



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MUNICIPAL TIERRAS COLORADAS 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:

Karla Liliana Velez Jara

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

C E R T I F I C A:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MUNICIPAL TIERRAS COLORADAS UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., de la autoría de la Srta. Karla Liliana Velez Jara. 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, Karla Liliana Velez Jara, 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: Karla Liliana Velez Jara

Firma:

Cédula: 1150860565

Fecha: 17 de junio del 2021

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

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

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a 17 días del mes de junio del dos veintiuno, firma la autora.

Firma:

Autora: Karla Liliana Velez jara
Cédula: 1150860565
Dirección: Cdla. Víctor Emilio Valdivieso
Correo electrónico: karla.velez@unl.edu.ec
Celular: 0988243741

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.
Tribunal de Grado: Lic. Michelle Ivanova Aldeán Riofrío. Mg. Sc. **Presidente**
Lic. Cisna Piedad Ríos Robles. Mg. Sc. **Vocal**
Lic. Gabriela Estefanía Román Celi. Mg. Sc. **Vocal**

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja que me ofreció todos sus saberes a través de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia y a todos los docentes por los conocimientos impartidos que han contribuido a mi formación profesional.

De manera especial, a la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc. directora de tesis que me orientó con sapiencia y elevada calidad académica durante todo el proceso de investigación.

Así como a los directivos, profesora de Educación Inicial y niños(as) del Nivel inicial II, de la Escuela de Educación Básica Municipal Tierras Coloradas de la ciudad de Loja, y a todas las personas que de una u otra manera han colaborado para ver hoy finalizado este trabajo de investigación. A todos ellos, mis sinceros agradecimientos.

La autora

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de mis anhelos más deseados.

Dedico esta tesis a mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, a mi madre un gran apoyo emocional durante el tiempo en que construía esta tesis y principalmente mi padre que desde el cielo siempre ha guiado mis pasos.

A mis hermanas (os) por estar siempre presentes, acompañándome y por el apoyo moral, que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida.

Karla Liliana Velez Jara

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	Karla Liliana Velez Jara EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MUNICIPAL TIERRAS COLORADAS UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019 - 2020.	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	TIERRAS COLORADAS	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

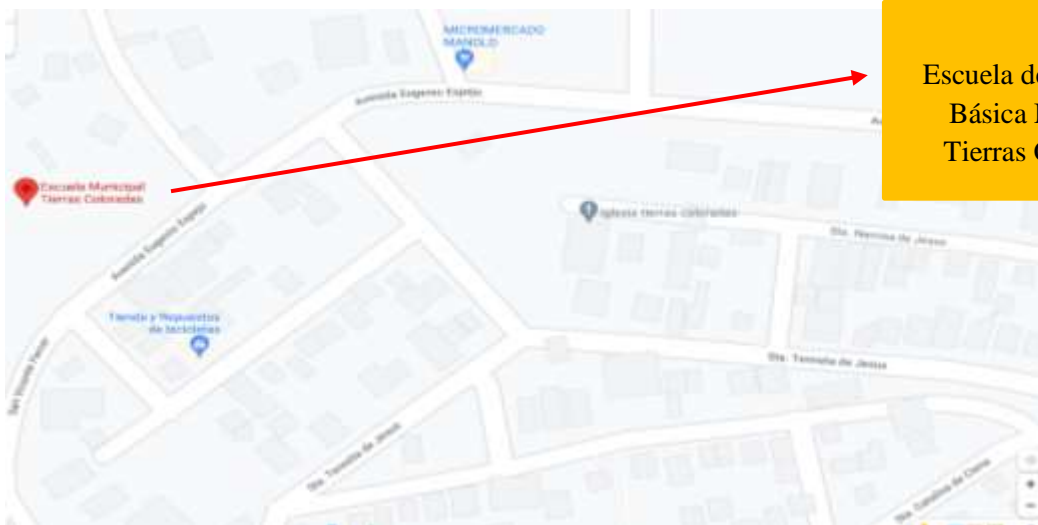
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



[Cantones de Loja.png \(645x629\) \(wikimedia.org\)](#)

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MUNICIPAL TIERRAS COLORADAS.



[Escuela Municipal Tierras Coloradas - Google Maps](#)

ESQUEMA DE TESIS

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

a. TÍTULO

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

b. RESUMEN

El objeto de la presente investigación fue conocer el área del desarrollo infantil que presenta menor desenvolvimiento en los niños investigados, con la finalidad de proponer posibles soluciones al problema encontrado. El objetivo identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Método de investigación, cuantitativo, tipo descriptivo; La población de 16 niños de 4 a 5 años y 1 maestra del Nivel Inicial II. Los instrumentos aplicados fueron: 1) Entrevista a la docente de aula; y, 2) Escala Abreviada De Desarrollo (EAD1) de Nelson Ortiz, la misma que evalúa las siguientes áreas: motricidad gruesa, motricidad fino adaptativo, audición y lenguaje y el área personal social. Los resultados indican que el 67% de los niños se encuentra en un nivel medio; el 27% medio alto; y, el 7% en un nivel alerta en relación a su desarrollo motor grueso. En conclusión, el diagnóstico nos permitió identificar que más de la mitad de niños de 4 a 5 años presenta dificultades en algunas de habilidades de su motricidad gruesa (equilibrio, coordinación psicomotriz) lo que incide en la correcta evolución de otros aspectos psicomotores.

Palabras claves: desarrollo infantil, juego, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The purpose of this research was to know the area of child development that presents less development in the investigated children, in order to propose possible solutions to the problem found. The objective was objective was raised; to identify the prevalence of gross motor problems in children aged 4 to 5 years. Research method, quantitative, descriptive type; The population of 16 children from 4 to 5 years old and 1 teacher of Initial Level II. The instruments applied were: 1) Interview with the classroom teacher; and, 2) Nelson Ortiz Abbreviated Development Scale (EAD1), which assesses the following areas: gross motor skills, adaptive fine motor skills, hearing and language and the personal social area. The results indicate that 67% of the children are in an average level; 27% medium high; and 7% at an alert level in relation to their gross motor development. In conclusion, the diagnosis allowed us to identify that more than half of children between 4 and 5 years old have difficulties in some of their gross motor skills (balance, psychomotor coordination), which affects the correct evolution of other psychomotor aspects.

Keywords: child development, play, gross motor skills.

c. INTRODUCCIÓN

El trabajo investigativo fue realizado en las instituciones educativas de la ciudad de Loja, específicamente en el Nivel Inicia II de la Escuela de Educación Básica Municipal Tierras Coloradas, ubicada en el barrio que lleva el mismo nombre.

La presente investigación tubo como objeto de estudio realizar un diagnóstico, con el fin de conocer en qué área del desarrollo los niños presentan mayor irregularidad, empleando como técnica la entrevista y como instrumento la Escala Abreviada De Desarrollo (EAD1) de Nelson Ortiz, misma que evalúa las siguientes áreas: motricidad gruesa, motricidad fino adaptativo, audición y lenguaje y el área personal social. Obteniendo así nuestro problema a investigar que en este caso fue motricidad gruesa.

El desarrollo de los niños y niñas es importante en los primeros años de vida, y una parte fundamental en esta etapa son los movimientos corporales que experimenta y consigue generalmente mediante el juego, ya que este le da al niño la libertad de moverse libremente, expresarse a través del mismo, realizar actividades que involucran parte o todo su cuerpo como correr saltar, etc., a esto le llamamos motricidad. A veces se observa pequeños que les cuesta más que otros, andar, correr, o presentan dificultades en la motricidad gruesa en habilidades como coordinación, equilibrio, lateralidad, entre otras.

La problemática se enmarca en el hecho de que los niños en los primeros años de vida necesitan desarrollar sus habilidades motrices de manera concreta con la finalidad de no presentar problemas posteriores, lo cual se puede ver afectado debido a la falta de estimulación tanto en la institución educativa como en el hogar, puesto que muchas veces nos fijamos más en cómo el niño toma el lápiz a observar cómo realiza un salto, por que

suponemos que la manipulación del lápiz es más importante. Ignorando totalmente que esto puede ser consecuencia de la falta de trabajo en su área motriz gruesa.

Por lo antes mencionado, la presente investigación trata sobre EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MUNICIPAL TIERRAS COLORADAS UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., en la cual se plantearon los siguientes objetivos específicos; identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza y diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles

La revisión de literatura está organizada en torno a las siguientes variables; la motricidad gruesa encontramos, su definición, importancia, el desarrollo motor, sus leyes, fases del desarrollo, etapas del desarrollo y actividades para trabajar en esta área. Así mismo el juego, donde se describe su definición, importancia, características, teorías sobre el desarrollo del juego, clasificación, tipos de juegos, el rol del docente en el juego y por último revisaremos el juego y la motricidad gruesa.

El tipo de investigación planteada fue el descriptivo ya que nos permitió conocer la situación del problema, analizar y recolectar datos sobre la relación existente entre las dos variables: el juego y la motricidad gruesa, acompañada de un enfoque cualitativo el cual nos permitió encontrar una posible solución al problema encontrado, a través de la observación en la aplicación del instrumento y la obtención de datos relevantes para la investigación por medio de la entrevista. Los métodos empleados fueron: el descriptivo que sirvió para analizar

y detallar la importancia y relación que existe entre las dos variables, el analítico-sintético, el cual se empleó desde el inicio en el análisis de la información para sintetizar lo más importante en la construcción de la revisión de literatura. Por último, El método deductivo – inductivo, el cual nos permitió ir desde lo más general a lo específico, es decir partimos de un diagnóstico para llegar a nuestro tema de investigación.

Se utilizó una entrevista como técnica para obtener información sobre el manejo del proceso de enseñanza aprendizaje dentro del salón de clases, misma que fue aplicada a la docente de aula con la finalidad de conocer acerca de las estrategias metodológicas empleadas, cuyos resultados obtenidos fueron, que la metodología utilizada son los rincones de juego de aprendizaje, nos dio apertura para considerar al juego como una posible solución al problema de motricidad gruesa y como instrumento se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, con el propósito de obtener un diagnóstico sobre el nivel de desarrollo en el que se encuentran los niños, evaluando las cuatro áreas de desarrollo: motricidad gruesa, motricidad fina adaptativa, audición y lenguaje y el área personal social. Mostrando un problema en el área motriz gruesa.

Debido a que el número de estudiantes era reducido, no fue necesario extraer muestra por lo tanto se trabajó con toda la población conformada por 1 maestra de aula y de 15 niños (as) de 4 a 5 años pertenecientes al Nivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Municipal Tierras Coloradas, ubicada en el barrio que lleva el mismo nombre, en la ciudad de Loja.

Los resultados obtenidos fueron que más de la mitad de la población se encuentra en un nivel medio, un porcentaje considerable en nivel medio alto y un niño en el nivel de alerta, presentado dificultades en el área motora gruesa en habilidades como equilibrio, coordinación, organización espacial, ya que presentaron inconvenientes en actividades tales

como saltar en un solo pie, atrapar un balón, lanzar un balón a una dirección precisa, realizar saltos alternando los pies.

En vista de ello, se elaboró una propuesta basada en la creación de juegos que ayuden a la estimulación y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices gruesas, especialmente en los primeros años de educación para su correcto desenvolvimiento, por lo que se recomienda su aplicación recalcando el hecho de que esta guía estará disponible para todos los miembros de la institución educativa para su uso a fin de favorecer la motricidad gruesa en los niños.

El presente informe consta de 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 es concebida como la forma de expresión del ser humano, como un acto intencionado y consciente, que además de las características físicas, incluye factores subjetivos, dentro de un proceso de complejidad humana. En esta perspectiva el cuerpo no es objeto, sino conciencia de sí como sujeto. Los nuevos paradigmas consideran el movimiento como una de las manifestaciones de la motricidad, la cual se centra en un ser humano multidimensional.

La motricidad es también creación, espontaneidad, intuición; es manifestación de intencionalidades y personalidades. Cada persona construye su propio movimiento como manifestación de su personalidad. Esta construcción de la identidad motriz resulta de procesos afectivos, cognitivos, estéticos y expresivos que se han adquirido a través de la vida. De esta forma, nuestro cuerpo incorpora una técnica determinada que implica también una nueva manera de visualizar el mundo real. (Martínez y Bravo, 2018, p. 175)

La adquisición de las habilidades motrices le brinda al niño las competencias para realizar una tarea concreta, dándole la capacidad de resolver problemas que involucren actos motores específicos, mediante la elaboración de una respuesta eficiente con la finalidad de alcanzar la resolución de este. Es decir, el niño logra dominar su propio cuerpo y esto no es el simple hecho de realizar un movimiento, sino que involucran todos los sistemas del ser humano y habilidades como equilibrio, control del cuerpo, agilidad, etc.

Definición de motricidad gruesa

El área de motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, lo que le da al alumno un mejor control del mismo. Este tipo de motricidad empieza a desarrollarse a temprana edad, hacia las primeras semanas de vida del bebé. Su desarrollo es continuo, aunque, en caso de no ponerse en práctica o de realizarse ejercicios cuyo objetivo sea el de mejorar esta capacidad, no se da una pérdida de la motricidad gruesa, pero si se da un retraso en la adquisición de dichas habilidades y resultado de esto un aplazamiento en el desarrollo integral del niño. No obstante, lo habitual es que se dé un progresivo desarrollo de estas capacidades a lo largo de toda la vida, incluso en la etapa adulta. Rubio (2020)

Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la 35 madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas (Díaz, Flores, y Moreno, 2015, pp. 34-35).

La motricidad gruesa, es aquella que le permite al niño desenvolverse en el mundo que lo rodea, ya que por medio de esta el ser humano desarrolla habilidades y destrezas básicas, como lo es caminar, saltar, es decir le permite realizar movimiento con mayor facilidad y precisión, sin embargo, no solo está relacionada con el movimiento, debido a que es una de

las primeras áreas que se estimula en el niño y por lo tanto es el punto de partida para una evolución integral del infante.

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa se refiere a los movimientos corporales que cada persona tiene y desarrolla particularmente en cada etapa de su vida, adquiriendo la evolución de la dimensión corporal en su habilidad sensomotriz, correspondiendo a la capacidad de coordinar movimientos.

Por lo tanto, De la Cruz (2018) menciona que al tener los estímulos adecuados se está brindando al infante la oportunidad de tener una mejor calidad de vida desde sus primeros movimientos, ya que con esto se le abren las puertas al mundo de la exploración y la indagación, convirtiendo al cuerpo en la ventana al mundo por medio del cual el niño se puede contactar con el espacio que lo rodea, convirtiéndose en una experiencia de descubrimiento, de modo que, su proceso de formación se verá beneficiado y esto se evidenciará en su independencia, autonomía y estado de salud.

La motricidad gruesa está presente en los niños desde sus primeras etapas de desarrollo ya que esta se desarrolla desde los primeros años de vida donde aprenden a moverse y desplazarse, llevándolos a explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos, en actividades como mover la cabeza, y otras destrezas que involucran la coordinación y equilibrio de un grupo determinado de músculos o en sí de todo el cuerpo como en el caminar.

El desarrollo motor

El desarrollo motor es de suma importancia en el ser humano le da la capacidad a la persona de mantener el equilibrio y controlar su propio cuerpo, mediante la adquisición de habilidades, los resultados de la estimulación en esta área o falta de la misma, se ve reflejada en actividades como; patear un balón, agarrar una pelota, trepar, brincar. La motricidad gruesa implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad, por lo tanto, se ha considerado como la base sobre la cual se consolida el posterior desarrollo del individuo

El desarrollo del ser humano se refiere a las sucesivas transformaciones que sufre un óvulo fecundado hasta convertirse en adulto. Entre los aspectos de este proceso de cambios, el desarrollo físico y psicomotor requieren una atención especial en los primeros años de la vida del niño por las sucesivas y rápidas transformaciones que acontecen en su vida, y por las repercusiones que las mismas tienen en el desarrollo global del ser humano. (Maganto y Cruz, 2018, p. 3)

El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que este desarrollo se ve influenciado por diversos factores dentro de los cuales se destacan la herencia, el ambiente, la maduración, el contexto y la cultura.

Leyes del desarrollo motor

Las leyes del desarrollo motor cumplen un importante papel en el crecimiento de los infantes, pues gracias a ello se puede evidenciar como está evolucionando el niño, y poder ayudar en caso tenga un retraso en el desarrollo motor. Tomando en cuenta lo expresado Radoy y Jaione (2018) dan a conocer las distintas leyes y sus características:

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: el desarrollo motor se produce desde la parte más cercana al eje central del cuerpo a la más alejada del mismo. Es decir que estructura el movimiento de extensión, desde la parte más cercana al tronco hasta la más lejana y regula las etapas de prensión, necesarias para generar mecanismos de representación a través de los brazos, las manos, los dedos” (Estrada, citado por Quispe, 2016, p.19).

Ley de flexores y extensores: primero se dominan los músculos flexores (como el del codo o la rodilla) y luego los extensores (como los del antebrazo o las pantorrillas).

Ley de lo general a lo específico: antes los movimientos amplios y generales, para avanzar hacia movimientos más precisos, primero se necesita poder mantener el equilibrio para luego empezar a caminar al igual que la coordinación.

La ley del desarrollo motor, dan a conocer, la evolución que va teniendo el niño etapa por etapa, lo cual es de suma importancia, ya que nos da las pautas de cómo podemos ayudar a que este desarrollo evolucione de mejor manera, conociendo en qué etapa se encuentra el niño y qué aspectos va dominando en cada una de ellas, para poder brindar una buena estimulación, que ayude a adquirir estas destrezas con mayor eficacia respetando los tiempos de cada niño.

Fases de la motricidad gruesa.

Fernández (2015), expone las distintas fases del desarrollo motor acorde a cada edad en la que se encuentra cada niño y sus características respectivas:

Primera fase del nacimiento a los 6 meses: se obtiene dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los 3 o 4 meses inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.

Segunda fase de 6 meses a 1 año: esta etapa se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento, puesto que empiezan a mantener el equilibrio y dominio de ciertas partes de su cuerpo como el control de los movimientos del cuello y esto les ayuda a mantener la postura de sentarse y así poco a poco los niños irán dominando más su cuerpo hasta lograr caminar con ayuda.

Tercera fase del 1 año a los 2 años: su marcha es segura, puede correr, subir a una silla alta, y si se le ayuda los peldaños de una escalera, corre bien, no se cae, da patadas a una pelota, sube y baja las escaleras y es capaz de coger un vaso y beber de él. Es capaz de construir una torre de 6 o 7 cubos.

Cuarta fase de los 3 años a los 4 años: en esta etapa se consolida lo adquirido hasta el momento, corre sin problemas, sube y baja escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas de un lado a otro.

Al llegar a los 4 años puede ir solo con un pie, movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.

Quinta fase de los 5 años a los 7 años: salta sin dificultad usando los pies de forma alternada, recorre una tabla de 4 cm de ancho sin salirse de ella y mantenerse de puntillas unos segundos, se produce la lateralización. Si a los 5 años no está definido conviene lateralizarle hacia uno u otro lado. Mejor conocimiento y representación de su cuerpo y mejora la intencionalidad de sus movimientos (pp.50 – 51).

El desarrollo motor de los niños es muy importante para obtener una evolución integral, ya que en cada etapa el niño va adquiriendo distintas habilidades motoras que involucra otros aspectos del crecimiento, como lo es el desarrollo emocional que es fundamental para una correcta adquisición de estas destrezas, debido a que se necesita múltiples estímulos internos y externos para su correcto funcionamiento.

Etapas del desarrollo de la motricidad.

Rodríguez (2018), nos da a conocer cada una de las etapas de desarrollo de los niños y su comportamiento, destrezas y habilidades que van adquiriendo acorde a la edad en la que se encuentran, a continuación, presentamos estas etapas.

Etapa Sensorio Motora (Niños de 0-2 años)

Este estadio de desarrollo del niño se caracteriza por la comprensión que hace el niño del mundo, los niños usan sus reflejos innatos y adquieren cierto control sobre ellos

Además, construyen sus esquemas intentando repetir un suceso con su propio cuerpo, por ejemplo, hacer ruido al golpear un juguete, tirar un objeto, tirar de una manta para conseguir un objeto que hay sobre ella, etc. A esta edad, los niños están repitiendo sucesos al azar, experimentando a través de su propio cuerpo.

Etapa Pre-Operacional (Niños de 2-7 años)

Esta es la segunda etapa de la Teoría de Piaget. A partir de los 3 años se produce un hecho importante en la vida de un niño, la escolarización (Educación Infantil). Esto supone un componente social muy importante.

El niño empieza a relacionarse con los demás, en especial con sus iguales, ya que antes de este período, las relaciones eran únicamente con la familia. Los niños desarrollan la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o por medio de representaciones. Desarrollan la capacidad para imaginar que hacen algo, en lugar de hacerlo realmente.

Periodo concreto.

Abarca de los 7-8 años a los 12 años, “la lógica del niño todavía se basa en las acciones concretas”, es decir, únicamente mediante la manipulación de los objetos será capaz de operar, relacionar y resolver problemas. En esta etapa se observa un cambio importante, el niño ya crea sus acciones con un sentido de reversibilidad operatoria, que lo lleva a utilizar sus pensamientos en dos sentidos: directo e inverso. (Cisneros y Fonseca, 2017, p.37)

En esta etapa el niño es consciente de cada problema presentado y puede resolverlo de forma independiente, analizándolo y buscando la solución más apropiada, mediante la manipulación de los objetos lo cual le permitirá llegar más rápido a la respuesta.

Actividades para trabajar la motricidad gruesa.

Una parte fundamental al momento de crear actividades para trabajar la motricidad gruesa o cualquier tipo de actividad es la manipulación intencionada de ambientes de aprendizaje mediante la organización de espacios y materiales ya que puede implicar a los niños en conductas motrices concretas que respondan a los objetivos planteados. De la misma forma que la acción, la experimentación, el juego y la interacción de los niños con sus compañeros y con el adulto, en un ambiente distendido y afectuoso, son factores y recursos que cumplen un papel esencial para que pueda producirse el crecimiento personal

Según Karl Groos (citado por Rosada, 2017), sostiene que el juego es biológico e intuitivo, también afirma que prepara al niño en el desarrollo de funciones y capacidades, la motricidad lo preparará para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Por ejemplo: la forma en la que un niño juega con una muñeca así lo hará con un bebé cuando sea adulto (p.16).

Por lo antes mencionado es importante emplear actividades que permitan al niño fortalecer su área motriz, por medio de la diversión y disfrute, por tanto, Sevilla (2017), da a conocer algunas de las que se puede emplear para este fin.

Paseo de carretillas. motricidad gruesa, brazos, 5-6 años.: se involucra a dos niños, el primero se ubicará de pie y tomará de los tobillos a su compañero que se encontrará ubicado con las

palmas de la mano sobre el piso, la actividad consiste en que los niños deberán ir avanzando hacia la meta en esa posición, deberán coordinar movimientos y trabajo en equipo.

Arrastrar un objeto pesado. (motricidad corporal gruesa, 5-6 años.): se ubica un objeto pesado atado a una cuerda, el niño deberá tomar el lado libre de la cuerda y tirar de ella movilizándolo de un lado a otro el objeto. Se trabaja la fuerza muscular del niño.

Guerra de tirones. (motricidad gruesa, 5-6 años.): se forman 2 grupos, se dibuja una línea que separa cada bando, toman una cuerda, cada equipo se ubica en su lado correspondiente y tiran de la cuerda hasta que un equipo logre pasar a todos los miembros del equipo contrario.

Las actividades diseñadas para trabajar la motricidad gruesa son diversos, sin embargo el docente debe buscar los objetivos o destrezas que quiere afianzar o desarrollar en los niños, para así plantear de mejor manera, con la finalidad de trabajar una a una las habilidades que involucran la motricidad gruesa, es decir se pueden crear o armar circuitos o juegos que trabajen exclusivamente coordinación o equilibrio, entre otras., así se le facilitara al docente ver el progreso de cada estudiante en la adquisición de estas destrezas y en si del desarrollo del área motora gruesa.

Habilidades motrices gruesas

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. Las habilidades motoras gruesas se desarrollan primero que las finas.

Las habilidades motoras gruesas pueden ser impedidas de muchas maneras, las cuales incluyen, lastimadura, enfermedades y deformidades congénitas. Un ejemplo son los niños con problemas de ceguera, la cual limita sus movimientos al no tener la certeza de hacia donde se dirige, sin embargo, con una correcta estimulación y guía los infantes podrán desarrollar de manera concreta sus habilidades motrices.

Desarrollo de las habilidades motoras gruesas en la edad escolar.

4 años

- Corre rápido, salta bien
- Salta hacia adelante con un pie
- Agarra una pelota a una distancia de 1.52 metros y dobla los brazos para agarrarla
- Trepa en equipos altos
- Monta triciclo con destreza

5 años

- Salta obstáculos
- Galopa
- Buen Balance
- Puede montar una patineta o patines

Estas habilidades las usamos todos los días al caminar, correr, subir, bajar escaleras y realizar otras actividades. El ser capaz de participar en diferentes actividades influye de gran

manera en la exploración que haga del ambiente. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas esté ligado al balance, fortaleza y conciencia del cuerpo lo cual impacta el desarrollo general de su hijo(a).

