



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 PARTICULAR CARPEDIEM UBICADA EN
LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

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

AUTORA:

Glenda Fernanda Mosquera Pesantez

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR CARPEDIEM UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.**, de la autoría de la Srta. Glenda Fernanda Mosquera Pesantez. 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



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

AUTORÍA

Yo, Glenda Fernanda Mosquera Pesantez, 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: Glenda Fernanda Mosquera Pesantez

Firma:  Firmado electrónicamente por:
GLENDA FERNANDA
MOSQUERA PESANTEZ

Cédula: 1104579428

Fecha: Loja, 11 de junio de 2020

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

Yo, Glenda Fernanda Mosquera Pesantez, declaro ser autora de la tesis titulada: ELJUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR CARPEDIEM UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN ELPERÍODO 2019-2020., como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 11 días del mes de junio del 2021, firma la autora.

Firma:



Autora: Glenda Fernanda Mosquera Pesantez

Cédula: 1104579428

Dirección: Loja, Yahuarcoma, Algarrobos entre Hualtacos y Eucaliptos

Correo electrónico: glenda.mosquera@unl.edu.ec

Celular: 0981715761

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado: Lic. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc. Presidente del Tribunal.

Lic. Carmen Rocio Muñoz Torres Mg. Sc. Vocal

Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc. Vocal

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja, mi más sincero agradecimiento por haberme permitido llevar a cabo mi formación profesional y por ende la titulación. De manera especial quiero agradecer a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, a los docentes de cada ciclo quienes fueron parte esencial en mi formación académica.

Además, agradecer a la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc., directora de tesis por ser guía y cómplice principal durante el proceso de la investigación, por su paciencia, respeto sugerencias y consejos.

Finalmente, agradezco a la Escuela Particular Carpediem, a sus autoridades docentes de educación Inicial, y niños quienes me permitieron realizar la presente investigación.

La autora

DEDICATORIA

A Dios, a mis padres Yolanda y Marcelo a mi apreciado hermano Lorgi quien, con su amor, paciencia y esfuerzo me permitieron llegar a cumplir un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de valentía y no tener miedo a las adversidades porque Dios siempre está conmigo.

A mi esposo y a mis queridas hijas Nicole y Valentina por su amor incondicional, por ayudarme a encontrar el lado bello y no amargo de la vida, porque fueron mi motivación más grande para concluir con éxito este trabajo de tesis.

Glenda Fernanda

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	Glenda Fernanda Mosquera Pesantez. EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR CARPEDIEM UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRA RIO	ZAMORA HUAYCO	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

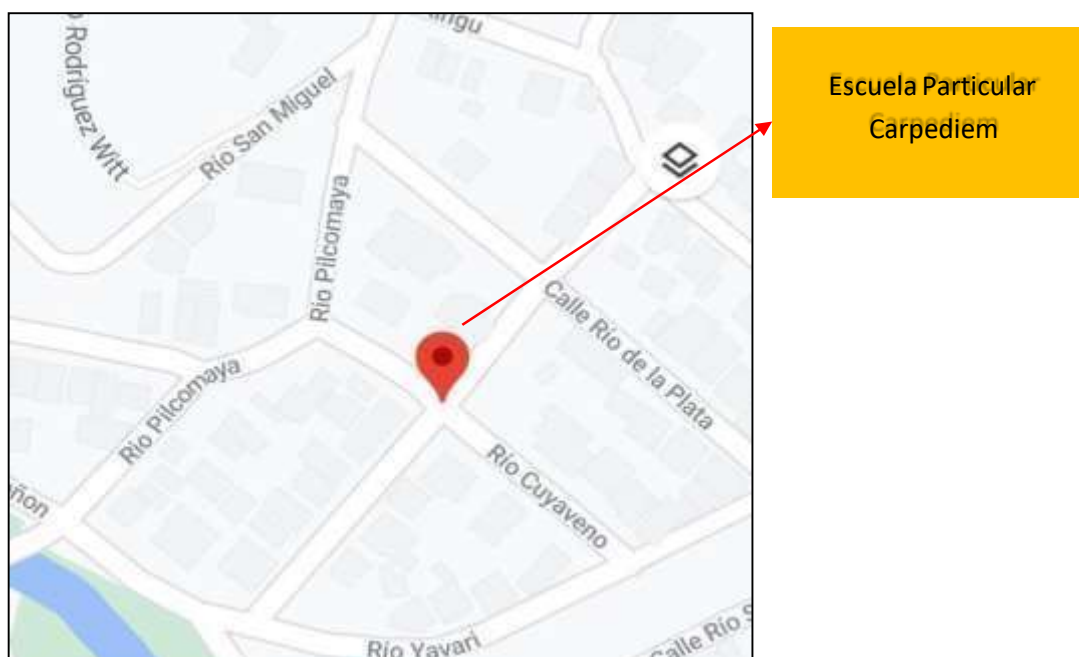
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN

