hacia afuera, es decir el niño ya una vez aprendido a controlar su cabeza ya puede controlar los movimientos de sus brazos y manos.

Ley de músculos flexores a extensores: los músculos flexores se desarrollan primero que los extensores, ya que el niño aprende a sujetar con su mano que aprender a soltar.

Ley de masas musculares globales a específicas: el niño aprenderá a controlar sus músculos grandes y luego los pequeños, es decir el niño aprenderá primero a controlar sus brazos, luego los dedos de la mano (pinza) controlar estos movimientos requiere de darle tiempo al niño, no es fácil para dominar sus dedos con facilidad.
(p. 22)

Las leyes del desarrollo motor son importantes conocer puesto que permitirá descubrir o detectar a tiempo algún problema motor existente, teniendo en cuenta que es tan fundamental para su desarrollo, gracias a las leyes se tendrá un patrón de desenvolvimiento donde docentes, padres o cuidadores podrán saber cómo se encuentra el progreso motor de sus hijos, permitiéndoles detectar la dificultad más fácil, para proceder a su recuperación, con constante trabajo dependiendo el nivel de dificultad encontrado.

Etapas del desarrollo motor grueso

El niño en su proceso de crecimiento y desarrollo motor tiene diversas etapas, Martínez (2016) menciona las siguientes etapas:

Primera infancia: es una de etapas principales en los niños donde el niño afianza sus primeros pasos, por ejemplo, a los 12 meses el niño empieza a caminar, al llegar a los 18 meses de edad el ya camina con seguridad, corre, salta y puede moverse de manera independiente.

Periodo preescolar: en esta etapa por lo general el niño ingresa a la edad de 4 años, por lo que ya tiene la motricidad un poco más afianzada y es capaz de realizar muchas actividades de manera independiente. A los 5 años, el niño ya tiene su motricidad gruesa casi por completo desarrollada ya que puede saltar sin dificultad alguna utilizando ambos pies de forma alternada, puede mantener su equilibrio al caminar por filos o sobre una tabla, también logra mantenerse de puntillas por unos segundos, a esta edad generalmente el niño ya tiene definido su lateralización.

Periodo escolar: en esta etapa el niño adquiere una gran movilidad y variedad de movimientos que originaron dificultades tales como desgaste, fatiga y conflictos parentales, ya empiezan a ser ágiles y mantienen bien el equilibrio. El niño ya empieza a socializar más con sus pares lo que permite seguir su evolución y es muy importante que este ya haya desarrollado en su totalidad la motricidad gruesa para que pueda desenvolverse de mejor manera y sentirse seguro en su ambiente escolar.

(p. 17-21)

El desarrollo motor en el niño tiene tres fases importantes, para su correcto desarrollo, como primera fase tenemos la primera infancia es la etapa en la cual el niño a los 12 meses ya empieza a dar sus primeros pasos, la etapa preescolar, es una nueva etapa en su vida que por lo general empieza a sus 4 años, donde ya cuenta con movimientos seguros e independientes y en la etapa escolar, ya afianza sus relaciones tanto con sus pares y sus mayores, son etapas en las que el niño desarrolla a plenitud su motricidad gruesa que le

ayudan a un mejor desarrollo y desenvolvimiento.

Importancia de la motricidad gruesa

Es de gran importancia la estimulación temprana de la motricidad gruesa para lograr un desarrollo integral de los niños permitiendo un desarrollo armónico y adquisición de aprendizajes, a través del descubrimiento de su entorno que le rodea por medio de sus sentidos, y juegos, siendo fundamental que los niños desde edades tempranas reciban una adecuada estimulación para evitar problemas en su desarrollo.

La motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño, ya que implica acciones relacionadas con movimientos de todo su cuerpo. La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Su correcto desarrollo le permitirá a tu hijo poder subir la cabeza, gatear, incorporarse a la postura inicial, voltear y mantener el equilibrio, entre otras habilidades. Este tipo de motricidad permite que tu pequeño sea capaz de desplazarse, además facilita que se atreva a conocer su entorno experimentando con todos sus sentidos (Hernandez, 2017, p. 15).

Se debe recalcar que un niño que ha desarrollado bien su motricidad gruesa no tendrá problemas al momento de practicar deportes, tendrá más equilibrio y estabilidad algo que es fundamental para realizar movimientos coordinados. También hará que el niño sea seguro de sí mismo lo que ayuda en el desarrollo de su primer período infantil.

El desarrollo de la motricidad gruesa no es solamente importante en el ámbito educativo ya que influye en muchas otras áreas del desarrollo en el infante, por ejemplo, en actividades cotidianas como correr, jugar, comer solo, vestirse solo, entre otros, también ayuda en su

desenvolvimiento social con sus pares y mayores.

Los movimientos gruesos permiten que el niño desarrolle una diversidad de actividades tanto escolares, como del diario vivir siendo una de ellas, la capacidad de vestirse solo, permitiendo que el niño adquiera autonomía y así mismo quitarse las prendas de vestir; todas estas actividades permiten que se adquieran habilidades.

Fases de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es una de las principales fases que el niño debe desarrollar para que de esta manera pueda seguir su evolución de manera correcta y sin saltarse ninguna de sus etapas. A continuación, se describirán algunas de las fases del desarrollo de esta motricidad según su edad cronológica mencionada por Bonilla (2015):

En la primera fase que corresponde desde los 6 meses a 1 año: se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al propio desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.

En la segunda fase que comprende de 1 a 2 años: alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc. A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos. Se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.

En la tercera fase que pertenece a las edades de 3 a 4 años: se consolida lo adquirido

hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.

En la cuarta fase que se da a partir de los 5 a los 7 años, la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

Resulta importante conocer cuáles son las fases en las que se va desarrollando la motricidad gruesa, puesto que esta información nos ayudara a detectar algún problema desde edades tempranas, lo que permitirá que se pueda solucionarlo a tiempo para que el pequeño no vaya llevando una cadena en las dificultades, ya que este desarrollo es un proceso secuencial y si se presenta una primera dificultad no solucionada se ira retrasando su evolución.

Beneficios de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa es muy importante en los niños en especial en edades tempranas, es por eso que se mencionara los beneficios que trae un correcto desarrollo de esta motricidad y recalando que Sotomayor (2018), hace hincapié en 3 áreas beneficiadas:

A nivel motor

Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.

Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.

Ayuda a afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.

A nivel cognitivo

Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.

Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño.

Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.

Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno.

A nivel socio-afectivo

Sirve como un canalizador, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo.

Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.

Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.

Reafirma su autoconcepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

La motricidad gruesa juega un papel importante en el desarrollo del niño ya que esta no solo ayuda en el desarrollo del aspecto físico del niño, sino también afectan a otras áreas como el aspecto cognitivo y social, entonces al fortalecer este desarrollo, se está ayudando también a que el niño sea independiente y capaz de realizar actividades por sí mismo, lo que le va a provocar satisfacción y seguridad.

Habilidades de la motricidad gruesa

Las habilidades motoras gruesas son aquellas que involucran los músculos largos del cuerpo que se combinan de manera coordinada en actividades como caminar, correr, gatear, patear, los brazos y los pies. Estas habilidades dependen de la fuerza y resistencia de los músculos. Las habilidades motoras gruesas comienzan a desarrollarse en la primera infancia. Primero se desarrollan en la parte alta del cuerpo y después en la parte baja (Balla, 2017, p.4).

Hay que recalcar que las habilidades motoras gruesas se las utiliza también para hacer actividades cotidianas que involucran a nuestros músculos largos, como hacer ejercicio. La mayoría de las personas usan estas habilidades con facilidad y de manera automática. Estas habilidades requieren una buena coordinación y equilibrio de los músculos, es por eso la importancia de desarrollar estas habilidades desde los primeros años de vida de un ser humano.

Importancia de las habilidades motoras

Para García (2016), las habilidades motoras gruesas son importantes para permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo,

atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse (donde debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse). (p.5)

Es sumamente importante el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños porque son el pilar fundamental para desarrollar las destrezas venideras, por eso se recomienda observar el desarrollo evolutivo del niño, ya que en el caso de haber un retroceso en este proceso se puede iniciar una estimulación que permita al infante tener un correcto desarrollo motor y ayudar a su independencia.

También es importante recalcar que las habilidades motoras no inician su desarrollo cuando el niño va a la escuela, al contrario, su desarrollo se da desde que nace cuando empieza a girar su cabeza, levantar su cuello, gatear, entre otros, es por eso que su evolución es un trabajo que empieza en casa y se fortalece en la escuela.

Tipos de habilidades motrices gruesas

Soifer (2017), menciona que las habilidades motoras gruesas se clasifican en dos tipos y estos son:

Habilidades locomotrices

Para la ejecución de este tipo de habilidades se necesita desplazamiento, como andar, correr, reptar, nadar, trepar, gatear, rodar, saltar y un equilibrio dinámico.

Habilidades no locomotrices

Para realizar estas habilidades al contrario del anterior no se necesita desplazamiento,

pero si un dominio del cuerpo, así como saltar, girar, equilibrio estático, balancearse, colgarse y empujar.

Es realmente importante conocer la clasificación de las habilidades motrices gruesas, ya que estas nos permitirán identificar cuáles son las que el niño ya las tiene adquiridas, las que están en proceso y por último las que aún falta que adquiera, una vez identificado el nivel en el cual se encuentra el infante se puede emplear actividades para ayudar, reforzar o mejorar sus habilidades.

Finalmente se debe mencionar que las habilidades motoras gruesas están relacionadas con otras destrezas, que incluyen: el equilibrio, la coordinación, la conciencia corporal, la fuerza física, el tiempo de reacción, todas estas habilidades ayudan a los niños a participar exitosamente en actividades en la escuela, la casa y la comunidad.

EL JUEGO

La infancia es una de las etapas principales para el desarrollo y la adquisición de aprendizajes significativos, donde tiene que existir una adecuada estimulación temprana, el medio que les rodee debe ser favorable, los cuidadores tienen que ser un buen modelo a seguir, razón por la cual los niños imitan lo que ven. Siendo el juego una estrategia de trabajo que se puede emplear para estimular al niño al mismo tiempo que se divierte y a su vez adquirirá un aprendizaje perdurable, que les servirá en el ámbito escolar.

El juego, al igual que el arte y/o la ciencia, es una acción libre, en la medida en que el jugador o el artista se entregan de manera espontánea. Así, en el juego domina un alto grado de libertad, el jugar se convierte entonces en una posibilidad magnífica en

la medida en que no limita a la libertad humana. Sin embargo, esto no quiere decir que el juego no esté reglamentado; por el contrario, el juego es una actividad autorregulada, es decir, al interior de sí mismo, de su propia dinámica, se otorga sus propias reglas o normas para llevar una sana convivencia en el momento del juego. (Medina, 2015, p.28)

El juego es una necesidad natural e innata en el ser humano que le acompaña en todas las etapas de su vida convirtiéndose en un aliado para el aprendizaje, puesto que a más de entretener genera conocimiento mediante las experiencias vividas, y aunque este sea una actividad libre, se debe recordar también que es una actividad que tiene sus normas y reglas lo que posibilita fomentar un ambiente de convivencia adecuado en los niños.

Teoría del juego

Con el paso de los años, existen diversos autores que construyen sus propias teorías sobre el juego, los cuales están en constante cambio y tienen su fundamento basado en la formación profesional que haya tenido el investigador. Todos estos autores han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural, también como un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar.

Alvarado (2015) menciona algunas de las teorías más importantes del juego. A continuación, se detallan:

Teoría de la energía excedente: se orienta principalmente al sector infantil. Se dice que existe una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología del cuerpo de los niños en edades preescolares y escolares por lo que el

profesor deberá balancear las actividades en proporción con las energías que demuestran los alumnos. A mayor energía, más duradera la actividad; o sea hay un cúmulo de energía que no se utiliza en materias teóricas y que se puede usar en actividades de movimiento.

Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación: El alemán Moritz Lazarus afirmaba que el propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado. Él hacía la diferencia entre la energía física y la energía mental. Cuando el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaura la energía nerviosa.

Teoría de la recapitulación (teoría atávica): por medio del juego, los niños eran enseñados a revivir la vida de sus ancestros relacionándose en actividades que fueron vitales para la especie, tales como pescar, andar en canoas, cazar y acampar.

Teoría de la catarsis: en esta teoría se cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas. Es decir que las emociones fuertes, como el miedo o la cólera, causan una serie de cambios internos en el organismo que lo exponen a respuestas agotadoras, las cuales conducen al individuo a situaciones amenazantes. Por lo tanto, el juego actuaría como un catalizador de esa energía y ayudaría al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio.

Teoría del juego como ejercicio complementario: el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o adulto, y el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos.

Teoría de crecimiento y mejoramiento: el juego como un modo de aumentar las

capacidades del niño. Lo define como el tiempo donde los niños descubren y ensayan sus capacidades. Considera que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

Teoría de reestructuración cognoscitiva: el juego es una forma de asimilación, desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Además, se considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta. (pp. 7-10)

Todas las teorías que han ido surgiendo, ayuda a conocer y comprender el juego en sus diferentes perspectivas, entendiendo que cada una de ellas tiene un fundamento válido, lo que permite adentrarse y conocer cuáles son sus múltiples funciones, beneficios en el desarrollo del ser humano, en algunas destaca la importancia que tienen estos en los primeros años de vida de una persona, permiten también entender que el juego no solo ayuda en el aspecto físico, en sus diferentes teorías se indica que también ayuda a controlar emociones, a liberar energía acumulada, a que la persona exprese lo que está sintiendo mediante el juego. Entonces se puede entender la relevancia que tiene el juego en el proceso de crecimiento de los más pequeños.

Importancia del juego

El juego es una actividad natural del ser humano y está presente a lo largo de toda su vida, ayudando a que la persona comprenda el mundo que los rodea, pues lejos de tratarse de simplemente de actividades para entretenerse o pasar el tiempo, jugar tiene una gran utilidad para crecimiento y desarrollo del niño.

Por eso, su derecho al juego y el esparcimiento forma parte de la Convención sobre los Derechos del Niño, establecida por las Naciones Unidas. Como indica la 'Guía práctica para padres' de la Asociación Española de Pediatría (AEP), "en la primera infancia los juegos implican aprendizaje, estimulación y experimentación para los pequeños". Tanto el juego como los juguetes "les ayudan a conocerse y a desarrollar su personalidad en áreas como la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad" (Vazquez, 2015, p.5).

Resulta inevitable ver la importancia que tiene el juego en la vida del ser humano, en especial en los primeros años de vida, ya que no simplemente es una actividad de distracción o pasatiempo, sino que tiene múltiples beneficios como por ejemplo ayuda al desarrollo motor que es una de las partes fundamentales del crecimiento del pequeño, también fomentan aprendizajes, facilita la expresión y comunicación, además le permite al niño experimentar con su entorno.

Asimismo, el niño no es solo un ser que desarrolla su inteligencia mediante el juego, o que incorpora el mundo de los adultos a través de él, sino que se le otorga un papel de miembro activo en la cultura en la que participa, en la que realiza sus potencialidades y a través de la cual adquiere toda una serie de significados públicos y compartidos mediante procedimientos de interpretación y negociación. (Linaza, 2016, p. 8)

Mediante el juego se le permite al niño adentrarse en la cultura a la que pertenece, es decir en la que se está creciendo y gracias él podrá hacerlo de una manera activa, siendo el actor principal, lo que también le permitirá que el niño vaya desarrollando y fortaleciendo cada una de sus habilidades, potencialidades, capacidades y destrezas.

Respecto a la relación entre un tipo de juego y la cultura de referencia, deben mencionarse los estudios realizados, para quien la variedad de juegos existentes depende tanto de las épocas históricas como de las condiciones sociales, geográficas o culturales. Y, también, los estudios en los que, a través de la observación de juegos de la India, Taiwán, África y de la población esquimal, plantean que cada juego mantiene una estrecha relación con unos valores, tradiciones, rituales o religiosidad determinados, y es el resultado de participar en un ambiente cultural o subcultural específico. (Ortega, 2015, p. 9)

Es evidente que la relación existente entre juego y cultura radica en la época histórica, en las condiciones sociales, geográficas o culturales, ya que para muchas culturas es una manera de plantear al juego como un método para enseñar valores, tradiciones o rituales, ya que todo esto es parte del infante y en muchas culturas es importante que generación a generación vayan fortaleciendo las costumbres, tradiciones y ritos, dependiendo de la época, cultura y país en el que se encuentre el niño.

El juego y el aprendizaje en el desarrollo infantil

Es importante observar la relación que existe entre el juego y el aprendizaje en su desarrollo infantil, como se sabe el juego al ser utilizado como una estrategia o metodología de enseñanza es esencial en el proceso educativo principalmente en los primeros años de vida, debido que al ser una actividad natural e innata propicia que el aprendizaje se voluntario son presiones.

Juego y aprendizaje no son término opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa.

La escuela es sólo una parte del proceso de educación, de transmisión cultural. Lo que puede hacer la escuela depende no sólo de la capacidad y dedicación individual de los docentes sino del contexto social, político, cultural en el que se sitúa la escuela y los instrumentos puestos a su disposición. (Velez, 2015, p.3).

Jugar es una actividad fundamental en el proceso de desarrollo de un niño, de manera especial en sus primeros seis años de vida, es por eso que tanto la escuela como los docentes no deben descartar el juego como una metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque este permitirá fortalecer y desarrollar un sin número de habilidades y destrezas en el infante.

En la infancia se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Según Mendez (2016) menciona que:

El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecer un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje. (p.5)

Es importante ver la estrecha e importante relación que existe entre el desarrollo motor y el aprendizaje, ya que nadie le enseña al niño a jugar, es algo innato que va desarrollando en su proceso, pero es necesario brindarle la seguridad en el espacio que está jugando, porque gracias al juego el pequeño tiene un desarrollo que se va dando de una manera espontánea.

Características del juego

El juego es considerado una característica humana universal que la practican grandes y pequeños, es así que Uriarte (2019) cita las características más importantes del juego:

El juego es libre: se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo.