El ser capaz de controlar su cuerpo, aumenta su seguridad y autoestima, y le permite participar en actividades más complejas como el baile o el deporte. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas es necesario para el desarrollo de habilidades motoras finas, para el desarrollo visomotor y perceptual. Las actividades sensomotoras son todas aquellas que envuelven la coordinación de los ojos con manos. Corrales (2015)

Todas estas habilidades son necesarias para el ser humano ya que a través de ellas se les facilita la interacción con otras personas y con su ambiente en el que se desarrolla, ya que permiten el movimiento, la independencia desde edades tempranas con una correcta estimulación acorde a su edad ira desarrollando distintas habilidades.

2. EL JUEGO

El juego es una necesidad básica de cualquier ser humano, desde que inicia su vida, ya que el movimiento es fundamental para obtener una buena salud, desarrollar la personalidad, para el crecimiento del cuerpo y para el desarrollo de múltiples habilidades y destrezas.

El juego, según definición de Lorenz (citado por Secadas, 2018), es «Un ejercicio probatorio de cosas nuevas en situaciones nuevas». «La facilidad y espontaneidad de la acción es un aliciente esencial del juego». «A esta facilidad de cambio se deben la inagotable diversidad que se aprecia en los juegos infantiles, la facilidad con que se prolongan sin decaer apenas, y la animación con que transcurren». El juego es una respuesta a la novedad y al cambio. En expresión de Millar, «es pura asimilación, consistente en cambiar la información de entrada, de acuerdo con las exigencias del individuo». vinculación cordial con la asimilación, como se ve. (p.19).

El juego es una actividad realizada por todos los seres humanos, ya que involucra el desarrollo de habilidades mentales y físicas, las primeras las desarrollamos al pensar una solución a un problema que generalmente se nos presenta en estas actividades y la segunda mediante la aplicación de esta solución a través del movimiento, de la práctica del ejercicio.

Entonces haciendo énfasis a todo lo antes mencionado, podemos decir que el juego es una actividad que permite el desarrollo integral de la persona, esto se obtiene a través de la maduración de distintas áreas, esto no quiere decir que el juego sea producto de la inmadurez del niño, al contrario, es la herramienta principal que tienen los infantes en edades tempranas para generar su desarrollo físico, emocional y social.

Importancia del juego

“Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades”.

Michel de Montaigne

El juego aporta al niño momentos de placer y diversión, sin embargo, exige diferentes componentes del desarrollo infantil, es el escenario en el cual el niño pone en práctica las experiencias y sus propias posibilidades para su desenvolvimiento en muchos ámbitos de su vida.

El jugar plantea al infante a situaciones favorecedoras para que obtengan mejor desenvolvimiento. Este desarrollo comprende zonas en relación con lo físico y orgánico, y otras más ligadas a un aumento cognoscitivo, emocional y social Llamosas (2017).

Baena y Ruiz (2016), indican que “el juego permite al alumno/a participar activamente en diferentes actividades, realizándose así, un aprendizaje más ameno, efectivo y duradero, ya que le brinda la oportunidad de convivir con el medio que lo rodea y desenvolverse libremente. Tiene un gran valor y ha sido recomendado por casi todas las tendencias pedagógicas del siglo XX”

El juego es la ocupación por excelencia en la vida del niño y, a través del mismo, incrementa las habilidades lingüísticas, sensoriales, motrices, afectivas, sociales, cognitivas, emocionales y comunicativas. Aquello que se asimila a través del juego, se alcanza de manera más eficaz. Debido a esto, en el ámbito escolar, se recalca la repercusión que la actividad lúdica tiene para los niños, fomentando su uso (Gallardo, García, Y Gallardo V, 2019, p. 13).

Sutton Smith (citado por Secadas en la revista pedagógica, 2018), menciona que: “El juego existe en la niñez porque el pensamiento no está preparado para sus funciones”. Menciona que el juego una actividad que realiza el niño porque la necesita como una respuesta a su necesidad de movimiento, puesto que por medio de él ejercita su impulso a desarrollarse, tomando en cuenta que la inmadurez es condición necesaria para que el juego exista y vale tanto como afirmar que se progresa merced al juego, lo que destaca su valor; pero al mismo tiempo, invita a pensar que el juego no es la inmadurez misma, sino algo distinto que hay que precisar.

La importancia del juego radica en el hecho de que este es parte del ser humano por esencia, porque todo ser humano en algún momento de su vida a practicado uno, de manera consciente o inconsciente, lo ha hecho, y siempre deja un aprendizaje nuevo, ayuda a mejorar, además que muchas veces, permite a los adultos conocer las situaciones por las que está pasando, ya que los infantes reflejan en las actividades lúdicas actividades de su vida cotidianas, expresan cómo se sienten ante ellas y como se dan, es por ello es imprescindible que el adulto preste atención al mismo.

Teorías sobre el desarrollo del juego infantil.

El conocer las teorías sobre el desarrollo del juego es de suma importancia dentro de las ramas de la educación ya que permitirán conocer por qué y para que se aplican estas actividades, Según Gallardo, (2018), estas son algunas de las teorías más relevantes en referencia al desarrollo del juego:

- **Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)**

Para Sáenz, 2015, la teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y por medio del juego elimina energía, ocupando ocupando así su tiempo libre. Para Spencer, el proceso pedagógico se basa en imitar la evolución social para así entender de mejor manera y esto se vuelva algo natural en la mente del niño y pueda adaptarse fácilmente a dichos cambios.

- **Teoría de la relajación de Lazarus (1833)**

La teoría de la relajación, descanso o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias. (p. 6)

- **Teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898)**

La teoría de Groos según Ajuriaguerra, 1997, destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos (p. 73).

Las teorías del juego dan a conocer las distintas etapas que puede tener el juego en el niño por ejemplo en la primera, se destaca la importancia del juego como una forma de liberar la energía del niño ya que no tiene otras ocupaciones que realizar, seguidamente en la etapa escolar el juego cumple una función de relajación y recompensa después de las tareas educativas y el esfuerzo realizado, finalmente el papel que cumple en la vida futura del niño, pues le brinda autonomía, confianza, lo ayuda a socializar con sus pares.

Características del juego.

Es importante recalcar la perspectiva de Bilski, (s.f) sobre las características del juego. Promueven la estimulación mental o física. Muchos de ellos ayudan a desarrollar habilidades prácticas, sirven como una forma de ejercicios y también juegan un papel educativo, simulación o psicológica, desarrolla las habilidades sociales, permite diversas experiencias en los jugadores.

El juego es considerado como una actividad que permite al niño divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; al mismo tiempo desarrollan su fantasía, creatividad y aprenden a vivir. por otro lado, el infante interactúa con la realidad siendo accesible a la persona que juega, y para que esta interacción se maneje de manera acorde, es importante mencionar sus características, de ahí que Uriarte (2020) da a conocer algunas de ellas, estas son:

Es espontáneo: para que un juego pueda considerarse como tal, debe ser voluntario. Darse en cualquier circunstancia que sea necesario.

Tiene límites: no se trata de una actividad continua, sino que tiene lugar en un momento y lugar determinado, Esto permite que mientras se desarrolla el juego el niño aprenda reglas de comportamiento que le servirán en su cotidianidad.

Tiene reglas: esto es posible gracias a que es una actividad convencional y, como tal, es producto de un acuerdo entre los jugadores. Cada juego organiza las acciones de una manera específica.

Tienen una finalidad: el juego se justifica porque produce placer, es desinteresado e intrascendente. Si bien una persona externa al juego puede diseñarlo con un fin específico (aprendizaje, desarrollo de capacidades motrices, etc.), para los jugadores ese fin no tiene relevancia. De lo contrario, el juego deja de existir como tal.

Evoluciona: las características de los juegos cambian junto con el individuo. Por ejemplo, en los primeros tres años de vida los niños juegan principalmente de forma individual. Posteriormente, los juegos incluyen una interacción con otros niños o adultos. (p.2)

El juego está lleno de procedimientos, reglamentos que permiten disfrutar de mejor manera, interactuando con nuestros pares, por medio de esta actividad el niño, desarrolla la creatividad, el descubrimiento de sus emociones, sentimientos, sensaciones, y lo más principal el disfrute y el gozo de la experiencia vivida. Es importante conocer cada una de sus características del juego, pues esto permitirá que al docente crear juegos o actividades más acordes a los objetivos a alcanzar, tomando en cuenta cada una de ellas se le facilitará la creación de situaciones de juego con un fin en particular.

Aportes del juego.

El juego es una parte esencial en los niños, ya que por medio de este van creciendo y desarrollando habilidades y destrezas que necesitarán a futuro al verse inmersos en el mundo, para resolver problemas o distintas situaciones a pesar de lo que muchos adultos y padres de familia, pudieran considerar como una actividad de distracción y poco compromiso.

Cuando el niño juega, permanece activo. Todo el tiempo hace nuevas observaciones, pregunta y responde, hace elecciones y amplía su imaginación y su creatividad. El juego proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro (Gil, Romance y Nielsen, 2018, p.253).

A continuación, Arangón (2015) manifiesta algunos aportes del juego:

Educativa: el juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Así mismo ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno, desarrolla su creatividad, e imaginación e inteligencia, esto le permite construir su propio conocimiento a través de sus propias experiencias. El sentimiento de realización y las reacciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

Física: el niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego provoca un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e interacciones para lograr los recursos deseados en el juego.

Emocional: el juego resulta un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no pueden expresar. Al usar su imaginación, el párvulo puede pretender ser otra cosa o lo que es en realidad. Permite a un niño desarrollar una actividad sin tener responsabilidades totales o limitaciones en sus acciones.

Social: por medio del juego con la interacción que le permite el niño se va haciendo consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajeno a él. Funciona como un ensayo para experiencias venideras ya que va entendiendo el funcionamiento de la sociedad y de las acciones de los seres humanos. De esta manera

aprende a cooperar y compartir con otra persona, conociendo su ambiente. Asimismo, aprende las reglas del juego limpio, así como a ganar y a perder. (pp. 2-4)

El juego es el principal motor de aprendizaje en la vida del niño, ya que este le permite vivir experiencias propias, ayudándole a la obtención de herramientas para la resolución de problemas, lo más destacable en este tipo de aprendizaje es que los niños no se dan cuenta que están aprendiendo ya que disfrutan mucho de las actividades que al ejecutarlas lo hacen con naturaleza, espontaneidad sin presiones, permitiendo construir su conocimiento a través del manejo de su cuerpo, sus movimientos, sus destrezas se van desarrollando a la par con su inteligencia.

Clasificación de los juegos

El juego es el punto de partida en el desarrollo de los infantes pues necesitan jugar para poder desarrollarse íntegramente, por lo que adquieren a través de su práctica pues aprenden a comunicarse, socializar, entenderse a ellos mismo y a sus pares, ayuda a mejorar su desarrollo físico, mental y emocional.

Cárdenas (2019) menciona la siguiente clasificación de los juegos.

Espacio en el que se realiza.

Interior: son aquellos juegos que se llevan a cabo dentro del inmueble, de modo tal que estos se realizan con movimientos limitados para permitir el mayor roce entre los niños en cada uno de su desenvolvimiento.

Exterior: son aquellos que se llevan a cabo en un espacio abierto, considerando que los mismos ameritan de mayores movimientos y además involucran gran cantidad de participantes, razón suficiente por la cual se deba desarrollar en planicies, parques y plazas.

El papel que desempeña el adulto.

Libre: en estas actividades no se les establecen directrices a ninguno de los participantes, y estos pueden desarrollar los juegos con los cuales se sientan más cómodos y entretenidos.

Dirigido: en estos, el adulto interviene y supervisa la dinámica, la cual además se vuelve pedagógica.

Presenciado: en estos el niño puede jugar solo, es decir, sin ser dirigido, y pudiendo desenvolverse o ejecutar lo que desee, pero para eso es necesario la presencia del adulto quien solo lo observa.

Según el número de participantes.

Individual: en este el niño juega solo, con un objeto o bien con un dispositivo.

Paralelo: es la dinámica acorde a la cual, cada niño juega con un objeto pero de forma individual, pese a la compañía de sus compañeros.

Pareja o Grupos: aquellos en los que se interrelacionan los niños unos con otros, bien sea de a dos, o en grupos mayores.

Por la actividad que promueve en el niño.

Sensorial: llamada así, porque amerita que el niño coloque en movimiento todos sus sentidos.

Motores: de acuerdo a este, el niño solo va a colocar en práctica sus extremidades tanto superiores como inferiores en movimiento.

Manipulativo.: ameritan colocar en práctica los niveles de fuerza y movimiento de los niños, por medio de la utilización de ciertos objetos como es el caso de poner presionar una pelota o bien moverse a través de unas telas, este juego hace referencia a la manipulación en de los

objetos el jugar con ellos, lanzarlos, cogerlos con las manos, patearlos, etc., poder palpar sus características.

Imitación: el adulto realiza una serie de movimientos que los niños deben de repetir, la diversión varía de acuerdo a los movimientos a emplear, pueden ser motores y ejercicios vocales (cantar, por ejemplo).

Simbólico: en la cual, los niños deben de brindarle un uso distintos a un objeto para el cual está destinado, como, por ejemplo, es usual ver a un niño pequeño utilizar un zapato como si fuera un celular o una cuchara como un micrófono para cantar, esto representa el juego simbólico dar otra utilidad diferente a un objeto en específico.

Verbal: se refiere a la práctica de canciones. (p.1)

Es de suma importancia mencionar la clasificación de los juegos ya que dan a conocer los aspectos a tomar en cuenta a la hora de escoger un juego, debido a que se aprecia los papeles que cumplen los componentes del juego como espacio, miembros, etc., permitiendo así tener una visión más clara de cómo llevar a cabo una actividad, tomando en cuenta estas singularidades.

Llevando a reflexionar cómo adaptar estos puntos mencionados, acorde a lo que buscamos desarrollar en los niños, es decir plantear los objetivos y actividades acordes al área a desarrollar o destreza por dentro del área motora gruesa se puede trabajar actividades para fortalecer coordinación, equilibrio entre muchas otras.

Tipos de juegos

El juego es una actividad que se practica desde tiempos muy remotos, sin embargo, ha ido evolucionando al igual que el hombre, pero esta evolución no se da solamente de generación en generación, sino que el juego tiene distintas etapas que van acorde a la edad de los niños,

es decir, se va presentando de distintas maneras acorde a la edad cronológica en la que se encuentra el infante. Es por esto que es necesario conocer cada una de estas etapas y sus características para poder conocer qué juegos se pueden aplicar tomando en cuenta la edad de nuestros niños.

Chóliz y Lamas (2017) describen los siguientes tipos del 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.

Juego competitivo: son juegos que requieren el cumplimiento de reglas. Los niños aprender a respetar turnos, a cumplir su papel como parte del equipo, a buscar estrategias, soluciones y a cooperar con otros, además de respetar a los demás y superar sus frustraciones. (Rodríguez, 2019)

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.

Juego motor: es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Estos dos conceptos nos permiten concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor (Castro, 2012, p.1).

Juego asociativo: durante el juego asociativo los niños también juegan por separado, pero en este modo de juego se están involucrando con lo que los otros están haciendo. Esta es una

etapa importante del juego porque ayuda a los niños a desarrollar muchas habilidades sociales. También favorecer y estimular el desarrollo del lenguaje. A través del juego asociativo los niños comienzan a hacer amistades reales

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 (pp. 10 – 12).

Podemos concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

El rol del docente en el juego.

Los alumnos pasan la mayor parte del tiempo en la escuela, es considerada como su segundo hogar es por esto que el maestro se convierte en sus segundos padres de los cuales aprenden todo y depende de ellos que los niños adquieran un correcto desarrollo en gran parte.

“Los docentes que se dedican a la formación del ser humano en su etapa de educación infantil deben conocer muchas estrategias para el desarrollo motriz que se basa primordialmente en el juego para desarrollar las potencialidades de los infantes” (Ruiz, K. y Ruiz, I., 2017, pp. 19-20)

El educador con el uso del juego busca crear o provocar en los estudiantes experiencias de convivencia social, es decir que compartan entre compañeras y crear un ambiente armónico entre compañeros; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. Para esto Giebenhain (1982) recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitirá el intercambio de ideas y experiencias para 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. G, Irwin, Arjumand, y Hertzman, (2017)

Según Martínez (2017) menciona algunos papeles que desempeñan los docentes son:

Mentor: ser mentor es uno de los roles principales que asumen los maestros. Este rol involucra promover el deseo de aprender por parte de los estudiantes y hacer que estos den lo mejor de sí mismos.

Organizador: El rol de organizador es uno de los más importantes que debe cumplir el docente puesto que este involucra planificar las lecciones que se impartirán.

La organización variará de acuerdo con la cátedra que se esté impartiendo. Por ejemplo, si se trata de una materia científica (como química o biología) el docente organizará las lecciones en dos fases: una fase teórica (que se llevará a cabo en el aula de clases) y una fase práctica (que se llevará a cabo en un laboratorio). El organizador también se encarga de dar instrucciones precisas, de modo que los estudiantes puedan cumplir las actividades de forma eficiente.

Modelo a seguir: Los docentes no suelen pensar en sí mismos como modelos a seguir. Sin embargo, lo son. Los estudiantes pasan mucho tiempo rodeados de docentes, por lo que

indirectamente estos se transforman en figuras de importancia para la vida del alumno. Por este motivo, es deber de los docentes presentar un comportamiento intachable, para que los estudiantes tengan un buen ejemplo.

Participante: El rol de participante se da cuando el docente se involucra con sus estudiantes en las actividades que ha planificado para la clase. Este papel le permite al docente que interactúe en el aula, de modo que los estudiantes no lo sientan como una figura distante. La ventaja de este rol es que transforma al profesor en un ejemplo. Así, los estudiantes podrán saber cómo actuar en la actividad que se lleva a cabo.

La desventaja es que, si no se tiene cuidado, se corre el riesgo de que el docente domine o cohíba a los estudiantes, lo que sería contraproducente. (p.1)

Cada uno de los papeles que desempeña el docente dentro y fuera del aula de clases son fundamentales, ya que es un modelo a seguir, es la fuente de información más cercana que tienen los niños para adquirirla, debido a esto es relevante que el docente desempeñe de manera correcta cada una de sus funciones y las conozca, su rol es fundamental en el desarrollo del niño ya que en la edad de 3 a 5 años absorben todo lo que observan como una esponja.

El juego y motricidad gruesa

El juego forma parte fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa puesto que le permite el movimiento a través del cual el niño puede desarrollarse de mejor manera, por medio de la interacción con otros y el desenvolvimiento en el medio que los rodea.

Para Moreno y Rodríguez (s.f.): Las relaciones entre el juego y el desarrollo motor o psicomotor, han permitido determinar que las funciones psicomotrices básicas sirven de

forma espontánea para el desarrollo de las actividades lúdicas “de” y “con” movimiento del niño y la niña. (p.82)

Molina, Cordero, Silva (citados por Torrado, 2019), mencionan que el modelo ecológico aplicado al desarrollo reconoce el lado biológico es decir lo hereditario, sin embargo resalta la evidencia acumulada, proveniente de las neurociencias, ciencias del comportamiento, que muestran como factor determinante del desarrollo humano, a aquellos factores asociados a las condiciones de vida, educación de los padres, entorno físico y psicosocial, en donde el niño nace, crece, juega, se educa, así como la forma en a que se accede a los servicios de atención a menores como salud, educación, etc.

Garaigordobil, 1990, (citado por Santamaría, D y Santamaría, J, 2016), menciona que, toda esta interrelación existente entre el juego y el desarrollo psicomotor provoca que el niño y la niña que participa en él, conquiste su propio cuerpo y el mundo exterior. A través de ello se consigue:

- El descubrimiento de nuevas sensaciones.
- La mejora en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.
- Estructuración de la representación mental del esquema corporal.
- Exploración de sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras.
- Descubrimiento de sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Conquista del mundo exterior (p.44)

Para dar mayor fundamento a este tema Delgado (2016) nos da a conocer los distintos puntos de vista de diferentes autores sobre lo abarcado en el presente ítem.

Según Karl Groos (1902), sostiene que el juego es biológico e intuitivo, también afirma que prepara al niño en el desarrollo de funciones y capacidades, la motricidad lo preparará para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande, es por esto que por medio del juego el niño adquiere y desarrolla habilidades motrices gruesas a través del movimiento que este genera, pues utiliza sus músculos para cumplir con cada actividad, tal es el caso de correr, esquivar, saltar, entre otras. Por ejemplo: la forma en la que un niño juega con una muñeca así lo hará con un bebé cuando sea adulto.

Según Jean Piaget (1956) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás; el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Al cumplir con estos roles se está dando un desarrollo integral en los niños ya que esto se logra a través del movimiento mismo que es necesario para la adquisición y fortalecimiento del equilibrio, la coordinación, la fuerza muscular, habilidades que conforman la motricidad gruesa del ser humano. (Vigotsky, 2012)

e. MATERIALES Y MÉTODOS.

Dentro de la presente investigación se dio el uso de distintos materiales básicas tales como; hojas de papel bond, lápiz, borrador, libreta de apuntes, esferos gráficos, flash memory, para la recolección la recolección de datos, se emplearon los materiales requeridos para la aplicación de la escala entre los que encontramos; cuentos acordes a la edad de los niños, figuras geométricas de madera como; cuadrados, triángulos, cubos, rectángulos, de tamaños y colores diferentes. una pelota pequeña, una soga de 30 cm, tijeras, figuras de animales domésticos, cucharas, platos de juguete. Entre otros materiales que fueron empleados están; la computadora que nos sirvió para redactar y tabular la información adquirida. El material bibliográfico, fue manejado dentro de la construcción conceptual del proyecto.

En el presente trabajo se utilizó el diseño de la investigación descriptivo ya que nos permitió conocer la situación del problema realizando un diagnóstico, analizar y recolectar datos sobre la relación existente entre las dos variables: el juego y la motricidad gruesa, acompañada de un enfoque cualitativo el cual nos permitió encontrar una posible solución al problema encontrado, a través de la observación en la aplicación del instrumento y la obtención de datos relevantes para la investigación por medio de la entrevista

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

El método descriptivo se utilizó para elaborar todo lo referente a la problematización y justificación de la investigación, analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

El método analítico – sintético sirvió para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables acerca de la

motricidad gruesa y el juego. Por otra parte, este método se empleó al momento de elaborar el análisis e interpretación de los resultados.

El método deductivo – inductivo, el cual nos permitió ir desde lo más general a lo específico, es decir empezamos con la evaluación de las cuatro áreas del desarrollo; motricidad gruesa, motricidad fina adaptativo, audición y lenguaje y el área personal social, y una vez analizada esta información, llegamos al problema en específico que fue en el área motora gruesa, dando respuesta a los objetivos planteados.

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

La población de esta investigación comprende de 16 personas, es decir 15 niños y 1 docente del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Municipal Tierras Coloradas, debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra. Tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico ya se encontraba estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

f. RESULTADOS

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

Tabla 1

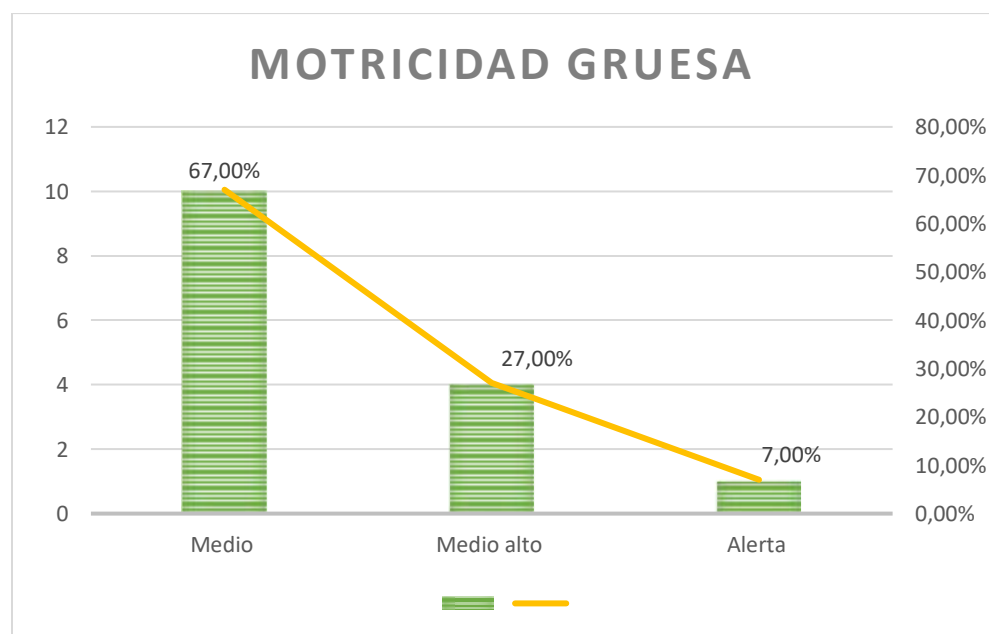
Motricidad gruesa

Variable	f	%
Medio	10	67
Medio alto	4	27
Alerta	1	7
Alto	-	-
Total	15	100

Fuente: Niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Municipal Tierras Coloradas.