ESCUELA PARTICULAR CARPEDIEM



Fuente: Localización de la Escuela Particular Carpediem, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia El Sagrario. Obtenido de Google Maps.

ESQUEMA DE TESIS

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

a. TÍTULO

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

b. RESUMEN

El juego y la motricidad gruesa cumplen un papel importante en el desarrollo integral del niño, lo cual le permite adquirir habilidades y destrezas básicas, necesarias para el correcto desenvolvimiento en su vida diaria. El trabajo de investigación se titula: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR CARPEDIEM UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020., tuvo como objetivo general: analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, el tipo de investigación fue no experimental, con un enfoque mixto; para su desarrollo se utilizaron los métodos: descriptivo, analítico-sintético e inductivo-deductivo; así mismo para la obtención de información se aplicó como técnica una entrevista dirigida a la docente del nivel inicial II y como instrumento la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz aplicada a los niños. Para ello se trabajó con una población de 7 participantes, 1 docente y 6 niños. Los resultados mostraron que el 83% de los niños se ubican en el rango medio de desarrollo de la motricidad gruesa, concluyendo que existen un alto porcentaje de niños con problemas en el área motriz gruesa, y en vista de los resultados obtenidos se diseñó la propuesta “Juego, me muevo y aprendo” basada en juegos infantiles a fin de contribuir a la mejora de esta área.

Palabras claves: área motriz, desarrollo, juego, motricidad gruesa, niños.

ABSTRACT

Games and gross motor skills, play an important role in the overall development of children to acquire skills necessary for proper learning. The research work entitled **PLAY AND GROSS MOTOR SKILLS IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OF THE PRIVATE SCHOOL CARPEDIEM LOCATED LOJA CITY DURING THE SCHOOL YEAR 2019-2020**, had as general objective to analyze the importance of games in gross motor skills from 4 to 5 years, the type of research was not experimental, with a mixed approach; for its development the methods used were: descriptive, analytical-synthetic and inductive-deductive. Likewise, in order to obtain information, an interview directed to the teacher of Initial II was applied as a technique and as an instrument, Nelson Ortiz's Abbreviated Scale of Development (EAD-1) to the children. For this we worked with a sample of 7 participants, 1 teacher and 6 children. the results showed that 83% of the children are in the middle range of gross motor development, concluding that there is a high percentage of children with problems in the gross motor area, and in view of the results obtained, the proposal "play, move and learn" was designed based on children's games, in order to contribute to the improvement of this area.

Key words: motor area, development, play, gross motor, children

c. INTRODUCCIÓN

La Universidad Nacional de Loja y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, con la finalidad de generar un estudio amplio que permita presentar una propuesta y replicarla a una mayor población infantil, propuso a los estudiantes de séptimo ciclo centrar su trabajo investigativo alrededor de un tema en común; para lo cual se seleccionó y evaluó a la población infantil correspondiente, donde se obtuvo que el problema que mayoritariamente afecta a los niños es en su motricidad gruesa. Por lo cual se procedió a buscar información concerniente a este tema y al juego infantil.

La Organización Mundial de la Salud OMS (2013) señala que existen factores que dificultan el desarrollo integral de los niños en la primera infancia, a su vez estos son un determinante de la salud, el bienestar y la capacidad de aprendizaje y desarrollo motriz durante toda la vida, es fundamental proporcionar una nutrición y estimulación adecuada para el desarrollo durante los primeros años, ya que es en estos años el cerebro de un niño es más sensible a las influencias del entorno exterior.

En el Ecuador antiguamente no se le daba importancia a lo que actualmente llamamos educación inicial y mucho menos a las experiencias de aprendizaje que hoy es una metodología clave para la enseñanza. El currículo de Educación Inicial las define como “conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

Enfocarse en objetivos de aprendizaje o intervención dentro de las diferentes áreas del

desarrollo infantil, por lo que con una apropiada planificación el juego se puede convertir en la herramienta adecuada para el desarrollo de la motricidad gruesa, respetando la iniciativa y disposición de los niños, ya que el juego permite realizar actividades lúdicas enfocadas en sus necesidades.