El juego produce placer: el carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas.

En el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación sería. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.

El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento

Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo, su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza. El juego es un modo de interactuar con la realidad que

viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa. (pp.8-11)

El juego posee diversas características que permiten que el niño disfrute a plenitud, pues al ser un juego libre, esta va a lograr que el niño sea espontáneo, natural, produciendo en ellos alegría, diversión, seguridad, porque mientras el pequeño juega va liberando energía y sintiendo satisfacción por las actividades ejecutadas libres de presiones, pues el juego es voluntario para todos los que deseen practicar.

El juego para García (2017) tiene las siguientes características:

Se puede practicar toda la vida, a pesar de que algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.

Es algo innato

Organiza las acciones de un modo propio y específico.

Ayuda a conocer la realidad.

Permite al niño afirmarse.

Favorece el proceso socializador.

Cumple una función integradora y rehabilitadora.

En el juego el material no es indispensable.

Tiene reglas que los jugadores aceptan.

Se realiza en cualquier ambiente.

El juego posee un sinnúmero de características que resultan realmente importantes, puesto que es una actividad que no necesariamente es para los niños sino para todos sin importar la edad, dando a notar que es algo innato en el ser humano, atribuyendo a la sociabilidad, ya que resulta también una acción integradora, es decir permite que se

relacionen con otros semejantes, además que se lo puede llevar a cabo en cualquier ambiente sin importar el material sino las ganas de jugar, pues esta actividad propicia un ambiente armónico.

Clasificación de los juegos

El juego es un derecho del niño, ya que es un instrumento primordial para el desarrollo de estos ya que aprenden habilidades motrices, a socializarse y a adquirir normas y valores. Cuando se seleccione un tipo de juego se debe tener en cuenta la clasificación de los distintos juegos, y a su vez una serie de criterios, para elegir el adecuado.

Jiménez (2016) menciona la siguiente clasificación:

Según el número de participantes: en esta clasificación tenemos dos divisiones que son: el juego individual que es necesario para el desarrollo personal e intelectual. Por otro lado, está el juego de grupo, que ayudan a que el niño aprenda a ser cooperativos o competitivos, es decir integra más de una persona.

Según el espacio en el que se realizan: los juegos de interior son los manipulativos que permiten al niño aprender mediante la experimentación, los de construcción que permite desarrollar la imaginación en los niños, imitación es uno de los juegos ya que siempre están imitando lo que hacen sus mayores, así mismo tenemos los siguientes juegos que ayudan su desarrollo, entre ellos están los juegos simbólicos, juegos verbales, de razonamiento, memoria, videojuegos, juegos de mesa.

Según la actividad que promueve en el niño: en esta clasificación existen subdivisiones acerca de los juegos y estos son los: juegos sensoriales, aquí los niños

fundamentalmente ejercitan los sentidos. Se inician desde las primeras semanas de vida y se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil; juegos motores, los que permiten al niño ejercitar su esquema corporal, estos tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia, incluso en la adolescencia; juegos de fantasía, aquí el niño representará dramatizaciones, mediante la utilización de disfraces. (p. 15)

Es importante tener en cuenta cómo se clasifican los juegos ya que esto permitirá llevar de una manera más ordenada y adecuada las actividades que se van a realizar con los niños en el salón de clases, también nos ayudará a elegir los juegos pertinentes según las necesidades de los pequeños por ejemplo reforzar o fortalecer su motricidad, su memoria, su lenguaje, entre otros, ya que el juego tiene múltiples beneficios en el desarrollo del infante.

Tipos de juegos

Dávila (2016), presenta una clasificación de algunos juegos que son importantes y necesarios para el desarrollo social de los niños, hay que considerar estos tipos de juego que también contribuyen a su desarrollo. Estos tipos de juego son:

Juego dramático o de fantasía: a través de este tipo de juego, además de ponerse en marcha la imaginación de los niños, también aprender a esperar su turno, a cooperar y a compartir, además de estimular el desarrollo del lenguaje y aprender el funcionamiento de los roles sociales.

Juego competitivo: son juegos que requieren el cumplimiento de reglas. Los niños aprender a respetar turnos, a cumplir su misión como parte del equipo, a elaborar

estrategias y a cooperar con otros, además de respetar a los demás. También aprenden a superar la frustración y a elaborar estrategias para ganar.

Juegos de construcción: con estos los niños aprenden a manipular los elementos, desarrollando habilidades cognitivas mediante los sentidos. También desarrollan la imaginación y la creatividad y aprenden a estructurar el espacio.

Saco (2016), menciona otros tipos de juegos infantiles:

Juegos Tradicionales: son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas.

Juegos dirigidos: es aquel que cuenta con unos objetivos muy concretos y específicos y en el que hay presente un adulto. Objetivos esos que se han prefijado previamente para así lograr que los menores participantes puedan alcanzar unas metas y beneficios claros.

El juego tiene diferentes tipos y cada uno de ellos le brindan beneficios en su proceso de crecimiento. Hay que recordar que los juegos son parte importante en la vida de los niños, porque es un derecho que tiene el para su desarrollo y evidentemente es una manera muy divertida en la que el aprende, pero lo hace sin ninguna presión es decir su aprendizaje se da de manera espontánea.

El rol del educador en el juego

El docente siempre va a ser una guía y un orientador que de forma indirecta crea oportunidades, brinda un tiempo y espacio necesario, también es el encargado de

proporcionar material y, principalmente, los juegos de acuerdo con la edad que tengan los niños.

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Para esto se recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia. Por ejemplo, cuando un alumno es golpeado por un contrario, inmediatamente debe haber un pequeño diálogo entre ellos, ya que, si no sucede, la agresión se verá fortalecida y nacerán deseos de venganza, algo que no debe darse, ni siquiera en el deporte. Cuando se habla sobre lo sucedido se contribuye a que estos dos alumnos jueguen limpio. (Duarte, 2017, p.4)

Se puede mencionar que una de las cosas que tiene que el educador a más de brindarle la oportunidad al niño de aprender observando si las actividades que se van a realizar sean positivas, es decir se va a satisfacer las necesidades del pequeño, también el docente debe ser paciente para resolver favorablemente las situaciones que se le presentan en el desarrollo del juego.

Castro (2017) recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

El docente debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos.

Tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.

Motivar a los alumnos antes y después del juego.

Explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo.

Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar y dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento, explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.

Este autor ha brindado varias recomendaciones importantes que el educador debe tomar en cuenta para poder aplicar un juego en la clase de la mejor manera, permitiendo llegar con mayor facilidad a los niños consiguiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea mucho más efectivo para lograr el objetivo que el niño construya su propio aprendizaje mientras se divierte.

Factores para planificar juegos

El juego como una estrategia o metodología de enseñanza en las aulas, aunque parezca no se trata del solo hecho que el niño juegue por diversión, sino que tenga un objetivo a cumplir por eso Macaya (2017) cita los factores necesarios para la planificación de los juegos;

Situación inicial: la situación inicial con la que se trabajará puede ser una problemática, como, por ejemplo: “Los estudiantes muestran dificultades de comunicación y confianza a la hora de trabajar en grupo”, o un ámbito que reforzar: “Se han establecido planes de relaciones dentro del aula más democráticas y se buscan herramientas que motiven a los estudiantes a formar este tipo de relaciones”.

Objetivo(s): este componente es fundamental para la introducción de cualquier nuevo material educativo a utilizar en la escuela y nos genera interrogantes acerca del por qué queremos utilizar ciertas herramientas lúdicas en el espacio de aprendizaje y con qué propósito. El objetivo de la innovación debe ser su columna vertebral, ya que de ello depende cómo organizaremos todo lo demás.

Comunidad escolar: es necesario saber si la implementación se ajusta o no al establecimiento es primordial para su éxito o fracaso. Esto no sólo tiene que ver con evaluar si el contexto de la institución posibilita la alternativa de introducir actividades lúdicas en el aula, hay que recordar que la introducción de estos al espacio de clases requiere de formas de comprender el rol del profesor, del estudiante y el proceso de aprendizaje, distinta a los modos convencionales dentro de la escuela, por lo que esto también debe evaluarse.

Selección de actividades lúdicas: a la hora de seleccionar actividades lúdicas o material lúdico hay que tener distintos factores en cuenta:

Finalidad: Una vez definido el objetivo que se pretende trabajar es necesario saber de qué materiales o actividades lúdicas dispongo y cuáles se relacionan mejor con esta finalidad.

Características de los estudiantes: para elegir tipos de actividades, es necesario tener en cuenta la edad de los estudiantes y los contenidos escolares que ya dominan, en caso que el juego demande conocimientos de esta clase.

Duración de la implementación y de las jornadas: Saber cuánto tiempo los estudiantes dispondrán para jugar es importante para elegir juegos y actividades cuya duración promedio se adapte a esto.

Resultados e indicadores: este punto depende de nuestro objetivo definido y por tanto debe ser coherente con él. Esta evaluación está planeada para juzgar la herramienta misma y el proceso de implementación que se ha llevado a cabo, pudiendo responder en qué medida se logró el objetivo pedagógico propuesto y cuáles han sido los aspectos positivos y las dificultades de la implementación.

El juego y la motricidad gruesa

El juego y la motricidad gruesa son dos aspectos que están presentes en el desarrollo del ser humano desde su infancia, cada uno brinda múltiples beneficios en este proceso es por eso que a continuación Ramírez (2018) muestra cuál es su relación:

Desde el punto de vista motor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del mismo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. (p.57)

Por lo mencionado se entiende que el niño produce movimientos cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno, cuando descubre algo, el repetirá la acción una y otra vez, que lo hará con motivos puntuales que es por el placer que le produce y comprobar sus posibilidades de movimiento, sumado a eso se tiene que recordar que mientras más repetición exista en un juego o actividad el niño interiorizara mucho mejor el conocimiento o habilidad que está adquiriendo mientras juega.

La motricidad gruesa como ya se lo ha mencionado anteriormente es uno de los aspectos fundamentales en crecimiento del niño por lo cual es importante su desarrollo en las etapas correspondientes, debido a que les permitirá estar más activos físicamente, pueden explorar

su entorno como trepar un árbol, correr por el jardín y jugar con pelotas, todas estas actividades permiten que el pequeño se vuelva independiente y no existe nada mejor que ayudar en su evolución con juegos que lo diviertan y enseñen a la vez.

Calle (2016), menciona que, todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo motor, completando los efectos de la maduración nerviosa y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo. (p.25)

Se puede decir que gracias a los juegos los primeros años el niño construye su esquema motor que los va ejercitando mientras los repite, así mismo se van integrando unos con otros y con el pasar del tiempo se van haciendo más complejos lo que permite que vaya mejorando cada vez más las funciones motoras.

Finalmente se puede decir que el juego tiene un gran impacto en el desarrollo de la motricidad, ya que al ser el juego una actividad lúdica permite que el niño disfrute, experimente todo su entorno mientras aprende de manera espontánea, otra de las cosas importantes es que el juego no tiene limitaciones lo que permite que el niño vaya desarrollando su esquema corporal a medida que el infante lo requiera, sin forzar, sin presión alguna.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales utilizados en el presente trabajo investigativo fueron: material bibliográfico: libros, revistas y textos especializados; material de oficina; hojas, anillados, empastados; material informático: ordenador, memoria USB, discos compactos, internet, impresora, etc.

En el presente trabajo se utilizó el diseño de la investigación no experimental 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.

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

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 (Solis, 2019). Se utilizó para elaborar todo lo referente a la problematización y justificación de la investigación, analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

El método analítico – sintético: El análisis se produce mediante la síntesis de las propiedades y características de cada parte del todo, mientras que la síntesis se realiza sobre

la base de los resultados del análisis. En la investigación, puede predominar uno u otro procedimiento en una determinada etapa (Perez, 2017). 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.

El método inductivo – deductivo: son estrategias de razonamiento lógico, siendo que el inductivo utiliza premisas particulares para llegar a una conclusión general, y el deductivo usa principios generales para llegar a una conclusión específica (Arrieta, 2017). Ayudó en el análisis de los resultados obtenidos en base a la aplicación de instrumentos sobre el juego y la motricidad gruesa, permitiendo cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación.

Estadística descriptiva: son procedimientos para manejar datos cuantitativos y cualitativos mediante técnicas de recolección, recuento, presentación, descripción y análisis. Los métodos estadísticos permiten comprobar hipótesis o establecer relaciones de causalidad en un determinado fenómeno (Navarro, 2020). Se lo utilizó para analizar los resultados obtenidos mediante la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1), lo que permitió realizar 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), siendo importante recalcar que (Ortiz, 1999) manifiesta que es necesario establecer si el niño falla en la mayoría de los ítems de una sola área, o si, por el contrario, esto sucede en todas. Lo anterior permitirá precisar si se trata de un problema específico o de una tendencia a un retardo generalizado (p.14).

De esta manera permite a la EAD-1 identificar un problema específico en los niños, dado que fallaron en la mayoría de los ítems, la motricidad gruesa se muestra como el área afectada, motivo por el cual la investigación se centró en trabajar con los datos obtenidos en dicha área.

En la presente investigación se ha tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico se encontraba estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación. La población está compuesta por 59 estudiantes y 3 docentes dando un total de 62 personas, para la presente investigación mediante el muestreo no probabilístico se tomó una muestra de 19 niños de 4 a 5 años y 1 docente.

f. RESULTADOS

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

Tabla 1

Motricidad gruesa

Variable	f	%
Alerta	4	21,05
Medio	9	47,37
Medio alto	6	31,58
Alto	-	-
Total	19	100

Fuente: Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) aplicada a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular la Porciúncula

Elaboración: Fanny Virginia Puglla Sozoranga

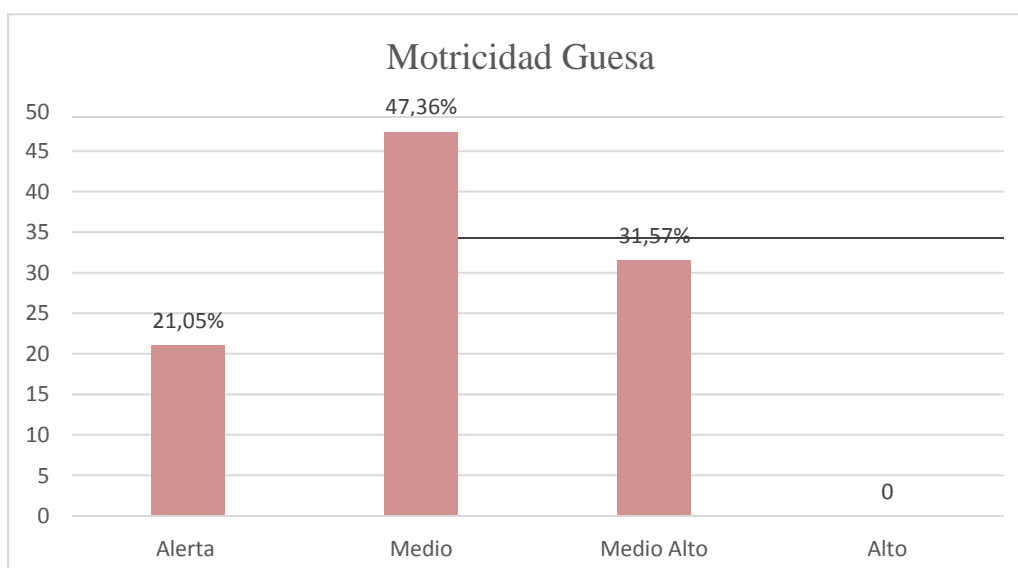


Figura 1

Análisis e interpretación

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 (Morán, 2017, p. 7).

En base a los datos obtenidos en la tabla 1 y figura 1, se evidencia que 9 niños corresponden al 47,37% se ubican en el nivel medio, 6 niños corresponden al 31,58% medio alto, mientras que 4 niños corresponden al 21,05% en alerta.

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que la mayoría de la población investigada se ubica en los niveles medio y alerta en el desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciando dificultades al momento de caminar en línea recta, saltar y hacer caballitos alternando los pies, reflejando una escasa estimulación en dicha área, por lo tanto, es importante la implementación de actividades que permitan mejorar su coordinación, equilibrio y estabilidad motriz, para que los alumnos vayan adquiriendo armoniosamente la habilidad de mover los músculos del cuerpo y superar las dificultades presentadas con el fin de dominar y controlar sus movimientos.

Resultados obtenidos de la entrevista aplicada al docente de la Unidad Educativa Particular la Porciúncula.

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Música

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

Experiencias de aprendizaje

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

Dificultades de motricidad gruesa

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

Remitir al DECE

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

Si, como por ejemplo obedecer órdenes, no empujarse, no pegar y pedir permiso al baño.

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

Buena

Análisis e interpretación

Al momento de realizar la entrevista se pudo evidenciar que la docente tiene un amplio conocimiento acerca de los temas tratados, esto debido a que ella se ha capacitado por sus propios medios, a lo que refiere su trabajo con sus alumnos supo manifestar que es bueno y siempre trata de llegar a cada uno de ellos para lograr un mejor resultado en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Respecto a los talleres la docente manifestó que en la escuela los niños reciben clases de música, ya que es de gran ayuda para su desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla y motriz. Para Casas (2015), el ritmo y la música son muy importantes en la primera etapa del niño porque ayudan al desarrollo de logros motores, por lo tanto, la realización de movimientos corporales facilita la coordinación del niño, se tiene que recordar también que tiene una relación con el aprendizaje, con la capacidad de transferir experiencias motrices.

En lo que respecta a la metodología que utiliza para el proceso de enseñanza - aprendizaje la docente contestó que trabaja con experiencias de aprendizaje, porque le permite al niño experimentar mientras aprende. El Ministerio de Educación (2014) refiere que las experiencias de aprendizaje son un conjunto de convivencia y actividades que son previamente diseñadas por la docente, todas estas experiencias deben surgir del interés de los niños para que produzca gozo en él, con un propósito de desarrollar sus habilidades y destrezas, es esencial recordar que las experiencias de aprendizaje son muy útiles en el proceso de enseñanza - aprendizaje ya que además de aportar conocimiento permite que el niño disfrute de su proceso académico.