Elaboración: Karla Liliana Velez Jara

Figura 1



Análisis e interpretación

La motricidad gruesa, es la que hace referencia a todas las acciones que implican movimientos amplios y por ende a grandes grupos de músculos, refiriéndose a movimientos que implican a todo el cuerpo o parte de él. Guarda relación con la coordinación general, el tono muscular, el equilibrio del cuerpo, la posición, agilidad, fuerza, etc. (Martinez, 2016, p. 2)

Se pudo evidenciar en la tabla 1 y figura 10 niños que representan un 67% de la población, se encuentra en un nivel medio, 4 niños que equivalen a un 27% en medio alto, mientras que 1 niño que es un 7% se encuentra en alerta.

Los resultados obtenidos dan a conocer que más de la mitad de la muestra presentaron dificultad en habilidades relacionadas con la motricidad gruesa, en el equilibrio en actividades como: saltar, caminar en puntillas, realizar tres o más pasos en un pie, coordinación, en actividades como: hacer caballitos alternando los pies, agarrar la pelota, hacer rebotar y agarrar la pelota, saltar a pies juntos una cuerda a 25 cm de altura ; por lo antes mencionado una de las metodologías de enseñanza utilizadas por la maestra son los Rincones de juego aprendizaje, si bien es cierto mediante esta metodología se puede trabajar distintas actividades que mejoren la motricidad gruesa, por ejemplo en el rincón de la motricidad, de la danza entre otros, por lo tanto al evidenciar la importancia que tiene un correcto desarrollo de esta área en la vida tanto social, físico, intelectual y emocional, es importante que se incluyan actividades dirigidas al mejoramiento y fortalecimiento de estas destrezas motrices en los niños a fin de procurar un correcto desarrollo de dicha área y a nivel general.

**Entrevista aplicada a la Docente de Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Municipal
Tierras Coloradas.**

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Reciben un taller adicional de danza y música.

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

Rincones de Juego - Trabajo.

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

Dificultades de concentración, dificultades de conducta, dificultades de motricidad fina.

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

Adaptaciones curriculares y hablar con los padres.

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

Si, entre algunas de estos compromisos son compartir con sus compañeros, lavarse las manos antes de comer y ser solidarios.

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

La participación de los niños es buena.

Análisis e interpretación

En lo manifestado por la docente de aula, se pudo evidenciar su interés por el tema del desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que realizó algunas preguntas acerca del tema y además dio a conocer que ella había implementado la danza como una estrategia para fortalecer esta área, aparte de que es una actividad en la que los niños disfrutan mucho, aprender mejor a través del movimiento y el juego libre, esta estrategia usada por la docente es muy enriquecedora para los estudiantes ya que les permite desenvolverse de mejor manera en el aula, despierta su creatividad y los incentiva a su participación activa. Para Dutra (2015) bailar es expresar a través de los movimientos sus emociones al sentir el ritmo y dejarse llevar. El baile es una gran estrategia no solo para divertirse con los niños sino también para estimular su desarrollo físico, psíquico y emocional, se puede realizar tanto en la escuela como en el hogar permitiendo así afianzar lazos con los pequeños.

Además, la maestra dio a conocer que utiliza la danza como un recurso para mejorar la participación de los niños puesto que por medio de esta ellos se desenvuelven libremente brindándoles seguridad al compartir con sus pares, así mismo le permite desarrollar la autoestima, controlar su cuerpo, mejorar el equilibrio, reflejos, concentración y por medio del movimiento corporal el fortalecimiento de la motricidad gruesa.

Al igual que las estrategias, la metodología que utilizan las maestras para el proceso de enseñanza aprendizaje son imprescindibles en el proceso educativo. Debido a que una metodología que empodera al alumno como lo menciona Eugenia M. (2016) le permite vivir experiencias propias a través de la manipulación de los materiales, despertando la creatividad, haciendo al alumno protagonista en la construcción de su propio conocimiento,

sin límites ni barreras. En relación a este tema la docente mencionó que ella trabaja con rincones de Juego - Trabajo. Asiendo mención a este, como se puede constatar en lo mencionado en el Currículo de Educación Inicial (2014) los rincones de juegos son imprescindibles en el salón de clases ya que este le permite al niño desenvolverse de mejor manera en su interacción con su compañeros, un rincón importante que debería tener toda institución educativa es el rincón de motricidad el cual busca despertar en el niño los recursos que le permitan adquirir distintas habilidades enmarcadas dentro del área motora gruesa como lo son: el equilibrio, lateralidad, coordinación, mismas que son utilizadas para la realización de actividades básicas del ser humano, tales como; caminar, correr, saltar, bailar, jugar, etc.

Con respecto a los problemas de aprendizaje, Llanos (2018) menciona que son dificultades que presentan los alumnos en ciertas actividades escolares que requieren que se adecuen los objetivos, las cuales se atribuyen a ciertos factores asociados entre dificultades psicomotrices, organización espacial o de ritmo, situaciones desfavorables a nivel social, económica o cultural, la atención y concentración, así mismo dependen de las estrategias y/o metodologías utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En cuanto a las dificultades en motricidad fina se pueden dar por falta de maduración en el área de motricidad gruesa que es el problema analizado, basándonos que en el desarrollo del niño la ley de lo general a lo específico nos da la pauta que lo primero que logra controlar el niño son sus movimientos amplios como son los de los brazos para luego controlar los más específicos que serían las muñecas los dedos, entre otros , podemos mencionar que esto se da por la deficiencia en su estimulación, ya que en ocasiones se busca trabajar motricidad

fin de dejando de lado los aspectos que intervienen en la motricidad gruesa cuyo desarrollo es fundamental en edades tempranas.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación estuvo destinada a analizar el uso del juego como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Municipal Tierras Coloradas, en la cual se realizó un diagnóstico y se utilizó diferentes métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de información relevante y por ende dar cumplimiento a los objetivos específicos.

De acuerdo al primer objetivo: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, para dar cumplimiento, se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, cuyo resultado fue, que el 67% de la población se encuentra en un nivel medio, el 27% medio alto y el 7% en alerta, evidenciando que existe un problema en el área motora gruesa, las dificultades presentadas fueron en habilidades de equilibrio y coordinación, en actividades como: saltar alternando los pies, mantener el equilibrio, atrapar un balón y lanzarlo, saltar con pies juntos, reflejando así el problema planteado, resaltando que la docente supo manifestar que existe un problema en motricidad fina, podemos argumentar que es el resultado de la falta de estimulación en el área motora gruesa, Corroborando con Sancho (2016), quien menciona que el desarrollo motriz grueso en los niños es importante en los primeros años, siendo fundamental en esta etapa ya que van experimentando consiguiendo mayor destreza, es así que en la edad de 3 a 5 años los educandos realizan los movimientos con mayor orientación espacio temporal, mejor coordinación y equilibrio, puesto que todo ser humano necesita moverse, coger cosas, tirarlas, entre otras. Por esto es importante el trabajo de la motricidad en las escuelas, y en casa, así como en la motivación a ello, debido que existen pequeños que les cuesta más que otros, andar, correr, ya que cada uno necesita su tiempo de desarrollo.

Con respecto al segundo objetivo: conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, se planteó una entrevista dirigida al docente que permitió conocer que los rincones de Juego - Trabajo son las más utilizadas, los cuales son estrategias que transmiten a los docentes los recursos y actividades necesarias para poder dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes. La Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial (2014) señala que: Todo centro de Educación Inicial debe contar con un espacio destinado a los rincones, ya sea en un área compartida o en el aula de cada grupo de edad. Los educadores y docentes son responsables de diseñar los rincones, implementarlos, acompañar a los niños y jugar con ellos para estimular el aprendizaje, supervisar constantemente el orden, limpieza y buen estado de los materiales, y renovar o cambiar periódicamente los rincones, sobre todo si los niños demuestran que han perdido el interés (p. 23). Siendo uno de los más necesarios el rincón de motricidad ya que busca dotar al niño de recursos para el desarrollo de habilidades y destrezas que los encaminan hacia el manejo espacio-temporal. Esta unidad proporciona sugerencias de juegos y ejercicios que se enfocan hacia el desarrollo de la motricidad gruesa. Presenta los ejercicios con diferentes grados de dificultad. En este rincón los niños y niñas desarrollan la motricidad gruesa: gatear, pararse, caminar, deslizarse, trepar, saltar reptar, entre otras actividades. Les ayuda a desarrollar progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal. Pueden armarlo al interior como al exterior del aula (Ministerio de Educación, 2014, p.31).

Referente al tercer objetivo: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa, por medio de distintos tipos de juegos infantiles, se realizó una guía metodológica, denominada “Mi mágico mundo de juegos” que constan de 40 actividades, contemplando diversos juegos a desarrollarse tanto dentro del aula como fuera de ella, con materiales de

fácil acceso y que sobre todo están destinadas a trabajar el movimiento a través del disfrute y gozo de cada uno de los juegos planteados, destinadas al uso de los docentes con la finalidad de fortalecer la motricidad gruesa y por ende las dificultades encontradas en la investigación. Corroborando con Huizinga (como se citó en Caballero, 2016), quien expresa que el juego es una manifestación innata de todo ser humano; que permite trabajar movimientos, equilibrio, agilidad y fuerza del cuerpo, permitiendo estimular la motricidad gruesa a través de la aplicación de juegos que le faciliten al niño alcanzar de manera satisfactoria su desarrollo óptimo en las diferentes áreas de aprendizaje, especialmente a la que comprende a la motricidad, a través del conocimiento de su propio cuerpo y control del mismo.

h. CONCLUSIONES

- El diagnóstico nos permitió identificar que, más de la mitad de niños de 4 a 5 años presenta problemas de habilidades de motricidad gruesa (equilibrio, coordinación psicomotriz) lo que incide en la correcta evolución de otros aspectos psicomotores.
- Se conoció que la docente aplica la metodología de Juego – Trabajo en su jornada diaria.
- Se diseñó una guía de juegos denominada “Mi mundo mágico de juegos”, la cual cuenta con toda la información necesaria destinadas a fortalecer y alcanzar el desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual será de mucha utilidad y facilita el trabajo docente.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la maestra evaluar de manera constante el desarrollo motor grueso en el que se encuentra cada niño, mediante la aplicación de distintos instrumentos que identifiquen el nivel en esta área, para así poder trabajar y aplicar estrategias de manera oportunamente.
- La maestra debe estar en constante capacitación sobre las distintas metodologías que se pueden utilizar en el aula de clases, con el fin de aplicarlas dentro del procesos de enseñanza aprendizaje con los niños, tomando en cuenta el juego como una técnica metodológica de enseñanza y no solo como un momento de diversión, al contrario, utilizar las características del juego para lograr un mejor proceso de enseñanza aprendizaje.
- Que se aplique la guía de juegos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niveles iniciales de educación siendo un instrumento que aporte al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños por medio del gozo y disfrute de estas actividades.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Arangón, G. (2015). Capítulo III. Importancia del Juego. Recuperado el 29 de Mayo de 2020, de [catarina.udlap.mx:
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf)
- Baena Extremera, A. y Ruiz Montero, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, 7, 38, 73-86. *Buytendijk, F. J. J. (1935)*. Recuperado el 28 de junio de 2020 de: el juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid.
- Bilski, E. (S.f). características de los juegos Recuperado el 28 de junio de 2020, de *características.de.com*: <https://www.caracteristicass.de/juegos/>
- Cardenas, M. (6 de agosto de 2019). Clasificación de los Juegos Recuperado el 01 de junio de 2020, *Clasificación.de.org*. de: <https://www.clasificacionde.org/clasificacion-de-juegos/>
- Castro, C. I. (11 de Septiembre de 2012). Tipos de Juegos motores. *Scribd*. Recuperado el 28 de junio de 2020, de *es.scribd.com*: <https://es.scribd.com/doc/105654105/El-concepto-de-juego-motor-y-los-tipos-de-juegos-motores-y-su-aplicacion-los-campos-de-conocimiento-y-practica-de-los-juegos-motores>
- Cisneros, C. A., y Fonseca, T. (2017). Guía de juegos aprendo a ser feliz jugando para el desarrollo de la motricidad gruesa. Universidad de Chimborazo. Recuperado el 05

de Junio de 2020, de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3770/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0031.pdf>

Correales, B. ., (junio de 2015). *Las habilidades motoras gruesas*. Recuperado el 21 de septiembre de 2020, de Escuela para Padres: <http://www.parentsincollege.co/wp-content/uploads/2015/06/Las-habilidades-motrices-gruesas.pdf>

Chóliz, M., y Lamas, j. (21 de junio de 2017). “¡Hagan juego, menores!”, *revista española de drogodependencias*, 15. Recuperado el 28 de junio de 2020, de Yoriginales: http://www.azarplus.com/fotos/file/21_06_17/JuegoMenores_Ludens_Mariano2017.pdf

De la Cruz, L. M. (2018). Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal. Corporación Universitaria Minuto de Dios – Seccional Bello. Recuperado el 10 de junio de 2020, de: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3249/TLPI_CruzLuz_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Diaz, A. A., Flores, M. O., y Moreno, R. Z. (2015). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande – Sahagún. Fundación universitaria los libertadores. Recuperado el 16 de Junio de 2020, de Fundación universitaria los libertadores.: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Fernández, C. E. (2015). Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del centro educativo “Amable Arauz”, de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014 - 2015. Universidad de las fuerzas armadas. Recuperado el 14 de Junio de 2020, de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>

Fernández, D. Y., Ortiz, M. M., y Serra Larin, S. (enero - marzo de 2015). Importancia del juego, InfoHEM. Recuperado el 28 de junio de 2020, de [researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos](https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos)

Gallardo López, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, 04. Recuperado el 01 de Junio de 2020, de https://www.researchgate.net/publication/324363292_teorias_del_juego_como_recurso_educativo

Gallardo-López, J. A., García-Lázaro, I., y Gallardo-Vázquez, p. (agosto de 2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *ResearchGate*. Recuperado el 28 de junio de 2020, de 5(8), 15. doi:https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.34117%2Fbjdv5n8-066?_sg%5B0%5D=oKfelU08No96JaPjm7PgTS2pVpSOHjARpXfel5c5tGuGDzvofCGmulUYNUOEeUgXnTvbDZnrUrPFhjt8dZqEDC3LA.44uE2ytjvKICnGkZ9a5O87ftd4Q0rb26Xsr5C5ztqGbD_Q3yXvBNI4yRN326QvIzN4E0C

- Gil, E. F., Romance, G. Á., y Nielsen, R. A. (2018). Deportes y recreación. *dialnet*. Recuperado el 28 de junio de 2020, de (FEADEF), Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- G, L., Irwin Arjumand, y Hertzman, S. (junio de 2017). Desarrollo de la Primera Infancia *Google académico*. Obtenido de Desarrollo de la Primera Infancia: Un Potente Ecuilibrador: 158.232.12.119/social_determinants/publications/early_child_dev_ecdkn_es.pdf
- Llamosas, M. G. (2017). El Juego infantil y las desigualdades Sociales (en línea). Universidad Católica Argentina. Recuperado el 28 de Junio de 2020, de Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/tesis/juego-infantil-desigualdades-sociales.pdf>
- Maganto, C. y Cruz, S. (2018). Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia <http://www.sc.ehu.es/>. Recuperado el 01 de Agosto de 2020, de: http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf
- Martínez, C. (11 de septiembre de 2017). El rol del docente en el juego, *Lifeder.com*. Recuperado el 01 de junio de 2020, de Lifeder.com: <https://www.lifeder.com/rol-del-docente/>

Martínez, A. y Bravo de Laguna, M. G. (2018). Motricidad gruesa, *Universidad Nacional de la Plata*. Recuperado el 02 de junio de 2020, de Colección de trabajos presentados en eventos. :

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13807/ev.13807.pdf

Moreno Murcia, J. A. y Rodríguez García, P. L. (s.f.). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. *Facultad de Educación. Universidad de Murcia*. Recuperado el 02 de agosto de: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

Ministerio de Educación. (2014). Currículo de educación inicial. Quito.

Ministerio de Educación. (2014). Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial. Quito.

Quispe, M. P. (2016). Actividades para mejorar la motricidad, Universidad Andina. Recuperado el 14 de junio de 2020, de Universidad Andina.: http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/3284/T036_43220904_S.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Radoy, P. y Jaione. (2018). Maduración del desarrollo motor. *Guía para padres sobre el desarrollo infantil*. Recuperado el Junio de 2020, de desarrollomotorinfantilblog: https://desarrollomotorinfantilblog.wordpress.com/leyes_de_maduracion_del_desarrollo_motor/

Rodríguez, W. E. (01 de enero de 2018). Etapas del desarrollo. *Cognifit, salud, cerebro y neurociencia*. Recuperado el 12 de junio de 2020, de cognifit.com: <https://blog.cognifit.com/es/teoria-piaget-etapas-desarrollo-ninos/>

Rosada, H. S. (Abril de 2017). Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de pre primaria. *Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria*. Recuperado el 05 de junio de 2020, de recursosbiblio.url.edu.gt: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>

Rubio, N. M. (2020). Desarrollo motor. *Psicología y mente.com*. Recuperado el 02 de Junio de 2020, de [Psicología y mente.com](https://psicologiaymente.com): <https://psicologiaymente.com/salud/tipos-de-motricidad>

Ruiz, R. A. y Ruiz, R. I. (2017). Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina. (*Grupo Compas. ed., Vol. 1*). (*Compas, & G. d. Pedagógica., Edits.*) *Guayaquil, Ecuador*. Recuperado el 08 de junio de 2020, de Grupo de capacitación e investigación pedagógica: <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

Santamaría, V. y Santamaría Varón, J. Á. (Universidad de Tolima de 2016). Importancia de los juegos en el desarrollo motriz, <http://repository.ut.edu.co/>. Recuperado el 19 de junio de 2020, de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DE%20EL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>

Sevilla, A. (enero de 2017). Actividades para desarrollar la motricidad gruesa. *orientacionandujar.es*. Recuperado el 03 de junio de 2020, de Centro Concertado de Educación Especial “Ángel Rivière”: <https://www.orientacionandujar.es/wp->

content/uploads/2017/01/Actividades-para-desarrollar-la-MOTRICIDAD-GRUESA.pdf

Semino, Y. G. (2016). Nivel de psicomotricidad gruesa, *repositorio institucional Pirhua*. Recuperado el 01 de junio de 2020, de Universidad de Piura: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Torrado Lois, C. (2019). Promoción y vigilancia del desarrollo saludable de la primera infancia, derechos y juego. *Quaderens d' animacio Social Revista semestral para animador@s y educador@s sociales*(30), 18. doi:1698-4404

Uriarte, M, Julián, (marzo de 2020). 10 características del juego. Características. Recuperado el 01 de junio de 2020, de [caracteristicas.co](https://www.caracteristicas.co/juego/): <https://www.caracteristicas.co/juego/>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

PROPUESTA ALTERNATIVA



**JUEGOS INFANTILES PARA TRABAJAR MOTRICIDAD
GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

“MI MUNDO MAGICO DE JUEGOS”

AUTORA:

Karla Liliana Velez Jara

LOJA - ECUADOR

2020

65

TÍTULO: Mi mundo mágico de juego

1. Presentación

El juego es un derecho que tiene todo niño, niña y adolescente puesto que por medio del mismo van desarrollando y descubriendo, distintas destrezas y habilidades que serán empleadas en su vida cotidiana, el movimiento que realiza a través de estas actividades es una herramienta primordial para la formación de la autoestima y sobre todo la evolución de la motricidad en el infante.

Por su parte la motricidad gruesa son las habilidades que le brinda a la persona una mayor autonomía, le permite realizar las actividades que se le presente, es nuestra capacidad para **mover** los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el **equilibrio**, de la agilidad, fuerza y velocidad necesaria en cada caso, el desarrollo de estas destrezas es importante al momento de la interacción con otros.

La presente propuesta consiste en la elaboración de una guía, la cual contara con la recopilación de algunos tipos de juegos, sus objetivos a desarrollar, los materiales necesarios para su ejecución, el tipo de juego al que pertenece, así mismo consta con los indicadores de evaluación de cada uno de ellos. Con el fin de dar solución a la problemática encontrada en los niños de 4 a 5 años, dando prioridad al desarrollo de las habilidades motrices gruesas, y a las dificultades encontradas en la ejecución de las mismas.

2. Justificación

La motricidad gruesa es aquella que engloba distintas destrezas y habilidades que se van desarrollando en el niño de forma progresiva conforme a su crecimiento, como lo es la coordinación, equilibrio, expresión corporal, entre otras, mismas que le permitirán realizar movimientos coordinados, complejos y desenvolverse de forma natural en actividades que involucren el control de su propio cuerpo, tales como caminar, correr, saltar, e incluso comer solo, vestirse, asearse, et., llevando al niño a obtener una independización y formar su autoestima.

La aplicación de juegos infantiles como recurso para mejorar y desarrollar las habilidades motoras gruesas en los niños de 4 a 5 años es muy importante ya que jugar es una necesidad para los más pequeños, siendo parte fundamental de su desarrollo y crecimiento, a esto le sumamos todos los beneficios que aporta el practicar actividades al aire libre.

El juego como recurso didáctico será muy significativo en el trabajo con los infantes, ya que permitirá en los niños desarrollar habilidades y destrezas tales como; coordinación, equilibrio, agilidad, etc., necesarias para controlar sus movimientos básicos como caminar, correr, saltar, que ayudarán en edades más avanzadas la adquisición de nuevas habilidades que están dentro del desarrollo motor.

Evidenciando la importancia que tiene el juego en el desarrollo integral del niño y so re todo resaltando su relevancia dentro del trabajo de la motricidad gruesa, se ha visto necesaria la creación de una guía de juegos, los cuales están diseñados con la finalidad de fortalecer las destrezas motoras gruesas, las cuales incluyen, saltar, caminar, correr, gatear, reptar, entre otras, rescatando en todas ellas el gozo y disfrute en su ejecución.

3. Objetivos

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica de juegos infantiles para el desarrollo y fortalecimiento de la motoras gruesas en los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Municipal Tierras Coloradas.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos infantiles para favorecer el desarrollo de las motoras gruesas.
- Proporcionar una guía de juegos infantiles a la institución con el fin de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.

4. Contenido

El desarrollo motor

El desarrollo motor es de suma importancia en el ser humano le da la capacidad al cuerpo de mantener el equilibrio de controlar su propio cuerpo, mediante la adquisición de distintas habilidades, los resultados de la estimulación en esta área o falta de la misma, se ve reflejada en actividades como; patear un balón, agarrar una pelota, trepar, brincar.

El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que este desarrollo se ve influenciado por diversos factores dentro de los cuales se destacan la herencia, el ambiente, la maduración, el contexto y la cultura.

Esquema corporal

La motricidad gruesa implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad, por lo tanto, se ha considerado como la base sobre la cual se consolida el posterior desarrollo del individuo, parte de este desarrollo es el conocimiento del esquema corporal.

Se lo puede definir como la representación que tenemos de nuestro cuerpo, es decir la imagen mental que tenemos de él, por ejemplo, como estamos ubicados con respecto al lugar, el reconocimiento de los diferentes segmentos (cabeza, tronco, extremidades), de sus posibilidades de movimiento y de acción, así como de sus diversas limitaciones. Del conocimiento de este y de la el conjunto de otros procesos tanto neuronales como cognitivos

resulta el movimiento, los resultados de dicho movimiento y la percepción del cuerpo de otros que sientan las bases sobre las que se va a elaborar la percepción del cuerpo propio.

Son variadas las habilidades y destrezas que se van adquiriendo con el desarrollo motor y cada una de ellas es importante, ya que la falta de estimulación en alguna puede traer consecuencias en la correcta adquisición de la siguiente, a continuación, se describe cada una de ellas:

- **El equilibrio**

Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema gmotor (supino, prono... de pie) proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio. (Santiago y Padilla, 2010, p.19)

- **Ajuste postural** es el conjunto de actitudes que permiten al cuerpo organizar las acciones y prepararse de una manera más eficiente para actividades motoras con una buena ubicación en el espacio.
- **Postura** es cada una de las posiciones relativas de cada segmento del cuerpo en relación a los segmentos adyacentes y el cuerpo en su totalidad. Requiere un mínimo de esfuerzo y tensión muscular, además de equilibrio.
- **Lateralidad** es la capacidad para controlar ambos lados del cuerpo, juntos o separadamente; es la base motriz de los conceptos espaciales. “Se denomina lateralidad a una actividad o una función particular que ocurre más frecuentemente a

un lado del cuerpo que en el otro y/o que tiene una representación en un hemisferio cerebral o en el "otro". La lateralidad puede estabilizarse y afirmarse fundamentalmente mediante los ejercicios de coordinación. Dentro de la misma encontramos los siguientes aspectos

- **Derecha (Dextrismo)** es la mayor habilidad, en los miembros del lado derecho que los izquierdos.
- **Izquierda (Sinistrismo)** es la mayor habilidad en los miembros del lado izquierdo, que se da en el 5% de las personas: se diferencian en sinistrismo heredado y adquirido. (Diccionarios Rioduero Psicología).
- **Direccionalidad**, es proyectar en el espacio externo los conceptos de su lado derecho e izquierdo. Es la compenetración del espacio externo del cuerpo e incluye el conocimiento de las direcciones con relación a izquierda, derecha, dentro y fuera, arriba y abajo. La proyección de sí mismo en el espacio y el juicio acerca de las distancias entre objetos.
- **Coordinación general (Gruesa)** Es el resultado del desarrollo de los músculos esqueléticos o músculos largos para producir un adecuado movimiento total del cuerpo. Es una actividad neuromuscular en la que interviene el mayor número de grupos musculares, dando origen a movimientos amplios. Está orientada por la integración de las funciones del sistema nervioso y muscular en forma armónica y ordenada.
 - **Coordinación ojo - pie** (Óculo - Podal) hace referencia a la capacidad del sujeto a realizar movimientos que cumplen una finalidad determinada donde intervienen los agentes ojo – pie (Jimenez, 2013, pp. 16-18).