La motricidad gruesa es un área de gran importancia en el desarrollo infantil ya que está directamente relacionada con la adquisición progresiva, sus manifestaciones son diversas a lo largo del crecimiento infantil desde el gateo hasta el caminar, correr. En el transcurso del desarrollo por distintas causas el área motriz gruesa puede no desarrollarse correctamente por lo cual, pueden presentar dificultades en actividades de la vida cotidiana como correr, saltar, trepar que son fundamentales para que el niño se desenvuelva en su entorno, y si no es detectado a tiempo estas dificultades pasando por alto afectando más adelante el desarrollo integral del niño.

En base a lo expresado anteriormente la presente investigación se titula: **EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR CARPEDIEM**, para su desarrollo se plantearon los siguientes objetivos específicos: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años; conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años; diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

En la revisión de literatura se investigó acerca dos variables, la primera sobre motricidad gruesa la cual abarca temas como: definición, la importancia, componentes de desarrollo, fases del desarrollo motor, la importancia del desarrollo en los niños y la motricidad en la

escuela infantil. La segunda variable contiene temas sobre los juegos infantiles como: definición, características, las teorías más relevantes, su importancia y clasificación, beneficios del juego en el desarrollo infantil y el tema de conexión entre las dos variables el juego y motricidad gruesa.

La presente tesis se enmarca en un diseño no experimental realizado a un grupo establecido de niños en su ambiente natural sin ninguna manipulación de las variables, con un enfoque mixto donde se conjuga el análisis e interpretación de datos cuantitativos y cualitativos. Para el desarrollo de esta investigación se utilizó el método descriptivo que ayudo para elaborar todo lo referente a la problematización y justificación; asimismo se utilizó el método analítico-sintético que permitió sintetizar y analizar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas sustentables acerca de la motricidad gruesa y el juego; y finalmente el método inductivo – deductivo que ayudo a cumplir con los objetivos propuestos y la elaboración de las conclusiones.

Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una entrevista dirigida a la docente de nivel inicial para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza- aprendizaje y como instrumento se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el problema de motricidad gruesa en los niños. La población con la que se trabajó fue de 7 personas, una docente y 6 niños.

Los resultados obtenidos indican que los niños de 4 a 5 años de la Escuela Particular Carpediem se encuentran en un nivel medio en el área de motricidad gruesa, porcentaje que amerita y justifica la elaboración de la propuesta diseñada ‘Juego, me muevo y aprendo’ con su concerniente guía de 40 actividades, basada en juegos infantiles, puesto que es la

mejor herramienta para la enseñanza aprendizaje con los niños, es por ello que se recomienda ponerla en práctica dentro de la institución educativa, ya que es un medio importante que ayudará a fortalecer habilidades de motricidad gruesa en los niños.

Finalmente, el presente trabajo de investigación contiene: preliminares redactadas de acuerdo a la normativa institucional, título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

Definición de motricidad

Se define a la motricidad como la capacidad para realizar de forma coordinada y eficiente movimientos y gestos que varían en complejidad, que son perfeccionados conforme las personas se desarrollan, por ejemplo, es impensable que niños de seis meses sea capaz de patear un balón ya que precisa primero dominar la locomoción, equilibrio, coordinación para esto, ya que la motricidad se desarrolla en una serie de etapas y sus hitos o logros que son observables.

La motricidad considera el movimiento como un medio de comunicación, expresión y relación con los demás, teniendo un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad, debido a que los niños y niñas no solo desarrollan sus habilidades motoras, sino que esta les permite integrar el pensamiento, las emociones y la socialización. (Ramos et al., 2016, p. 345).

El movimiento es esencial en la vida de los seres humanos, constituye el medio para la realización de las tareas básicas de la vida cotidiana, la exploración y socialización con los demás miembros del entorno, la motricidad es importante al ser esencial su estimulación y fortalecimiento en los primeros años de vida, donde la escuela juega un rol protagónico.

La motricidad produce en la etapa infantil desde los reflejos innatos en el niño hasta el desarrollo del arrastre-gateo, marcha y más movimientos combinados, está presente en cada actividad y gesto de las personas, sean éstas conscientes o no, las dimensiones e importancia

de esta motricidad y corporeidad siempre están relacionadas, por ello resulta sustancial un óptimo desarrollo de todos los elementos que forman parte o posibilitan el acto motor, contribuyendo a su autonomía.

Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa incluye los movimientos realizados con los grupos musculares grandes, para luego dar paso a los grupos pequeños, intervienen en los desplazamientos, saltos, marcha, que permite adquirir una serie de habilidad que incluye coordinación, equilibrio en posición estática y luego dinámica u otras.

Para Calceto-Garavito et al., (2019) La motricidad gruesa, es la habilidad que el niño adquiere para mover paulatinamente los músculos de su cuerpo, fuerza, velocidad y mantener el equilibrio, implica grandes grupos musculares como las piernas, brazos y cabeza. (p. 51).

Como indica Pérez (2015) “El desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas” (p. 40).

El dominio motor grueso es un logro en el desarrollo de los niños, ya que pasan de movimientos aleatorios, involuntarios conforme madura su sistema neurológico, este desarrollo motor gruesa da lugar a la aparición y dominio de la motricidad fina. Siendo importante y esencial el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, pues gracia a ella permite que se puedan mover con facilidad y realizar las diversas actividades que requieren de acciones motrices.

Fases del desarrollo motor

Cordero y Zárate (2019) indican que el desarrollo motor es un proceso que transcurre a lo largo de la vida de las personas, destacando la etapa infantil como la más importante, en el mismo se adquieren la habilidad motriz básica. Estos autores indican que dentro de desarrollo motor existen cuatro fases, describiéndolas de la siguiente manera:

- **Movimientos reflejos y espontáneos:** son los movimientos involuntarios como respuesta a determinados estímulos externos, estos son base para la aparición de movimientos con mayor complejidad, algunos de ellos tienden a desaparecer.
- **Fase rudimentaria:** se trata de los primeros movimientos voluntarios en los niños, son repetidos que buscan obtener algún beneficio o atención, al repetir el movimiento los niños realizan de forma más eficiente consecutivamente.
- **Movimientos fundamentales:** esta fase se extiende hasta aproximadamente el séptimo año de edad, se caracteriza porque los niños ganan control progresivamente en sus movimientos al observarse patrones del movimiento.
- **Habilidades deportivas:** denominada movimientos relacionados al deporte, los mismos que pueden ser complejos, incluyéndose todas aquellas destrezas que se utilizan en la práctica de distintas disciplinas deportivas, esta etapa se puede extender desde los 7 a hasta 10 años aproximadamente.

El desarrollo motor grueso sigue una serie de fases o etapas cuyos movimientos característicos son observables, estos dan lugar a otros que tienden a atraer la atención de los adultos y los repiten para volver a obtener el mismo resultado, finalmente en la tercera etapa aparecerán los movimientos básicos como el arrastre o la marcha, básicos para el desarrollo motor grueso.

Importancia del área motora gruesa en el desarrollo infantil

La motricidad y su desarrollo son fundamentales para los niños, el crecimiento biológico implica incremento de masa ósea y muscular que permiten a los niños realizar actividades que implican mayor desgaste físico y sobre todo la actividad motora tiene su papel preponderante en el juego, esta actividad además de resultar divertida se convierte en generadora de aprendizajes e interacción social que contribuyen a su desarrollo.

El desarrollo de la motricidad gruesa es parte del desarrollo evolutivo del niño, mediante el crecimiento físico el niño aprende a controlar su cuerpo y va adquiriendo la agilidad, velocidad y fuerza para realizar sus movimientos. La motricidad gruesa permite el desarrollo de la lateralidad, esquema y coordinación corporal, equilibrio y esto a su vez favorece al proceso de aprendizaje en los niños (Cajamarca, 2018, p. 28).

Uriarte (2019) señala que una adecuada motricidad gruesa es importante para que los niños puedan descubrir el mundo que los rodea, desarrollar su autoestima y confianza en sí mismos, siendo fundamental otorgando diversas actividades que estimulen su desarrollo. Es importante que los niños puedan participar en actividades que les permitan descubrir su cuerpo en movimiento, este se debe hacer principalmente a través del juego y experiencias motrices básicas, que contribuirán al adecuado desarrollo motor que servirá como una base para el desenvolvimiento intelectual, afectivo y social.