En cuanto a los problemas de aprendizaje más comunes en su salón de clase son las dificultades en la motricidad gruesa porque la mayoría de los niños no pronuncian de

manera correcta. (Gomez, 2015), manifiesta que el desarrollo motor marca el desarrollo cognitivo y social, por lo tanto, un posible retraso en el área motriz gruesa no solo afectaría a los aspectos relacionados al área, dificultando su actividad física, sino que también influye en la vida en general del ser humano, por ello se debe prestar atención a las posibles complicaciones que el niño presente en su desarrollo motriz grueso, para brindar la estimulación adecuada y correspondiente al caso; el progreso del niño marcará el desarrollo de su vida, por esta razón, es fundamental procurar fortalecer constantemente la motricidad gruesa, y de esa manera favorecer también el desarrollo integral de los niños.

La docente manifestó que frente a los problemas existentes ella los remite al DECE, porque es el departamento de la escuela especializado que cuenta con una psicóloga y una trabajadora social con los conocimientos necesarios para ayudar a los niños que tienen problemas. Este departamento de consejería estudiantil es responsable de la atención integral de las y los estudiantes de la institución educativa. Y el propósito de este departamento es dar apoyo y realizar el respectivo acompañamiento tanto psicológico, psicoeducativo, emocional y social (Ministerio de Educación, 2014).

A lo que refiere, si los niños en el salón de clases asumieron compromisos de compartir reglas y cumplirlas, la docente manifestó que sí, los niños aceptaron cumplir compromisos tales como obedecer órdenes, no empujarse, no pegar y pedir permiso al baño. En este sentido Quicios (2017) menciona que es importante que dentro del aula existan normas y reglas de convivencia para de esta manera poder tener un ambiente armonioso y trabajar de manera positiva, se debe establecer las normas de convivencia en el salón de clase para que los niños tengan una convivencia basada en el respeto entre ellos y cuyo objetivo es mantener un clima escolar adecuado,

Asimismo, la participación de los niños dentro y fuera de su salón la docente mencionó que es buena, ya que cuando realiza actividades los niños participan de ellas y en su mayoría las terminan con rapidez y fuera de ella mantienen una convivencia de manera armoniosa. Para Reverte (2016) es importante conseguir un aula participativa ya que aumenta el interés y la motivación de los alumnos, de la misma manera les permite que se involucren activamente en su propio aprendizaje, entonces se puede decir que la participación de los niños en el aula ayuda a construir un aprendizaje significativo.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación se encuentra dirigida al análisis del juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de La Unidad Educativa Particular La Porciuncula, en la cual mediante una entrevista se conoció que la estrategia que utiliza la docente para la enseñanza con los niños y a su vez para mejorar su motricidad gruesa son las experiencias de aprendizaje, lo cual se contrapone a los resultados obtenidos en la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) donde se evidencio que la mayoría de los niños presentan problemas en la motricidad gruesa, debido a que utilizan el juego en el aula únicamente como un medio de diversión y recreación, por lo que es necesario tomar en cuenta al juego como una estrategia planificada y organizada a partir de la cual fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.

En base al primer objetivo: Identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

Para dar cumplimiento al mismo, se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD 1) de Nelson Ortiz, instrumento que permite evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social) y del cual Ortiz (1999) manifiesta que es necesario establecer si el niño falla en la mayoría de los ítems de una sola área, o si, por el contrario, esto sucede en todas. Lo anterior permitirá precisar si se trata de un problema específico o de una tendencia a un retardo generalizado (p.14). Mediante esta valoración los niños fallaron en la mayoría de los ítems en el área de motricidad gruesa, obteniendo que el 68, 42% de la población investigada se encuentra en un nivel medio y alerta, reflejando dificultades principalmente al momento de caminar en línea recta, saltar y hacer caballitos alternando los pies, evidenciando la existencia del

problema, en este sentido Puerta (2016), manifiesta que la motricidad gruesa hace referencia al control de los movimientos musculares generales del cuerpo, ya que éstas le permiten al niño tener una independencia absoluta a desplazarse solos y a la edad de cuatro a cinco años, ya tienen habilidades y destrezas motoras gruesas desarrolladas tales como caminar en línea recta, saltar, hacer caballitos alternando los pies, subir y bajar las escaleras alternando los pies, es decir estas habilidades ya las debería tener adquiridas y ejecutar sin dificultad.

Con respecto al segundo objetivo: Conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años;

Para cumplir este objetivo, se aplicó una entrevista dirigida a la docente de aula, la cual ayudó a conocer la estrategia que utiliza la maestra para enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje; con lo que se demostró que la metodología que utiliza, son las experiencias de aprendizaje, ya que permite que el niño experimente mientras aprende, recalcando que el juego lo utiliza como una actividad de recreación permitiendo que los niños exploren, experimenten y también de esta manera ejerciten el área motriz gruesa, sin embargo, esto se contrapone a los resultados obtenidos a través de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) donde se puede observar que la mayoría de los niños presentan problemas de motricidad gruesa. De tal manera, que se manifiesta lo siguiente según (Ministerio de Educación, 2014) “se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños” (p.41), por lo que, es necesario considerar su utilización como una herramienta de enseñanza – aprendizaje, dirigida, planificada, orientada y donde la docente permanezca de inicio a fin, con el propósito de que por medio de esta estrategia se fortalezca el desarrollo de la motricidad gruesa.

Con respecto al tercer objetivo: Diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

Para efectuar este objetivo, se elaboró una guía metodológica, denominada “Aprendo jugando pasito a pasito”, el cual consta de 40 actividades que permitirán el fortalecimiento de esta área, en base a juegos, misma que permitirá estimulará las habilidades motrices a través de su ejecución, puesto que involucre el movimiento del cuerpo siendo una estrategia útil para el desarrollo motor de los niños. Además, cabe mencionar que la guía fue diseñada para las docentes de aula, para reforzar en el niño su motricidad gruesa mientras juega y disfruta de cada una de las actividades propuestas, que han sido diseñadas con creatividad todas ellas con la finalidad de producir gozo en los niños. Corroborando con Casas (2018) quien manifiesta que el juego hoy en día es una de las estrategias más utilizadas, ya que esta contribuye a la correcta maduración motriz y física del niño por medio del movimiento, que le permite al niño el gozo y disfrute mientras desarrolla nuevas habilidades tanto cognitivas, sociales, afectivas y motrices, tornándose una experiencia significativa para los niños.

h. CONCLUSIONES

- Una vez realizado el diagnóstico, se identificó que la mayoría de la población estudiada presenta problemas de motricidad gruesa, ya que se evidenció la dificultad para saltar, caminar en línea recta y hacer caballitos alternando los pies.
- Después de haber aplicado una entrevista a la docente de aula se pudo conocer que la metodología utilizada, por la misma son las experiencias de aprendizaje, ya que esta facilita su proceso de enseñanza, donde está involucrado el juego como una actividad de recreación para niños, lo que se convierte en una actividad que permite estimular y trabajar la motricidad gruesa.
- Se diseñó una propuesta que consta de 40 actividades, en base a diferentes tipos de juegos, que permitirán que el niño se divierta mientras aprende, con la finalidad de fortalecer su motricidad gruesa a través de su ejecución.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda tanto a las autoridades de la institución como a la docente, aplicar instrumentos de evaluación que permitan identificar la existencia de problemas en la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años, para tratarlos a tiempo.
- A la institución que facilite capacitaciones a sus docentes para que, de esta manera, ellos puedan ir innovando sus metodologías y estrategias de enseñanza-aprendizaje tales como el juego que permitirá al niño disfrutar mientras aprende, lo que también favorecerá el proceso educativo en los infantes.
- A la docente de aula que aplique la propuesta presentada, que contiene actividades lúdicas que proporcionarán al niño gozo y disfrute, la cual permitirá favorecer la motricidad gruesa en ellos, estando sujeta a modificaciones que consideren pertinentes.



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

CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION
PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA



GUIA DE ACTIVIDADES CON JUEGOS PARA
FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

“APRENDO JUGANDO PACITO A PACITO”

Autora: Fanny Virginia Puglla Sozoranga

Loja – Ecuador

2020

Título: Aprendo jugando pacito a pacito

1. PRESENTACIÓN

Jugar para el niño es tener un espacio en donde él puede realizar actividades espontáneas y auténticas que lo ayudaran a ser independiente, recalcando que este espacio le permitirá al niño mostrar todo su imaginación y creatividad, al crear su propio mundo de fantasías, bajo sus propias reglas. Además, es el medio por el cual el niño genera conocimientos y desarrolla habilidades que le servirán y pondrán en práctica durante toda su vida, pues el juego otorga múltiples habilidades y destrezas para un desarrollo integral.

Es importante que se considere como una metodología o estrategia al juego en el nivel inicial ya que es de vital importancia porque de esta manera estaremos asegurando que el niño tenga un buen desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social, debido que el juego es una actividad física y mental que permite aprender a través del movimiento, lo cual va a propiciar el desarrollo motriz.

La motricidad gruesa es indispensable en el desarrollo integral del niño, ya que implica acciones relacionadas con movimientos de todo su cuerpo, es decir incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Su correcto desarrollo le permitirá al niño poder subir la cabeza, gatear, incorporarse a la postura inicial, voltear y mantener el equilibrio, entre otras habilidades. Es por eso que se ha elaborado una propuesta basada únicamente en juegos para aportar en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa adquiriendo habilidades motrices. Puesto que este tipo de motricidad permite que el pequeño sea capaz de desplazarse por sí solo, conocer su entorno experimentando con todos sus sentidos.

2. JUSTIFICACIÓN

Al considerar que el juego es una de las estrategias principales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que consta en el currículo de educación inicial, es necesario realizar una planificación y ejecución de actividades lúdicas, ya que estas le permiten al niño aprender mientras se mueve, puesto que la naturaleza del juego es física, involucra el movimiento para expresar y comunicarse con los demás.

Es por esto que las docentes deben tomar en cuenta el juego como un instrumento de aprendizaje o una metodología como pilar fundamental en el proceso educativo de los niños, ya que uno de los objetivos del juego en el nivel inicial es ayudar que este adquiera las habilidades y destrezas necesarias tanto, cognitivas, afectivas, sociales y motrices para su desarrollo integral.

En vista de lo expresado y sabiendo cuán importante es el desarrollo motriz y los juegos en los pequeños, nace la propuesta de juegos infantiles “Aprendo jugando pacito a pacito” basada en juegos infantiles, en donde van a poder compartir conocimientos, situaciones y experiencias significativas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular la Porciúncula, la misma que se diseñó con un sustento teóricos y actividades prácticas, tomando en cuenta la edad de los niños, materiales accesible para mejorar las dificultades encontradas en los educandos de la institución educativa.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar una guía con diversos juegos que estimulen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos orientados al fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños.
- Otorgar a la institución educativa la guía didáctica que contiene diferentes juegos que ayuden al fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños.

4. CONTENIDO

La presente propuesta tiene contenidos importantes como la motricidad gruesa y el juego los cuales van a ser detallados a continuación:

La motricidad

Para Rivadeneira (2018) nos menciona que la motricidad gruesa son habilidades que se desarrollan mediante el uso de los músculos grandes del cuerpo de manera coordinada y controlada. Los movimientos completos de los brazos, las piernas y el tronco son movimientos motores gruesos. La motricidad gruesa en los niños se refiere a movimientos de locomoción el saltar, correr o caminar, pero también se relaciona con el equilibrio, la coordinación y la fuerza, que está directamente relacionada con el desarrollo del grupo de músculos que hacen posible estas actividades en los pequeños

El juego

Blanco (2015), manifiesta que el juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Tipos de juego

El juego es una actividad lúdica que el ser humano lo desarrolla desde edades tempranas, pero estos son diversos, no hay un solo tipo o forma de jugar, por ejemplo, Piaget decía que el juego se puede distinguir en diferentes etapas en las que el niño desarrolla un aprendizaje nuevo dentro de sus ámbitos de desarrollo, es por eso que a continuación se presenta algunos tipos de juegos que estarán presentes en la guía.

Juegos Tradicionales

Saco (2016), menciona que los juegos tradicionales

Son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas. También les permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Juego competitivo

Los juegos competitivos son la base principal de toda actividad de educación física desde sus inicios, buscando así los mejores y más destacados en una disciplina deportiva, a diferencia de otros tipos de juegos como los cooperativos, la diversión es solo para quien gana excluyendo a los que son pocos habilidosos, cuando se está en este tipo de competición se es muy desconfiado ya que se busca de manera egoísta una ventaja sobre su contrincante y en muchos casos es mejor que otros salgan mal para aumentar sus posibilidades de ganar. (Rodríguez, 2015)

Juegos dirigidos

Lo primero que hay que hacer es tener muy claro qué es ese tipo de juego. Pues bien, podemos determinar que es aquel que cuenta con unos objetivos muy concretos y específicos y en el que hay presente un adulto. Objetivos esos que se han prefijado previamente para así lograr que los menores participantes puedan alcanzar unas metas y beneficios claros. (Merino M. , 2018).

Estos son los juegos que se aplicaran en la presente propuesta los cuales están enfocados a mejorar la motricidad gruesa para desarrollar diferentes áreas en los niños tales como:

- El equilibrio: es un aspecto importante ya que un correcto equilibrio es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad autónoma de los miembros superiores e inferiores.

- La coordinación: se trata de una capacidad motriz es decir es un movimiento coordinado que se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.
- La fuerza: este punto es el responsable del movimiento del cuerpo.
- Desplazamientos: es la acción de cambiar de lugar en el espacio, se puede realizar de distintas formas como gateando, caminado o reptando.
- Rapidez: se trata de realizar movimientos con la máxima velocidad posible.
- Agilidad: se trata de una cualidad física o intelectual en relación con la manera de realizar una acción o un movimiento.
- Lanzamientos: es la acción de arrojar, impulsar o promover algo.
- Esquema corporal: es una representación del cuerpo, una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo y sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer o no con él.
- Control postural: es la capacidad del cuerpo de mantener una alineación correcta del centro de gravedad dentro del eje corporal, es decir mantener un equilibrio.
- Saltos: es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas.

Estas áreas son relevantes ya que existen juegos donde el infante tendrá que saltar, correr, caminar, gatear, entre otras actividades.

5. METODOLOGÍA

La presente propuesta está dirigida para los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa la Porciúncula de la ciudad de Loja, la cual fue elaborada con distintas actividades lúdicas con el objetivo de fortalecer la motricidad gruesa mediante los juegos, la cual está planteada

para que se desarrolle con una metodología lúdica es decir con estrategias divertidas y amenas creando un ambiente armonioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La guía tendrá un total de 40 actividades, las mismas que se espera que las docentes las realicen unas tres veces por semana, cada una de ellas tiene una duración de 45 minutos, recalcando también que cada juego contará con los materiales necesarios para su correcto desarrollo. Al final de cada una de las sesiones del juego se realizará una evaluación con sus respectivos indicadores de evaluación.

6. OPERATIVIDAD

APRENDO JUGANDO PACITO A PACITO				
NUMERACION	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
1	Coordinación Saltos	<p>Juego: saltando mi sogá</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - En equipos tendrán que saltar la sogá, logrando conseguir más integrantes del otro lado. - Cierre de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> - Una sogá 	Salta con los pies juntos manteniendo la coordinación evitando pisar la cuerda.
2	Equilibrio Salto	<p>Juego: la rayuela</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Los participantes deben avanzar hasta la última casilla sin pisar fuera de la rayuela. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiza - Piedra 	Salta alternando los pies

		- Cierre de la actividad		
3	Coordinación Salto con los pies juntos.	Juego: ensacados - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Se juega al aire libre y el ganador es el primero en llegar a la meta. - Cierre de la actividad.	- Sacos	Es coordinado al saltar con los pies juntos.
4	Equilibrio	Juego: Dando una vuelta por una elipse - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Se pedirá a los niños que, si sitúen sobre la línea a la misma distancia unos de otros, se colocara una música suave de fondo mientras caminan alternando los pies, después se les entregara un vaso de agua para que siga caminando sin derramar el agua del vaso. - Cierre de la actividad.	- Ninguno	Camina alternando los pies sin dificultad

5	Ritmo Rapidez Agilidad	<p>Juego: el baile de la silla</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Juego de las sillas los que quedan sin silla se eliminan hasta obtener un participante ganador. - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sillas - Parlante - USB 	Es rápido y ágil para sentarse siguiendo el ritmo
6	Fuerza en brazos	<p>Jugar: Jalar la cuerda</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Dos equipos se disponen a jalar una cuerda y quien logre tirar al otro equipo y jalar más fuerte es el vencedor. - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Una cuerda 	Demuestra fuerza en sus brazos al halar la cuerda.

7	Equilibrio Camina	<p>Juego: pasando sobre cubos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Colocar los cubos en el piso formando dos filas para que los participantes de ambos grupos los crucen sin caer. - Cierre de la actividad. 	- Cubos	Camina por los cubos con equilibrio.
8	Coordinación de extremidades inferiores	<p>Juego: Mi gol en tres intentos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Los participantes proceden a patear la pelota, teniendo tres intentos para realizar el gol. - Cierre de la actividad. 	- Pelota - Arcos	Coordina los pies mientras patea el balón

9	Desplazamiento Rapidez Agilidad	<p>Juego: zorros, gallinas y serpientes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - El juego trata de que cada participante con su función tiene que atrapar a alguno lo lleva a su casa. - Cierre de la actividad. 	- Ninguno	Se mueve con rapidez y agilidad sin ser atrapado.
10	Coordinación Agilidad	<p>Juego: el pañuelo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Cuando el capitán grita un número, los dos que tienen ese número corren para coger el pañuelo y volver a su campo antes de que el contrario les toque. - Cierre de la actividad. 	- Un pañuelo	Corre coordinadamente y con agilidad evitando ser atrapado.