Movimiento corporal

El movimiento corporal puede abordarse desde dos enfoques: uno positivista, en el cual el movimiento es entendido como el desplazamiento del cuerpo en un espacio o como una máquina en movimiento para facilitar la adaptación al entorno. En este enfoque, el aprendizaje motor va de lo sencillo a lo complejo y está determinado por factores como las preferencias individuales al movimiento, la experiencia positiva que se adquiera y el medio ambiente que rodea el individuo. El segundo enfoque es la expresión del cuerpo a través de los gestos. El acto de expresar sus sentimientos, emociones a través de movimientos de cuerpo. (Correa y Correa, 2010)

Tipos de juego.

Juego motor: es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos

objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Estos dos conceptos nos permiten concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor (Castro, 2012, p.1).

Olmeda, Garrido, y Sánchez (2018) En su trabajo describen los siguientes tipos de juego:

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

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. (pp. 10 – 12)

Juego competitivo: son juegos que requieren el cumplimiento de reglas. Los niños aprenden 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. (Rodríguez, 2019, p.11)

Los niños a largo de su vida conforme van creciendo van desarrollando un tipo de juego acorde a su edad lo utilizan como una forma de comunicación y de interactuar con las personas que los rodean, ya que le permite expresar sus emociones sentimientos e ideas porque no solo pone en práctica sus conocimientos sino también le permite adquirir los de sus compañeros de juego, es por eso que muchas veces buscan expresar estas nuevas adquisiciones dentro del hogar y es deber de las madres evidenciar si ese aprendizaje es acorde para su hijo o no.

5. Metodología

La presente guía está dirigida a los niños de 4 a 5 años, con la finalidad de afianzar y desarrollar las habilidades motrices, consta de 40 actividades, que están planteadas con una duración de 40 minutos cada una, en las cuales se busca ejecutar distintos juegos, tanto grupales como individuales, sin embargo, se debe tomar en cuenta que la evaluación se debe realizar de forma individual a cada niño en los aspectos particulares a trabajar.

Está conformada por distintos tipos de juego, encaminados a trabajar destrezas particulares, con materiales diseñados acordes a los mismos y a la edad del niño.

Al iniciar cada actividad se realizará una motivación, que se dará desde un cuento, una canción, rimas hasta pequeños juegos. En la misma se dará a conocer cada uno de los aspectos a evaluar, los cuales serán registrados a través de una lista de cotejo, anexada en la misma guía.

6. OPERATIVIDAD				
No	Contenido	Actividad	Material	Logros a alcanzar
1.	Equilibrio Izquierda y derecha Desplazamientos alternados.	Malabarista Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Dividir el grupo en 2 equipos. Realizar desplazamientos manteniendo el equilibrio con objetos sobre la cabeza.	<ul style="list-style-type: none"> • Borrador • Libro • Regla. • Cinta adhesiva de 2 colores. 	Se desplaza con equilibrio sin dejar caer el objeto.
2.	Coordinación Reptar. Desplazamientos en línea recta.	“Los reptiles” Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Se dividirá a los alumnos en dos grupos. Adoptar la posición de reptar y desplazarse atrapando objetos. Cada equipo contara con 10 objetos que tendrán que trasladar usando su fuerza muscular. El equipo que logre movilizar los objetos en menos tiempo será el ganador.	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas pequeñas • Cinta adhesiva 	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso sin elevar el pecho.
	Imita Movimientos. Saltos a pie juntos. Izquierda y derecha.	“Aeróbicos” Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación, armar grupos y explicación de las reglas del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Pompones • Grabadora • Flash memory 	Imita los movimientos realizados por el profesor.

3.		<p>Los niños deberán ir observando y copiando los movimientos, luego se cambiarán los movimientos en los que se trabaje todas las partes del cuerpo con ayuda de materiales externos.</p> <p>Se culminará la actividad con ejercicios de relajación y respiración para hacer volver a los niños a la calma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distintivos. 	
4.	<p>Ubicación espacial.</p> <p>Desplazamientos en círculo.</p> <p>Salto con pies alternado.</p>	<p style="text-align: center;">“Bailando”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular.</p> <p>Presentación y explicación de las reglas del juego.</p> <p>Se traza un círculo de tamaño mediano en el centro del patio.</p> <p>Baile en el espacio marcado.</p> <p>Para la música y los niños se quedan quietos en donde están.</p> <p>Cuando vuelve a sonar la música todos vuelven a bailar, pero ahora todos dentro del círculo trazo. El último en entrar al círculo queda eliminado. .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Música • Objetos del aula. • Cajas de cartón pequeñas. 	<p>Mantiene la coordinación al realizar distintos desplazamientos.</p>
		<p style="text-align: center;">“Lanza y atrapa”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza. 	

5.	Lanzamientos.	<p>Presentación y explicación de las reglas del juego.</p> <p>Formar parejas.</p> <p>Deberán lanzar de un lado al otro un objeto y tratar de atraparlo sin que caiga al piso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsas con arroz. • Tapas de cartón. 	Mantiene la coordinación al realizar distintos desplazamientos.
6.	<p>Nociones espaciales</p> <p>Expresión corporal.</p> <p>Desplazamiento con el pecho hacia arriba y las palmas de la mano en el piso.</p>	<p>“Los cangrejos”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular.</p> <p>Presentación y explicación de las reglas del juego.</p> <p>Imitar el sonido y el movimiento de los animales.</p> <p>Pasar por un túnel, con la posición de las palmas en el piso y el pecho hacia arriba.</p> <p>Luego de esto se realizará un tren con todas las cajas y se bailará por todo el espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 6 cajas de cartón • Ulas Ulas. • Tarjetas. 	Se desplaza de forma continua en posición de cangrejo.
7.	<p>Trabajo en grupo</p> <p>Ubicación espacial</p>	<p>“Banderitas atrevidas”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego.</p> <p>Dividir a los niños en 2 grupos.</p> <p>Repartir a los niños las banderas a un grupo banderas rojas y al otro de color blanco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Banderas de color rojo y blanco 	.

	Desplazamientos alternados.	<p>Un niño con bandera blanca se coloca en el centro del espacio del juego.</p> <p>Un niño con bandera roja se ubicará delante del niño que está en el centro. Así sucesivamente hasta logara armar una</p> <p>Realizar las acciones pedidas por el docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva 	Se desplaza manteniendo el equilibrio sin salirse de la línea.
8.	Desplazamientos con pies alternados.	<p align="center">“Telaraña”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular.</p> <p>Presentación y explicación de las reglas del juego.</p> <p>Crear una tela de araña, con cinta sobre el piso, con tarjetas sobre ella.</p> <p>Los niños deberán pasar caminando siguiendo la figura y rescatando a los animales que se encuentran atrapados en ella, siguiendo las indicaciones de la maestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas Bon • Lápiz • Cinta adhesiva. 	Se desplaza alternando los pies, (talón unido a la punta del pie) y manteniendo el equilibrio al no salir de las líneas.
9.	Coordinación rítmica.	<p align="center">“Los Carros Chocones”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular.</p> <p>Presentación y explicación de las reglas del juego.</p> <p>Se forma al grupo en parejas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música divertida. • Parlantes. 	Coordina sus movimientos con los de su compañero al bailar.

	Trabajo en grupo. Ubicación espacial.	Cuando empiece a sonar la música cada pareja dispersa por todo el espacio empiezan a bailar. Cuando la maestra da la orden se cambian de pareja. Se vuelve a caminar bailando al ritmo de la música, intentando no chocar con las otras parejas.		
10.	Equilibrio. Tonicidad muscular. Resistencia. Saltos con pies juntos.	<p align="center">“Carrera de manos”</p> Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Se forma al grupo en parejas. Se traza un camino serpenteado en la mitad del lugar de juego. Luego cada pareja se ubicará en el camino trazado de la siguiente manera: uno de los niños pondrá las palmas de la mano en le pis y el otro compañero se agarrará de los tobillos. Al ritmo de la pandereta tocada por la maestra se empezarán a desplazar sin salirse del camino.	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva • Cajas de cartón pequeñas. 	Logra movilizarse manteniendo la posición de carretilla.
		<p align="center">“La bolita”</p> Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Una pelotita pequeña 	

11.	<p>Motricidad fina</p> <p>Lanzamientos</p> <p>Fuerza muscular</p>	<p>Se ubica a los niños sentados en el suelo formando un círculo.</p> <p>Se reparte trozos de papel a todos los niños.</p> <p>Se le entrega a uno de los niños una bolita pequeña.</p> <p>El niño que tiene la bolita la enredará con el papel entregado por la maestra ya la seguirá pasando a todos sus compañeros.</p> <p>Luego de haber obtenido una bolita de mayor tamaño los niños se dirigirán al rincón de la puntería.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trozos de papel. • Tablero de la puntería 	<p>Realiza lanzamientos con dirección, con ambas manos.</p>
12.	<p>Reconocimiento de las partes del cuerpo.</p> <p>Equilibrio</p> <p>Derecha e izquierda en manos y pies.</p>	<p style="text-align: center;">“Juguemos con el cuerpo”</p> <p>Ejercicios de calentamiento con todos los niños.</p> <p>Explicación del juego y se formara grupos de 6 personas.</p> <p>Dos equipos, sentados en fila india, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer, luego vendrá otro de cada equipo y deberá sumarse.</p> <p>Luego que todos los equipos hayan cumplido con cada indicación de las tarjetas pasaran al tapete de huellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas • Tapete de huellas. 	<p>Mantiene la postura durante 30 segundos sin apoyo.</p>

13.	Expresión corporal. Velocidad.	<p align="center">“El Juego del Mango”</p> <p>En primer lugar, se procederá a realizar ejercicios de calentamiento con todos los niños. Explicar las reglas de juego. El mago (adulto en este caso) llevará la “bola de cristal” mientras que los niños y niñas se situarán detrás de una línea imaginaria. El mago convertirá con sus poderes y su bola de cristal a los niños en los animales que él decida y ellos tendrán que salir de la línea imaginaria imitando al animal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Cinta adhesiva de colores fuertes. 	Imita los movimientos del animal
14.	Precisión.	<p align="center">“Raqueta globo”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Construir una raqueta con tubo de papel. El niño deberá tratar de golpear el mayor número de veces posibles el globo en un tiempo determinado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tubo de cartón de 60cm. • Globos grandes. 	Tiene precisión al golpear el globo con el tubo del cartón,
		<p align="center">“Camino de serpientes “</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Esta actividad puede ser acompañada por música.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta Adhesiva 	

15.	Equilibrio Coordinación Desplazamientos alternados.	Los niños deben seguir las líneas dibujadas en el suelo al compás de la música. La única consigna es no salirse de las líneas. Se puede pedir a los niños que lleven un objeto en la mano, por ejemplo, una pelota de pimpón (el huevo de la serpiente) en la palma extendida.	<ul style="list-style-type: none"> • Música divertida. • Pelotas de pim-pom. 	Mantiene el equilibrio llevando el objeto en la palma de la mano.
16.	Saltos. Desplazamientos. Imitación de expresiones faciales.	<p style="text-align: center;">“Saltando círculos “</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Los niños deben avanzar saltando de círculo en círculo. Hay trayectorias con mayor nivel de dificultad que otras. En ambas trayectorias se puede solicitar a los niños que: salten a pie juntos hacia adelante (como conejos). salten a pie juntos lateralmente. salten en un pie y luego vuelvan saltando en el otro. salten en un pie y luego en el otro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ulas Ulas • Tarjetas con gráficos de cara graciosas 	Mantiene el equilibrio al saltar a pies juntos.
	Coordinación	<p style="text-align: center;">“Carrera de zigzag”</p> <p>Realizar ejercicios de calentamiento y respiración. Dividir al grupo en 2</p>		

17.	Desplazamiento en zigzag. Equilibrio con un objeto.	explicar la actividad. sentar a los niños uno de tras de otro de acuerdo al grupo que pertenecen Empezar a realizar los recorridos con un miembro de cada equipo, deberán ir siguiendo el camino trasado, evadir los obstáculos que se encuentran en el mismo, al llegar a la línea de partido se le dará la indicación para que el siguiente participante pueda salir.	<ul style="list-style-type: none"> • Botellas plásticas • Arena • Objetos del aula • Cucharas plásticas • Limones. 	Mantiene el equilibrio sin dejar caer el objeto.
18.	Saltos con pies juntos. Coordinación. Memoria visual.	<p style="text-align: center;">“Al derecho y al revés”</p> Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Se ubicará una escalera en el suelo en la cual los niños deberán realizar distintos desplazamientos. Se ira aumentando la dificultad levantando la escalera a unos centímetros de distancia del suelo, se realizarán desplazamientos sin tocar los peldaños de la escalera.	<ul style="list-style-type: none"> • Escalera. • Elástico • Cinta 	Camina hacia atrás sin dificultad.
	Velocidad	<p>“La competencia de los mil globos “</p> Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Globos. 	

<p>19.</p>	<p>Coordinación Trabajo en grupo Cooperación Fuerza muscular</p>	<p>Se dividen los niños en 2 grupos con igual número de jugadores.</p> <p>Se prepara el espacio para el juego.</p> <p>A la señal del coordinador, los jugadores de ambos equipos deben intentar, en 10 minutos, pasar el máximo de globos posible, al lado contrario de la cancha.</p> <p>Cuando se haya cumplido el tiempo establecido, el animador debe dar una señal fuerte y clara y los jugadores deben suspender su actividad.</p> <p>Deberán ir evadiendo obstáculos puestos por el otro equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canastas plásticas. 	<p>Se desplazan con velocidad sin dejar caer el objeto de sus piernas.</p>
<p>20.</p>	<p>Velocidad Trabajo en grupo</p>	<p align="center">“Torres gigantes “</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular.</p> <p>Presentación y explicación de las reglas del juego.</p> <p>Se dividirá el grupo en 2 equipos.</p> <p>La maestra deberá ubicar las cajas a un lado del espacio de juego.</p> <p>Se dará las indicaciones y reglas del juego.</p> <p>Se les presentara imágenes de las figuras que deberán replicar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas de cartón grande. • Dibujos de las figuras a imitar. 	<p>Camina hacia atrás sin dificultad.</p>

	Ubicación espacial Memoria visual	Los niños deberán mover las cajas de una en una de un lado a otro formando la figura correspondiente, e ir manteniendo el equilibrio realizando las actividades pedidas por el director de la actividad.		
21.	Ubicación espacial Coordinación Gateo Memoria visual	<p align="center">“Trabajo de hormigas”</p> Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Preparar el recorrido. Los niños harán un recorrido para grabarse el camino. La actividad consiste en pedir a los niños que adopten la posición del gateo, y con los ojos vendados recorrer el lugar intentando encontrar las piedrecillas para ponerlas dentro de las cajas.	<ul style="list-style-type: none"> • Piedras o bolitas pequeñas. • Cajas de tamaño mediano. 	Gatea
	Trabajo en grupo	<p align="center">“El Gato y el Ratón “</p> Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Realizar un círculo entre todos los alumnos agarrados de la mano. Dos niños serán escogidos al azar	<ul style="list-style-type: none"> • Máscaras de gato y de ratón 	Realiza los desplazamientos en zigzag con velocidad.

22.	<p>Velocidad</p> <p>Desplazamiento en zigzag.</p>	<p>Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón.</p> <p>Los niños que forman el ruedo tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón te atrapa el gato, ratón te atrapa el gato si no te atrapa esta noche, mañana te atrapa'.</p> <p>Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes.</p>		
23.	<p>Salto</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Velocidad.</p>	<p>“madriguera de Conejos”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular.</p> <p>Presentación y explicación de las reglas del juego.</p> <p>Los participantes se agrupan de a tres.</p> <p>Dos de ellos se dan la mano formando la madriguera.</p> <p>El tercero se coloca dentro de ella.</p> <p>El jugador que no tiene madriguera queda solo.</p> <p>A una señal todos los conejos salen de la madriguera y se van a brincar con el solitario.</p> <p>A otra señal los conejitos van rápidamente a refugiarse en su madriguera y el que no tenía debe</p>	<p>Orejitas de conejos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zanahorias de fomix. 	<p>Realiza los saltos con los pies juntos y las rodillas flexionadas.</p>

		procurar refugiarse en una y así otro conejo quedará sin su madriguera.		
24.	Direccionalidad. Equilibrio Salto Direccionalidad Precisión	<p align="center">“Siguiendo huellas”</p> <p>Ejercicios de calentamiento muscular. Presentación y explicación de las reglas del juego. Se les hará preguntas a los niños para saber si conocen este juego Se les explicara las reglas del juego Se formará los niños en columnas para que vayan pasando de 1 en 1 Los niños deberán ir saltando cuadro por cuadro e ir siguiendo las indicaciones dadas por la guía y los gráficos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza blanca • Cinta adhesiva blanca • Pelota • Tarjetas con figuras. • Botellas plásticas. • Arena. 	
	Fuerza muscular Trabajo en equipo	<p align="center">“Futbol topos”</p> <p>Ejercicios de calentamiento Formar 2 grupos Esta actividad consiste en jugar futbol con una tela, en la cual se deberán ubicar en los lados y sostenerla con las manos para poder mover la pelota al arco contrario deberán realizar movimientos con la tela.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Una tela de 2m de largo x 1m de ancho, con una cancha dibujada y dos agujeros con 	Coordina los movimientos de sus extremidades superiores en cada huella ubicada.

25.		Ejercicios de relajación.	una circunferencia que sea un poco mayor a la medida de la pelota. en reemplazo de los arcos. Una pelota de plástico liviana.	
26.	Coordinación Concentración	<p style="text-align: center;">Circuito de concentración</p> <p>Preparación del espacio. La actividad consiste en un circuito de huellas que el niño deberá ir pasando de una en una saltando sobre ellas, intentando que su pie concuerde correctamente con la figura plasmada. Pasará al tablero de puntería en donde deberá pasar por lo menos un balón por los agujeros del tablero. Ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 6 círculos de diferentes colores, huellas de pies 6 pares, un tablero con 5 agujeros de diferentes 	<p>Coordina los movimientos de sus extremidades al realizar el salto en cada huella indicada. Realiza los lanzamientos controlando la fuerza y dirección del balón.</p>

			tamaños. 5 balones.	
27.	Resistencia Coordinación	<p align="center">Cangrejos kids.</p> <p>Ejercicios sencillos de calentamiento. Formar 2 grupos. Camino de ida: se deberá adoptar la posición de cangrejos y desplazarse en línea recta hasta el otro extremo. Camino de regreso: en la misma posición de cangrejo se le ubicara un balón cerca del niño, con la finalidad de que lo empuje y lo haga llegar al punto de inicio. Se terminará con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Balones grandes 	<p>Se desplaza en posición de cangrejo (apoyando las manos en el suelo y levantando el tronco) Coordina los movimientos de sus extremidades tanto superiores con inferiores al trasladarse de un extremo al otro.</p>
28.	Trabajo en equipo Resistencia Coordinación	<p align="center">El baile del tomate</p> <p>Se formarán parejas con todos los alumnos. La actividad consiste en ubicar un tomate en medio de la pareja, el cual deberá ser sostenido con la frente de ambos que estarán frente a frente, mientras bailan al ritmo de la música. Se terminará la actividad jugando al tren chuchuwua.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tomates 	<p>Mantienen un periodo largo el tomate en su posición inicial. Realizan movimientos acordes al ritmo de la música.</p>

29.	<p>Coordinación visomotora.</p> <p>Control del movimiento</p>	<p style="text-align: center;">La Rayuela</p> <p>Se formarán 2 grupos</p> <p>Este juego consiste en que cada niño deberá ir pasando de uno a uno los niveles, es decir lanza su ficha en el cuadro en donde se encuentra el número 1, que debe caer dentro del recuadro caso contrario perderá el turno y le dará paso al jugador del otro equipo, la actividad se realiza saltando en un pie. Para finalizar se realizarán ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza de color fuerte blanco, azul, fichas. 	<p>Salta a pies juntos</p> <p>Patea el balón hacia una dirección específica</p>
30.	<p>Equilibrio</p> <p>Agilidad</p>	<p style="text-align: center;">Los encostados</p> <p>La actividad consiste en que cada niño deberá tener un saco, ubicará sus los pies dentro del mismo, sosteniendo la parte superior del saco con las manos, ésta no debe sobrepasar su cintura, deberán desplazarse en línea recta, dando saltos hasta llegar al otro extremo.</p> <p>Que culminará la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saquillos que lleguen por lo menos hasta la cintura del niño, 	<p>Coordina los movimientos al saltar dentro del costal.</p>

31.	<p>Lanzamientos Fuerza muscular Precisión Velocidad</p>	<p style="text-align: center;">Atrapados</p> <p>Se formarán grupos de tres jugadores. Dos miembros del equipo se aplicarán a los extremos del espacio de juego, el otro niño se ubicará en el centro de los otros dos, los jugadores ubicados en los extremos deberán arrojar la pelota evitando que el jugador que se encuentren el centro la alcance. El balón deberá ser lanzado por alto y arraz de piso. Se culminará la actividad con ejercicios de relajación y respiración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas no demasiado pesadas 	<p>Lanza con precisión el balón a su compañero, controlando la fuerza ejercida sobre el mismo. Se mueve con velocidad de un extremo al otro.</p>
32.	<p>Equilibrio Concentración</p>	<p style="text-align: center;">Carrera de torturas</p> <p>El docente deberá límites deberá limitar el espacio de juegos marcando una línea de partida y una línea de llegada. Para iniciar la actividad todos los participantes deberán adoptar la posición de cuadrupedia, cierras colocar a una almohada sobre la espalda, a la señal del educador deberán desplazarse, en esa posición evitando que su almohada caiga al suelo. Se culminará la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Almohadas pequeñas 	<p>Se desplaza con seguridad manteniendo el objeto en su lugar.</p>

33.	<p>Concentración Coordinación Trabajo en equipo</p>	<p style="text-align: center;">Tunel de ula ula</p> <p>Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento.</p> <p>Cada equipo forma una fila tomados de las manos, luego de adoptar esta posición se le otorgará al niño que esta primero en la fila de cada grupo una ula ula, misma que deberán pasar por todos los miembros del equipo hasta llegar al último integrante sin soltarse de las manos.</p> <p>Se culminará la actividad con ejercicios de relajación y socialización sobre la dinámica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ulas ulas 	<p>Coordina correctamente los movimientos con su compañero al pasar la ula</p>
34.	<p>Fuerza muscular Concentración</p>	<p style="text-align: center;">Atados a globos</p> <p>Seles ubicar a cada niño un globo atados y tobillo con ayuda de un pedazo de lana.</p> <p>La actividad consiste en que los niños deberán ocupar un lugar que ellos deseen, la maestra dará instrucciones de que cada niño deberá intentar presentar el logo de todos sus compañeros, ayuda despide libre pero al mismo tiempo deberá evitar que reviente en el suyo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Globos grandes • Lana 	<p>Aplica la fuerza necesaria para reventar el globo.</p>

		Se terminará con ejercicios de relajación y respiración.		
35.	Equilibrio	<p style="text-align: center;">Estatuas de sal</p> <p>Cada niño toma una bolsita de arroz y se mueve libremente por la sala transportándola en equilibrio sobre sus hombros, cabeza, codos... El maestro da la siguiente consigna: “están en la isla de las estatuas de sal, es una isla encantada ya que quien no lleva una bolsita de garbanzos sobre su cabeza (hombros, codos) se congela”. Al niño que se le caiga la bolsita se volverá estatua.</p> <p>Ya terminada la actividad como ejercicio de socialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsitas pequeñas con arroz. 	Mantiene el equilibrio con objetos, controlando los movimientos de su cuerpo.
36.	Gateo Equilibrio Trabajo en equipo	<p style="text-align: center;">Los exploradores</p> <p>La actividad consiste en que los niños en primer lugar de Unamuno deberán cruzar de diferentes formas (gateando, caminando, corriendo, saltando en un solo bien, reptando, etc.), un puente armado con sillas. En una segunda fase el puente será cruzado por dos niños al mismo tiempo, los cuales deberán</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas. 	<p>Gatea</p> <p>Salta flexionando las rodillas.</p> <p>Cruza sobre las sillas caminado sin apoyarse en los bordes.</p>

		buscar la forma de cruzar ambos al mismo tiempo sin que ninguno de los dos caiga.		
37.	Santos Coordinación	<p style="text-align: center;">La sogá</p> <p>Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento.</p> <p>El juego consiste, en que dos niños una ubicado en cada extremo del lugar de juego, sostendrán cada uno al extremo de una sogá, un tercer participante se ubicará en el centro con la finalidad de saltar coordinando sus movimientos para que la sogá no toque sus pies, la función de los dos niños que se encuentran en los extremos, deberán hacer girar la cuerda.</p> <p>Para terminar la actividad se realizarán pequeños saltos en zigzag sobre la cuerda ubicada en el piso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Soga de dos metros de largo 	<p>Salta manteniendo el equilibrio</p> <p>Coordina los movimientos de sus manos al mover la sogá.</p>
38.	Equilibrio	<p style="text-align: center;">Saltando círculos</p> <p>Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento.</p> <p>El juego consiste en que los niños deben avanzar saltando de círculo en círculo. Debe haber trayectorias con mayor nivel de dificultad que otras,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aros plásticos 	<p>Realiza saltos a pies juntos.</p>

		<p>es decir terminada una ronda se pueden ubicar cada aro con mayor distancia con respecto al otro, se puede poner los aros haciendo un círculo o en línea recta, se puede formar una sola fila o varias.</p> <p>Como actividad final se pedirá a los niños que ordenen los arcos en su lugar.</p>		
39.	Velocidad resistencia	<p style="text-align: center;">Caballos y camellos</p> <p>Se dividirá grupo en dos equipos.</p> <p>Se les otorgará el nombre de camellos y caballos respectivamente, cuando el maestro nombre uno de los dos animales, el equipo cuyo nombre es el mismo que en un gran maestro deberá correr intentando llegar al otro extremo sin ser atrapados por los miembros del otro equipo.</p> <p>Se culminará esta actividad con una socialización sobre el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno. 	Se trasladan con velocidad.
	Velocidad Saltos.	<p style="text-align: center;">Camino de aros</p> <p>La actividad consiste en que uno a uno los miembros de los equipos deberán tratar de llegar al otro extremo siguiendo el camino marcado, pasando a</p>		Realiza los saltos a pies juntos

40.		<p>cada círculo saltando, en el momento en que los dos participantes se encuentren en el camino deberán jugar <<pedra, papel o tijera>>, el ganador seguirá avanzando, mientras que el perdedor deberá volver con su equipo, sin embargo, otro de sus compañeros deberá iniciar inmediatamente el recorrido para evitar que su contrincante llegue a la meta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aros plásticos 	
-----	--	---	--	--

6. Evaluación

La evaluación se ejecutará mediante la observación de los niños en el cumplimiento de cada una de las actividades, siguiendo los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica. Tomando en cuenta la lista de cotejo para marcar cada uno de los logros alcanzados en cada actividad.