Componentes del desarrollo motor grueso

En los componentes del desarrollo motor grueso se deben tener en cuenta cada uno de los dominios de las áreas. A continuación, cada uno de ellos es explicado:

Dominio corporal dinámico

Tirado (2019) indica que el dominio corporal dinámico es la capacidad desarrollada que tienen las personas de controlar los diferentes segmentos del cuerpo, moviéndose a libre voluntad o ejecutando una consigna, esta capacidad comprende la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación viso motriz.

- **Coordinación general:** aspecto general que se refiere a la realización de movimientos en los que se involucra a la mayoría de grupos musculares, con extremidades superiores e inferiores, ejemplos de esta coordinación general son el correr, bailar, saltar. Actividades en las que se involucran gran cantidad de músculos.
- **Equilibrio dinámico:** es la capacidad para mantener una posición corporal deseada, en el caso de realizar desplazamientos se puede entender como la habilidad de mantener una posición en movimiento.
- **Ritmo:** es la capacidad de realizar movimientos está constituido por una serie de pulsaciones o frecuencias, que indican la velocidad a la que se debe realizar los movimientos, en un sentido estético el ritmo permite una expresión armoniosa del niño a través de movimiento.
- **Coordinación visomotriz:** es la capacidad de realizar movimientos o guiar su realización a través de la mirada. Como indica Bustamante (2015) “Es la coordinación entre la percepción visual y las diferentes partes del cuerpo, puede ser viso-manual o coordinación ojo-mano y viso-pédica cuando se coordina el ojo y el pie” (p. 60).

El equilibrio dinámico es esencial para explorar el mundo y para que el niño desarrolle la marcha, estos movimientos coordinados le permiten al niño mayores niveles de autonomía,

otorgándole la capacidad de realizar de forma segura y por sus propios medios la exploración de su entorno, cualquier anomalía o deficiencia en esta retrasara la adquisición de esta habilidad motora básica restando oportunidades de un pleno desarrollo en niños y niñas.

Dominio corporal estático

Castro (2015) el dominio corporal es cuando el cuerpo sostiene una determinada posición en un mismo estado, es una posición del cuerpo que adopta una persona, por ejemplo, mantenerse parado. El equilibrio estático tiene relación directa con el dominio corporal estático que se relaciona con actividades más pacíficas que se realizan con el cuerpo.

El dominio corporal estático se refiere al control de las actividades que se realizan con el cuerpo manteniendo una sola posición o en posición estática, entendido como la capacidad de mantener la posición sin realizar movimientos conscientes. Además de este elemento dentro de este dominio existe otros.

Zhonio (2015) señala que los demás elementos que se encuentran o se subdividen del dominio corporal estático pueden ser:

- **La Tonicidad** se refiere al estado de contracción ligera de los músculos, para realizar movimientos, es un estado intermedio entre hipotonía e hipertonia. El tono muscular puede ir aumentando conforme se intensifica la actividad muscular y el desarrollo madurativo del cuerpo.
- **El Autocontrol** es la capacidad de dirigir la energía muscular y coordinar los distintos grupos musculares mientras se realiza un movimiento o acción determinada.
- **La Respiración** es una función básica para la vida, regulada por los centros cerebrales primitivos, se produce de forma inconsciente la mayor parte del tiempo.

- **La Relajación** es la capacidad voluntaria de reposar luego de realizar alguna actividad, la relajación es progresiva produciéndose por partes hasta abarcar todo el cuerpo.

El dominio corporal estático es una habilidad que requiere la coordinación de una serie de elementos claves para lograr mantener el equilibrio en una posición quieta, este es requisito previo para el desarrollo de la marcha que es el sucesor del arrastre-gateo ya que el desarrollo de la habilidad motora gruesa se produce de forma escalonada que son transitadas progresivamente.

Desarrollo motriz de los niños

Los niños experimentan cambios internos y externos, significativos durante sus primeros cinco años de vida, pasan de una necesidad total de atención hasta lograr autonomía, aumentan de estatura e incrementan su masa corporal.

De 0 a 6 años, el niño aprende con ser parte de diferentes actividades. Todo el magnífico desarrollo cerebral que se observa en niños hasta los 6 años, es porque esta etapa es plástica por excelencia. (Paniagua, 2016, p. 84).

Un elemento importante dentro de este desarrollo es la adquisición de habilidades motrices en los niños. Palacios (2014) indican que las destrezas esperadas que los niños de 4 a 5 años desarrollen son:

- Subir escaleras con soltura y sin apoyo, poniendo un pie en cada escalón.