11	Desplazamiento Coordinación Rapidez	<p>Juego: el gato y el ratón</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Hay participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. - Cierre de la actividad. 	- Ninguno	Es coordinado y rápido mientras se desplaza de un lugar a otro.
12	Lanzamiento Coordinación	<p>Juego: derrumbando bolos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - El niño lanza la pelota con tres intentos, la lanza contra los bolos con el objetivo de que se derrumben todos los bolos. - Cierre de la actividad. 	- Kit de bolos.	Lanza el objeto coordinando los movimientos de su brazo dominante

13	Coordinación agilidad	<p>Juego: el gavián</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Todos parten de un lado del campo y deben pasar al otro sin que el gavián los atrape. - Cierre de la actividad. 	- Ninguno	Es coordinado y ágil al momento de desplazarse por el espacio sin ser atrapado.
14	Lanzamiento Precisión Coordinación	<p>Juego: ensartando aros</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Dos equipos se disponen a jalar una cuerda y quien logre tirar al otro equipo y jalar más fuerte es el vencedor. - Cierre de la actividad. 	- Palo - Aros	Lanza los aros con presión coordinando movimientos de sus extremidades superiores

15	Equilibrio	<p>Juego: cajita sobre mi pie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Se le pedirá que coloque la cajita sobre su pie y camine hasta la base marcada llevando la cajita en su pie sin dejarla caer. - Cierre de la actividad. 	- Una caja	Mantiene el equilibrio mientras lleva el objeto sobre su pie.
16	<p>Coordinación extremidades inferiores</p> <p>Correr</p>	<p>Juego: las cuatro esquinas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - A la señal, o cuando cada uno quiera, según se acuerde, las de las esquinas deben cambiar de lugar. - Cierre de la actividad. 	- Ninguno	Mantiene coordinación en sus pies y piernas mientras corre.
		<p>Juego: salta conmigo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo 		

17	Equilibrio Salto	<ul style="list-style-type: none"> - Explicar las reglas del juego - Indicar a los pequeños la manera de mover la cuerda y como saltar (individual). - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sogas de acuerdo a la estatura (Individual) 	Salta con sus pies juntos manteniendo el equilibrio
18	Desplazamiento Correr Rapidez	<p>Juego: policías y ladrones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Este juego es que los policías tienen que atrapar a todos los ladrones - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ninguno 	Es rápido mientras corre por el espacio
19	Lanzamiento Coordinación	<p>Juego: encestar pelotitas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas - Tablero 	Lanza objetos con presión controlando su fuerza

		<ul style="list-style-type: none"> - El niño tiene que lograr insertar todas las pelotitas en el tablero. - Cierre de la actividad. 		
20	<p>Salto</p> <p>Coordinación</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Juego: saltando entre círculos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Estos círculos formaran un circuito para que el niño pase saltando sin moverlas. - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Círculos 	<p>Salta con uno y dos pies coordinadamente sin perder el equilibrio</p>
21	<p>Coordinación de extremidades superiores e inferiores</p>	<p>Juego: cruzando el puente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Ambos equipos formados en fila tendrán que cruzar el puente formado por aros plásticos - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Puente de aros plásticos. 	<p>Coordina sus extremidades inferiores y superiores al gatear</p>

22	Coordinación	Juego: laberintos <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Deberán caminar dentro del recorrido coordinando el movimiento de brazos y piernas. - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tizas - Cronómetro 	Coordina todo su esquema corporal mientras camina por las líneas.
23	Coordinación Equilibrio	Juego: los meseros <ul style="list-style-type: none"> - Saludo - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Entregar al niño un globo en sobre un plato (al comienzo debe fijar el globo al plato con cinta adhesiva para facilitar su traslado). - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tizas - Mesas y sillas (obstáculos) - Globos - Platos - Cintra adhesiva 	Camina manteniendo el equilibrio sin dejar caer el objeto
	Camina	Juego: la bolsita de harina <ul style="list-style-type: none"> - Saludo 		

24	Control postural	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Se pedira que realicen movimientos como: bolsa sobre la cabeza, lanzar la bosa en forma vertical, pasarla de mano en mano, caminar en círculos con la bolsa encima de la cabeza, entre otras. - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolsitas de tela rellenas de harina de una libra de peso 	Camina erguido manteniendo la postura
25	Lanzamiento	<p>Juego: el trompo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Lanzar un trompo que al halar con velocidad la cuerda que lo cubre, haciéndolo girar sobre el suelo sin caerse. - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trompo y piola. 	Es ágil y veloz al momento de lanzar el trompo

26	Orientación	<p>Juego: Huellas en el piso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Lanzar una pelota rodando por el suelo e intentar derribar el mayor número de bolos posible - Cierre de la actividad. 	- Pelota y bolos.	Se orienta en el espacio desde su esquema corporal
27	Desplazamiento y coordinación	<p>Juego: El bote botero</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Un jugador amaga y tendrá que encontrar al resto de los jugadores, que están escondidos en un espacio delimitado. - Cierre de la actividad. 	- Un bote y una botella.	Se desplaza de un lugar a otro con agilidad

28	Lanzamiento Coordinación	<p>Juego: derrumba la pirámide</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Se podrá jugar de pie, sentados, sobre una mesa, en el suelo, sólo hay que alejar un poco al niño de la pirámide y animarle a apuntar y derribar - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Envases de yogur vacíos y una pelota. 	Lanza el objeto con precisión para derrumbar la torre
29	Coordinación de pies Salto	<p>Juego: saltar de baldosa en baldosa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Dibujar cruces en el suelo y empezar el juego. Primero sólo podemos ir de un sitio a otro saltando por las blancas, luego por las rojas, después podemos pisar todas menos las negras. 	<ul style="list-style-type: none"> - cinta adhesiva de diferentes colores. 	Saltar alternando los pies

		- Cierre de la actividad.		
30	Equilibrio y coordinación de pies.	<p>Juego: Pintamos con los pies</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - El juego consiste en pintar solamente con los pies y para pintar hay que intentar moverse de manera coordinada y armónica para no caerse y no salirse del lienzo. - Cierre de la actividad. 	- Pintura y un rollo de papel	Coordina y mantiene el equilibrio mientras pinta con sus pies.
31	Desplazamiento Coordinación.	<p>Juego: Reunión de globos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego 	- Globos	Se desplaza y mueve su cuerpo con agilidad por el espacio de un lugar a otro manteniendo el ritmo

		<ul style="list-style-type: none"> - Se tendrá que esconder los globos por toda el aula, debe elegir sitios dónde tenga que agacharse, subir y que los lleve de uno en uno al lugar elegido, logrando desplazarse con velocidad. - Cierre de la actividad. 		
32	Coordinación y equilibrio en sus extremidades inferiores	<p>Juego: Caminar con globos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Se procederá a dividir el grupo en dos, luego los formamos en dos filas, a los primeros les entregamos un globo a cada uno, seguido se le pide que coloquen el globo en medio de sus piernas, por último, a la cuenta 3, 2, 1...les pedimos que salgan a la meta marcada y el equipo que termine primero será el ganador. - Cierre de la actividad. 	- Globos	Demuestra equilibrio y coordinación al caminar con el objeto entre sus piernas

33	coordinación	<p>Juego: El rey manda</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Explicar al grupo que la orden del Rey es la que todos deben hacer, formar una ronda con todos los niños, escoger a un participante para que sea el Rey, luego damos las consignas para ejecutar los diversos movimientos. - Cierre de la actividad. 	- Ninguno	Coordina su cuerpo mientras se desplaza corriendo.
34	Ritmo Esquema corporal.	<p>Juego: Juguemos con los ritmos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Conseguir melodías que contengan diferentes ritmos con los que se pueda trabajar las nociones de lento, normal y rápido, en un espacio abierto y con 	- audios y un reproductor de audio.	Domina su esquema corporal al ritmo de la música

		<p>la ayuda de un reproductor de música colocar las melodías escogidas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cierre de la actividad. 		
35	Equilibrio en su cuerpo	<p>Juego: Caminos de cinta adhesiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Se le pedirá al niño que camine por las líneas dibujadas alternando los pies. - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta Adhesiva 	Demuestra su equilibrio corporal al caminar sobre las líneas.
36	Coordinación de extremidades inferiores y superiores	<p>Juego: Jugando con el kit psicomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Armar el kit psicomotor, luego se empieza el recorrido con caminata alternada de pies, saltos en dos pies, gateo, reptar, trampolines, equilibrio sobre la sog 	<ul style="list-style-type: none"> - Kit Psicomotor 	Realiza movimientos locomotores (caminar, gatear, correr saltar, rodar) con coordinación

		- Cierre de la actividad.		
37	Coordinación Agilidad	<p>Juego: los constructores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Preparar los diferentes materiales y ubicarlos en el rincón de arena. Formar grupos de trabajo y entregar los materiales. Pedir que al trabajar lo hagan en forma conjunta para crear cosas diferentes - Cierre de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques de Madera - Legos - Baldes - palas 	Tiene coordinación y agilidad en sus manos para de construir con bloques.
38	Desplazamiento Coordinación en brazos y piernas	<p>Juego: los pececitos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Se colocará una colchoneta grande en el patio, luego pedir que los niños se ubiquen ahí según turnos para evitar que se golpeen. La docente indicara que deben imitar el movimiento de 	<ul style="list-style-type: none"> - Colchoneta 	Se desplaza coordinando movimientos de las extremidades superiores e inferiores de un lugar a otro sin separar el pecho del suelo.

		<p>los peces para desplazarse de un logra a otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cierre de la actividad. 		
39	<p>Coordinación de pies</p> <p>Salto</p>	<p>Juego: Jugando con el kit psicomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - La educadora parará la música y en ese momento todos los niños se deben de colocar en un aro y quedarse quietos. Luego cuando ella de la consigna tendrán que cambiar de aros saltando con ambos pies sin caer fuera del aro. - Cierre de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> - aros de colores 	<p>Coordina los pies mientras salta de manera alternada las hulas.</p>
40	<p>Coordinación corporal</p>	<p>Juego: Jugando con el kit psicomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. - Organizar el grupo - Explicar las reglas del juego - Dada la consigna tendrán que cambiar de aros saltando con ambos pies sin caer fuera del aro. - Cierre de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas grandes - Cajas de cartón 	<p>Dominio y coordinación de su esquema corporal al lanzar la pelota.</p>

7. EVALUACIÓN

Una vez aplicada la guía y desarrollado cada juego se procederá a realizar una evaluación de forma individual, con la finalidad de saber si estamos logrando el objetivo mediante los juegos, mediante la lista de cotejo ubicada en cada actividad se podrá saber si el infante se encuentra en iniciado, está en proceso o ya adquirido la habilidad motriz evaluada.

Aspectos a evaluar:

- Salta con los pies juntos manteniendo la coordinación evitando pisar la cuerda.
- Salta alternando los pies
- Es coordinado al saltar con los pies juntos.
- Camina alternando los pies sin dificultad
- Es rápido y ágil para saltarse siguiendo el ritmo
- Demuestra fuerza en sus brazos al halar la cuerda.

8. BIBLIOGRAFIA

Blanco, V. (12 de 11 de 2015). *Actividades ludicas*. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Merino, M. (09 de 10 de 2018). *Juegos*. Recuperado de <https://okdiario.com/bebes/beneficios-juego-dirigido-3210723>

Rodriguez, M. (25 de 03 de 2015). *Juego Competitivo*. Recuperado de <https://conceptodefinicion.de/juegos-competitivos/>

Saco, M. (2016). *Los Juegos Populares y tradicionales*. Merida: Obtenido: el 31 de Enero
de 2020, de
[http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341\[juegos%20populares.pdf](http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341[juegos%20populares.pdf)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DEL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION
PARVULARIA



GUÍA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA



**MOTRICIDAD
GRUESA**

**“APRENDO JUGANDO PACITO A
PACITO”**

Autora: Fanny Virginia Puglla Sozoranga

Loja – Ecuador

2020



Actividad 1



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/636977941035512275/>

Tema: Saltando mi sogá

Objetivo: Fortalecer el salto con los pies juntos manteniendo la coordinación evitando pisar la cuerda.

Tipo de juego: Tradicional

Materiales: Una sogá, cintas color rojo y amarillo

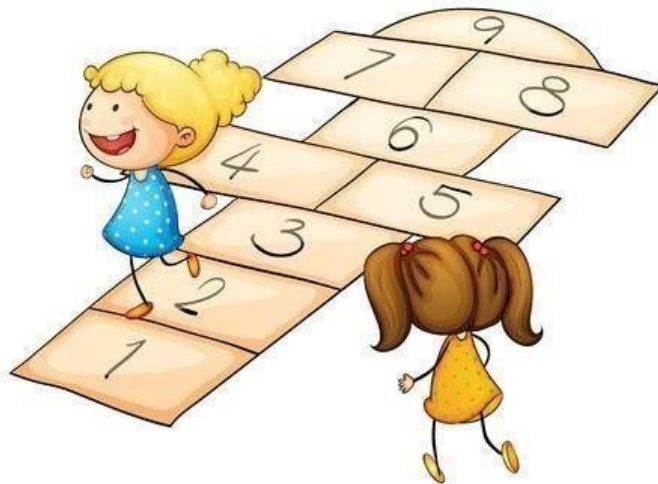
Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Luego se dividirá el grupo en dos equipos y colocar una cinta color rojo y amarillo para diferenciar cada grupo.
- Se elegirá dos participantes para que sostengan de cada lado la sogá, después cada uno de los grupos harán una fila y van saltando la sogá mientras esta estará siendo movida de derecha a izquierda a unos 20cm de altura del suelo, el equipo en el que hayan logrado saltar más integrantes será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los pies juntos manteniendo la coordinación evitando pisar la cuerda.			

Actividad 2



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/429179039494899375/>

Tema: La Rayuela gatito.

Objetivo: Fortalecer el equilibrio saltando alternando los pies.

Tipo de juego: Tradicional

Materiales: Tiza, piedra.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.

- La rayuela tendrá la forma de un gatito, con la serie (1-1-1-2-1-2-1) y con su respectiva numeración del 1 al 9, una vez realizado el dibujo del gatito en el piso con una tiza.
- Se procederá a entregar una piedrita a cada niño para el lance y con un pie vaya saltando hasta llegar al cuadrante que contiene la piedra y si lo logra con éxito puede seguir avanzando, el participante que logre llegar al final del dibujo será el ganador. Se deberá tener en cuenta que si el niño pisa la raya o pierde el equilibrio perderá su turno.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta alternando los pies			

Actividad 3



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/13651605093684473/>

Tema: Ensacados

Objetivo: Mejorar la coordinación y el equilibrio saltando con los pies juntos

Tipo de juego: Tradicional

Materiales: Sacos y cintas rojas y amarillas

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Luego se procederá a dividir en dos el grupo, colocar una cinta roja y otra amarilla que diferencie un grupo del otro, teniendo que recorrer una distancia de 4m, después se deberá a colocarlos en columnas un grupo al lado del otro y al otro lado se coloca una base a la cual deberán llegar los participantes, el juego consiste en que los participantes se introducirán en un saco que les llegara a la cintura, por ultimo tendrán que correr o saltar hasta llegar a la base ya antes colocada, el grupo que llegue primero a la base con todos sus participantes será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Es coordinado al saltar con los pies juntos.			

Actividad 4



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

Tema: Dando una vuelta por una elipse

Objetivo: Reafirmar el equilibrio al caminar alternando los pies

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Cinta, un vaso con agua

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- El primer ejercicio se pedirá a los niños que, si sitúen sobre la línea a la misma distancia unos de otros, se colocara una música suave de fondo mientras caminan alternando los pies, después se les entregara un vaso de agua para que siga caminando sin derramar el agua del vaso.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina alternando los pies sin dificultad			

Actividad 5



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/134826582581008733/>

Tema: El baile de la silla

Objetivo: Fortalecer la rapidez y agilidad para ganar un puesto.

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Sillas, Parlante, USB.

Procedimiento

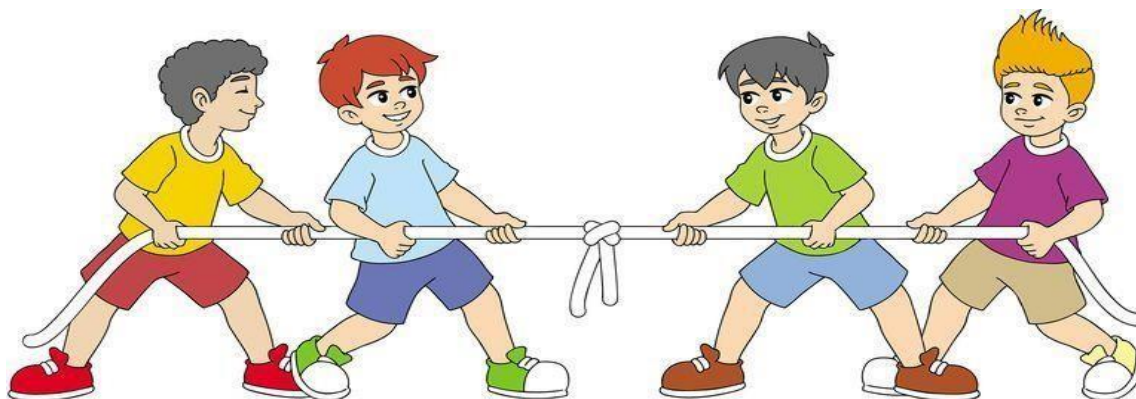
- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.

- En este juego en primer lugar se colocará las sillas, aquí participaran todos los niños, pero se pondrá una menos al número de participantes, ahora los niños bailaran alrededor de las sillas al ritmo de la música que estará siendo controlada por la docente, y el participante que no logre sentarse en una silla será eliminado y es así que el participante que logre sentarse cuando haya solamente una silla será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Es rápido y ágil para sentarse siguiendo el ritmo			

Actividad 6



Fuente: <https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/2019/10/01/juegos-y-ejercicios-de-fuerza/>

Tema: Jalar la cuerda

Objetivo: Mejorar la fuerza de sus brazos al halar la cuerda.