Aspecto a evaluar:

- Mantiene el equilibrio.
- Realiza desplazamientos alternados.
- Se desplaza en línea recta coordinando y alternando los pies.
- Imita los movimientos en espejo.
- Salta con los pies juntos
- Salta alternando los pies (caballito).
- Se desplaza con el pecho hacia riba y las palmas de la mano en el piso.
- Realiza desplazamientos alternando los pies (talón unido a la punta del pie.)
- Coordina los movimientos con su compañero y al ritmo de la música.
- Corre con velocidad en espacios pequeños.
- Salta flexionando las rodillas.
- Ejerce la fuerza necesaria para mantener el objeto entre sus piernas.

7. Bibliografía

- Castro, C. I. (11 de Septiembre de 2012). Juego motor *Scribd*. Recuperado el 28 de junio de 2020, de es.scribd.com: <https://es.scribd.com/doc/105654105/El-concepto-de-juego-motor-y-los-tipos-de-juegos-motores-y-su-aplicacion-los-campos-de-conocimiento-y-practica-de-los-juegos-motores>
- Chochos, C. R. (Abril de 20015). juegos motores *repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “hispano américa” del cantón ambato” : <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/Rosana%20perez%20estimulacion%20TESIS.pdf>
- Jimenez, M. Y. (2013). El desarrollo motor. *dspace.utb.edu.ec*. Recuperado el 29 de Junio de 2020, de Universidad Técnica de Babahoyo.: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1265/T-UTB-FCJSE-BASICA-000024.pdf;jsessionid=5FE6931CF54BAC02869DBDF7CFA7684B?sequence=1>
- Planeta, G. (16 de Enero de 2019). Equilibrio. *innovacion en formaciòn personal* . Obtenido de La importancia del juego en la educación infantil: <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>
- Valle, K. C. (12 de Febrero de 2019). Desarrollo motor. *Kínder Cedros del Valle*. Obtenido de Conoce lo más destacado de nuestros kínders. ¿Por qué es importante el desarrollo psicomotor en los niños pequeños?: <https://blog.colegios-cedros-yaocalli.mx/kinders/importante-desarrollo-psicomotor-ninos>
- VARÓN, D. C., & VARÓN, J. A. (2016). *repository.ut.edu*. Obtenido de LA importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institucion educativa exalumnas de la presentación de ibagué – Tolima: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/la%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20motriz.pdf>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA

COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN

PARVULARIA.



“MI MUNDO MÁGICO DE JUEGOS”

Guía de juegos Infantiles para desarrollar la motricidad gruesa.

Autora: Karla Liliana Velez Jara

Loja - Ecuador

2019 - 2020



Actividad 1.

Tema: “Malabaristas”

Objetivo: Mejorar el equilibrio al desplazarse por los diferentes recorridos.

Tipo de juego: juego asociativo

Materiales: Un borrador, libro o regla y cinta de 2 colores.



Fuente: [Niño con libros en la cabeza vector, gráfico vectorial © blueringmedia imagen #95681150 \(depositphotos.com\)](#)

Procedimiento.

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

El docente deberá trazar en el piso distintos recorridos, líneas en zigzag, líneas onduladas y quebradas (se deberá trazar el mismo recorrido en otro espacio del aula para el otro grupo). Así mismo, se separa al grupo en 2 equipos, cada equipo tendrá un color de cinta diferente atada a su muñeca.

El guía le da los materiales a cada jugador. Sea este un libro, borrador o regla, previamente se marcan 2 líneas a cada extremo del lugar de juego (línea de partida y línea de llegada)

Cada jugador se ubica en la línea de partida de su recorrido correspondiente, de acuerdo al equipo al que pertenece, se coloca el instrumento en la cabeza (borrador, cuaderno, regla, en el caso de usarse regla esta debe ubicarse en la palma de la mano) el niño se desplaza por el lugar siguiendo los distintos recorridos, da una vuelta a su alrededor y vuelve caminando en línea recta a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar de vuelta a la línea de salida, le entrega el borrador al siguiente compañero. Quien lo colocara en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar

con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.

Se terminará la actividad realizando ejercicios de respiración y de relajación de músculos.

Finalmente se realizarán preguntas sobre la actividad realizada.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Se desplaza con equilibrio sin dejar caer el objeto.			

Actividad 2.

Tema: “Los reptiles”

Objetivo: coordinar movimientos para desplazarse arrastrando su cuerpo por el piso.

Tipo de juego: Juego competitivo

Materiales: 10 cajas pequeñas; cinta adhesiva



Fuente: [Aula Maternal: EL ARRASTRE](#)

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

El director de la actividad deberá trazar líneas quebradas en el suelo y ubicar los obstáculos en los lugares que el crea conveniente, dejando siempre un espacio libre para poder realizar los desplazamientos en posición de reptil.

Se dividirá a los alumnos en dos grupos, cada niño deberá realizar distintas actividades para alcanzar un objeto; empezara con desplazamiento, saltos y recorridos de líneas quebradas con obstáculos (en el camino de ida), hasta llegar al otro extremo en el cual se encontraran los objetos que deberá trasladar al otro extremo del salón, al llegar al extremo de los objetos deberá tomar uno y adoptar la posición de reptar (totalmente acostado boca abajo en el piso) y empezara a movilizarse en esta posición (para regresar al punto de inicio) realizando los desplazamientos con la ayuda de sus codos brazos y piernas sin despegar el pecho del piso y al mismo tiempo ir empujando el objeto con ayuda de sus manos, hasta llegar al otro extremo.

Cada equipo contara con 10 objetos que tendrán que trasladar. El equipo que logreo movilizar los objetos en menos tiempo será el ganador.

Se finalizará la actividad con ejercicios de respiración de relajación y con preguntas con respecto al juego realizado.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso sin elevar el pecho.			

Actividad 3.

Tema: “Aeróbicos”

Objetivo: Imitar movimientos corporales en espejo.

Tipo de juego: Juego asociativo

Materiales: Pompones; Grabadora; Flash memory



Fuente: ¡Niños imitando! Colección de Lucia Elizabeth Bueno Acevedo

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

El maestro pedirá a los niños ubicarse en línea recta con frente él, seguidamente proseguirá a realizar distintos movimientos: levantar las manos, levantar las rodillas, saltar, estiramiento de músculos, distintos pasos de baile, e incluso se puede trabajar con expresiones faciales, los niños deberán ir observando y copiando los movimientos que realice la persona que está en frente de ellos, siempre observando que mano o pie es el que se mueve sea este derecho o izquierdo (para esto es recomendable ubicar un distintivo en la muñeca de cada niño para reconocer izquierda y derecha), para hacer más fácil la imitación de los movimientos.

Luego se ubicará a los niños en un círculo y con ayuda de pompones los alumnos realizarán una coreografía con la música “Sapito” deberán ir los movimientos que realiza el maestro al ritmo de la canción.

Luego terminaremos la actividad con ejercicios de relajación y respiración para hacer volver a los niños a la calma y se realizaran preguntas acerca de la actividad realizada.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Imita los movimientos realizados por el profesor.			

Actividad 4.

Tema: “Bailando”

Objetivo: Mejorar la coordinación al realizar distintos desplazamientos.

Tipo de juego: juego asociativo.

Materiales: tiza, objetos del aula, cajas de cartón pequeñas.



Fuente: [Educación física Profesor David Chávez](#)

Procedimiento:

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Trazar varios círculos de tamaño mediano en el centro del patio.

Ubicar distintos obstáculos (cajas de cartón pequeñas) en los espacios vacíos o que separan cada círculo que los niños deberán saltar para evadirlos.

La actividad consiste en que el docente pondrá música y los niños deberán bailar por el espacio marcado con los círculos, evitando pisar las líneas que marcan al círculo y al mismo tiempo ir realizando saltos para evadir los obstáculos en el camino.

Cuando el guía lo desee va a poner en pausa la música y todos los niños deberán entrar al centro de cualquiera de los círculos, el ultimo niño en ingresar, ira saliendo del juego y se convierte en juez ya ayudara a observar que todos los niños realicen la actividad de manera correcta.

Cuando vuelve a sonar la música todos vuelven a bailar, pero ahora todos dentro de su círculo trasado. La actividad llega a su fin cuando quede solo un niño bailando.

Para finalizar se realizarán ejercicios de respiración y relajación. Se realizarán preguntas acerca de la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Mantiene la coordinación al realizar distintos desplazamientos.			

Actividad 5.

Tema: “lanza y atrapa”

Objetivo: Trabajar la precisión al lanzar y atrapar un objeto.

Tipo de juego: juego motor

Materiales: bolsas de arroz, tapas de cartón, tiza.



Fuente: [Resultado de imagen para juegos para niños al aire libre con pelota | Yard games for kids, Carnival games for kids, Diy carnival games \(pinterest.com.mx\)](#)

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

El maestro deberá dibujar dos líneas rectas en piso una enfrente de la otra, dejando un espacio en el centro de 1m. Se separa al grupo en parejas.

La actividad consiste en que cada pareja deberá ubicarse un participante en cada línea a frente a frente, y con las tapas de unas cajas de cartón deben lanzarse una bolsita pequeña con arroz. La idea es mantener el equilibrio y lograr que la bolsa caiga dentro de la caja del otro.

después de que todos los niños hayan realizado la actividad, se los ubicara en una sola línea frente al docente y se realizara ejercicios de respiración y relajación, luego todos sentados en un ruedo conversaremos sobre la actividad realizada.

Indicadores de evaluación.	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Mantiene el equilibrio al lanzar la bolsita a su compañero sin salirse de la línea marcada. Tiene precisión al lanzar la bolsa en la tapa de su compañero.			

Actividad 6.

Tema: “los cangrejos”

Objetivo: Realizar desplazamientos en posición de cangrejo.

Tipo de Juego: Juego competitivo.

Materiales: cajas de cartón de tamaño grande y mediano, tarjetas, ulas ulas



Fuente: <https://www.twinkl.es/illustration/crab-walk-1>

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se formarán grupos de 6 integrantes cada uno. Todos los grupos se dirigirán al extremo del aula en donde encontrarán tarjetas con imágenes de animales que deberán imitar; el sonido que emite como se desplaza ese animal, etc, una a uno cada niño respetando el turno de cada equipo, el sonido que emite como se desplaza ese animal, etc.

Para llegar al lugar de partida deberán cruzar por un túnel formado por las ulas ulas que los niños del otro equipo sostendrán, adoptando la siguiente posición con el pecho hacia arriba y las palmas de la mano en el piso. Estas actividades las realizaran todos los grupos formados, todos los niños.

Para relajar a los niños se formará un tren con todas las cajas utilizadas y nos desplazaremos con todos los niños alrededor del salón bailando. Al finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Se desplaza de forma continua en posición de cangrejo.			

Actividad 7.

Tema: “Banderitas atrevidas”

Objetivo: Realizar distintos desplazamientos manteniendo el equilibrio,

Tipo de juego: juego asociativo.

Materiales: Banderas de color rojo y blanco; Cinta adhesiva, cajas de cartón pequeñas.



Fuente: [CLASE DE 3 AÑOS ENTRENA: CANCIÓN HACER FILA \(anemiciasedeinfantil.blogspot.com\)](http://CLASE DE 3 AÑOS ENTRENA: CANCIÓN HACER FILA (anemiciasedeinfantil.blogspot.com))

Procedimiento:

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se divide a los niños en 2 grupos.

El docente deberá trazar distintos recorridos; líneas rectas, líneas en zigzag, líneas curvas.

Ubicar las cajas pequeñas en espacios determinados sobre las líneas marcadas, que servirán como obstáculos que deberán evadir sin salirse del camino marcado (alzar los pies de uno en uno).

Repartir a los niños las banderas a un grupo banderas rojas y al otro de color blanco.

Se les pide a los niños poner atención a las órdenes del director.

Un niño con bandera blanca se coloca en el centro del espacio del juego. Luego un niño con bandera roja se ubicará delante del niño que está en el centro. Y así de uno en uno los niños deberán ir ubicándose hasta formar una columna, con los colores de los banderines alternados. Cuando todos los niños estén en la fila tendrán que caminar sobre el camino indicado por el docente sin deshacer la fila, realizando cada recorrido marcado sin salirse de la fila.

Al finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Se desplaza manteniendo el equilibrio sin salirse de la línea.			

Actividad 8.

Tema: “Telaraña”

Objetivo: Trabajar desplazamientos ubicando un pie delante del otro.

Tipo de juego: juego motor

Materiales: cinta adhesiva de colores, imágenes de animales pequeños.



Fuente: <https://www.itsalwaysautumn.com/diy-hallway-laser-maze-indoor-fun-for-kids.html>

Procedimiento:

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

El maestro deberá dibujar una tela de araña con cinta de color en el piso, en distintos lugares de la misma se deberán ubicar gráficos de mariposas o animales pequeños, que simularán estar atrapados en la telaraña, que los niños deberán rescatar. Se trasladaran a los participantes a un extremo del gráfico y se les pedirá que vayan pasando por cada una de las líneas trazadas, poniendo un pie delante del otro, el talón del pie deberá estar unido a la punta del otro pie así hasta terminar todo el recorrido marcado, podrán ir ingresando hasta 3 estudiantes al mismo tiempo en la telaraña que tomaran caminos diferentes y realizando los desplazamientos antes mencionados deberán ir rescatando a cada animalito que se encuentren en su camino.

Al finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Se desplaza alternando los pies, (talón unido a la punta del pie) y manteniendo el equilibrio al no salir de las líneas.			

Actividad 9.

Tema: “Los Carros Chocones”

Objetivo: coordinar los movimientos del cuerpo con los de su compañero.

Tipo de juego: juego asociativo

Materiales: Música variadas, parlantes.

Procedimiento:

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se forma al grupo en parejas.

El docente dará órdenes; ejemplo Juan detrás de María y la sujetas por la cintura, Pedro al frente de Diana y tómense las manos, etc.

Cuando empiece a sonar la música cada pareja dispersa por todo el espacio empiezan a bailar y a movilizarse sincronizando los pasos entre la pareja y la música.

Cuando el maestro detenga la música se cambia de pareja.

Los niños deben ser rápidos para encontrar su nueva pareja ya que la última pareja en formarse ira saliendo del juego, al buscar su pareja deberán ir evitando chocarse con sus compañeros ya que si lo hacen ambos quedaran descalificados.

Al finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Coordina sus movimientos con los de su compañero al bailar.			

Actividad 10.

Tema: “Carrera de manos”

Objetivo: Fortalecer el equilibrio, la fuerza muscular, la resistencia

Tipo de juego: juego colaborativo

Materiales: Cinta adhesiva, cajas de cartón pequeñas.



Fuente: <http://eltobarsulagunagrande.blogspot.com/>

Procedimiento:

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se traza un camino ondulado en la mitad del lugar de juego.

Se formarán parejas con todos los estudiantes.

Cada pareja se ubicará en el camino trazado de la siguiente manera: uno de los niños pondrá las palmas de la mano en el piso y el otro compañero lo agarrará de los tobillos, con las piernas estiradas. Al ritmo de la pandereta, se empezarán a desplazar sin salirse del camino.

Al terminar el recorrido se volverá a empezar cambiando la posición de los miembros de cada pareja.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Logra movilizarse manteniendo la posición de carretilla.			

Actividad 11.

Tema: “La bolita”

Objetivo: Lanzar la pelota con una sola mano en la dirección correcta

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: una pelotita pequeña, trozos de papel, tablero de puntería.

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se ubica a los niños sentados en el suelo formando un círculo, se reparte trozos de papel a todos los niños.

Se le entrega a uno de los niños una bolita pequeña. el niño que tiene la bolita la enredara con el papel que se le entrego, luego pasara la bolita al niño que está a su derecha que la enredara con su papel y así sucesivamente hasta que la pelotita se vuele más y más grande.

Una vez que se haya obtenido una bolita grande con todos los papeles de todos los niños, se dirigirán al tablero de puntería, en el cual se encontraran con muchas pelotitas que deberán ir lanzando e intentar insertarlas o pasarlas por los huecos que se encuentran en el tablero a una distancia de 1 metro y medio.

Cada niño tendrá 3 oportunidades para lanzar si no logra deberá dar paso al siguiente compañero y así hasta que pasen todos los alumnos.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Realiza lanzamientos con dirección, con ambas manos.			

Actividad 12.

Tema: “Juguemos con el cuerpo “

Objetivo: desarrollar equilibrio y velocidad.

Tipo de juego: juego asociativo

Materiales: tarjetas con posturas del cuerpo, tapete de huellas.

Procedimiento

En primer lugar, se procederá a realizar ejercicios de calentamiento con todos los niños, luego se hará una breve explicación de lo que deberán realizar durante el juego.

Se procederá a formar grupos de 6 personas.

Los niños uno por uno deberá ir pasando por el tapete de huellas, en el cual se encuentran huellas tanto del pie derecho como del pie izquierdo y de la misma manera con la mano derecha e izquierda. Los niños deberán ir ubicando sus manos y pies de acuerdo a la huella y estas deben concordar en su dirección

Dos equipos, sentados uno tras otro, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer. Se paran dos de cada equipo y sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: mano con rodilla, manos en la cabeza, etc.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Mantiene la postura durante 30 segundos sin apoyo.			

Actividad 13.

Tema: “El juego del Mago”

Objetivo: trabajar la expresión corporal.

Tipo de juego: juego asociativo

Materiales: pelota

Procedimiento:

En primer lugar, se procederá a realizar ejercicios de calentamiento con todos los niños, se procederá a ubicar a los niños formando una sola fila y se procederá a explicar la actividad.

El mago (adulto en este caso) llevará la “bola de cristal” mientras que los niños y niñas se situarán detrás de una línea marcada previamente. El mago convertirá con sus poderes y su bola de cristal a los niños en los animales que él decida y ellos tendrán que salir de la línea marcada imitando al animal.

Mientras imitan al animal deberán intentar llegar al otro extremo que está ubicado a 2 metros del mago, se desplazarán realizando los movimientos del animal de la consigna y al mismo tiempo evitar ser atrapado por el mago. Al niño que el mago atrape se convertirá en el nuevo mago.

Se repite la actividad con el nuevo mago.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Imita los movimientos del animal			

Actividad 14.

Tema: “raqueta globo “

Objetivo: Fortalecer la fuerza muscular

Tipo de juego: juego motor.

Materiales: tubo de cartón de 60cm. y un globo grande.

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Lo primero que hay que hacer es construir una especie de raqueta con un tubo de cartón y una cuerda. La cuerda va atada de un extremo del tubo de cartón hacia el globo. El objetivo es que tal como se hace con una pelota de tenis o squash, el niño logre golpear el globo con el tubo varias veces seguidas.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación.	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Tiene precisión al golpear el globo con el tubo del cartón,			

Actividad 15.

Tema: “Camino de serpientes “

Objetivo: Fortalecer el equilibrio.

Tipo de juego: juego motor.

Materiales: Cinta adhesiva de colores fuertes (roja, verde), música divertida, pelota de pim pom

Procedimiento:

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se deben trazar los recorridos en el suelo, el camino ondulado, líneas intercaladas, líneas en zigzag, línea recta. Una seguida de la otra formando un cuadrado entre todos los caminos.

Se empezará a realizar los recorridos acompañado de música, pidiéndoles a los niños que lleven un objeto en la mano, por ejemplo, una pelota de pimpón (el huevo de la serpiente) en la palma extendida. De la misma manera se les puede pedir que se detengan y mantengan el equilibrio poniéndose en punta de pies, etc.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación.	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Mantiene el equilibrio llevando el objeto en la palma de la mano.			

Actividad 16.

Tema: “Saltando círculos “

Objetivo: saltar con los dos pies juntos, sin perder el equilibrio.

Tipo de juego: juego competitivo.

Materiales: Ulas Ulas (aros plastificados), tarjetas con gráficos de cara graciosas.

Procedimiento:

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se separa al curso en 2 grupos de igual número de integrantes.

Se ubican los aros plastificados formando una línea recta.

En medio de cada aro se ubicarán tarjetas con caras graciosas que el niño deberá ir imitando con forme vaya avanzando en el recorrido.

Los niños deben avanzar saltando a pies juntos de círculo en círculo, realizando cada mueca encontrada en la tarjeta, pero cada equipo empezara desde un extremo del camino y el otro

equipo empezara en el otro y cuando ambos niños se encuentren deberán jugar piedra papel o tijera y el niño que gane podrá continuar con el recorrido y el que pierda deberá regresar a su punto de partida y saldrá otro miembro del equipo intentando que el otro equipo no termine el recorrido.

Ganará el equipo que más miembros hayan logrado cruzar todo el recorrido.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación.	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Mantiene el equilibrio al saltar a pies juntos.			

Actividad 17.

Tema: “Carrera de zigzag “

Objetivo: Trabajar el equilibrio manteniendo un objeto en la boca.

Tipo de juego: juego competitivo

Materiales: botellas plásticas rellenas de arena, cinta adhesiva de colores llamativos, cucharas plásticas, limón.



Fuente: [Ejercicios desarrollar motricidad \(2\) – Imagenes Educativas](#)

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se procede a dividir al grupo en 2.

Trazar los caminos de zigzag e ir ubicando obstáculos (botellas plásticas con arena) en el recorrido.

Entregar a los niños una cuchara y un limón.

Deberán poner la cuchara en la boca y el limón sobre ella.

explicar la actividad realizando una demostración y dar las reglas de la actividad

Empezar a realizar los recorridos con un miembro de cada equipo, deberán ir siguiendo el camino trasado y al mismo tiempo evadir los obstáculos que se encuentran en el mismo intentando no hacer caer el limón de la cuchara sosteniéndolo solo con la boca, las manos deberán estar entrelazadas detrás de la espalda, al llegar a la línea de partido se le dará la indicación para que el siguiente participante pueda salir.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Mantiene el equilibrio sin dejar caer el objeto.			

Actividad 18.

Tema: “Al derecho y al revés “

Objetivo: Trabajar coordinación al caminar hacia atrás.

Tipo de juego: juego motor.

Materiales: una escalera, elástico, cinta

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Deben ubicar la escalera en el suelo (en caso de no contar con una se podrá plasmar con cinta en el piso su figura). Los niños están formados en una hilera; la idea es pasar corriendo hacia adelante y hacia atrás, entre los escalones. Para poner dificultad al ejercicio pedir a los niños que lo intenten con los ojos cerrados.

En un segundo momento levantar la escalera unos pocos centímetros del suelo (altura de la pantorrilla de los niños, aproximadamente), pedir a los niños que pasen rápidamente tratando de no tocar la escalera. (en caso de no contar con una escalera se podrá armar la misma, utilizando las sillas del salón y elástico de 2cm de grosor.)

El docente deberá acompañar de cerca a cada niño durante el recorrido.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del maestro y se realizará ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación.	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Camina hacia atrás sin dificultad.			

Actividad 19.

Tema: “La competencia de los mil globos “

Objetivo: Trabajar velocidad y fuerza muscular.

Tipo de juego: juego asociativo

Materiales: globos y canastas

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se dividen los niños en 2 grupos con igual número de jugadores.

La docente debe preparar una pequeña cancha de juego de la siguiente manera: divide la cancha con unas canastas que ubicará a la altura media de los niños y por sobre la cual deberán pasar los globos.

A la señal del docente, los jugadores de ambos equipos deben intentar, en 10 minutos, pasar el máximo de globos posible, al lado contrario de la cancha.