- Correr a la pata coja (cinco saltos aproximadamente).
- Saltar entre 60 y 80 cm de longitud.
- Mayor control para comenzar a correr, parar y girar.
- Vestirse sin ayuda.

La ausencia de algunas de estas destrezas motoras podría generar alteraciones en el desarrollo infantil, García y Martínez (2016) indican “Cuanto más lejos esté un niño del promedio de edad a la que se adquiere un logro concreto, menos probable es que sea normal” (p. 82).

En el desarrollo infantil también se incluyen cambios en el aspecto cognitivo, aparición y enriquecimiento progresivo del lenguaje y el área afectivo-social. Todos estos configuran el desarrollo psicológico infantil, concordando con una visión holística de los niños ayudando así al desarrollo de la autonomía del infante.

Motricidad en la escuela infantil

La motricidad, su estimulación y desarrollo es parte fundamental de la escuela infantil, Mendoza (2017) señala que “El desarrollo motriz es de vital importancia ya que se presentan distintas etapas de movimientos espontáneos y descontrolados en los niños y niñas” (p. 9). Una adecuada estimulación motriz permite que el niño se desenvuelva de mejor manera en la escuela ayudando así a desarrollar las destrezas acordes a su edad.

En el currículo de Educación Inicial del Ecuador en el ámbito de expresión corporal y motricidad hace referencia al desarrollo de habilidades de motricidad gruesa que deben ser trabajadas en la escuela infantil.

Este ámbito propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas, y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguajes y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio. (Ministerio de Educación, 2014, p. 32).

El ámbito de expresión corporal y motricidad tiene un total de ocho objetivos de aprendizajes contando con veinte y seis destrezas a desarrollar para los niños de 4 a 5 años. La observación es la principal herramienta de evaluación que utilizan docentes en este nivel de educación, mediante su uso se responde a si el niño ha sido capaz de desarrollar la destreza planteada, se encuentra en proceso o si la destreza no ha sido desarrollada, esta información es importante al momento de diseñar planes de intervención y mejoras en el área motriz de los niños. Currículo de Educación Inicial (2014).

El desarrollo y fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas es parte esencial del currículo de educación inicial pues como se ha describió esta es un área fundamental dentro del desarrollo integral de niños y niñas. La educación busca a más de facilitar la construcción de aprendizajes, el fortalecimiento de la autonomía en ellos, por esto es que se precisa un currículo que estimule esta área para brindar más oportunidades de expresarse a través del movimiento.

EL JUEGO

El juego es una actividad voluntaria que, a más de ser física y mental, permite el desarrollo de múltiples habilidades a nivel afectivo, social y cognitivo pues al mismo tiempo que entretiene propicia un aprendizaje generando en el niño un desarrollo significativo.

Se define el juego como un tipo de actividad integral (física, cognitiva y afectivo, social) que permite a los niños usar un amplio repertorio motriz, además de implicar una serie de constructos cognitivos que, igualmente, variarán en función de las características de los juegos (Latorre et al., 2016, p. 30).

El juego es indispensable para el desarrollo infantil, es una actividad natural y espontánea que además posee gran poder educativo y oportunidades de recreación, los niños juegan a edades tempranas para divertirse, desarrollan su imaginación, creatividad, conjugan elementos de la realidad y de fantasía en ellos. A medida que el niño crece involucra a otros niños, en un principio se efectúan espontáneamente a seguir normas y métodos, es decir enmarcando procesos complejos dentro de sí.

El juego posibilita aprendizajes de fuerte significación, es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a un mundo cotidiana de un mundo imaginario (Bernabeu y Goldstain, 2016, p. 45).

El juego se constituye en una fuente de expresión de sentimientos, ideas, opiniones y sensaciones; permitiendo que los niños se sientan felices al practicar esta actividad propiciando una recreación saludable para su desarrollo, fomentando individuos seguros e independientes pues a través del juego se les brinda la oportunidad de ser libres, auténticos

capaces de construir su propio aprendizaje en base a las experiencias adquiridas, al punto de convertirse en una necesidad biológica para la vida.