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Una cuerda y cintas de color rojo y amarillo.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- En primer lugar, se dividirá el grupo en dos, cada grupo con su cinta amarilla o roja, los grupos se forman en filas uno detrás de otro, una fila frente a la otra, luego se entrega una cuerda de la que tendrán que sujetarse y a la indicación tendrán que halar, el grupo que pase la marca señalada será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Demuestra fuerza en sus brazos al halar la cuerda.			

Actividad 7



Fuente: https://twitter.com/estoesguerra_tv/status/1095132941766836224?lang=ca

Tema: Pasando sobre cubos

Objetivo: Ratificar el equilibrio al cruzar caminando los cubos alternando los pies.

Materiales: Cubos, botones.

Tipo de juego: competitivo

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Después se procederá a dividir el grupo en dos, cada grupo con respectivo identificativo, después colocar los cubos en piso uno al lado del otro todos unidos, formando dos filas para que los participantes de ambos grupos los crucen sin caer, el grupo que logre pasar todos los integrantes primero será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina por los cubos con equilibrio.			

Actividad 8



Fuente: <https://www.istockphoto.com/es/vector/ni%C3%B1o-con-una-pelota-de-f%C3%BAtbol-y-de-porter%C3%ADa-de-f%C3%BAtbol-gm493181992-76761499>

Tema: Mi gol en tres intentos

Objetivo: Fortalecer la coordinación en sus pies mientras patea el balón

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Pelota, arcos

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se procederá a dividir el grupo en dos, se los colocara frente al arco a una distancia prudente(2m), luego los participantes proceden a patear la pelota alternando un participante de cada grupo, teniendo tres intentos para realizar el gol, el equipo que más goles haya realizado será el ganador, todo este proceso será controlado por la docente.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicadores de evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Coordina los pies mientras patea el balón			

Actividad 9



Fuente: <https://www.alunira.com/juego-del-zorro-la-serpiente-y-la-gallina>

Tema: Zorros, gallinas y serpientes

Objetivo: Reforzar la rapidez y agilidad de su cuerpo

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Ninguno

Procedimiento

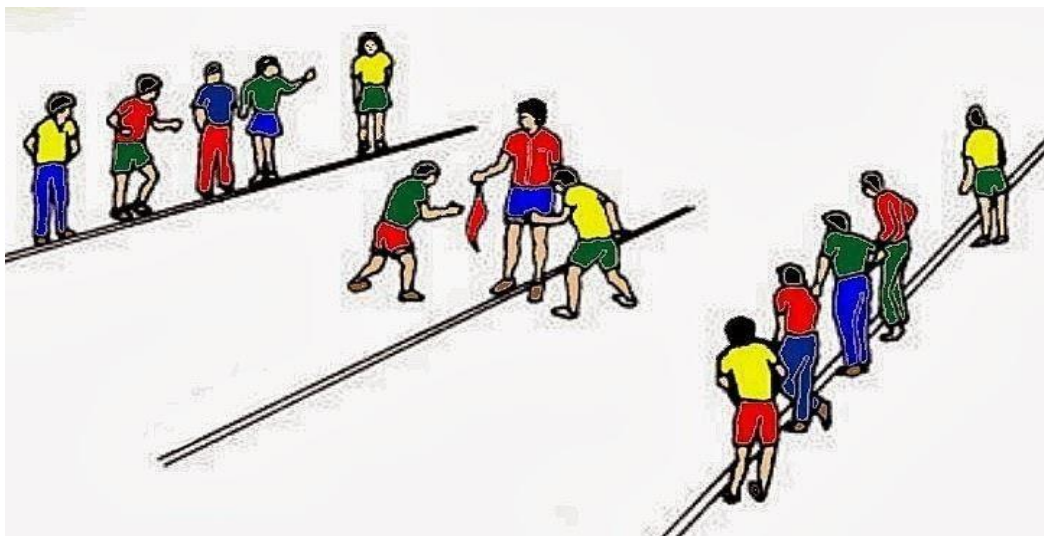
- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se distribuirá a los alumnos en tres grupos. A cada grupo se le dará una función:

- Los zorros: atrapar a las gallinas
 - Las gallinas: picar a las serpientes.
 - Las serpientes: Coger a los zorros.
- Si logra atrapar a alguno lo lleva a su casa. Si viene uno de su propio grupo y le toca la mano, está salvado. Ganan dos equipos cuando no queda ningún animal del otro equipo.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se mueve con rapidez y agilidad sin ser atrapado			

Actividad 10



Fuente: <http://eluniversodeenriqueyabraham.blogspot.com/2013/12/reglas-y-modalidades.html>

Tema: El pañuelo

Objetivo: Mejorar la coordinación y agilidad en sus pies

Materiales: Un pañuelo

Tipo de juego: tradicional

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se formará dos equipos y se enumeraran del 1 en adelante. Un jugador hace de capitán (el capitán no juega es por eso que se rotara es función en el transcurso del juego) y coge el pañuelo colocándose en la línea central del terreno de juego. Los dos equipos se sitúan a la misma distancia del pañuelo que es 2m por lado. Cuando el capitán grita un número, los dos que tienen ese número corren para coger el pañuelo y volver a su campo antes de que el contrario les toque. Si se pasa al campo opuesto antes de que alguien coja el pañuelo, se pierde, por lo que los amagos y "engaños" están a la orden del día. Cada vez que gana alguien, suma un punto a su equipo y sigue el juego sin eliminarse nadie.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre coordinadamente y con agilidad evitando ser atrapado.			

Actividad 11



Fuente: <https://juegostradicionales.net/el-gato-y-el-raton/>

Tema: El gato y el ratón

Objetivo: Aumentar la coordinación y rapidez al desplazarse.

Tipo de juego: tradicional

Materiales: Ninguno

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se colocarán todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato. Antes de iniciar la persecución los participantes dirán:

Gato: Ratón ratón,

Ratón: que quieres gato ladrón,

Gato: comerte quiero,

Ratón: cómeme si puedes

Gato: ¿estas gordito?

Ratón: hasta la punta de mi rabito.

- Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, el ratón pasa a ser gato y el otro hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi circulo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
Es coordinado y rápido mientras se desplaza de un lugar a otro.	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 12



Fuente: https://es.123rf.com/photo_18231014_kid-throwing-ball-to-knock-down-toy-bowling-pins-focus-on-child-girl-standing-back.html

Tema: Derrumbando bolos

Objetivo: Ayudar a la coordinación en sus brazos

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Kit de bolos.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se colocarán los 6 bolos en 3 filas. El jugador lanza la pelota con tres intentos, la lanza contra los bolos con el objetivo de que se derrumben todos los bolos. Cada bolo derrumbado será 1 punto, pero si tiras todos tendrás un puntaje de 6, es decir que el equipo ganador es el que acumulo el mayor puntaje.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza el objeto coordinando los movimientos de su brazo dominante			

Actividad 13



Fuente: <https://juegosdetiempolibre.org/juegos/00695-gavilan/>

Tema: El gavián

Objetivo: Reforzar la coordinación y agilidad en su desplazamiento

Tipo de juego: tradicional

Materiales: Ninguno

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.

- El niño que se encuentra en el medio es el gavián. Todos parten de un lado del campo y deben pasar al otro sin que el gavián los atrape. Los atrapados se juntan con el gavián hasta que no quedé más que uno. Puede jugarse con el gavián sólo moviéndose por la raya central o saliéndose de la raya central
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Es coordinado y ágil al momento de desplazarse por el espacio sin ser atrapado.			

Actividad 14



Fuente: https://nanopdf.com/download/un-juego-de-feria-consiste-en-ensartar-3-aros-uno-a-uno-en-una_pdf

Tema: Ensartando aros

Objetivo: Reafirmar la precisión y coordinación de sus manos al momento de lanzar los aros

Tipo de juego: competitivo

Materiales: Palo y aros

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Primero se dividirá el grupo en dos, luego se clava en el suelo un palo de madera de unos 70cm y se marca un círculo a su alrededor. Desde una distancia entre 4 y 6m lanzamos los aros el objetivo es que el equipo que logre ensartar en menos tiempo todos los aros será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza los aros con precisión coordinando movimientos de sus extremidades superiores			

Actividad 15



Fuente: <https://www.serpadres.es/1-2-anos/ocio/articulo/jugamos-a-saltar>

Tema: Cajita sobre mi pie

Objetivo: Mejorar su equilibrio corporal

Tipo de juego: competitivo

Materiales: Una caja

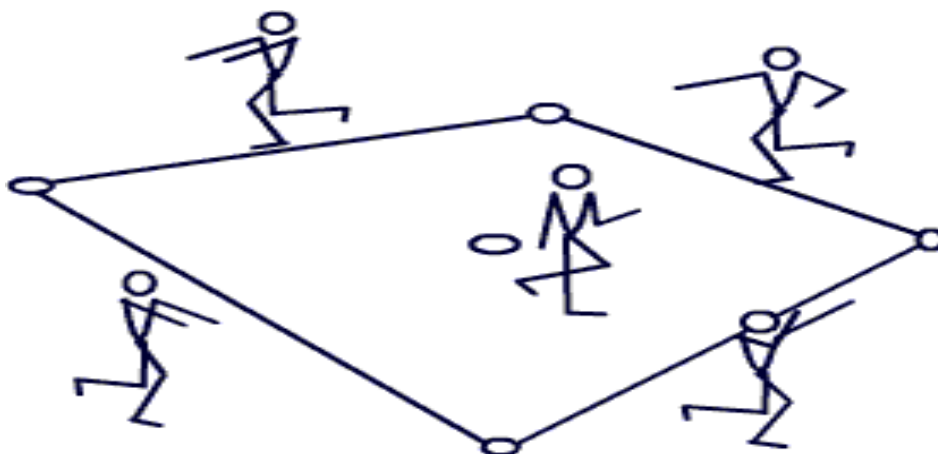
Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se dividirá el grupo en dos, luego se forma una fila, al primero de la fila se le pide que coloque la cajita sobre su pie y camine hasta la base marcada que estará a 5m del punto de partida, el niño que logre llegar a la meta en menos tiempo sin dejar caer la cajita será el ganador y si la cajita llega a caerse tendrá que regresar al punto de partida para empezar de nuevo.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio mientras lleva el objeto sobre su pie.			

Actividad 16



Fuente: <https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-correr-y-pillar/las-cuatro-esquinas/>

Tema: Las cuatro esquinas

Objetivo: reafirmar la coordinación en sus piernas y pies mientras corre

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Ninguno

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Para poder realizar este juego se dividirá el grupo en 4 equipos ya que este juego se suele jugar de 5 personas. 4 ocupando las esquinas y 1 libre. A la señal, o cuando cada uno quiera, según se acuerde, las de las esquinas deben cambiar de lugar. El de centro debe aprovechar para ocupar una. Quien se quede sin esquina asumirá el rol de la persona que estaba libre. Se debe recalcar que este juego no tiene objetivo buscar un ganador sino fomentar el disfrute mientras ayudamos a la motricidad de los niños.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene coordinación en sus pies y piernas mientras corre.			

Actividad 17



Fuente: https://es.123rf.com/photo_50135966_poco-de-cuerda-para-saltar-chica-juego-lindo-aislado-en-el-fondo-blanco-ilustraci%C3%B3n-vectorial.html

Tema: Salta conmigo

Objetivo: Mejorar el equilibrio en sus pies mientras salta

Materiales: Sogas de acuerdo a la estatura (Individual) y un cronometro.

Tipo de juego: tradicional

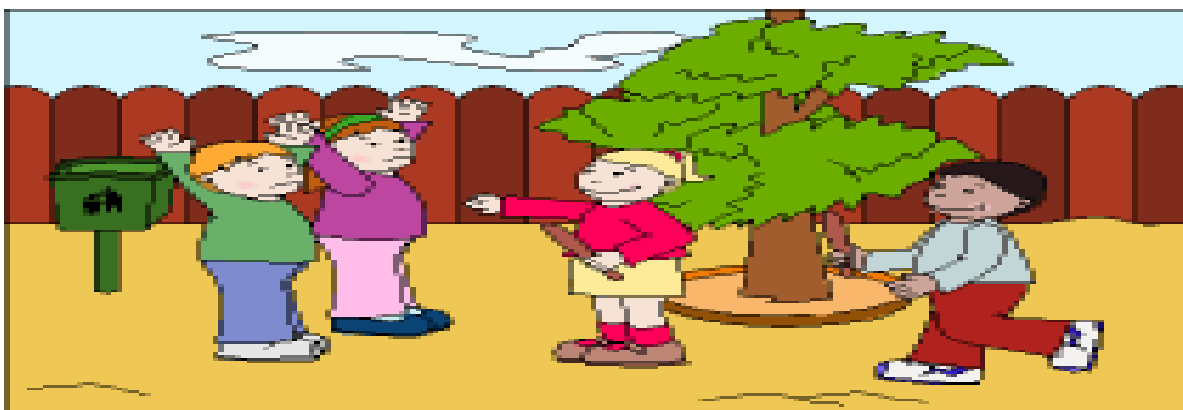
Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Utilizar sogas según la estatura de los niños para trabajar en forma individual, después indicar a los pequeños como van a saltar, el niño que logre realizar más saltos en 1min será el ganador, esto se lo controla mediante un cronometro.
- Después de haber terminado el juego nos reuniremos en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con sus pies juntos manteniendo el equilibrio			

Actividad 18



Fuente: <https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-correr-y-pillar/policias-y-ladrones/>

Tema: Policías y ladrones

Objetivo: Aumentar la rapidez en sus piernas mientras corre.

Tipo de juego: tradicional

Materiales: Pañuelos (Rojo - Amarillo)

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se dividirá el grupo en dos, el primero serán los policías (pañuelo rojo) y el segundo serán los ladrones (pañuelo amarillo), el objetivo de este juego es que los policías tienen que atrapar a todos los ladrones, dentro de un cuadrante determinado, cuando los policías atrapan un ladrón este se suma al grupo de policías, es así como el último en ser atrapado será el ganador por su agilidad al no dejarse atrapar.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Es rápido mientras corre por el espacio			

Actividad 19



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/15-actividades-motricidad-gruesa>

Tema: Encestar pelotitas

Objetivo: Fortalecer la coordinación de la mano al lanzar las pelotas

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Pelotas, tablero y cronometro.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.

- Este juego consiste en colocar un tablero al frente del niño a una distancia de 3m, el tablero tendrá cuatro agujeros en los que deberá insertar las pelotitas de pimpón, el niño que logre insertar todas las pelotitas en menor tiempo será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza objetos con presión controlando su fuerza			

Actividad 20



Fuente: <http://edufisicalisetmola.blogspot.com/2014/04/ejercicios-y-juegos-recreativos-con.html>

Tema: Saltando entre círculos

Objetivo: mejorar la coordinación y equilibrio de piernas mientras salta.

Tipo de juego:

Materiales: Círculos (Hualas) y cronometro.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se dividirá el grupo en dos equipos, se les pide que se formen en una fila, luego se coloca en el piso círculos (pueden ser hualas), que su formación será 1-2-2-1-2-1, estos círculos formaran un circuito para que el niño pase saltando sin mover ni una sola, si la mueve tendrá que empezar de nuevo, el equipo que logre cruzar este circuito en menor tiempo será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con uno y dos pies coordinadamente sin perder el equilibrio			

Actividad 21



Fuente: <https://www.intelikidsperu.pe/juegos-motricidad-gruesa/>

Tema: Cruzando el puente

Objetivo: Ayudar a la coordinación de piernas mediante el gateo.

Tipo de juego: competitivo

Materiales: Puente de aros plásticos.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se dividirá el grupo en dos equipos, ambos equipos formados en fila tendrán que cruzar el puente formado por aros plásticos (estos aros tendrán una base que le permitirá sujetarse al piso a una distancia de 50cm por lo que el niño los podrá cruzar sin problema), lo tendrán que hacer gateando y el equipo que logre pasar el puente en menos tiempo será el ganador (Será una fila de aros para cada equipo).
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina sus extremidades inferiores y superiores al gatear			

Actividad 22



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/15-actividades-motricidad-gruesa>

Tema: Laberintos

Objetivo: mejorar la coordinación de su esquema corporal

Tipo de juegos: dirigido

Materiales: Tizas y Cronómetro

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.

- Trazar la ruta a seguir (al inicio deben ser rutas sencillas, ir aumentando la complejidad del recorrido) por ejemplo al inicio de este circuito será una línea recta, luego una en zigzag, después líneas caracol y finalmente tendrá que seguir líneas entre cortadas. Caminar dentro del recorrido coordinando los movimientos. Cronometrar el tiempo que toma en completar el recorrido.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina todo su esquema corporal mientras camina por las líneas.			

Actividad 23



Fuente: <https://posturasbasicasdelcuerpo.wordpress.com/juegos/para-las-extremidades-superiores/el-mecero/>

Tema: Los meseros

Objetivo: perfeccionar la coordinación y equilibrio corporal

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Tizas, Mesas y sillas (obstáculos), Globos, Platos y Cintra adhesiva

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Trazar en el piso un recorrido y colocar varios obstáculos para que sean atravesados.
- Entregar al niño un globo sobre un plato (al comienzo debe fijar el globo al plato con cinta adhesiva para facilitar su traslado)
- Pedir al niño que coloque el plato sobre su mano, una sola a su preferencia si desea utilizar la derecha o izquierda.
- Realizar el recorrido establecido de forma que no se caiga el globo, si el globo cae tendrá que empezar de nuevo.
- A medida que van familiarizando con la actividad se incrementa la complejidad del juego se retira la cinta de adhesiva para que mantenga en equilibrio al globo.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina manteniendo el equilibrio sin dejar caer el objeto			

Actividad 24



Fuente: <https://www.sopitas.com/noticias/la-postura-corporal-y-lo-que-refleja-de-ti-hasta-cuanto-sexo- tienes/>

Tema: La bolsita de harina

Objetivo: Mejorar la coordinación y equilibrio corporal

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Bolsitas de tela rellenas de harina de una libra de peso

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Solicitar al representante elaborar una bolsita de tela o un material resistente, llenarla de harina (1 libra aproximadamente), sellarla de forma que no se pueda salir el contenido, Repartir a los niños en diferentes lugares del patio
- Pedir que realicen movimientos como: bolsa sobre la cabeza, lanzar la bosa en forma vertical, pasarla de mano en mano, caminar en círculos con la bolsa encima de la cabeza, entre otras.
- El docente puede solicitar que realice otros movimientos según la predisposición que tengan los alumnos.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación:

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina erguido manteniendo la postura			

Actividad 25



Fuente: <http://www.peonzacometa.es/juegos-trompo.php>

Tema: El trompo.