Pero los globos deberán ser trasladados de la siguiente manera:

El niño toma el globo de la canasta ubicada en el centro y lo ubica en medio de sus piernas y así intentara desplazarse con el globo entre las piernas sin usar las manos, hasta llegar a su canasta y ubicarlo ahí, así saldrá otro miembro el equipo y realizará la misma actividad hasta que se agote el tiempo del juego.

Cuando se haya cumplido el tiempo establecido, el maestro debe dar una señal fuerte y clara y los jugadores deben suspender su actividad.

Gana el equipo que tenga menos globos en su cancha.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del maestro y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Se desplazan con velocidad sin dejar caer el objeto de sus piernas.			

Actividad 20.

Tema: “Torres gigantes “

Objetivo: Caminar hacia atrás.

Tipo de juego: juego motor

Materiales: Cajas de cartón grandes, imágenes de las figuras a replicar (tres cajas de base, dos sobre ellas y una al final de las filas)

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se dividirá al grupo en dos equipos, se ubica las cajas a un lado del espacio de juego, se les dará las indicaciones y reglas correspondientes al juego.

Los niños deberán mover las cajas de una en una de un lado a otro formando la figura mostrada (tres cajas de base, dos sobre ellas y una al final de las filas) al inicio de la actividad, al ir trasladando las cajas al otro extremo deberán ir cumpliendo con las órdenes del docente; de trasladar los objetos saltando como conejos.

Cada miembro del equipo deberá trasladar una caja al otro extremo, una vez trasladadas todas las cajas, todo el equipo deberá intentar replicar o copiar la figura mencionada al inicio, en el menor tiempo posible.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del maestro y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Camina hacia atrás sin dificultad.			

Actividad 21

Tema: “Trabajo de hormigas “

Objetivo: Reforzar el gateo

Tipo de juego: juego cooperativo

Materiales: piedras o bolitas pequeñas, cajas de tamaño mediano.



Fuente: [Lindo chico arrastrándose en el suelo vector, gráfico vectorial © blueringmedia imagen #99315250 \(depositphotos.com\)](#)

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

La docente ubica, en una sala o espacio desocupado, una serie de cajas o tarros de tamaño mediano, a su lado coloca "bolitas", que pueden ser reemplazadas por piedras pequeñas. Dos o tres al lado de cada caja es suficiente.

Se invita a los niños a mirar atentamente la posición en que se encuentran las cajas y las piedrecillas. Los niños pueden, sin alterar el orden, recorrer el espacio para ubicarse mejor en él.

La actividad consiste en pedir a los niños que adopten la posición del gateo, y con los ojos vendados recorrer el lugar intentando encontrar las piedrecillas y evitar pasar por sobre ellas.

El objetivo es que inserte todas las piedritas o bolitas dentro de la caja sin chocar con las otras cajas que se encuentran en el espacio, y hacerlo en el menor tiempo posible.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del maestro y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Gatea			

Actividad 22.

Tema: “el Gato y el Ratón “

Objetivo: fortalecer desplazamientos en zigzag

Tipo de juego: juego tradicional.

Materiales: Mascaras del gato y el ratón

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Realizar un círculo entre todos los alumnos agarrados de la mano.

Dos niños serán escogidos al azar, uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón.

Una vez elegidos, los niños que forman el ruedo tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón te atrapa el gato, ratón te atrapa el gato si no te atrapa esta noche, mañana te atrapa'.

Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes.

Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, siguiendo el mismo recorrido del gato, hasta atraparlo.

Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del docente y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Realiza los desplazamientos en zigzag con velocidad.			

Actividad 23.

Tema: “Madriguera de Conejos”

Objetivo: saltar con los dos pies juntos y rodillas flexionadas.

Tipo de juego: juego competitivo

Materiales: Zanahorias hechas en fomix, orejitas de conejo.

Procedimiento

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Los participantes se agrupan de a tres.

Dos de ellos se dan la mano formando la madriguera, el tercero se coloca dentro de ella.

El jugador que no tiene madriguera queda solo. A una señal (el docente hará sonar un silbato) todos los conejos salen de la madriguera y se van a brincar por todo el espacio como conejo.

Y llegaran a un lugar en donde encontraran su comida (zanahorias).

Las madrigueras también pueden dar vueltas sobre si mismas sin moverse del lugar.

A otra señal (un silbato) los conejitos van rápidamente a refugiarse en su madriguera llevando su comida (una zanahoria) y el que no tenía debe procurar refugiarse en una y así otro conejo quedará sin su madriguera, y este deberá esperar nuevamente la señal para intentar ganar una madriguera.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Realiza los saltos con los pies juntos y las rodillas flexionadas.			

Actividad 24.

Tema de la actividad: “siguiendo huellas”

Objetivo: trabajar la coordinación de los movimientos en extremidades superiores e inferiores.

Tipo de juego: juego motor.

Materiales: cinta adhesiva, pelota, tarjetas con figuras, botellas plásticas con arena hasta la mitad.

Procedimiento:

Se empieza la actividad con ejercicios de calentamiento, desde la parte superior, hombros, cuello, brazos, muñecas, hasta la parte inferior del cuerpo, rodillas, cintura, piernas, tobillos.

Se prepara el juego dibujando la rayuela tradicional en el suelo, con la modificación de que en el centro de los cuadros se ubicara la imagen de una figura o huella sea esta de mano (totalmente abierta con los dedos abiertos) o de pie (la planta con los dedos bien notorios),

Se les explicara las reglas del juego, se formará los niños en columnas para que vayan pasando de 1 en 1.

La actividad consiste en que cada niño deberá ir saltando por cada cuadrado e ir observando la figura que se encuentra dentro de los cuadros e ir ubicando la parte marcada en la figura sea esta mano derecha o pie izquierda o viceversa.

Para finalizar con estas actividades los niños deberán formar una línea recta en frente del guía y se realizara ejercicios de respiración y relajación y una pequeña conversación sobre la actividad.

Indicadores de evaluación.	Valoración		
	Adquirida	En Proceso	Iniciada
Coordina los movimientos de sus extremidades superiores en cada huella ubicada.			

Actividad 25.

Nombre de la actividad: Futbol de topos.

Objetivo: Fortalecer el control de la fuerza ejercida sobre un objeto.

Tipo de Juego: Juego cooperativo

Materiales: Una tela de 2m de largo x 1m de ancho, con una cancha dibujada y dos agujeros con una circunferencia que sea un poco mayor a la medida de la pelota. en reemplazo de los arcos. Una pelota de plástico liviana.



Desarrollo

Se parte con ejercicios de estiramiento de la parte superior del cuerpo, seguidamente se procede a formar equipos al azar.

Se divide a los niños en 2 grupos, luego procedemos a sentarlos en el piso alrededor de la tela, intercalando un jugador de cada equipo, antes de iniciar el juego los miembros de cada equipo deberán sostener la tela con ambas manos de manera que quede alejada del piso. Para iniciar la partida, primero se ubica la pelota en el centro de la cancha trazada en la tela, la actividad consiste en que los niños de cada equipo deberán tratar de hacer un insertar la pelotita en el arco del equipo contrario realizando movimientos verticales con la tela. El equipo con más anotaciones será el ganador. Para este juego se lo realizara en dos tiempos de 5 minutos cada uno, dando un tiempo total de 10 minutos de duración.

Para finalizar se retirará la tela dejando a los niños en la misma posición inicial, con la finalidad de realizar una socialización del juego, afianzar el compañerismo y la confianza en si mismo por medio de la participación.

Indicadores de evaluación.	Valoración		
	Adquirido	En proceso	Iniciado
Controla la fuerza de los brazos ejercida al mover la tela.			

Actividad 26.

Nombre de la actividad: circuito de concentración.

Objetivo: fortalecer la coordinación, concentración y la condición física

Tipo de Juego: juego competitivo y motor

Materiales: 6 círculos de diferentes colores, huellas de pies 6 pares, un tablero con 5 agujeros de diferentes tamaños. 5 balones.



Desarrollo

Antes de empezar la actividad el guía deberá ubicar los materiales en orden, empezara ubicando los círculos y las huellas, los círculos deberán formar una fila y las huellas serán ubicadas de forma alternada; en el primer círculo las huellas irán dentro, en el siguiente irán una a cada extremo y así consecutivamente. El tablero será ubicado de forma vertical en el fondo del área de juego, conjuntamente con los balones.

Se empieza con movimientos que nos permitan calentar los músculos del cuerpo, se procederá a formar equipos de forma aleatoria.

En primer lugar se pedirá a los alumnos ubicarse en filas de acuerdo al equipo asignado en frente del circuito de huellas, seguidamente uno por uno los niños irán entrado al juego, en donde deberán ir realizando saltos siguiendo cada huella plasmada en el piso, de manera que cada pie concuerde con la figura asignada, al término de esta parte de circuito se encontrara con el tablero de puntería, en el cual deberá ubicarse a una distancia de 1m del tablero en donde se encontrara con un conjunto de balones, mismos que deberá lanzar intentando pasarlos por los orificios, cada jugador deberá tener por lo menos un acierto para poder dar paso al siguiente compañero. Y así sucesivamente deberá ir pasando todos los miembros de los equipos, el juego finaliza cuando todos hayan realizado el circuito y el equipo ganador será el que lo haga en menor tiempo.

Terminando la actividad se los ubicara a los niños en una sola fila y se les pedirá caminar al rededor del aula por unos minutos, luego de esto formaran un círculo para realizar ejercicios de respiración y estiramiento. Por último, se hará la respectiva socialización de la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Coordina los movimientos de sus extremidades al realizar el salto en cada huella indicada. Realiza los lanzamientos controlando la fuerza y dirección del balón.			

Actividad 27.

Nombre de la actividad: Cangrejos Kids.

Objetivo: Fortalecer la resistencia y coordinación.

Tipo de Juego: Juego competitivo

Materiales: Balones grandes

Desarrollo

Se empezará pidiendo a los niños que camine libremente por el espacio, moviendo cada de una de las articulaciones a cada directriz del guía.

Para esta actividad será necesario separar a los niños de 2 grupos, los cuales formaran dos columnas, se procederá a pedir a los niños que se acuesten de espaldas en el suelo. Luego se explica que cada niño, apoyando las manos en el suelo y levantando el tronco, se desplazará sobre las manos y los pies, como si fuera cangrejito, caminando hacia atrás como éstos lo hacen. El juego tendrá dos etapas, la primer consiste en que los niños se desplacen en línea recta como cangrejitos hasta llegar al otro extremo, al llegar ahí se encontrarán con una pelota, la cual deberán tomar y ubicarla en su espalda con la finalidad de empujarla y hacerla llegar al punto de salida, siempre adoptando la posición de cangrejitos, los miembros del equipo que hayan realizado en menor tiempo esta actividad serán los ganadores.

Al culminar la actividad se reúne a los niños en un círculo para realizar ejercicios de estiramiento y relajación de músculos, como por ejemplo extender y flexionar los brazos, entre otros.

Indicadores de evaluación.	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Se desplaza en posición de cangrejo (apoyando las manos en el suelo y levantando el tronco) Coordina los movimientos de sus extremidades tanto superiores con inferiores al trasladarse de un extremo al otro.			

Actividad 28.

Nombre de la actividad: el baile del tomate

Objetivo: Fortalecer la resistencia y coordinación.

Tipo de Juego: Juego Tradicional

Materiales: Tomates, grabadora, música Infantil.

Desarrollo

Para iniciar la actividad, se ubicará a los niños en un ruedo alrededor del docente, el cual pondrá música y realizara movimientos acordes al ritmo, que los niños deberán imitar.

Se formaran parejas, fijándose que ambos niños tenga estaturas similares, seguidamente se les dará a cada pareja un tomate, el cual deberán ubicárselo en la frente de ambos participantes es decir deberán presionar para mantenerlo en su lugar sin utilizar las manos solo deberán sostenerlo con la frente, se les pedirá que ubiquen las manos en la parte de atrás de la espalda, con todas estas indicaciones empieza el juego, la maestra hará sonar la música, y los niños deberán moverse al ritmo de la misma, intentando siempre no dejar caer el tomate, el juego terminara cuando una sola pareja mantenga la posición del tomate como se lo explico en un inicio.

Para culminar la actividad se ubicará a los niños en una columna uno de tras de otro formando un tren y se realizará un recorrido por todo el espacio cantando la canción de “el tránsito”.

Indicadores de evaluación	Valoración.		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Mantienen un periodo largo el tomate en su posición inicial. Realizan movimientos acordes al ritmo de la música.			

Actividad 29.

Nombre de la actividad: La Rayuela

Objetivo: Fortalecer la coordinación viso-motora, la agilidad, el movimiento.

Tipo de Juego: Juego tradicional

Materiales: Tiza de color fuerte, fichas.

Desarrollo

Para esta actividad la maestra deberá ubicar a los niños en un círculo alrededor de ella, luego hacer sonar la canción de “Sapito”, aquí los niños deberán ir bailando libremente los primeros minutos, seguidamente la maestra tendrá que ir dando directrices sobre las actividades a realizar, como, por ejemplo: “salten en un pie” “levanten los brazos”, “den un salto al frete”, etc.

La docente deberá dibujar en el piso una rayuela, la cual consta de 10 casilleros, seguidamente se dividirá el grupo en 2 equipos, luego se les entregara a cada niño un objeto pequeño sea este una piedra o un objeto plano pero no demasiado pequeño, el cual utilizara como ficha para este juego, se debe tomar en cuenta que cada niño debe tener sus ficha diferente a la de sus compañeros, se ubica a los dos equipos formados en columnas frente a la rayuela, este juego consiste en que cada niño deberá ir pasando de uno a uno los niveles, es decir lanza su ficha en el cuadro en donde se encuentra el número 1, que debe caer dentro del recuadro caso contrario perderá el turno y le dará paso al jugador del otro equipo. Una vez que su ficha se encuentre en el primer recuadro, deberá saltar en un solo pie sobre el cuadro siguiendo en orden, tendrá que ir pateando la ficha de manera que vaya pasando por

cada recuadro de manera correcta hasta pasar por toda la figura, sin asentar el pie levantado y evitando que la ficha quede en línea o fuera del recuadro correspondiente. Todos los jugadores de ambos equipos deberán ir realizando el mismo proceso hasta que todos hayan logrado realizar todo el recorrido completo.

Para finalizar se formará un tren con todos los niños, se caminará por todo el espacio libre, luego se los pondrá en ruedo y se realizará ejercicios de respiración, inhalar y exhalar y si sucesivamente hasta que los niños vuelvan de apoco a la calma, para terminar se los sentará en ruedo y se socializará la actividad realizada.

Indicadores de evaluación	Valoración.		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Salta a pies juntos Patea el balón hacía una dirección específica			

Actividad 30.

Nombre de la actividad: Los encostados.

Objetivo: Fortalecer el equilibrio y la habilidad y la agilidad de los niños

Tipo de Juego: Juego tradicional

Materiales: Saquillos que lleguen por lo menos hasta la cintura del niño,

Desarrollo

Se iniciará la actividad, con una pequeña dinámica en la cual la maestra pedirá a los niños que formen una columna, todos agarrados formando un tren empezaremos a dar un paseo por toda el área de juego, mientras cantamos la canción del “Chu chu wa” y al ir nombrando cada actividad los niños deberán ir realizando al mismo tiempo que la docente.

Para esta actividad se deberá ir formando grupos de 5 estudiantes, se ubica a los 5 primeros niños en una sola línea, que será la línea de partida, deberán meter ambos pies dentro del saquillo, antes de iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas para poder saltar. Una vez que todos los niños se encuentren en esta posición, se les dará la orden de “a la cuenta de 1,2,3 fuera”, al escuchar la palabra fuera los participantes deberán salir saltando en línea recta dentro del saquillo, así el otro extremo en donde se encontrara un objeto que deberán rodear en la misma posición

y volver al lugar de partida, intentando no salirse y no caerse, hasta llegar al otro extremo. Y de esta misma manera se hará con todos los niños hasta que todos hayan cumplido con la actividad.

Indicadores de evolución	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Coordina los movimientos al saltar dentro del costal.			

Actividad 31.

Nombre de la actividad: atrapados.

Objetivo: Fortalecer los lanzamientos, control de fuerza, precisión, saltos, velocidad.

Tipo de Juego: Juego tradicional

Materiales: Pelotas no demasiado pesadas

Desarrollo

Antes de dar inicio a esta actividad se formará a los niños en una sola fila frente a la maestra, la cual le dará la siguiente directriz: “imagínense que están debajo de un árbol que tiene muchas manzanas en sus ramas y ustedes intentan alcanzarlas”, los niños empezaran a saltar simulando recoger la fruta.

Este juego requiere de una pelota no demasiado pesada. La maestra deberá formar grupos de tres jugadores de los cuales: dos se los ubicará a los extremos del espacio de juego y uno en el centro. Los jugadores en los extremos deberán arrojar la pelota evitando que el jugador del medio (quien hace de “atrapado”) lo alcance. Si en algún momento el atrapado toma la pelota con la pelota, el jugador responsable pasará al medio y el juego reiniciará, cambiando de lanzadores, los niños que hagan de lanzador, deberán lanzar el balón por alto y arraz de piso de forma alternada.

Como actividad final, se pedirá a los alumnos ubicarse en círculo entorno al maestro, el cual deberá realizar ejercicios de inhalación y exhalación que los niños deberán imitar, durante 30 segundos, seguido de esto se realizarán pequeños ejercicios de relajación muscular, tales como, caminar libremente por el aula subiendo y bajando los brazos, flexionando las rodillas, etc.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Lanza con precisión el balón a su compañero, controlando la fuerza ejercida sobre el mismo. Se mueve con velocidad de un extremo al otro.			

Actividad 32.

Nombre de la actividad: carrera de tortugas.

Objetivo: Fortalecer el equilibrio y la concentración.

Tipo de Juego: Juego competitivo

Materiales: Almohadas pequeñas

Desarrollo

Empezaremos la actividad ejercicios de calentamiento de todo el cuerpo en general, lo primero son estiramientos de brazos y piernas, movimientos circulares de la cintura y del cuello, entre otros.

Antes de empezar esta actividad la maestra debe limitar el trayecto de la carrera, es decir, deberá marcar tanto la línea de partida como el punto de llegada. Cada participante deberá tener una almohada pequeña. Para iniciar el juego se deberá ubicar a todos los participantes en la línea de partida, en posición de cuadrupedia, se les colocará la almohada sobre la espalda, simulando el caparazón de una tortuga, a la señal del educador, los niños deberán empezar a desplazarse en esta posición, intentando no hacer caer su caparazón, caso contrario tendrá que regresar a la línea de partida, el ganador será el que llegue primero al punto de llegada, el juego terminara cuando todos los alumnos hallan logrado llegar a la meta.

Se culminará la actividad, con ejercicios de relajación muscular, como caminar libremente por el salón, ejercicios de respiración, inhalar y exhalar, y con la dinámica de “tingo tingo tango”, para realizar la socialización de la actividad.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Se desplaza con seguridad manteniendo el objeto en su lugar.			

Actividad 33.

Nombre de la actividad: Túnel de la ula ula

Objetivo: Fortalecer la coordinación y el trabajo en equipo.

Tipo de juego: Competitivo

Materiales: Ula ula

Desarrollo

Para iniciar esta actividad se los ubicara a todos los alumnos en un asola fila con vista a la docente y se realizaran ejercicio de calentamiento, es decir la maestra realizara polichilenas y los niños deberán imitarla, a si mismo se les pedirá que vayan tocando distintas partes de su cuerpo, como la punta de los pies sin flexionar las rodillas, etc.

La maestra deberá delimitar el área del recorrido, separar al grupo en dos equipos con la misma cantidad de jugadores y al azar, luego cada equipo forma una fila tomados de las manos, luego se le otorgará al niño que esta primero en la fila de cada grupo una ula ula, misma que deberán pasar por todos los miembros del equipo hasta llegar al ultimo integrante sin soltarse de las manos, este mismo procedimiento se repetirá con tres ulas, el equipo que logre primero pasar toda esta cantidad al otro extremo, deberá correr a la línea de llegada sin soltarse de las manos y será el equipo ganador.

Se culminará la actividad con ejercicios de relajación y se socializará sobre la actividad realizada y la importancia del trabajo en equipo.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada

Coordina correctamente los movimientos con su compañero al pasar la ula.			
--	--	--	--

Actividad 34.

Nombre de la actividad: Atados a globos.

Objetivo: Fortalecer fuerza muscular y concentración

Tipo de juego: Juego de reglas.

Materiales: Globos de colores y lana.

Desarrollo

Se iniciará esta actividad pidiendo a los niños que nos ayuden a inflar globos, luego de que hayan terminado se les hará unos pequeños ejercicios de calentamiento.

Para iniciar el juego la maestra deberá limitar el espacio, se ubica a los niños en una sola fila y se les pide que pongan un pie al frente del otro, con ayuda de un pedazo de lana se ata un globo al tobillo de cada niño. La actividad consiste en que los niños deberán ocupar un lugar en el espacio, el que ellos deseen, la maestra dará instrucciones de que cada niño deberá intentar reventar el globo de todos sus compañeros, con ayuda de su pío libre, pero al mismo tiempo deberá evitar que le revienten el suyo, en caso de pasar esto, los alumnos que se queden sin globo irán saliendo del juego.

Al culminar esta actividad se les pedirá a los niños que caminen libremente por el espacio, mientras levantan y bajan los brazos sincronizadamente, y así mismo estiramiento de extremidades inferiores. Continuamos formando un círculo con todos los alumnos y realizamos ejercicios de respiración para volver a la calma.

Indicadores de evaluación.	Valoración.		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Aplica la fuerza necesaria para reventar el globo.			

Actividad 35.

Nombre de la actividad: Estatuas de sal

Objetivo: Fortalecer el equilibrio.

Tipo de juego: Juego colaborativo

Materiales: Bolsitas pequeñas con arroz.

Desarrollo

Para iniciar con la actividad se darán algunas indicaciones sobre el juego a los niños, se pondrá música y se les pedirá que cuando la música se detenga ellos tendrán que quedarse sin moverse con una estatua, se realiza este ejercicio durante unos 5 minutos.

La maestra prepara el aula para poder realizar el juego, es decir se mueve as mesas y sillas a un lado de la clase, con la finalidad de que el centro del aula quede libre. Luego ubicara varias bolitas pequeñas llenas de cualquier grano (arroz, arveja, garbanzo, etc) por todo el espacio liberado. Cada niño toma una bolsita de arroz y se mueve libremente por la sala transportándola en equilibrio sobre sus hombros, cabeza, codos... El maestro da la siguiente consigna: “están en la isla de las estatuas de sal, es una isla encantada ya que quien no lleva una bolsita de garbanzos sobre su cabeza (hombros, codos) se congela”. Sin embargo, cualquiera de ustedes puede ayudar a descongelar a la estatua, poniéndole su bolsita en la cabeza, pero cuidando que la suya no caiga, caso contrario se convertirá en estatua. El maestro se pone sobre su cabeza un gorro de mago, es el mago de la isla que intenta que todos se transformen en estatua y los niños deben evitarlo. Estatuas y desencantamientos se suceden durante el juego.

Para la actividad de cierre, todos forman un círculo sentados en el suelo alrededor de los sacos de arroz. El maestro pregunta: “¿A qué personas ha salvado cada uno? Podemos abrazar a todos los que nos han salvado. Los niños y niñas se abrazan los unos a los otros una y otra vez.

Indicadores de evaluación.	Valoración.		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Mantiene el equilibrio con objetos, controlando los movimientos de su cuerpo.			

Actividad 36.

Nombre de la actividad: Los exploradores.

Objetivo: Fortalecer el ganeo y el equilibrio

Tipo de juego: Juego cooperativo.

Materiales: Sillas.

Desarrollo

Para este juego se necesitará que el maestro prepare el aula, ubicando dos filas de sillas una en frente de la otra apegadas, con la finalidad de crear una simulación de un puente, intentaremos poner las sillas lo más juntas posibles, usaremos todas las sillas con las que contemos.

Se los ubicara a los niños en un círculo en frente del puente creado, entonces se les contara una pequeña historia: “nos encontramos en una excursión por el bosque y de repente encontramos un gran río y este puente es la única forma de cruzarlo, nos vamos a imaginar que este es un puente colgante, al cual los peces que están en ese río lo tocan y hacen que se menee constantemente”. Entonces el docente les realiza esta pregunta. ¿Cómo podemos cruzar sin caernos?, los niños deberán cruzar el puente de varias formas diferentes, reptando, gateando, caminando y saltando con los pies juntos. Luego de que todos los niños realicen estas actividades, el maestro explica que ahora la situación se complica ya que dos exploradores amigos van a cruzar el puente al mismo tiempo, pero cada uno sale de un extremo diferente, se debe mencionar que: “Son muy amigos por lo que al llegar al centro se saludan, con un abrazo y ambos tratan de que ninguno caiga al río”, seguidamente los niños que están en el puente deberán elegir cual de las formas antes realizadas es la mejor para poder cruzar los dos al mismo tiempo, una de las opciones puede ser que uno de los exploradores se abra de piernas para que el otro pase reptando o gateando, otra pareja puede pasar ambos parados uno por cada lado, etc., esto queda a la imaginación de los niños.