Características del juego

Sailema A y Sailema M (2018) el juego tiene una variedad de características las cuales se describen a continuación:

- El juego es divertido, motivante, intrínseco, depende mucho de la persona quien lo dirige y en el ambiente que se desarrolla.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, de hecho, es más un regocijo de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.
- El juego es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, simplemente elegido por quien lo práctica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador, genera tranquilidad y alegría de saber que sólo es un juego.
- El juego es expresivo, repentino, explorador, comparativo sin necesidad de aprendizaje previo o de actividades de enlace.
- El juego es interactivo, dinámico que se aparta de lo cotidiano (sujeto-objeto).
- El juego contiene normas básicas (reglas).
- El juego brinda apertura, incertidumbre, imaginación y creatividad (tensión).
- El juego establece acción y reacción del sujeto (interacción).
- El juego favorece el movimiento, brinda libertad individual (dinámica).
- El juego establece desafío, peligro y es necesario la rotulación de espacio y tiempo (competencia de lugar).

Las características del juego permiten posicionarse como un elemento de suma

importancia para el desarrollo integral del niño, por lo tanto, son de necesaria inclusión dentro de la educación infantil. El principal atributo del juego es su carácter de acto no forzado que genera experiencias de alegría y placer, además cuando se desarrolla en grupos crea lazos entre los participantes, por esto se convierte en una actividad enriquecedora e ineludible para los niños.

Teorías sobre el juego

El juego ha sido materia de estudio desde diferentes perspectivas, muchos autores han aportado sobre la funcionalidad en la vida de las personas, a continuación, se presentan las teorías más significativas que han surgido sobre el juego.

Siguiendo a Gallardo (2019) quien menciona algunas teorías del juego, las mismas que a continuación se indican:

- **Teoría del excedente energético de Helbert Spencer**, sostiene que el juego surge como mecanismo de regulación energética del cuerpo humano, el cual debe descargar el exceso energético, en épocas pasadas era destinadas para la supervivencia, los niños al no realizar ninguna actividad de este tipo descargan su exceso de energía a través del juego.
- **La Teoría de relajación de Lazarus.**
Postula que el juego es un mecanismo que sirve para recuperarse del cansancio, los niños al jugar se relajan y recuperar energías.
- **La Teoría del pre - ejercicio de Karl Groos**, indica que el juego es un entrenamiento donde los niños se ejercitaban para la vida adulta, las habilidades y destrezas que el niño desarrollaba a través del juego serán importantes para la vida adulta.
- **La Teoría de la personalidad de Sigmund Freud**

El juego bajo la teoría del psicoanálisis se convierte en la expresión de instintos relacionados al placer, en él también se puede evidenciar anomalías en su desarrollo, por lo tanto, el juego al igual que los sueños es objeto de análisis bajo esta teoría.

- **La Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparede**

Indica que el juego es el vehículo por medio del cual el niño al no poder cumplir sus deseos en el plano real los traslada al fantástico mediante su imaginación es el protagonista de las acciones que en el juego ocurren, estas acciones están relacionadas con elementos de la realidad, satisfaciendo sus deseos al menos en su imaginación.

- **La teoría de la dinámica infantil de Frederik J. J. Buytendijk**

Muestra que el juego solo no puede entenderse, sino que hay que descubrir las características de los niños y son estas las que impulsan al niño a jugar, el juego debe entenderse como expresión natural del niño que surge en el niño y que con el tiempo logra controlar.

Cada una de estas teorías muestran el beneficio que otorga el juego para la vida del niño, como desgaste de energía, medio de relajación, como fuente de aprendizaje para su vida adulta y satisface sus deseos por medio de la imaginación, son una variedad de aportes que brindan al niño una oportunidad para aprender y adquirir conocimientos que de otra manera no podría.

Importancia del juego en la educación inicial

El juego es un elemento esencial para un desarrollo pleno, integral de los niños, además de jugar para divertirse, desarrollan su imaginación, creatividad, curiosidad, establecen y

afianzan lazos sociales con sus pares, también descargan de manera adecuada frustraciones o tensiones a través del juego, por estas y varias razones es importante en la vida de los niños.

Palacios (2019) el juego asegura el desarrollo integral y la adquisición de múltiples aprendizajes, experiencias y capacidades, además su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas encaminadas a una buena convivencia.

El juego es un elemento inherente a los niños, es fuente de aprendizaje, desarrolla habilidades y destrezas de forma lúdica, les permite adquirir reglas y normas que deben seguirse para su correcto desarrollo, por lo cual, estos también contribuyen a que los niños desarrollen formas sanas de convivencia.