Objetivo: Agilizar su velocidad en las manos.

Tipo de juego: tradicional

Materiales: Trompo y piola.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- El juego consiste en lanzar un trompo que al halar con velocidad la cuerda que lo cubre, haciéndolo girar sobre el suelo sin caerse. Lo que el niño tendrá que hacer en

este juego es intentar coger el trompo sobre la mano, lanzar el trompo sobre diferentes superficies, se contabiliza el tiempo que el trompo está girando, otorgando una puntuación en función de los segundos que dure.

- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Es ágil y veloz al momento de lanzar el trompo			

Actividad 26



Fuente: <https://desmami.com/motricidad-gruesa/>

Tema: Huellas en el piso

Objetivo: Desarrollar su orientación en el esquema corporal

Tipo de juego: dirigido

Materiales: cartón y huellas.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- A continuación, se pondrá en el piso las huellas de pies y manos y pídeles a tus niños que vayan colocando, paso a paso, sus pies o manos en esas huellas.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se orienta en el espacio desde su esquema corporal			

Actividad 27



Fuente: <https://app.emaze.com/@AFTWRQZL#5>

Tema: El bote botero.

Objetivo: Aumentar la coordinación en su desplazamiento.

Tipo de juego: tradicional

Materiales: Un bote y una botella.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Un jugados amaga y tendrá que encontrar al resto de los jugadores, que están escondidos en un espacio delimitado. Cuando encuentre a uno de sus adversarios, deberá dirigirse a la mitad del espacio seleccionado, donde se encuentra una botella colocada en el suelo, para decir el nombre del niño descubierto entonces el tendrá que ayudarlo, pero si pasa lo contrario seguirá buscando solo. Este juego tiene como variante que el niño logre sumar más aliados para descubrir a todos.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza de un lugar a otro con agilidad			

Actividad 28



Fuente: <https://laclasedevanecarrion.blogspot.com/2017/09/construimos-una-piramide-juego.html>

Tema: Derrumba la Pirámide

Objetivo: incrementar la coordinación cuando lanza

Tipo de juego: dirigido

Materiales: envases de yogur vacíos y una pelota.

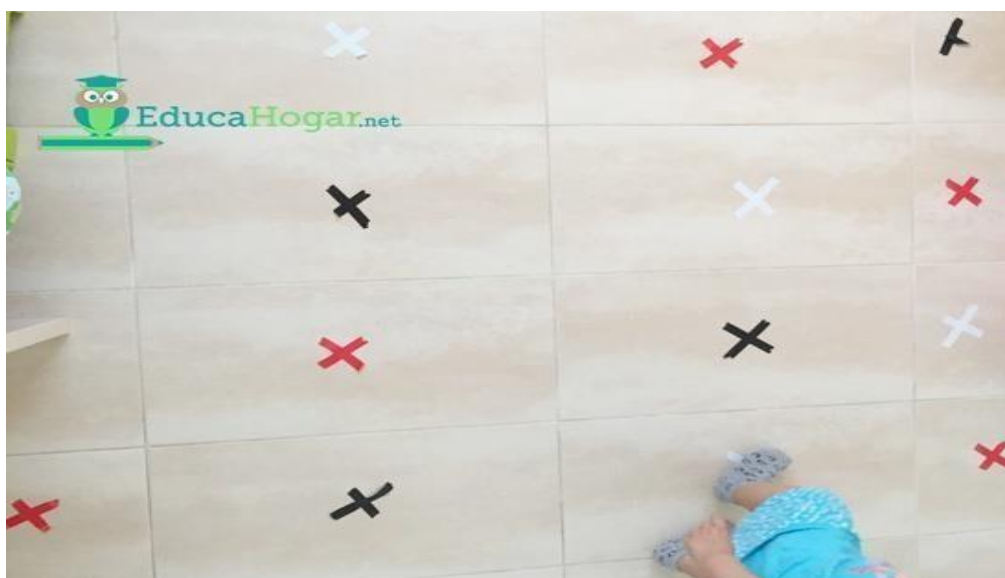
Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Podrán jugar de pie, sentados, sobre una mesa, en el suelo, sólo hay que alejar un poco al niño de la pirámide y animarle a apuntar y derribar. Con este juego también se trabaja la puntería, el control de fuerza, las distancias y la coordinación de movimientos.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza la pelota con precisión para derrumbar la torre			

Actividad 29



Fuente: <https://www.educahogar.net/5-juegos-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

Tema: Saltar de baldosa en baldosa

Objetivo: Fortalecer la coordinación de pies

Tipo de juego: dirigido

Materiales: cinta adhesiva de diferentes colores.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.

- Dibujar cruces en el suelo y empezar el juego. Primero sólo podrán ir de un sitio a otro saltando por las blancas, luego por las rojas, después podemos pisar todas menos las negras.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Saltar alternando los pies			

Actividad 30



Fuente: <https://mamapuedohacerlo.com/pintar-con-los-pies/>

Tema: Pintamos con los Pies

Objetivo: Mejorar equilibrio y coordinación de pies.

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Pintura y un rollo de papel.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- El juego consiste en pintar solamente con los pies y para pintar hay que intentar moverse de manera coordinada y armónica para no caerse y no salirse del lienzo. Es aconsejable utilizar una pintura que sea fácil de quitar y asegurar el papel con cinta al suelo para evitar que se arrugue y se estropee.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina y mantiene el equilibrio mientras pinta con sus pies.			

Actividad 31



Fuente: <https://okdiario.com/bebes/juegos-sustituir-pelota-dentro-casa-durante-confinamiento-5470828>

Tema: Reunión de Globos

Objetivo: Afianzar la coordinación.

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Globos

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Primeramente, se tendrá que esconder los globos por toda el aula, debes elegir sitios dónde tenga que agacharse, subir y que los lleve de uno en uno al lugar elegido, por ejemplo, debajo de una mesa, en un cuadrado dibujado en el suelo.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza y mueve su cuerpo con agilidad por el espacio de un lugar a otro manteniendo el ritmo			

Actividad 32



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/02/retos-competencias-y-juegos-divertidos.html>

Tema: Caminar con globos

Objetivo: Fortalecer la coordinación y equilibrio en sus piernas

Tipo de juegos: competitivo

Materiales: Globos

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se procederá a dividir el grupo en dos, luego los formamos en dos filas, a los primeros les entregamos un globo a cada uno, seguido se le pide que coloquen el globo en medio de sus piernas, por último, a la cuenta 3, 2, 1...les pediremos que salgan a la meta marcada y el equipo que termine primero será el ganador.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Demuestra equilibrio y coordinación al caminar con el objeto entre sus piernas			

Actividad 33



Fuente: <https://es-la.facebook.com/664526600257115/posts/el-rey-manda/2317990351577390/>

Tema: El rey manda

Objetivo: Fortalecer la coordinación en su cuerpo al desplazarse

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Ninguno

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Explicar al grupo que la orden del Rey es la que todos deben hacer, formar una ronda con todos los niños, escoger a un participante para que sea el Rey, luego damos las consignas para ejecutar los diversos movimientos.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina su cuerpo mientras se desplaza corriendo.			

Actividad 34



Fuente: <https://cocalelo.com/2015/10/29/juegos-musicales-para-infantil-y-primaria/>

Tema: Juguemos con los ritmos

Objetivo: Mejorar su dominio corporal.

Tipo de juego: dirigido

Materiales: audios y un reproductor de audio.

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Conseguir melodías que contengan diferentes ritmos con los que se pueda trabajar las nociones de lento, normal y rápido, en un espacio abierto y con la ayuda de un reproductor de música colocar las melodías escogidas. Después solicitar a los niños que se ubiquen en un lugar de forma que al momento de hacer la actividad no se topen ni golpeen. Se aconseja empezar con ritmos lentos y los movimientos también lo serán (iniciar con movimientos de marcha, trotar, bailar, etc.)
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Domina su esquema corporal al seguir el ritmo musical.			

Actividad 35



Fuente: <https://plaza-family.com/juegos/10-maneras-divertidas-de-jugar-con-cinta/>

Tema: Caminos de cinta adhesiva

Objetivo: Fortalecer el equilibrio en su cuerpo

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Cinta Adhesiva

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.

- Esta es una actividad muy simple, solo se cinta adhesiva. Luego se procede a dibujar un camino en el piso, que se recomienda que sea de madera. De todas maneras, te aconsejamos probar en una pequeña superficie si se adhiere bien y así al retirarlo no dejará tus pisos manchados. Por último, se le pide al niño que camine por las líneas dibujadas alternando los pies.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Demuestra su equilibrio corporal al caminar sobre las líneas.			

Actividad 36



Fuente: <https://www.bloghoptoys.es/psicomotricidad-las-herramientas-esenciales/>

Tema: Jugando con el kit psicomotor

Objetivo: Consolidar la coordinación en su esquema corporal.

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Kit Psicomotor

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se armará el kit psicomotor (hacerlo incrementando cada vez el nivel de complejidad), luego se empieza el recorrido con caminata alternada de pies, saltos en dos pies, gateo, reptar, trampolines, equilibrio sobre la biga. Esta actividad se puede ir variando según el avance que tengan los niños en su esquema corporal
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos locomotores (caminar, gatear, correr saltar, rodar) con coordinación			

Actividad 37



Fuente: <https://infanity.es/juguete-construcciones/>

Tema: Los constructores

Objetivo: perfeccionar la coordinación y agilidad en sus brazos.

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Bloques de Madera, legos, baldes y palas

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se preparará los diferentes materiales (bloque de madera, legos, baldes, palas) y ubicarlos en el rincón de arena. Formar grupos de trabajo y entregar los materiales.
Pedir que al trabajar lo hagan en forma conjunta para crear cosas diferentes
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Tiene coordinación y agilidad en sus manos para de construir con bloques.			

Actividad 38



Fuente: <http://elblogdelaprofediana.blogspot.com/2018/06/xi-sesion-de-psicomotricidad-colchonetas.html>

Tema: Los pececitos

Objetivo: Acrecentar la coordinación en brazos y piernas.

Tipo de juego: dirigido

Materiales: Colchoneta

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Se colocará una colchoneta grande en el patio, luego pedir que los niños se ubiquen ahí según turnos para evitar que se golpeen. La docente debe dar consignas para moverse dentro de este espacio (mover brazos y piernas, deslizarse por el espacio solo moviendo cabeza y espalda, de espaldas impulsarse para moverse). Las consignas que se den han de ir incrementando su grado de dificultad a medida que el juego avance.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza coordinando movimientos de las extremidades superiores e inferiores de un lugar a otro sin separar el pecho del suelo.			

Actividad 39



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/02/pruebas-retos-y-juegos-con-aros-de.html>

Tema: Los aros

Objetivo: aumentar la coordinación de pies

Tipo de juego: dirigido

Materiales: aros de colores

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica.
- Antes de comenzar la actividad se colocarán por el suelo aros para todos los niños. A continuación, la educadora pondrá música y cuando esta suene los niños deberán bailar fuera de los aros por todo el espacio. La educadora parará la música y en ese momento todos los niños se deben de colocar en un aro y quedarse quietos. Luego cuando ella de la consigna tendrán que cambiar de aros saltando con ambos pies sin caer fuera del aro.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los pies mientras salta de manera alternada las hulas.			

Actividad 40



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/428616089528797318/>

Tema: Las pelotas

Objetivo: Aumentar la coordinación corporal

Tipo de juego: dirigido

Materiales: pelotas grandes y cajas de cartón

Procedimiento

- Se iniciará con una motivación ya sea un cuento, canción o dinámica. La docente repartirá pelotas a todos los niños.

- A continuación se guiará a los niños afirmando que tienen que hacer lo siguiente: primero nos agrupamos de dos en dos y nos pasamos la pelota, después nos sentamos en el suelo y haremos rodar la pelota pasándola al otro compañero, ahora lanzamos la pelota hacia arriba con las dos manos le damos una patada con el pie caminamos rápido llevando la pelota con las palmas de la mano, luego nos ponemos la pelota en la cabeza aguantándola con la mano y correremos por la clase.
- Después de haber terminado el juego se reunirá a los niños en semi círculo para realizar ejercicios de relajación como inhalar y exhalar.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Dominio y coordinación de su esquema corporal al lanzar la pelota.			

j. BIBLIOGRAFÍA

Alvarado, M. d. (23 de 10 de 2015). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista de educacion*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Arrieta, E. (10 de 11 de 2017). Diferenciador. Recuperado de:

<https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-metodo-inductivo-y-deductivo/>

Balla, D. C. (20 de 12 de 2017). *Escuela para padres*. Recuperado de <http://www.parentsincollege.co/wp-content/uploads/2015/06/Las-habilidades-motrices-gruesas.pdf>

Bonilla, C. P. (2015). *Fases de motricidad*. Sevilla: Acantilado.

Calle, C. (12 de 08 de 2016). *Importancia del desarrollo motriz y juegos*. Recuperado de <http://45.71.7.21/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>

Casas, M. (8 de 9 de 2018). Unicef. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Casas, P. (11 de 01 de 2015). *Revista Ibero* Recuperado de:

<https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>

Castro, M. (21 de 11 de 2017). El papel del profesor ante el juego en la escuela. *Aprendo*. Recuperado de <https://aprendiendoalibre.org/2018/01/24/el-papel-del-profesor-ante-el-juego-en-la-escuela/#:~:text=La%20posici%C3%B3n%20del%20profesor%20ha,del%20proceso%20de%20su%20desarrollo.>

Dávila, G. (2016). EL RAZONAMIENTO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO DENTRO. *Revista de educación LAURUS*. Recuperado el 28 de Enero de 2020, de

<https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>

Duarte, P. (11 de 08 de 2017). *Actividades Infantiles*. Recuperado de <https://actividadesinfantil.com/archives/6881>

Garcia, J. A. (08 de 11 de 2017). Características del juego infantil. *Calameo*. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/000779605002637f038fd>

Garcia, L. (25 de 10 de 2016). *La importancia del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños*. Recuperado de <https://www.iaces.es/blog/importancia-del-desarrollo-de-habilidades-motoras-gruesas-en-ninos/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20son%20las%20habilidades%20motoras,caminar%2C%20correr%20y%20sentarse%20erguido.>

Gomez, J. (08 de 11 de 2015). Disruptiva. Recuperado de:

<https://www.disruptiva.media/los-salvadorenos-evaluan-los-dos-anos-de-gobierno-del-presidente-nayib-bukele-todo-va-a-estar-bien/>

Hernandez, A. (1 de 11 de 2017). *Motricidad Infantil*. Recuperado de https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html#Importancia_de_la_motricidad_gruesa_en_nintildeos

Jiménez, A. (12 de 10 de 2016). Tipos y clasificación del juego. *UIDE*. Recuperado de <https://madreshoy.com/tipos-y-clasificacion-del-juego/#:~:text=Clasificaci%C3%B3n%20de%20los%20juegos%20y,%2C%20montar%20en%20bici%2C%20patinar%E2%80%A6>

LINAZA, J. L. (2016). *EL JUEGO ES UN DERECHO Y UNA NECESIDAD*. Madrid: Bordón 65-1 .

Macaya, M. (08 de 11 de 2017). *Guía para la Reflexión Docente* . Recuperado de https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/8-Factores-para-planificar-actividades-ludicas_-Gu%C3%ADa-para-la-Reflexi%C3%B3n-

Docente..pdf

Martínez., D. V. (2016). *Desarrollo psicomotor y sus fases*. Oviedo: Universidad de Oviedo.

Medina, M. D. (21 de 11 de 2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para los niños*

(Tesis de grado). *UNIVERSIDAD DEL TOLIMA*. Recuperado de

[http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf)

[%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf)

Mendez, L. (01 de 06 de 2016). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje

del niño. *efdeportes*. Recuperado de [https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-](https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm)

[del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm](https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm)

Ministerio de Educación. (4 de 2 de 2014). Recuperado de: [https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/07/Educacion-inicial1.pdf)

[content/uploads/downloads/2014/07/Educacion-inicial1.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/07/Educacion-inicial1.pdf)

Morán, A. (3 de 10 de 2017). Espirales. Recuperado de:

<https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/11>

Navarro, J. (09 de 06 de 2020). Concejo Nacional de Ciencias y Tecnología. Recuperado

de : <https://www.cimat.mx/es/node/798>

Ortega. (2015). *Cultura y Jugeo*. Mexico : ED. Mexico.

Ortiz, D. N. (1999). ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO. Madrid: Editorial

Visor. Obtenido de ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO.