Para finalizar cada alumno deberá tomar una silla y sentarse formando un círculo al igual que el maestro, y este realizara las siguientes preguntas: “¿Con cuántas personas diferentes hemos cruzado el puente?, ¿de qué formas hemos cruzado?, ¿cómo nos han ayudado nuestros compañeros?”.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Gatea Salta flexionando las rodillas. Cruza sobre las sillas caminado sin apoyarse en los bordes.			

Actividad 37.

Nombre de la actividad: La sogá

Objetivo: Fortalecer el salto y coordinación.

Tipo de juego: juego tradicional

Materiales: sogas de por lo menos 2 metros de largo.

Desarrollo

Se iniciará la actividad con ejercicios calentamiento de músculos, entre los cuales podemos realizar: caminatas cortas dentro del lugar de juego, flexionar y estirar brazos y rodillas, realizar circunducción de cintura, tobillo y muñeca.

El Juego consiste en que dos personas sostienen los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella. Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada. Si la persona que salta la cuerda pierde pasa el siguiente participante, pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara. En donde vivirá etc. Así podrán ir rotando entre los que saltan y los que sujetan la cuerda.

Para cerrar la actividad se ubicara la sogá en el piso formando una línea recta y todos los niños en columna, uno tras de otro deberán ir saltando de un lado al otro de la sogá en zigzag, hasta llegar al otro extremo, finalmente se realizaran los mismo ejercicios realizados al inicio de la misma.

	Valoración

Indicadores de valoración	Adquirida	En proceso	Iniciada
Salta manteniendo el equilibrio Coordina los movimientos de sus manos al mover la soga.			

Actividad 38.

Nombre de la actividad: Saltando círculos

Objetivo: Mejorar el equilibrio

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Aros plástico (ulas)

Desarrollo

Se iniciará la actividad con ejercicios calentamiento de músculos, entre los cuales podemos realizar: caminatas cortas dentro del lugar de juego, flexionar y estirar brazos y rodillas.

Para este juego necesitamos aros de plástico, pero si no es posible conseguirlos, se pueden dibujar círculos en el suelo, cada uno con un diámetro aproximado de 50 cms.

El juego consiste en que los niños deben avanzar saltando de círculo en círculo. Debe haber trayectorias con mayor nivel de dificultad que otras, es decir terminada una ronda se pueden ubicar cada aro con mayor distancia con respecto al otro, se puede poner los aros haciendo un círculo o en línea recta, se puede formar una sola fila o varias. Durante la actividad se puede solicitar a los niños que: salten con un sólo pie, salten como conejos, salten a pies juntos lateralmente (para esta orden los aros deberán estar ubicados uno al lado de otro), etc.

Como actividad final se les pedirá a los niños que recojan los aros y ubicarlos en su respectivo lugar (en caso de tenerlos), posteriormente se realizara ejercicios de respiración y relajación.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada

Realiza saltos a pies juntos.			
-------------------------------	--	--	--

Actividad 39.

Nombre de la actividad: Caballos y camellos

Objetivo: Fortaleces la velocidad y resistencia.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Ninguno.

Desarrollo

Se forman 2 equipos con igual número de participantes, unos serán los caballos y otros serán los camellos. Estos están dispuestos en línea, frente a frente, en la mitad del espacio delimitado para el juego.

Cuando el animador nombre a uno de los animales, por ejemplo, camello, el equipo nombrado debe correr y los otros los pillan.

Los jugadores deben correr hasta la línea de fondo donde quedan libres; los pillados pasan a ser parte del otro equipo.

El animador irá agregando dificultad al juego, pidiéndoles a los participantes que se sienten en el suelo frente a frente, que se pongan espalda con espalda, etc.

Se culminará esta actividad con una socialización sobre lo que les pareció el juego, intercambio de ideas y preguntas sobre los animales que representaron.

Indicadores de evaluación	Valoración.		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Se trasladan con velocidad.			

Actividad 40.

Nombre de la actividad: camino de aros

Objetivo: Fortalecer el salto a pies juntos.

Tipo de juego: Juego motor

Materiales: aros plásticos.

Desarrollo

Para esta actividad se necesitará que el maestro forme un camino de media luna con aros plásticos, en caso de no contar con aros se dibujara los círculos con tiza en el piso.

Se separa al grupo en dos equipos, eligiendo sus miembros al azar. Una vez formados, se ubicará a cada equipo a un extremo del camino.

La actividad consiste en que uno a uno los miembros de los equipos deberán tratar de llegar al otro extremo siguiendo el camino marcado, pasando a cada círculo saltando, recordando que solo puede haber un miembro de cada equipo en el camino, en el momento en que los dos participantes se encuentren en el camino deberán jugar <<pedra, papel o tijera>>, el ganador seguirá avanzando, mientras que el perdedor deberá volver con su equipo, sin embargo otro de sus compañeros deberá iniciar inmediatamente el recorrido para evitar que su contrincante llegue a la meta. El juego terminara cuando por lo menos 3 miembros de cualquiera de los dos equipos logren culminar el recorrido y llegar a la meta.

Se culminará, con una actividad de relajación, se hará poner de pies a los niños y la maestra hará sonar la canción de “Un barquito chiquitico”.

Indicadores de evaluación	Valoración		
	Adquirida	En proceso	Iniciada
Realiza los saltos a pies juntos			

k. ANEXOS.

Anexo 1. Proyecto de tesis.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA:

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MUNICIPAL
TIERRAS COLORADAS 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:

Karla Liliana Velez Jara

LOJA- ECUADOR

2019 – 2020

a. TEMA

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

b. PROBLEMÁTICA

El desarrollo de los niños y niñas es muy importante en los primeros años de vida, y una parte fundamental en esta etapa son los movimientos corporales que van experimentando y consiguen, a esto le llamamos motricidad. Todo ser humano necesita moverse, manipular objetos, lanzarlos, entre otras actividades. Es por eso que el trabajo de la motricidad en las escuelas y en casa, así como la motivación a ello, es fundamental. A veces encontramos pequeños que les cuesta más que otros, andar, correr, o presentan dificultades en la motricidad fina como hacer la pinza, ya que cada uno necesita su tiempo de desarrollo, pero lo que sí es verdad es que lo podemos trabajar en casa junto con la escuela.

El desarrollo motor ocupa un lugar intermedio entre el desarrollo físico y el psicológico, al depender no sólo del desarrollo de los músculos y nervios relacionados sino también de capacidades sensorio perceptivas. Como ejemplo de esto, la coordinación entre aspectos madurativos de los sistemas nervioso, esquelético, muscular y sensorial, el progreso motor determina y a su vez resulta influenciado por otros componentes del desarrollo infantil.

La inversión en acciones de promoción del desarrollo de la primera infancia debe ser una prioridad en todos los países, ya que los primeros años de vida representan una ventana única de oportunidad para que las personas se conviertan en miembros productivos de la sociedad futura.

El artículo 27 citado en (Educación, 2014) en la Normativa Constitucional dispone que: “la educación se centrara en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos...” (p.4)

Por esto el gobierno de la república del Ecuador ha intentado dar la importancia necesaria al desarrollo integral de la primera infancia, el primer paso fue implementar el programa CNH (Creciendo con Nuestros Hijos), que conlleva la estimulación temprana en los primeros años de vida o incluso desde el embarazo, esto preparando a los infantes para la educación Inicial. Entonces con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa dentro del currículo de Educación Inicial se encuentra descrito el ámbito “Exploración del cuerpo y Motricidad” que hace referencia a este tema, En este ámbito contempla el desarrollo de las posibilidades motrices y expresivas, mediante los movimientos y formas de desplazamiento del cuerpo, para aumentar la capacidad de interacción del niño con el entorno inmediato, así como el conocimiento de su cuerpo por medio de la exploración, lo que le permitirá una adecuada estructuración de su esquema corporal. (Educación, 2014) El cual no se lo desempeña de manera correcta dentro de las Instituciones educativas.

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 la realización de un trabajo de investigación conjunto, en el cual se realizó un diagnóstico común en varias instituciones de la ciudad de Loja, en las cuales se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz misma que evalúa cuatro áreas específicas de aprendizaje (motricidad fina, motricidad gruesa, lenguaje y audición, y área personal social), este instrumento de diagnóstico se aplicó en 31 instituciones educativas con una población total de 465 niños de 4 a 5 años de distintas instituciones educativas tanto públicas como privadas de la ciudad de Loja, luego de la tabulación de los datos obtenidos y de realizar un condensado general de los mismos se llegó a determinar que el problema que mayoritariamente afectaba a todos los niños era en el área de motricidad gruesa, pese que en

algunos casos esporádicos el área afectada fue otra, sin embargo el acuerdo era trabajar en un problema común por lo tanto, todo el grupo centró su investigación alrededor del problema diagnosticado.

Dentro de la Escuela De Educación Básica Municipal Tierras Coloradas a los alumnos de los niveles Inicial 1 y 2 tiene dentro de sus ámbitos como ya se lo expuso anteriormente “expresión corporal y motricidad” el cual debería estar dentro de las planificaciones por lo menos 1 vez por semana ya que este ámbito desarrolla el movimiento en los niños, sin embargo en muchas ocasiones las maestras no le dan la importancia necesaria a esta área de desarrollo debido a que se basan más en otras áreas como por ejemplo en el desarrollo cognitivo del niño y no en su desarrollo motriz, o en muchos de los casos buscan solo desarrollar motricidad fina. Estos problemas se pueden ver arraigados debido a que en algunos casos las educadoras parvularias buscan dar solución a problemas de mala escritura u otras dificultades, estimulando solo la motricidad fina, ignorando que para poder obtener resultados en este ámbito es fundamental trabajar primero en la motricidad gruesa ya que al no hacer esto se están saltando procesos en los niños y esto puede traer consecuencias en su desarrollo integral.

Por otro lado esto se debe también al hecho de que las maestras durante los periodos de receso la mayor parte de tiempo mantiene a los niños dentro del aula y no se les permite salir a los patios ya que no cuentan con un espacio adecuado para ellos, al contrario el patio de diversiones es abierto a toda la escuela, por lo que los niños de los niveles iniciales no pueden hacer uso de ellos debido a que pueden ser golpeados por los niños de niveles superiores, por lo tanto no pueden desenvolverse libremente y desarrollar actividades que involucren movimiento provocando así la presencia de problemas de hacinamiento.

Como ya se lo había mencionado en las instituciones educativas se busca obtener buenos resultados en el desarrollo cognitivo dejando de lado otras áreas de los niños como lo es fomentar el desarrollo de la motricidad, que en la actualidad se ha convertido en un problema muy constante en las escuelas de la ciudad de Loja ya que se refleja su falta de estimulación en problemas de escritura, coordinación óculo manual, en actividades sencillas como lo es coger el lápiz o la cuchar al comer, etc.

Al brindarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje, ya que las vivencias propias son las que le dará las herramientas para un adecuado crecimiento integral. De ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda en a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Por consiguiente, al analizar todos los aspectos que involucra el desarrollo de la motricidad gruesa en la Primera Infancia y conocer la realidad de nuestra población, es fundamental buscar estrategias para dar solución a este problema por lo que es necesario plantearse la siguiente pregunta: ¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Municipal Tierras Coloradas ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.?

c. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo resaltar la importancia que tiene el uso del juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, se pretende concientizar tanto a los maestros como a los padres de familia sobre la importancia de la estimulación motora gruesa en los niños.

Esta investigación es importante dado que por medio de este trabajo se busca brindar una propuesta alternativa, cuyas actividades están direccionadas a fortalecer habilidades y destrezas como lo es la coordinación, equilibrio, control postural, entre otras, mismas que están enmarcadas dentro del desarrollo de la motricidad gruesa.

El juego es una técnica factible para el desarrollo de esta área, ya que en la educación inicial a través del juego los niños logran identificar y descubrir por si mismos el funcionamiento de algunos factores que intervienen, como por ejemplo las características y funcionalidades del cuerpo humano, lo cual les permitirá conocer y manejar su propio cuerpo.

La investigación es factible ya que se podrá acceder a la información de distintas fuentes sean estas bibliográficas, libros, investigaciones anteriores sobre el tema planteado ya que es un problema común en nuestro medio, además se cuenta con los permisos correspondientes de las autoridades de la institución educativa para la realización del mismo y se dispone del tiempo, paciencia y compromiso para la realización de esta investigación.

Otros beneficiarios serán las maestras de Nivel Inicial 2 y por ende a toda la institución educativa, ya que se les proporcionara la propuesta alternativa creada con la finalidad de

dedicar mayor relevancia al trabajo de la motricidad gruesa, como instrumento para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

El impacto que generara este proyecto se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, debido a que, al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar evidentemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal posteriormente.

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

d. OBJETIVOS

Objetivo general.

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

Objetivos específicos.

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

e. MARCO TEORICO

MOTRICIDAD

La motricidad es concebida como la forma de expresión del ser humano, como un acto intencionado y consciente, que además de las características físicas, incluye factores subjetivos, dentro de un proceso de complejidad humana. En esta perspectiva el cuerpo no es objeto, sino conciencia de sí como sujeto. Los nuevos paradigmas consideran el movimiento como una de las manifestaciones de la motricidad, la cual se centra en un ser humano multidimensional.

Importancia de la motricidad

La motricidad gruesa se refiere a los movimientos corporales que cada persona tiene y desarrolla particularmente en cada etapa de su vida, adquiriendo la evolución de la dimensión corporal en su habilidad sensomotriz, correspondiendo a la capacidad de coordinar movimientos.

De la Cruz (2018) menciona que al tener los estímulos adecuados se está brindando al infante la oportunidad de tener una mejor calidad de vida desde sus primeros movimientos, ya que con esto se le abren las puertas al mundo de la exploración y la indagación, de modo que, su proceso de formación se verá beneficiado y esto se evidenciará en su independencia, autonomía y estado de salud. Así, el cuerpo se convierte en la ventana al mundo del niño y la niña con el que se puede contactar con el espacio que lo rodea, convirtiéndose en una experiencia de descubrimiento, donde las emociones, las sensaciones, acciones, se convierten en las grandes experiencias que inciden para que el niño y la niña descubra el mundo y aprenda de él. (p.32)

La motricidad es utilizada no solo para moverse, desplazarse, manipular objetos y expresar emociones, sino también para ser, aprender a aprender y para organizar el pensamiento.

Wallon 1965 (citado en Rosario y Asunción, 2017)), quien fundamenta su teoría principalmente en relación con el propio cuerpo, señala que la motricidad es una condición necesaria para todo tipo de diálogo, ya sea para la comunicación madre-hijo, en los primeros años de vida, o para ir descubriendo del mundo posteriormente. De esta manera, se podría decir en palabras de Aucouturier y Mendel (2004) que el lenguaje es al adulto lo que el movimiento y cuerpo es al niño; es decir que, al igual que defiende Le Boulch (1981) y los autores anteriores, la motricidad es el medio más privilegiado del que dispone el niño para expresar su psiquismo. Si esto es así, el profesional de la educación puede interpretar y valorar, a través del movimiento, el conocimiento del pequeño, para luego tomar las medidas oportunas para reforzar aquellos conocimientos que lo requieran.

Definición de motricidad gruesa

El desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños se mueven independientemente y buscan a los padres para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento. (Rubio, 2009)

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías: 1) motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural), y 2) motricidad fina (prensión). El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar. Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, asir, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos. (Meganteno y Cruz, 2012, pág. 17)

El área de motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas (Díaz, Flores, y Moreno, 2015, pp. 34-35).

Se puede decir que la motricidad se enriquece de movimientos que los niños realizan en su desarrollo, muestra los movimientos del ser humano que fijan el comportamiento motor que se muestra a través de habilidades motrices básicas, que a su vez expresan movimientos naturales.

Motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años

La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, salta, brincar en un pie, sobre llantas etc. (López Velasco, 2018, p. 27)

Maduración Espacial

La Maduración Espacial es un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio, éste empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es compleja, pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste.

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico consta de la coordinación general, coordinación viso-motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol. (Jesús, 2005, p. 44)

Movimiento corporal

La motricidad es también creación, espontaneidad, intuición; es manifestación de intencionalidades y personalidades. Cada persona construye su propio movimiento como manifestación de su personalidad. Esta construcción de la identidad motriz resulta de procesos afectivos, cognitivos, estéticos y expresivos que se han adquirido a través de la vida. De esta forma, nuestro cuerpo incorpora una técnica determinada que implica también una nueva manera de visualizar el mundo real.

El movimiento corporal puede abordarse desde dos enfoques: uno positivista, en el que el movimiento se entiende como el desplazamiento del cuerpo en un espacio o como una máquina en movimiento que le permite al hombre adaptarse al entorno. En este enfoque, el aprendizaje motor va de lo sencillo a lo complejo y está determinado por factores como las preferencias individuales al movimiento, la experiencia positiva que se adquiera y el medio ambiente que rodea el individuo. El segundo enfoque es la expresión del cuerpo a través de los gestos. El acto de expresar es exteriorizar una idea y un sentimiento por medio de una reacción corporal que tiene significado para otro. (Correa y Correa, 2010, p.5)

Esquema corporal

Según Ballesteros (1982) (citado por Mateo y Sáez, s.f.), este concepto se puede definir como la representación que tenemos de nuestro cuerpo, de los diferentes segmentos, de sus posibilidades de movimiento y de acción, así como de sus diversas limitaciones. Es un proceso complejo ligado a procesos perceptivos, cognitivos y prácticos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje. Las experiencias producidas por el movimiento, los resultados de dicho

movimiento y la percepción del cuerpo de otros sientan las bases sobre las que se va a elaborar la percepción del cuerpo propio. Durante el segundo año de vida el niño manifiesta una progresiva diferenciación de algunas partes del cuerpo y en el tercero, los niños son capaces de identificar ojos, boca, orejas, nariz, manos, brazos, pies y piernas. El lenguaje va a jugar un papel esencial en la construcción del esquema corporal, ya que además de permitir nombrar las partes que componen el cuerpo, como regulador de las secuencias de actos motores en la interacción con el ambiente a través del juego. La representación corporal hace posible la utilización del cuerpo de forma coordinada mediante el ajuste de la acción a lo que se quiere o desea. (p.9)

Equilibrio

En el ámbito de la Actividad Física y del Deporte, el Equilibrio es la “capacidad del hombre de mantener su propio cuerpo, otro cuerpo (u objetos) en una posición controlada y estable, por medio de movimientos compensatorios”, distinguiéndose entre el equilibrio estático, dinámico y la capacidad de mantener en equilibrio un cuerpo extraño u objeto. (López, 2015)

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor (supino, prono... de pie) proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la co-contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio. (Santiago y Padilla, 2010)

El Desarrollo Motor

El desarrollo infantil como menciona (Ardanaz (2009) citado por Costa, (2018)) a sido tema de interés para profesionales de diferentes áreas tales como la salud, la educación, la psicología, entre otras, ya que éste se ha considerado como la base sobre la cual se consolida el desarrollo posterior de la persona. Dicho desarrollo se ve influenciado por diversos factores dentro de los cuales se destacan la herencia, el ambiente, la maduración, el contexto y la cultura. (p.10)

El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas.

Para el desarrollo de las habilidades motoras, los niños deben percibir algo en el ambiente que les motive a actuar utilizando sus percepciones para influir en sus movimientos. Las habilidades motoras representan soluciones a los objetivos de los niños. Cuando ellos se sienten motivados a hacer algo, pueden crear un nuevo comportamiento motor.

El nuevo comportamiento es el resultado de muchos factores:

- El desarrollo del sistema nervioso
- Las propiedades físicas del cuerpo y sus posibilidades de movimiento
- La meta que el niño está motivado para alcanzar
- El apoyo del entorno. (Martínez, Garaviño, Martínez, y R., 2011)

Factores que intervienen en el desarrollo motor

Este proceso integra aspectos del individuo como sus características físicas, estructurales y emocionales, estímulos externos que abarcan el medio ambiente en el que opera y la tarea / movimiento que realiza con un propósito. Es un proceso bastante dinámico y la interacción de estos tres componentes da lugar a la adquisición y desarrollo de habilidades motoras.

Varios factores, sin embargo, pueden poner en peligro el curso normal del desarrollo de un niño. Estos se definen como factores de riesgo de una serie de factores biológicos o ambientales que aumentan la probabilidad del déficit en el desarrollo psicomotor de las condiciones del niño. Entre las principales causas de retraso motor encontramos:

- Bajo peso al nacer
- Trastornos cardiovasculares
- Trastornos respiratorios y neurológicos
- Infecciones neonatales
- Desnutrición
- Condiciones socio-económicas bajas
- Mala educación de los padres
- Nacimiento prematuro. (Martínez y Garaviño, s.f, p. 88)

Cuanto mayor sea el número de factores de riesgo activos, mayores serán las posibilidades de déficits en el desarrollo.

Fases evolutivas en el desarrollo motor

Según (Vindel, Isabel, y Gútiez, 2002) en su artículo clasifica de la siguiente manera las fases evolutivas del desarrollo motor:

Primera infancia

12 meses comienza a andar: de suma importancia para el desarrollo psíquico

18 meses: su marcha es segura, puede correr, subir a una silla alta, y si se le ayuda los peldaños de una escalera

2 años: corre bien, no se cae, da patadas a una pelota, sube y baja las escaleras y es capaz de coger un vaso y beber de él. Es capaz de construir una torre de 6 o 7 cubos

3 años: pasea en triciclo, controla las frenadas bruscas, subir y bajar las escaleras alternando los pies. Comerá solo y es capaz de construir una torre de 9 a 10 cubos. La auto locomoción y el lenguaje articulado dos grandes acontecimientos logra asimilar su esquema corporal

Periodo preescolar

A los 4 años: es capaz de mantener brevemente su cuerpo sobre un solo pie,

- Trepar brincar medianamente,
- jugar con el columpio y el tobogán.
- A nivel de psicomotricidad fina:
- "se abrocha los botones
- "se ata los cordones de los zapatos

Periodo escolar

- Gran movilidad y variedad de movimientos que originaran, dificultades: desgaste y fatiga y conflictos parentales
- Son ágiles y mantienen bien el equilibrio
- Mayor importancia del aprendizaje social
- Progreso en la rapidez de reacciones y movimientos y en la
- habilidad y coordinación de los movimientos. Ej.: la escritura. (pp. 249 - 266)

El juego Infantil

Freud citado en Gutierrez, (2016) considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica.

Definición de Juego

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual. (Montero y Alvarado, 2001).

¿Cómo influye el movimiento en el desarrollo del niño?

El movimiento influye en el desarrollo del niño, en su personalidad y en sus comportamientos, en los niños de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo,

si un bebé desea alcanzar un objeto que está lejos, realizará todo un plan para obtenerlo, gateará e ideará la forma de atravesar los obstáculos que pueda encontrar o irá en busca de la mamá y señalará el juguete que desea para que se lo alcancen. Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño. (Rosada, 2017, p. 39)

Evolución del juego en el desarrollo Infantil

Los niños a largo de su vida con forme van creciendo van desarrollando un tipo de juego acorde a su edad lo utilizan como una forma de comunicación y de interactuar con las personas que los rodean.

El autor y pedagogo Jean Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juego que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello a establecido unos estadios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Piaget es:

- a) Estadio sensorio motor: entre 0 a 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio.
- b) Estadio pre operacional: entre 2 y 6 años, predomina el juego simbólico
- c) Estadio de las operaciones concretas; entre los 6 y los 12 años, predomina el juego de reglas.

Además, (Piaget citado en Sailema, y otros, 2017) describió como, simultáneamente a los demás tipos de juego, va apareciendo el juego de construcción, aproximadamente al primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

Juego Funcional o de ejercicio

Los juegos de Ejercicio, propios del estadio sensorio motor, y por tanto de los 2 primeros años de vida, son aquellos en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato.

Esas acciones se pueden realizar tanto con objetos como sin objetos:

1. Arrastrarse, gatear, caminar, balancearse, son acciones que se consideran juegos de ejercicio con el propio cuerpo donde se domina el espacio gracias al movimiento.
2. Morder, chupar, lanzar, golpear, agitar, son acciones que se consideran juegos de ejercicio con los objetos donde se manipulan y se exploran sensorialmente las cualidades de los objetos
3. Sonreír, tocar, esconderse, son acciones que se consideran juegos de ejercicios con personas, donde se favorece la interrelación social.

Beneficios del juego funcional o de ejercicio

- Desarrollo sensorial.
- La coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo que rodea al bebé.
- La auto superación: cuando más se practica, mejores resultados se obtienen.
- La interacción social con el adulto de referencia.
- La coordinación óculo – manual.

El Juego Simbólico

El Juego Simbólico, propio del estadio pre operacional, por tanto, entre los 2 a 6/7 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

Beneficios de juego Simbólico

Algunos de los beneficios que aportan al desarrollo de los niños, a nivel general, serian;

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto como si están solos o están acompañados.
- Favorecer tanto la imaginación como la creatividad. (Baracco, 2011)

El argumento del juego Simbólico

Los niños reflejan en el juego la realidad en la que viven, es de la educación de los padres y de la convivencia con su comunidad de donde el niño obtiene la información para representar luego en el juego con los pares.

En el juego simbólico los niños reflejan el conocimiento de la realidad que los rodea. Cuando más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utiliza. Argumentos típicos son: jugar a la familia, a médicos a bailarines, a superhéroes.

Se puede establecer tres categorías de argumento de juego simbólico:

- Un primer grupo está formado por argumentos que son una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social, observada o experimentada por los propios niños. Jugar a la escuela, a la tienda, etc.
- Un segundo grupo de argumentos esta menos ligado la realidad de los niños. Un ejemplo puede ser jugar a los Superhéroes. Este tipo de argumento exige que se vaya estableciendo entre los jugadores un mundo de ficción compartido.
- Un tercer grupo lo constituyen los argumentos inventados por cada niño. A medida que su repetición le confiere una cierta identidad como juego diferenciado, llegara a ser identificado como una etiqueta propia; el juego de los amigos; el juego de las princesas Disney.

El Juego de Reglas

Habitualmente creemos que solo existen reglas en los juegos colectivos, como es el caso de los juegos de pelota o juegos de mesa. Sin embargo, la regla está presente en el juego de los niños mucho antes. Por ello, el uso de reglas aparece mucho antes de que el niño llegue al periodo de las operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años.

A partir del uso de esas primeras reglas decididas y utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. En este tipo de juego de reglas los jugadores saben antes de que inicie el juego lo que cada uno tiene que hacer. (Chamorro, 2010, p. 15)

El papel del juego en el jardín de infantes

La escuela es considerada como el segundo hogar de todo ser humano, por lo tanto los conocimientos impartidos en ella tendrán mucha importancia en el desarrollo de los niños por lo tanto es responsabilidad de las autoridades de cada institución brindar a todos y a cada uno de sus estudiantes la comodidad y los recursos necesarios para un buen desarrollo integral.

(Montero y Alvarado, 2001) en su artículo nos da a conocer las aportaciones que realizan algunos autores acerca del juego.

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo. Bruner refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer, 1993). Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza

objetos, pateo y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio.

Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan.

Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos. (pp 3;4)

El Rol del educador en el juego

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

Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración. En el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el tiempo, la hora, el lugar, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo. En el juego competitivo, además de los educadores-

entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro. Este tiene la función de aplicar el reglamento del deporte, pero su tarea más importante consiste en educar al niño dentro del terreno de juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada. (Ruiz, 2009, p.14)

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 Giebenhain (1982) 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. (G, IrwinArjumand, y Hertzman, 2017, p. 22)

El juego Infantil y su importancia en el desarrollo

“El juego se halla en la base de la cultura”, afirma Huizinga, frase muy profunda que proporciona un punto de partida para estudiar a la especie humana, lo que se podría hacer perfectamente siguiendo la forma en que ha jugado el hombre desde siempre y como juega hoy en la era de la información, en medio de computadores y videojuegos, la que, de paso, podemos decir, no es la mejor opción de espacio lúdico para el desarrollo.

Sigmund Freud decía muy acertadamente: “Un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras, sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas”. La ludo terapia es un elemento bien importante para muchos tratamientos, y, en ese sentido, en la medida en que el juego permite aflorar una gran cantidad de

situaciones que angustian a los niños, va a servir muchísimo como terapia. (Mateo y Sáez, s.f., p. 6)

El juego Infantil le permite al niño expresar sus emociones sentimientos e ideas porque no solo pone en práctica sus conocimientos sino también le permite adquirir los de sus compañeros de juego, es por eso que muchas veces buscaremos expresar estas nuevas adquisiciones dentro del hogar y es deber de las madres evidenciar si ese aprendizaje es acorde para su hijo o no.

Los juegos y su clasificación

Los maestros tienen que observar al niño cuando juega, ya sea de forma libre y espontánea o de forma dirigida; así al compararla con la clasificación de los juegos elegida, podrá revelar su etapa de desarrollo y su inclinación personal. A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo.

Clasificación de los juegos

Según (Martínez, 2011) postula la siguiente clasificación de los juegos:

Juegos Psicomotores:

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos. Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal.

- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

Juegos Cognitivos:

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Juegos Sociales:

- La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

Juegos afectivos – emocionales:

- Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

Tipos de Juego

Aunque estas etapas son importantes y necesarias para el desarrollo social de los niños, hay que considerar otros 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.

(Rodríguez, 2019) nos da a conocer algunos de los tipos de juego que el niño va desarrollando conjuntamente con sus habilidades.

- **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 mejorar.
- **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.

Tipos de juegos en función del proceso de creación del juguete

(Solano, 2017) En su artículo sobre la Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil nos propone los siguientes tipos de juego:

Juegos preparados o adquiridos

Aquellos juegos, como su nombre indica, el juguete está ya creado. Por tanto, no existe una fase previa al proceso del juego, cualquier juego comprado.

Juegos caseros o hechos por ellos mismos

Una de las mejores maneras de pasar un buen rato con nuestros niños es construir un juguete con ellos. Los niños no entienden de dinero, les da igual si un juguete es caro, barato. Sin embargo, sí que les importa si el juguete lo han hecho ellos. Entonces el grado de satisfacción es mucho mayor. Con este tipo de juego se trabaja doblemente las habilidades: durante el proceso del juego y antes, en la creación del juguete, donde intervienen varias habilidades que además no tienen por qué ser las mismas que las que se desarrollan durante el proceso del juego en sí.

En determinadas ocasiones el proceso de creación del juego es más productivo que el propio del desarrollo del juego.

Los niños tienen una creatividad increíble que, a veces, se reprime con juegos ya fabricados o comprados. No pueden moldearlos a lo que ellos imaginan. Ellos tienen una visión de lo que quieren. Por ejemplo, si han visualizado un garaje o una tienda, es más fácil adecuar cajas de cartones a lo que han visto que comprar un juguete que impone la estructura y la distribución.

Etapas del juego

Olmeda, Garrido, y Sánchez-Serrano (2018) En su trabajo nos describe las siguientes etapas del juego:

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.

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.

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.

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.

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.

Observar a otros jugando permite aprender las reglas, adquirir vocabulario y aprender formas de actuación social.

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.

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.

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.

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

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. (pp. 10 – 12)

El juego en el desarrollo Motor

Fischer (citado por Sardo, 2009) establece el siguiente concepto. El juego es un estimulante maravilloso y puede ser un excelente medio educativo, por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte, alcanzando todo ello de una

manera divertida. Aprende a crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo a sus gustos y a sus deseos.

Cabe mencionar que las primeras capacidades correspondientes a la motricidad gruesa y fina (si el bebé no tiene problemas sensoriales o físicos) suelen adquirirse simplemente en relación con el entorno y según la etapa correspondiente. Sin embargo, nosotros podemos actuar para facilitarles determinados logros o enseñarles otros, mediante la estimulación.

No significa que los padres deban darle “clases” o lecciones, simplemente jugando con ellos, hablándoles, inventando nuevos retos juntos, están contribuyendo al desarrollo motor grueso y fino de bebés y niños, al tiempo que lo pasan bien y fortalecen los vínculos. (Mello, y otros, 2014, p. 604)

f. METODOLOGÍA

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

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

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

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

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

Técnicas e instrumentos.

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

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

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

Población y muestra

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

En la presente investigación para establecer el diagnóstico se trabajó con 16 personas, es decir, 15 niños y 1 docente; debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra.

Tabla 1

Población

Variables	Población
Niños	15
Docente	1
Total	16

Fuente: Secretaria de Escuela de Educación Básica Municipal Tierras Coloradas

Autora: Karla Liliana Velez Jara

g. CRONOGRAMA

	2019				2020												2021																
	Oct	Nov	Dic.		Ene	Feb.			Marzo			Abril	Mayo			Jun.	Jul.	Ago	Sep.	Oct.	Nov	Dic.	Ene	Feb.	Ma.	Abril.	Mayo	Jun.					
SEMANAS	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4	1	2	3	4														1	2	3	4	
ACTIVIDADES																																	
1. Elaborar diagnóstico y selección del tema de investigación.																																	
2. Elaboración y ajustes del proyecto.																																	
3. Presentación del proyecto.																																	
4. Revisión, corrección y aprobación del proyecto.																																	
5. Pertinencia y asignación de director.																																	
6. Redacción de preliminares del informe.																																	
7. Elaboración de propuesta																																	
8. Elaboración del 1° borrador de tesis.																																	
9. Presentación y corrección del 2° borrador.																																	
10. Aprobación del informe definitivo.																																	
11. Tramites de aptitud legal.																																	
12. Sustentación privada.																																	
13. Sustentación pública y graduación.																																	

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDA D	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	2	0.60	1,20
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	2	3	6,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	2	20,00	40,00
Servicio de internet	2	20,50	40,00
Material de escritorio	2	10	20,00
RECURSOS FINANCIEROS			
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			\$ 632,20

El financiamiento estará a cargo exclusivo del autor (a) del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$632,20

i. BIBLIOGRAFÍA

Anijovich, R., & Mora, S. (12 de junio de 2015). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al que hacer en el aula*. Recuperado el 21 de Septiembre de 2020, de Terras: <http://terras.edu.ar/biblioteca/3/3Como-enseamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica.pdf>

Baracco, N. (2011). *Google Sites*. Obtenido de motricidad y movimiento: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta Revista de la Educación en extramadura*, 1 - 19.

Correa, A. M., & Correa, C. H. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Hacia la Promoción de la Salud, Volumen 15, No. 2*, 173- 187 .

Costa, P. (2018). Acciones de extensión universitaria para translación del conocimiento acerca del desarrollo infantil en guarderías. *Revista da Escola de Enfermagem da USP Print version ISSN 0080-6234 On-line version ISSN 1980-220X*.

Diaz, A. A., Flores, M. O., & Moreno, R. Z. (2015). *repository.libertadores.edu.co*. Recuperado el 16 de Junio de 2020, de Fundación universitaria los libertadores.: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

De la Cruz, L. M. (2018). *repository.uniminuto.edu*. Recuperado el 10 de junio de 2020, de Corporación Universitaria Minuto de Dios – Seccional Bello:

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3249/TLPI_CruzLuz_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Educación, M. d. (2014). *Curriculo Educación Inicial*. Quito: Versión Web ISBN: 978-9942-07-625-0.

G, L., IrwinArjumand, & Hertzman, S. (junio de 2017). *Google academico*. Obtenido de Desarrollo de la Primera Infancia: Un Potente Ecuador: 158.232.12.119/social_determinants/publications/early_child_dev_ecdn_es.pdf

Gutierrez, M. R. (2016). El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en la Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*, 10.

Jesús, M. (2005). *Psicomotricidad en la Educación Infantil*. Barcelona: CEAC.

López Velasco, E. F. (mayo de 2018). *repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de “los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Lopez, J. G. (enero de 2015). *ResearchGate* . Obtenido de Equilibrio y estabilidad del cuerpo humano: https://www.researchgate.net/publication/309579800_Equilibrio_y_estabilidad_del_cuerpo_humano

Martínez, C. A., & Garaviño, S. M. (s.f). Estudio descriptivo de los efectos que ejerce el perro. *Revista lasallista de investigación - Vol. 8 No. 1*.

Martínez, C. A., Garaviño, S. M., Martínez, D. I., & R., M. T. (2011). Estudio descriptivo de los efectos que ejerce el perro como mascota en el desarrollo de la motricidad gruesa

de infantes sanos de cinco años de edad. *Revista Lasallista de investigación, ISSN 1794-4449, Vol. 8, N.º. 1, 82-89.*

Martínez, R. (15 de julio de 2011). tipos de juegos infantiles y su clasificación. *UtopiaInfantil, 12.*

Mateo, C. M., & Sáez, S. C. (s.f.). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. En C. M. Mateo, & S. C. Sáez, *Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia* (pág. 9). Madrid.

Mello, D. F., Henrique, N. C., Pancieri, L., Veríssimo, M. d., Tonete, V. L., & Malone, M. (2014). Child safety from the perspective of essential needs. *Latino-Am. Enfermagem DOI: 10.1590/0104-1169.3651.2458 www.eerp.usp.br/rlae, 604.*

Montero, M. M., & Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124, 2.*

Olmeda, G. J., Garrido, L. C., & Sánchez-Serrano, P. M.-O. (2018). La Contribución del Juego Infantil al Desarrollo de Habilidades para el Cambio Socio Afectivo. *Universidad complutense de madrid, 10.*

Puerto, G., & Martín, J. (2016). La educación física en educación infantil. La motricidad en edades tempranas. *Publicaciones Didáctica, 133.*

Rodríguez, E. M. (16 de junio de 2019). *La Mente es Maravillosa*. Obtenido de Tipos de juegos importantes para el desarrollo infantil: <https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/>

- Rosada, S. (abril de 2017). <http://recursosbiblio.url.edu.gt/>. Obtenido de "desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1297/2/T-UTB-FCJSE-BASICA-000047.02.pdf>
- Rosario, P. R., & Asunción, M. M. (2017). Importancia de la Motricidad Gruesa Para el Desarrollo Integral del Niño En la Etapa De la Educación Infantil. *Revista Digital de Educación Física. Año 8, Núm. 47*, 89.
- Rubio, C. C. (2009). Desarrollo Motor en la Infancia. *Innovación y Experiencias Educativas*, 20 - 25.
- Ruiz, C. R. (2009). El Juego Infantil. *Innovación y Experiencias Educativas*, 19.
- Sailema, Á. A., Torres, M. S., Guevara, P. d., Franco, L. E., Quisintuña, V. A., & Frómata, E. R. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas versión impresa ISSN 0864-0300 versión On-line ISSN 1561-3011*, 36.
- Santiago, J. P., y padilla, Y. E. (abril de 2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa*. Obtenido del juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de barranquilla.: <https://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>
- Sardo, P. (2009). Desarrollo Motor. *PremiumMadrid* , 20 .
- Solano, M. (2017). *Hacer Familia*. Obtenido de La importancia del juego en el desarrollo del niño: <https://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>

Vindel, Isabel, F. M., & G. C. (2002). Perfiles de personas con diferencia mental basados en las funciones motrices gruesas. *Educación XXI*, *núm. 5*, 249- 266.

ANEXOS

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

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

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

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

Dirección

Fecha de nacimiento

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

D	Mes	Año			
ía					

**SINTESIS
EVALUACIONES**

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

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

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

R a n g o e d a d	I T E M	A M O T R I C I D A D G R U E S A	A n o t e E d a d e n m e s e s p a r a c a d a e v a l u a c i o n					R a n g o e d a d	B M O T R I C I D A D F I N O A D A P T A T I V A	A n o t e E d a d e n m e s e s p a r a c a d a e v a l u a c i o n				
> 1	0	Patea vigorosamente					> 1	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.					
1 a 3	1	Levanta la cabeza en prona.					1 a 3	1	Abre y mira sus manos.					
	2	Levanta cabeza y pecho en prona						2	Sostiene objeto en la					
	3	Sostiene cabeza al levantarlo de los Brazos						3	mano. Se lleva objeto a la boca.					
4 a 6	4	Control de cabeza sentado					4 a 6	4	Agarra objetos voluntariamente.					
	5	Se voltea de un lado a otro						5	Sostiene un objeto en cada mano.					
	6	Intenta sentarse solo.						6	Pasa objeto de una mano a otra.					
7 a 9	7	Se sostiene sentado con ayuda.					7 a 9	7	Manipula varios objetos a la vez.					
	8	Se arrastra en posición prona.						8	Agarra objeto pequeño con los dedos.					
	9	Se sienta por sí solo.						9	Agarra cubo con pulgar e índice.					
1 0 a 1 2	1 0	Gatea bien.					1 0 a 1 2	1 0	Mete y saca objetos en caja.					
	1 1	Se agarra y sostiene de pie						1 1	Agarra tercer objeto sin soltar otros.					
	1 2	Se para solo.						1 2	Busca objetos escondidos.					
1 3 a 1 8	1 3	Da pasitos solo.					1 3 a 1 8	1 3	Hace torre de tres cubos.					
	1 4	Camina solo bien						1 4	Pasa hojas de un libro. Anticipa salida del objeto					
	1 5	Corre.						1 5						

1 9 a 2 4	1 6 1 7 1 8	Patea la pelota Lanza la pelota con las manos. Salta en los dos pies						1 9 a 2 4	1 6 1 7 1 8	Tapa bien la caja. Hace garabatos circulares. Hace torre de 5 o más cubos.				
2 5 a 3 6	1 9 2 0 2 1	Se empina en ambos pies Se levanta sin usar las manos. Camina hacia atrás.						2 5 a 3 6	1 9 2 0 2 1	Ensarta 6 o más cuentas. Copia línea horizontal y vertical Separa objetos grandes y pequeños				

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

R a n g o e d a d	I T E M	A MOTRICIDAD GRUESA	A note Edad en meses para cada evaluación					R a n g o e d a d		B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	A note Edad en meses para cada evaluación				
3 7 a 4 8	2 2 2 3 2 4	Camina en punta de pies. Se para en un solo pie. Lanza y agarra la pelota.						3 7 a 4 8	2 2 3 2 4	Figura humana rudimentaria I Corta papel con las tijeras. Copia cuadrado y círculo.					
4 9 a 6 0	2 5 2 6 2 7	Camina en línea recta Tres o más pasos en un pie. Hace rebotar y agarra la pelota.						4 9 a 6 0	2 5 2 6 2 7	Dibuja figura humana II Agrupa color y forma. Dibuja escalera imita.					
6 1 a 7 2	2 8 2 9 3 0	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms. Hace caballitos alternando los pies. Salta desde 60 cms. de altura.						6 1 a 7 2	2 8 2 9 3 0	Agrupar por color forma y tamaño Reconstruye escalera 10 cubo. Dibuja casa.					

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

25	19	Dice su nombre completo. Conoce alto-bajo, grande-pequeño. Usa oraciones completas.							25	19	Diferencia niño-niña.						
36	20								36	20	Dice nombre papá y mamá. Se baña solo manos y cara.						
	21								6	21							

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

Edad en Meses	PARAMETROS NORMATIVOS PARA LA EVALUACION DEL DESARROLLO DE NIÑOS MENORES DE 60 MESES																			
	Motricidad Gruesa (A)				Motricidad Fina (B) Adaptativa				Audición y Lenguaje (C)				Personal Social (D)				TOTAL			
	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio	Medio Alto	Alto



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN

PARVULARIA

Entrevista dirigida al docente

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

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Natación

Computación

Danza

Música

Otros _____

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros _____

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

TDA

TDAH

Dificultades de concentración

Dificultades de conducta

Dificultades de motricidad fina

Dificultades de motricidad gruesa

Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros _____

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

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros _____

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

SI

NO

¿Cuáles?

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

Buena

Regular

Mala

Gracias por su colaboración

ANEXO 2. INSTRUMENTOS

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

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

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

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

Dirección

Fecha de nacimiento

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

D ía	Mes	Año			

SINTESIS EVALUACIONES

FECHA EVALUACION			EDA D	RESULTADOS POR AREAS				
DIA	MES	AÑO	MESE S	A M. G.	B M.F. A.	C A. L.	D P. S.	TOTA L

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

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

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote				Rango	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote					
			Edad	en	meses	para			Edad	en	meses	para		
			ca	da	evaluación			ca	da	evaluación				
> 1	0	Patea vigorosamente				> 1	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.						
1 a 3	1	Levanta la cabeza en prona.				1 a 3	1	Abre y mira sus manos.						
	2	Levanta cabeza y pecho en prona					2	Sostiene objeto en la						
	3	Sostiene cabeza al levantarlo de los brazos					3	mano. Se lleva objeto a la boca.						
4 a 6	4	Control de cabeza sentado				4 a 6	4	Agarra objetos voluntariamente.						
	5	Se voltea de un lado a otro					5	Sostiene un objeto en cada mano.						
	6	Intenta sentarse solo.					6	Pasa objeto de una mano a otra.						
7 a 9	7	Se sostiene sentado con ayuda.				7 a 9	7	Manipula varios objetos a la vez.						
	8	Se arrastra en posición prona.					8	Agarra objeto pequeño con los dedos.						
	9	Se sienta por sí solo.					9	Agarra cubo con pulgar e índice.						
10 a 12	10	Gatea bien.				10 a 12	10	Mete y saca objetos en caja.						
	11	Se agarra y sostiene de pie					11	Agarra tercer objeto sin soltar otros.						
	12	Se para solo.					12	Busca objetos escondidos.						
13 a 18	13	Da pasitos solo.				13 a 18	13	Hace torre de tres cubos.						
	14	Camina solo bien					14	Pasa hojas de un libro. Anticipa salida del objeto						
	15	Corre.					15							

1 9 a 2 4	1 6 1 7 1 8	Patea la pelota Lanza la pelota con las manos. Salta en los dos pies						1 9 a 2 4	1 6 1 7 1 8	Tapa bien la caja. Hace garabatos circulares. Hace torre de 5 o más cubos.				
2 5 a 3 6	1 9 2 0 2 1	Se empina en ambos pies Se levanta sin usar las manos. Camina hacia atrás.						2 5 a 3 6	1 9 2 0 2 1	Ensarta 6 o más cuentas. Copia línea horizontal y vertical Separa objetos grandes y pequeños				

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

R a n g o e d a d	I T E M	A MOTRICIDAD GRUESA	A n o t e E d a d e n m e s p a r a c a d a e v a l u a c i o n					R a n g o e d a d	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	A n o t e E d a d e n m e s p a r a c a d a e v a l u a c i o n				
3 7 a 4 8	2 2 2 3 2 4	Camina en punta de pies. Se para en un solo pie. Lanza y agarra la pelota.					3 7 a 4 8	2 2 3 4	Figura humana rudimentaria I Corta papel con las tijeras. Copia cuadrado y círculo.					
4 9 a 6 0	2 5 2 6 2 7	Camina en línea recta Tres o más pasos en un pie. Hace rebotar y agarra la pelota.					4 9 a 6 0	2 5 6 7	Dibuja figura humana II Agrupa color y forma. Dibuja escalera imita.					
6 1 a 7 2	2 8 2 9 3 0	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms. Hace caballitos alternando los pies. Salta desde 60 cms. de altura.					6 1 a 7 2	2 8 9 0	Agrupar por color forma y tamaño Reconstruye escalera 10 cubos. Dibuja casa.					

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

25	19	Dice su nombre completo.						25	19	Diferencia niño-niña.				
36	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.						36	20	Dice nombre papá y mamá.				
	21	Usa oraciones completas.						6	21	Se baña solo manos y cara.				

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación				Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación				
37	22	Define por uso cinco objetos.					37	22	Puede desvestirse solo.				
48	23	Repite tres dígitos.					48	23	Comparte juego con otros niños.				
	24	Describe bien el dibujo.					8	24	Tiene amigo especial.				
49	25	Cuenta dedos de las manos.					49	25	Puede vestirse y desvestirse solo.				
60	26	Distingue adelante-atrás, arriba-abajo.					60	26	Sabe cuántos años tiene.				
	27	Nombra 4-5 colores					0	27	Organiza juegos.				
61	28	Expresa opiniones.					61	28	Hace "mandados".				
72	29	Conoce izquierda y derecha.					72	29	Conoce nombre vereda-barrio o pueblo de residencia.				
	30	Conoce días de la semana.						30	Comenta vida familiar.				

Edad en Meses	PARAMETROS NORMATIVOS PARA LA EVALUACION DEL DESARROLLO DE NIÑOS MENORES DE 60 MESES																			
	Motricidad Gruesa (A)				Motricidad Fina (B) Adaptativa				Audición y Lenguaje (C)				Personal Social (D)				TOTAL			
	Aler	Medio	Medio Alto	Alto	Aler	Medio	Medio Alto	Alto	Aler	Medio	Medio Alto	Alto	Aler	Medio	Medio Alto	Alto	Aler	Medio	Medio Alto	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	
25-36	0-19	20-23	24-27	30-	0-18	19-21	22-24	25-	0-17	18-21	22-24	30-	0-18	19-22	23-27	0-74	101-	0-74	75-86	87-100
37-48	0-22	23-26	27-29		0-21	22-24	25-28	29-	0-21	22-25	26-29		0-22	23-26	27-29	0-89	115-	0-89	90-100	101-114
49-60	0-26	27-29	30-		0-23	24-28	29-		0-24	25-28	29-		0-25	26-28	29-	0-	101	0-	101	

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

OBSERVACIONES:



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

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA

Entrevista dirigida al docente

Estimados docentes reciban un cordial saludo de los estudiantes de 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

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGS.
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRAC.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
MOTRICIDAD.....	7
Motricidad gruesa.....	8
Importancia de la motricidad gruesa.....	9
El desarrollo motor.....	9
Fases de la motricidad gruesa.....	11

Etapas del desarrollo de la motricidad	13
Actividades para trabajar la motricidad gruesa.....	14
EL JUEGO	19
Importancia del juego	20
Teorías sobre el desarrollo del juego infantil.....	21
Características del juego	23
Aportes del juego	24
Clasificación de los juegos.....	26
Tipos de juegos	28
El rol del docente en el juego.....	30
El juego y la motricidad gruesa	32
e. MATERIALES Y MÉTODOS	34
f. RESULTADOS	36
g. DISCUSIÓN	42
h. CONCLUSIONES	45
i. RECOMENDACIONES.....	46
j. BIBLIOGRAFÍA	47
k. ANEXOS	54
PROPUESTA Y GUIA.....	65.
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	142
a. TEMA.....	143
b. PROBLEMÁTICA	144
c. JUSTIFICACIÓN	148

d. OBJETIVOS	150
e. MARCO TEÓRICO	151
f. METODOLOGÍA.....	175
g. CRONOGRAMA	177
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	178
i. BIBLIOGRAFÍA.....	179
ANEXOS INSTRUMENTOS	192
Anexo - Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1).....	192
Anexo - Entrevista dirigida al docente de la Institución	199