Perez, A. R. (01 de 03 de 2017). Métodos científicos de indagación y de contruccion del

conocimiento. Recuperado de: [http://www.scielo.org.co/pdf/eand/n82/0120-8160-](http://www.scielo.org.co/pdf/eand/n82/0120-8160-eand-82-00179.pdf)

[eand-82-00179.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/eand/n82/0120-8160-eand-82-00179.pdf)

Puerta, M. (14 de 5 de 2016). EducaPeques. Recuperado de:

[https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-](https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html)

[control-del-cuerpo.html](https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html)

Quicios, J. (9 de 6 de 2017). Normas. Recuperado de:

calendar.google.com/calendar/u/0/r?_x_zm_rtaid=OMdJdw1aSkyhhYgjU0xd9g.16

20346866821.3044e87c2fcb0a381fc404064f8b72b0&_x_zm_rhtaid=505

Ramirez, P. (1 de 12 de 2018). El juego como medio para el desarrollo psicomotor del niño de preescolar. *Universidad Pedagogica*. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/29587.pdf>

Reverte, O. (7 de 10 de 2016). Universidad Alberto Hurtado. Recuperado de: <https://repositorio.uahurtado.cl/bitstream/handle/11242/7873/MGDEFloresL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rivadeneira, C. (08 de 11 de 2018). Motricidad Gruesa. *Plaza Family*. Recuperado de <https://plaza-family.com/desarrollo-infantil/motricidad-gruesa/>

Saco, M. (2016). *Los Juegos Populares y tradicionales*. Merida: JUNTA DE EXTREMADURA. Recuperado el 31 de Enero de 2020, de [http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341\[juegos%20populares.pdf](http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341[juegos%20populares.pdf)

Silva, M. (08 de 09 de 2016). Psicomotricidad en la infancia. *Guia Infantil*. Recuperado de <http://tineolisbet.blogspot.com/2016/09/leyes-del-desarrollo-motor.html>

Soifer, M. (03 de 01 de 2017). Habilidades motores gruesas basicas. *SlideShare*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/jvegar/habilidades-motoras-gruesas-basicas>

Solis, L. D. (02 de 07 de 2019). Investigalia. Recuperado de: <https://investigaliacr.com/investigacion/profundidad-o-alcance-de-los-estudios-cuantitativos/>

Sotomayor, A. (23 de 03 de 2018). *PSICOMOTRICIDAD INFANTIL*. Recuperado de <http://www.psicomotricidadinfantil.com/psicomotricidad-infantil/beneficios-psicomotricidad.html>

Uriarte, J. M. (10 de 03 de 2019). Características del juego. *Características*. Recuperado de <https://www.caracteristicas.co/juego/>.

Vasquez, J. (4 de 05 de 2015). *El juego como espacio cultural, imaginario*. Recuperado de <file:///E:/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEspacioCulturalImaginarioYDidactico->

4222607.pdf

Velez, J. L. (2 de 11 de 2015). El juego en el desarrollo infantil. *Catedrático de Psicología Evolutiva*. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Jose_Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3.pdf

k. ANEXOS

ANEXO 1: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA:

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A
5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA
PORCIUNCULA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL
PERÍODO 2019 – 2020.**

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

AUTORA:

Fanny Virginia Puglla Sozoranga

LOJA – ECUADOR

2019 - 2020

a. TEMA

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA PORCIUNCULA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

b. PROBLEMÁTICA

La educación en todos los niveles se transforma, atravesando grandes cambios de paradigmas, ya no se basa en la concepción de enseñanza aprendizaje como transmisión y observación, sino que, en la actualidad, está orientada a un modelo activo y participativo, permitiendo establecer nuevas estrategias para el aprendizaje significativo.

La actividad lúdica es considerarla como parte fundamental de la dimensión humana, no como una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda; sino una tendencia de forma de vida, frente a la cotidianidad; o sea, viene a ser una manera de relacionarse en la sociedad en esos espacios cotidianos en que se produce el disfrute, goce; acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Según Borja (1992), una nación que se preocupa en el “derecho a jugar”, debe tener en sus políticas públicas acciones específicas en tres ejes básicos:

- Creación de espacios lúdicos estructurados para juegos y juguetes.
- Organización sistemática de acciones de formación lúdica de recursos humanos en diferentes niveles.
- Creación de centros de investigación, de documentación y asesoramiento sobre juegos, juguetes y otros materiales lúdicos.

El juego es un derecho que tiene el niño y este derecho se basa en específicamente en tres ejes básicos antes mencionados, lo cual dará un mejor resultado en la aplicación de este derecho.

El sistema educativo en Ecuador también ha sufrido grandes transformaciones en los últimos años, en los cuales ha existido un gran debate acerca de los métodos, las técnicas y las estrategias de aprendizaje, en donde se resaltan las competencias y los juegos, siendo el resultado que con la aplicación del juego se captó la mayor atención de los niños. De esta manera, es como empieza el currículo de inicial del 2014 valorando esta estrategia, al incluir con mayor acentuación actividades lúdicas en diversas áreas del desarrollo.

Los niños, por naturaleza son predominantemente activos, necesitan el juego para construir su propia identidad y subjetividad. A temprana edad, el juego es corporal y sensorio motor, lo que permite que el niño desarrolle su motricidad, la estructuración de su cuerpo y del espacio. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y compartir con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

En este mismo orden de ideas, se considera que el juego es el primer nivel de formación colectiva, de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

Se puede percibir en instituciones educativas locales de la Ciudad de Loja, que cada vez tiene más relevancia e importancia la actividad lúdica en el proceso educativo, por considerarse esta actividad como esencial para que se den verdaderos espacios en donde el niño viva, sienta y disfrute con libertad su existencia en la sociedad. Esta sería la explicación del aumento de las experiencias de aprendizaje, permitiendo un cambio transcendental en la

docencia, sin embargo, todas estas experiencias muchas de las veces quedan plasmadas solamente en las planificaciones ya que en su mayoría no suelen ser ejecutadas.

También podemos mencionar que, en la Unidad Educativa Particular la Porciúncula, mediante la aplicación de un instrumento y evaluación pudimos evidenciar que existe mayor dificultad en la motricidad gruesa de los niños, por lo que se ha visto pertinente investigar esta temática y asociarla con el juego.

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 24 instituciones educativas con una población total de 391 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 base a lo expuesto anteriormente nos hemos permitido plantear la siguiente interrogante: **¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños**

de 4 a 5 años, de la Unidad Educativa Particular La Porciuncula ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020??

c. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo tiene como finalidad investigar la importancia del juego infantil para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años, debido a que el juego es una actividad lúdica que permite al niño el disfrute y goce mientras aprende, si bien es cierto es importante el cómo implementamos dichos juegos en el aula y fuera de ella, ya que cada uno de estos juegos siempre tiene que tener un objetivo a alcanzar pues su finalidad siempre será hacer que el niño adquiera y asimile un aprendizaje mediante este juego.

Con esta investigación se pretende contribuir con una guía didáctica a maestros de los niños que realizan sus estudios en la Unidad Educativa Particular la Porciúncula de la ciudad de Loja, también será un aporte notable a los conocimientos de la sociedad en general, enfocada de manera especial a los niños, ya que ellos serán los actores principales en las actividades lúdicas, a su vez también se intenta establecer vínculos sociales con sus pares logrando un aprendizaje significativo.

El proyecto resulta viable debido a la predisposición que presenta la directora de la Unidad Educativa Particular la Porciúncula se facilitará información al igual que la recopilación de datos en la misma, siendo un aporte a este trabajo, que se podrá encontrar con facilidad tanto en libros de biblioteca, libros online, artículos científicos y páginas web por consiguiente la investigación es factible.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa la Particular la Porciúncula ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

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.

e. MARCO TEÓRICO

MOTRICIDAD

Definición

Mesonero (1987, p. 79-80) menciona que la motricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras. Por eso, hablar de psicomotricidad es hablar de las siguientes áreas: dominio motriz, dominio del espacio, del tiempo, organización del esquema corporal y lateralización.

La adquisición y dominio de la motricidad es fundamental para que las personas logremos realizar actividades como: caminar, sentarnos, comer, vestirnos, escribir, leer, jugar cualquier deporte, bailar, etc.

Etapas del desarrollo motor

El niño en su proceso de crecimiento y desarrollo motor tiene diversas etapas y en este trabajo se mencionan las etapas propuestas por (Martínez., 2006, p. 17-21);

Primera infancia

La primera infancia es una de etapas principales en los niños porque es la etapa donde el niño afianza sus primeros pasos, por ejemplo, a los 12 meses el niño empieza a caminar, al llegar a los 18 meses de edad el ya camina con seguridad, corre, salta y puede moverse de manera independiente. A sus dos añitos los niños ya corren bien, puede jugar a la pelota, sube y baja escaleras de manera segura e independiente y al llegar a sus tres años ya es capaz de montar un triciclo, sube y baja escaleras alternando ambos pies, también en esta etapa ya comerá solo.

Periodo preescolar

Esta es una etapa primordial en la vida del niño, ya que es el inicio de una gran aventura académicamente, en esta etapa por lo general el niño ingresa a la edad de 4 años, por lo que ya tiene la motricidad un poco más afianzada y es capaz de realizar muchas actividades de manera independiente tales como mantener su cuerpo sobre un pie, ya puede trepar, brinca de una manera moderada y juega con columpios, rodaderas y los toboganes.

A los 5 años:

A esta edad el niño ya tiene su motricidad gruesa casi por completo desarrollada ya que puede saltar sin dificultad alguna utilizando ambos pies de forma alternada, puede mantener

su equilibrio al caminar por filos o sobre una tabla, también logra mantenerse de puntillas por unos segundos, a esta edad generalmente el niño ya tiene definido su lateralización, conoce su cuerpo y mejora la intencionalidad de sus movimientos, ha adquirido también la estructuración temporal (mañana, tarde, noche, antes, después, etc.) la adquisición de todas estas habilidades es lo que permite que el niño se sienta seguro de sí mismo y empiece a realizar más actividades de manera independiente.

Periodo escolar

En esta etapa el niño adquiere una gran movilidad y variedad de movimientos que originaran dificultades tales como desgaste, fatiga y conflictos parentales, ya empiezan a ser ágiles y mantienen bien el equilibrio, le dan una mayor importancia al aprendizaje social, existe también un progreso en la rapidez de reacciones y movimientos y en la habilidad y coordinación del movimiento.

El niño ya empieza a socializar más con sus pares lo que permite seguir su evolución y es muy importante que este ya haya desarrollado en su totalidad la motricidad gruesa para que pueda desenvolverse de mejor manera y sentirse seguro en su ambiente escolar.

El desarrollo motor del niño tiene tres fases importantes como la primera infancia, la etapa preescolar y la etapa escolar, etapas en las que el niño desarrolla su motricidad gruesa que le ayudan a un mejor desenvolvimiento.

Clasificación de la motricidad

La motricidad es esencial en la vida de todo ser humano, dado que con ayuda de esta se pueden efectuar diferentes actividades básicas y primordiales en el desarrollo del infante, clasificándose esta en: motricidad gruesa y motricidad fina.

Motricidad gruesa

En la motricidad gruesa se efectúan movimientos grandes con el cuerpo y es necesario que los niños dominen este tipo de motricidad, donde Durán (2012) no manifiesta que:

La motricidad gruesa es aquella que hace relación a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio.

Siendo este tipo de motricidad necesaria para que los niños puedan movilizarse de un lugar a otro, donde en un inicio el niño se arrastra y luego empieza con la etapa del gateo, luego camina, corre, salta, brinca y juega.

Reiterando también que el objetivo del presente trabajo es mejorar esta motricidad utilizando como una técnica o instrumento el juego.

Motricidad fina

La motricidad fina se refiere a aquellos movimientos del cuerpo que requieren más destreza, precisión y habilidad que ningún otro tipo de movimiento, ya que requiere mayor dominio y control, especialmente de manos y brazos. Esta motricidad trabaja por medio de actividades que se realizan con las manos como la escritura, también desarrolla cada uno de los procesos donde las personas requieren precisión y de igual manera trabaja la coordinación para que se puedan desarrollar diferentes ejercicios y deportes con las manos, es importante trabajar desde temprana edad estas habilidades para tener perfecto control en la adolescencia y edad adulta. (Carvajal, 2005)

De la misma manera que se recalca la importancia de la motricidad gruesa se lo hace con esta que es la motricidad fina, pero tomando en cuenta que para un desarrollo exitoso de esta motricidad se tiene que tener un correcto desarrollo y dominio de la motricidad gruesa.

Fases de la Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa es una de las principales fases que el niño debe desarrollar para que de esta manera pueda seguir su evolución de manera correcta y sin saltarse ninguna de sus etapas, a continuación, se describirá algunas de las fases del desarrollo de esta motricidad según su edad cronológica mencionada por (Bonilla, 2011);

- En la primera fase que corresponde desde los 6 meses a 1 año: Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al propio del desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.

En estas edades, el niño se caracteriza por ya tener una movilidad más grande debido a que su desarrollo muscular es mayor y está más maduro por su proceso de crecimiento, tanto que en algunos casos los niños a esta edad ya empiezan a caminar y recalando también que este crecimiento está muy ligado a su desarrollo cognitivo.

- En la segunda fase que comprende de 1 a 2 años: alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc. A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos. Se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.

En esta fase el niño ya comienza a afianzar sus habilidades, ya que es capaz de caminar sin ayuda, ya puede subir y bajar escalones, se agacha de manera independiente lo que hace que el niño despierte curiosidades por seguir descubriendo nuevas habilidades.

- En la tercera fase que pertenece a las edades de 3 a 4 años: se consolida lo adquirido hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni

apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.

Los niños a esta edad, ya ha consolidado las habilidades que ha venido adquiriendo hasta el momento, habilidades como caminar en puntillas sin ningún tipo de problema, a salta en un solo pie sin ayuda, a es capaz de saltar, subir y bajar en cualquier superficie.

- En la cuarta fase que se da a partir de los 7 años, la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

En esta última fase el niño ya tiene una maduración completa de la motricidad gruesa, y es la etapa perfecta para empezar a realizar actividades que favorezcan el equilibrio y coordinación de movimientos.

Importancia de la motricidad

Es de gran importancia la estimulación temprana de la motricidad para lograr un desarrollo integral de los niños permitiendo un desarrollo armónico y adquisición de aprendizajes a través de sus sentidos, la percepción, los juegos y el descubrimiento de su

medio que le rodea por ello es fundamental que los niños desde edades tempranas reciban una adecuada estimulación para evitar problemas en su desarrollo.

Una de las partes más importantes del desarrollo infantil es la motricidad gruesa puesto que, para el futuro desarrollo de la motricidad fina, es necesario que previamente se desarrolle la motricidad gruesa. Cuando un niño ha desarrollado y coordinado sus movimientos gruesos está listo para comenzar el desarrollo de la motricidad fina y la posterior grafomotricidad. (Hernandez, 2003)

Se debe recalcar que un niño que ha desarrollado bien su motricidad gruesa tendrá menos problemas para aprender a escribir, practicar deportes, tendrá más equilibrio y estabilidad algo que es fundamental para realizar movimientos coordinados. También hará que el niño sea seguro de sí mismo lo que ayuda en el desarrollo de su primer período infantil.

Los movimientos finos son los que evidentemente están involucrados en la escritura, son puestos en marcha a través de movimientos generales (gruesos) que llevan al cuerpo en la posición adecuada. Es decir que la motricidad fina guarda estrecha relación con el resto del cuerpo. De esta forma, realizar actividades de dominio general del cuerpo, es indispensable para el logro adecuado del desarrollo de la actividad manual en general y de la escritura en particular. (Risueño, 2013, p. 107)

Risueño y Motta (2007), señalan que los movimientos finos del cuerpo guardan una estrecha relación con los movimientos generales del cuerpo, por ello el gateo es una de las

etapas pioneras para el desarrollo armónico del niño, ya que gracias al gateo el niño fortalece los músculos de su cuerpo tanto del cuello, brazos, pierna y espalda, además que adquiere una coordinación cruzada que será vital para caminar y correr.

En la etapa del gateo los padres o cuidadores deben tener cuidado que el niño no lleve objetos del suelo a la boca, ya que al gatear él siempre toma los objetos con sus manos, los manipula, siente la textura y se los lleva a la boca.

Los movimientos gruesos y finos permiten que el niño desarrolle una diversidad de actividades tanto escolares, como del diario vivir siendo una de ellas, la capacidad de vestirse solo donde se ponen en juego movimientos finos como gruesos, permitiendo que el niño adquiera autonomía para vestirse solo y así mismo quitarse las prendas de vestir; todas las actividades permiten que los músculos adquieran habilidades y facilite los trazos caligráficos.

Los músculos de la mano y de los dedos son ejercitados a diario permitiéndole a los niños adquirir habilidad con estos, para facilitar su proceso de escritura, el simple hecho de cepillarse los dientes permite que el niño sujete el cepillo empleando su pinza digital y a la vez realiza movimientos con la muñeca y el brazo dominante, así como esta actividad existen muchas otras en la que intervienen la coordinación motriz fina.

Beneficios de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa es muy importante en los niños en especial en edades tempranas, es por eso que se mencionara los beneficios que trae un correcto desarrollo de esta motricidad y recalcando que Sotomayor (2012), hace hincapié en 3 áreas beneficiadas:

A nivel motor

- Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.
- Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.
- Ayuda a afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.

A nivel cognitivo

- Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.
- Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño.
- Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.
- Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la

experiencia directa con los elementos del entorno.

A nivel socio-afectivo

- Sirve como un canalizador, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo.
- Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.
- Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.
- Reafirma su autoconcepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

La motricidad gruesa juega un papel importante en el desarrollo del niño ya que esta no solo nos ayuda en al desarrollo del aspecto físico del niño, sino también afectan a otras áreas como el aspecto cognitivo y social, entonces al fortalecer este desarrollo, estamos ayudando también a que el niño sea independiente y capaz de realizar actividades por sí mismo, lo que le va a provocar satisfacción y seguridad.

EL JUEGO

La infancia es una de las etapas principales para el desarrollo y la adquisición de aprendizajes significativos, donde debe existir una adecuada estimulación temprana, el medio que les rodee debe ser favorable, los cuidadores deben ser un buen modelo a seguir por la razón que los niños imitan lo que ven. Una de las herramientas de trabajo que se puede emplear para estimular al niño es el juego, donde el niño al jugar adquirirá un aprendizaje significativo, la cual le servirá a futuro para un para su desenvolvimiento tanto personal como académico.

El juego infantil es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, nosotros nos centramos en el educativo. Con el juego el niño/a pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. Tiene un papel muy importante en el desarrollo adecuado de la personalidad de cada niño, tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño que tendremos en cuenta en nuestras aulas de Educación Infantil. (Carrasco, 2011, p. 2)

Actualmente el juego en niños es una acción de aspecto educativo, por la que mediante el juego pone en marcha los mecanismos de su imaginación y tiene una función muy importante en el desarrollo adecuado de la personalidad de cada niño, ya que esto también influye en el

ambiente escolar y familiar ya que los niños emplean su tiempo para jugar por lo tanto también para aprender.

El juego según la perspectiva Piagetana.

Piaget (como se cita en Chamorro 2010), ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

El juego es sumamente importante para el proceso de desarrollo, ya que cuando se relaciona el desarrollo del juego con los estadios cognitivos se obtiene un mejor resultado ya que se está realizando un trabajo por etapas, también las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño, por lo cual nos damos cuenta que es sumamente importante la actividad lúdica en los infantes.

El juego para J. Huizinga.

El juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas, se realiza de modo desinteresado sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos. (Linares, El juego infantil y su metodología, 2011)

El juego es y siempre será una acción libre y voluntaria que el niño realiza, pero tomando siempre en cuenta que debe ocurrir dentro de unos límites espaciales y temporales que está bajo unas reglas libremente consentidas y de modo desinteresado sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría y satisfacción, de manera que el niño aprende sin darse cuenta y lo hace mediante el gozo.

El juego en el desarrollo infantil

Juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa. La escuela es sólo una parte del proceso de educación, de transmisión cultural. Lo que puede hacer la escuela depende no sólo de la capacidad y dedicación individual de los docentes sino del contexto social, político, cultural en el que se sitúa la escuela y los instrumentos puestos a su disposición. (Velez, Catedrático de Psicología Evolutiva, 2010)

El juego es un gran influyente en el desarrollo del infante, ya que hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es decir que el juego cumple un rol importante en la etapa inicial de los niños.

Juego y cultura

El niño no es solo un ser que desarrolla su inteligencia mediante el juego, o que incorpora el mundo de los adultos a través de él, sino que se le otorga un papel de miembro activo en la cultura en la que participa, en la que realiza sus potencialidades y a través de la cual adquiere toda una serie de significados públicos y compartidos mediante procedimientos de interpretación y negociación. (Linaza, 2013, p. 8)

Al niño mediante el juego se le otorga un papel de miembro activo en la cultura de la que está siendo partícipe, papel por el que mediante realiza sus potencialidades y a través de la cual adquiere toda una serie de significados públicos y compartidos, entonces se puede ver que es de gran importancia este papel en el desarrollo del niño.

Respecto a la relación entre un tipo de juego y la cultura de referencia, deben mencionarse los estudios realizados, para quien la variedad de juegos existentes depende tanto de las épocas históricas como de las condiciones sociales, geográficas o culturales. Y, también, los estudios en los que, a través de la observación de juegos de la India, Taiwán, África y de la población esquimal, plantean que cada juego mantiene una estrecha relación con unos valores, tradiciones, rituales o religiosidad determinados, y es el resultado de participar en un ambiente cultural o subcultural específico. (Ortega, 2013, p. 9)

Es evidente que la relación existente entre juego y cultura radica en la época historia, condiciones sociales, geográficas o culturales, ya que para muchas culturas es una manera de plantear al juego como un método para enseñar valores, tradiciones o rituales, dependiendo de la época, cultura y país en el que se encuentre el niño.

Importancia del juego

Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa los juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. Es frecuente que el niño pierda interés en la clase cuando se somete a periodos largos de trabajo donde se demande atención y poco movimiento. (Torres, 2007)

El desarrollo de los juegos nos permite orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren una actividad lúdica, teniendo en cuenta que en este proceso se involucra el docente y este tiene que ser creativo y con iniciativa para inventar los juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Además, este proceso etapas importantes para llevar un ritmo en estas actividades lúdicas y el niño las pueda asimilar de mejor manera.

Tipología de juegos según las etapas del niño.

La socióloga Mildred (como se cita en Cabrera, 2017), identificó seis etapas en las que un niño puede participar dependiendo de su edad, estado de ánimo y el entorno social. Son los siguientes:

- **Juego desocupado**

Es el juego de los bebés y niños más pequeños. El juego desocupado se refiere a las actividades que hace el niño cuando parece que no se está reproduciendo nada en absoluto.

Este juego es uno de los más empleados ya que es un juego involuntario que lo realizan desde los bebés y los niños más pequeños, ya que son actividades que parecían no estar siendo reproducidas.

El niño puede estar involucrado en movimientos aparentemente al azar, sin un objetivo. A pesar de las apariencias, el niño está jugando y preparando el escenario para la exploración del juego futuro.

En esta etapa al parecer los movimientos que realiza el niño son al azar y sin un objetivo alguno pero el niño está jugando y preparando su escenario para explorar su futuro juego.

- Juego solitario

Se produce cuando el niño juega solo. Este tipo de juego es importante, ya que enseña a un niño cómo mantenerse entretenido a sí mismo, lo que le permitirá ser autosuficiente. Cualquier niño puede jugar de forma independiente.

En este tipo de juego se destaca que es de gran importancia, ya que enseña al niño como puede mantenerse entretenido así mismo, lo que en un futuro le permitirá que este sea autosuficiente.

El juego en solitario es el más común en los niños entre dos o tres años, en parte debido al hecho de que en esta etapa todavía están bastante centrados en sí mismos, pero también debido a la falta de buenas habilidades de comunicación necesarias para jugar con otros niños.

Se menciona que este juego es el más común en los niños de dos o tres años, ya que este les ayuda a estar bastante centrados en sí mismos, pero también puede manifestar una falta de habilidad para relacionarse con sus pares.

- Juego de espectador

Este juego también es común en los niños pequeños. El juego espectador se produce cuando un niño se limita a observar a otros niños jugando y no participa en la acción. Esto no es algo que deba preocupar.

Este juego se ha caracterizado porque el niño simplemente se limita a observar cómo los otros niños juegan y en ningún momento muestra interés por hacer parte del juego.

Este juego es uno de los más comunes en los niños pequeños ya que es cuando un niño simplemente se limita a observar a otros niños que están jugando, pero en ningún momento es participe de dicho juego.

- Juego paralelo

El juego en paralelo se produce cuando varios niños pequeños juegan en un mismo lugar, pero cada uno en su mundo. Esto no quiere decir que no les guste jugar o estar con los otros, sino que cada uno está desarrollando su propio juego.

Este tipo de juego se llega a realizar en el momento en que varios niños juegan en un mismo lugar, pero cada uno juega su juego o como se dice comúnmente cada está en su mundo, pero esto no quiere decir que no les guste jugar con más niños, sino que está enfocado en desarrollar su juego.

Es un tipo de juego en el que, aunque el juego sea individual, también aprenden habilidades, como respetar turnos. Aunque parezca que cada niño está en su mundo, realmente se están observando, están compartiendo espacio y están aprendiendo del otro.

Este juego, aunque sea individual, también aprende habilidades, como respetar sus respectivos turnos, y a pesar que aparentemente cada uno está en su mundo, en realidad está observando y compartiendo su espacio con los otros niños.

- Juego asociativo

Durante el juego asociativo los niños también juegan por separado, pero en este modo de juego se están involucrados con lo que los otros están haciendo. Esta es una etapa importante del juego porque ayuda a los niños a desarrollar muchas habilidades sociales.

El juego asociativo es donde el niño juega por separado, pero en este modo de juego están involucrados en los juegos de los otros niños. Y esta es una de las etapas más importantes porque desarrollan habilidades sociales.

También favorece y estimula el desarrollo del lenguaje. A través del juego asociativo los niños comienzan a hacer amistades reales.

Este es uno de los juegos que ayuda mucho a estimular el desarrollo del lenguaje, y mediante el cual los niños comienzan a hacer amistades reales con sus pares.

- Juego cooperativo

En este juego es donde todas las etapas se juntan y los niños empiezan a jugar juntos. El juego cooperativo reúne todas las habilidades sociales que el niño ha estado trabajando y las pone en práctica.

El juego cooperativo es donde el niño une todas las etapas y comienzan a jugar de manera conjunta y de esta manera reúne las habilidades sociales que el niño ha estado trabajando.

Tipos de juegos.

Dávila (2006), identifica algunos tipos de juegos que son importantes y necesarios para el desarrollo social de los niños, hay que considerar estos tipos de juego que también contribuyen a su desarrollo. Estos tipos de juego se desarrollan, por lo general, cuando un niño comienza a participar en el juego cooperativo.

- Juego dramático o de fantasía:

A través de este tipo de juego, además de ponerse en marcha la imaginación de los niños, también aprender a esperar su turno, a cooperar y a compartir, además de estimular el desarrollo del lenguaje y aprender el funcionamiento de los roles sociales.

Este es un juego muy importante para los niños ya que aparte de jugar pone en desarrollo su imaginación y también aprenden a esperar su turno, a cooperar y a compartir, sumado a eso su desarrollo del lenguaje.

- Juego competitivo

Son juegos que requieren el cumplimiento de reglas. Los niños aprender a respetar turnos, a cumplir su misión como parte del equipo, a elaborar estrategias y a cooperar con otros, además de respetar a los demás. También aprenden a superar la frustración y a elaborar estrategias para mejorar.

Este es un juego que siempre debe tener reglas, ya que esto permitirá que ellos aprendan

a respetar sus turnos, cumplir sus reglas, su misión con cada uno de sus equipos, también aprenden a elaborar estrategias y todos trabajan en conjunto.

- Juegos de construcción:

Con los juegos de construcción los niños aprenden a manipular los elementos, desarrollando habilidades cognitivas. También desarrollan la imaginación y la creatividad y aprenden a estructurar el espacio.

Uno de los juegos primordiales es el de construcción ya que permite al niño la manipulación de los elementos que tiene a su alrededor, facilitando también el desarrollo de la imaginación y creatividad del infante.

El juego en los niños es la parte principal de su vida, ya que el juego es un derecho que tiene el niño en su desarrollo y evidentemente es una manera muy divertida en la que el niño aprende, pero lo hace sin ninguna presión es decir su aprendizaje se da de manera espontánea.

Es fundamental señalar la importancia de que tiene el juego como estrategia para el desarrollo de una motricidad gruesa exitosa, ya que si bien es cierto el juego es considerado una actividad espontánea que nos permite desarrollar habilidades en el niño de una manera divertida y sin presión, hay que recalcar que en el ámbito pedagógico se necesita de una planificación previa de la docente, lo que permitirá poder ejecutar las actividades de una manera correcta que permita lograr los aprendizajes en el niño.

f. METODOLOGÍA

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

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

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

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

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

Técnicas e instrumentos.

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

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

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

Población y muestra

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

El presente trabajo de investigación cuenta con una población de 62 personas, específicamente 59 niños y 3 maestras, para obtener el diagnóstico se tomó una muestra de 19 niños y 1 maestra.

Tabla 1

Población y muestra

Variables	Población	Muestra
Niños	59	19
Profesores	3	1
Total	62	20

Fuente: secretaria de la Unidad Educativa Particular La Porciúncula

Elaboración: Fanny Virginia Puglla Sozoranga.

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	10	0,60	6
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	3	4	12,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	2	20,00	40,00
Servicio de internet	2	21,50	43,00
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	3	5,00	15,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
IMPREVISTOS			100,00
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 890

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$890

i. BIBLIOGRAFIA

Bonilla, C. P. (2011). *Fases de motricidad*. Sevilla: Acantilado.

Borja. (1992). *Derecho del niño*. Madrid: Madrid.

Cabrera, E. A. (2017). *LA ACTIVIDAD LÚDICA INFANTIL EN EL MEDITERRANEO*.

Deportivo. Recuperado el 31 de Diciembre de 2019, de https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbm=bks&ei=gXMLXqPINou4ggfT67r4BA&q=teoria+de+la+infancia+de+Buytendjk&oq=teoria+de+la+infancia+de+Buytendjk&gs_l=psy-ab.3..33i10k1.11472.30561.0.32490.46.41.0.0.0.0.595.6919.0j8j12j3j1j2.26.0....0...1c.1.64.

Carrasco, M. E. (2011). *APRENDO CON EL JUEGO EN MI AULA DE EDUCACIÓN*.

Madrid: Ediciones Ceac. Madrid.

Carvajal, A. (11 de 08 de 2005). *Psicomotricidad infantil fina*. Recuperado de

Psicomotricidad infantil fina: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-fina.html>

Chamorro, I. L. (12 de 01 de 2010). *Educacion inicial* . Recuperado de Educacion inicial:

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

Dávila, G. (2006). EL RAZONAMIENTO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO DENTRO.

Revista de educación LAURUS. Recuperado el 28 de Enero de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>

Duran. (2012). *Motricidad Gruesa*. Valencia: Universitat de València.

Hernandez, A. (1 de 11 de 2003). *Motricidad Infantil*. Recuperado de Motricidad Infantil:

https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html#Importancia_de_la_motricidad_gruesa_en_nintildeos

- Linares, I. D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo, SA.
- Linaza, J. L. (2013). *EL JUEGO ES UN DERECHO Y UNA NECESIDAD*. Madrid: Bordón 65-1 .
- Martínez., D. V. (2006). *Desarrollo psicomotor y sus fases*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Mesonero. (1987). *Motricidad* . Madrid: Aguilar.
- Ortega. (2013). *Cultura y Juego*. Mexico : ED. Mexico.
- Risueño. (2013). *Motricidad*. Barcelona: Barcelona.
- Risueño, M. (2007). *La Motricidad* . Santiago: Universidade de Santiago de Compostela.
- Rodríguez. (21 de Diciembre de 2016). Métodos científicos de indagación y del construcción del conocimiento. *Revista EAN*. Recuperado el 28 de Enero de 2020
- Sotomayor, A. (23 de 03 de 2012). *PSICOMOTRICIDAD INFANTIL*. Recuperado de PSICOMOTRICIDAD INFANTIL:
<http://www.psicomotricidadinfantil.com/psicomotricidad-infantil/beneficios-psicomotricidad.html>
- Torres, C. M. (08 de 11 de 2007). *amazonaws*. Recuperado de amazonaws: 0d5680c16ce936a5e2640c7efa9bd31606805047c84565d14f126d0df7fe823a
- Velez, J. L. (2 de 11 de 2010). *Catedrático de Psicología Evolutiva*. Recuperado de Catedrático de Psicología Evolutiva:
https://www.researchgate.net/profile/Jose_Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3.pdf

ANEXOS

Anexo Nro. 1
Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD --.....

ORGANISMO DE SALUD

Nombre del niño

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)

Rango edad	I T E	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para				Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación			
>1	0	Patea vigorosamente					>1	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.				
1 a	1	Levanta la cabeza en prona.					1 a	1	Abre y mira sus manos.				
3	2	Levanta cabeza y pecho en prona Sostiene cabeza al levantarlo de los					3	2	Sostiene objeto en la mano. Se lleva objeto a la boca.				
4 a 6	4 5 6	Control de cabeza sentado Se voltea de un lado a otro					4 a 6	4 5 6	Agarra objetos voluntariamente. Sostiene un objeto en cada mano. Pasa objeto de una mano a otra.				
7 a 9	7 8	Se sostiene sentado con ayuda. Se arrastra en posición prona.					7 a 9	7 8	Manipula varios objetos a la vez. Agarra objeto pequeño con los dedos.				
10 a 12	10 11	Gatea bien. Se agarra y sostiene de pie					10 a 12	10 11	Mete y saca objetos en caja. Agarra tercer objeto sin soltar otros.				
13 a	13 14	Da pasitos solo. Camina solo bien					13 a 14	13 14	Hace torre de tres cubos. Pasa hojas de un libro.				

Hace torre de 5 o más cubos

44

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

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

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

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

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

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)				Audición y Lenguaje (C)				Personal Social (D)				TOTAL			
	Alerta	Medio	Medio	Alto	Alerta	Medio	Medio	Alto	Alerta	Medio	Medio	Alto	Alerta	Medio	Medio	Alto	Alerta	Medio	Medio	Alto
												6-								23-
1-3	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	10-	0-1	2-3	4-5	0-6	0-6	7-13	14-22	35-
4-6	0-4	5-6	7-9	10-	0-4	5-6	7-9	10-	0-4	5-6	7-9	13-	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-
									0-17	18-21	22-24	30-					0-74	75-86	87-100	115-

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

Anexo Nro. 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y
LACOMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA
Entrevista dirigida al docente

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

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

- Natación
- Computación
- Danza
- Música

Otros _____

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

- Experiencias de Aprendizaje
- Rincones
- Talleres
- Proyectos

Otros _____

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

- TDA
- TDAH
- Dificultades de concentración
- Dificultades de conducta
- Dificultades de motricidad fina
- Dificultades de motricidad gruesa
- Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros _____

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

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros _____

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

SI

NO

¿Cuáles?

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

Buena

Regular

Mala

Gracias por su colaboración

INDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO	10
b. RESUMEN	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
MOTRICIDAD GRUESA.....	7
Leyes del desarrollo motor grueso	7
Etapas del desarrollo motor grueso	8
Importancia de la motricidad gruesa.....	10
Fases de la motricidad gruesa.....	11
Beneficios de la motricidad gruesa.....	12
Habilidades de la motricidad gruesa.....	14
Importancia de las habilidades motoras.....	14
Tipos de habilidades motrices gruesas.....	15
EL JUEGO.....	16
Teoría del juego.....	17
Importancia del juego	19
El juego y el aprendizaje en el desarrollo infantil	21
Características del juego	23
Clasificación de los juegos.....	25
Tipos de juegos.....	26
El rol del educador en el juego	27
Factores para planificar juegos	29
El juego y la motricidad gruesa	31

e.	MATERIALES Y MÉTODOS	33
f.	RESULTADOS.....	36
g.	DISCUSIÓN	42
h.	CONCLUSIONES	45
i.	RECOMENDACIONES.....	46
	PROPUESTA Y GUIA	47
j.	BIBLIOGRAFÍA	133
	ANEXOS.....	138
	ANEXO 1: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	138
a.	TEMA	139
b.	PROBLEMÁTICA	140
c.	JUSTIFICACIÓN	144
d.	OBJETIVOS	145
e.	MARCO TEÓRICO.....	146
f.	METODOLOGÍA.....	168
g.	CRONOGRAMA.....	171
h.	PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	172
i.	BIBLIOGRAFIA	173
	ANEXOS.....	175
	Anexo Nro. 1	175
	Anexo Nro. 2	181
	INDICE	183