Bustamante (2015) añade que despertar el interés del niño en los primeros años, mediante la presentación de actividades basadas en el juego que resultan divertidas, motivadoras y mediante ellas desarrollan capacidades y aprendizajes de manera espontánea. Los juegos son parte esencial del accionar de la educación infantil, las características de los niños a edades tempranas hacen posible otra forma de abordar contenidos curriculares, siendo posible la construcción de aprendizaje de forma lúdica y dinámica en niños, además ellos deben disfrutar del proceso para la obtención resultados positivos de la acción educativa.

Beneficios del juego en el desarrollo infantil

Los beneficios del juego en la edad infantil son innegables, abarcan diversas áreas del desarrollo del niño, Solís (2018) expone que uno de ellos es la afectividad porque siendo el juego una forma de expresión, a través de él se interactúa con otros, permitiendo a los niños

expresar sentimientos, emociones e intereses como también supone un mecanismo de autoaprendizaje, jugar genera placer y es un acto voluntario.

También contribuye al desarrollo de la inteligencia ya que el desarrollo de los sentidos se origina a través del movimiento, es por ello que el juego favorece el desarrollo del potencial cognitivo de los niños, genera creatividad, incrementa el pensamiento creativo, y los escenarios creados en la mente del niño toman elementos de la realidad que guían el desarrollo.

La sociabilidad puede llegar a desarrollarse por los juegos en los que se involucra más de un participante provocando la interacción, así como respetar normas sociales, turnos para que y control de emociones.

El juego brinda diversidad de beneficios, tales como la forma de expresión y recepción de información que conlleva contenidos afectivos, también es una actividad física por excelencia que requiere tiempo de planificación y espacio adecuado para su ejecución. La interacción con los otros desarrolla y fortalece sus habilidades de socialización siendo el entorno una fuente de obtención de información, por ello contribuye al desarrollo cognitivo infantil, al mezclar elementos de la realidad y la fantasía los niños utilizan su imaginación para idear nuevas formas de jugar.

Clasificación de los juegos

Para Cáceres et al., (2018) se clasifican a los juegos de la siguiente forma:

- **Juego sensoriomotor:** se caracteriza por la exploración del entorno a través del movimiento y los sentidos.

- **Juego relacional:** mediante la manipulación se relaciona las propiedades de los objetos seleccionados insertando, construyendo o asociando de diversas formas.
- **Juego funcional:** permite utilizar objetos relacionando con elementos de realidad, similar que se bebe de un vaso, o personificar con un objeto un animal.
- **Juego simbólico:** se refiere a representar acciones con o sin objetos de la vida real, para este tipo de juegos la función simbólica es fundamental, la interiorización de los elementos de la realidad permite jugar imaginando que un objeto posee características y atributos que en realidad no posee.

Esta clasificación indica que el niño empieza a aprender y jugar a través de los movimientos y los sentidos, luego, conforme se desarrolla el juego, adquiere mayor complejidad primero relacionando con acciones, objetos y personas de su entorno y posteriormente añade elementos de la fantasía que hacen posible durante el juego convertirse o tomar funciones de otras personas e inclusive objetos.

Asimismo, Mateo (2015) presenta una clasificación de juegos en base a criterios como se observa en la siguiente tabla:

Tabla 1

Clasificación del juego infantil.

Criterios para la clasificación del juego infantil	
Intervención del adulto	
Juego libre	El niño juega libremente, siendo los adultos los que controlan sin intervenir en la acción y desarrollo del mismo.
Juego dirigido	Los adultos proponen y dirigen el desarrollo del juego.
Juego presenciado	Los adultos observan el juego interviniendo en momentos puntuales del mismo

para facilitar su desarrollo.

Espacio físico

Juego de interior	Desarrollado en espacio cerrados, con cubierta.
Juego de exterior	Se desarrolla en espacio abiertos.

Dimensión social

Espectador	Los niños observan a otros niños jugar pero no se involucran.
Juego solitario	El niño juego solo.
Juego paralelo	Los niños juegan en compañía pero no interactúan entre ellos.
Juego asociado	Varios niños juegan a lo mismo e interactúan, pero el juego no depende de la participación permanente de ninguno de ellos.
Juego cooperativo	Los niños juegan juntos e interactúan durante su desarrollo.
Juego socializado con adultos	Juegos de niños con adultos.

El número de participantes

Juego individual	El niño juega solo, aunque converjan más niños en el espacio donde se desarrolla el juego.
Juego en pareja	Juegan dos niños.
Juego en grupo	Se juega en grupos de más de dos personas y la participación activa de todos los miembros se considera necesaria para el desarrollo óptimo del mismo.

El material que se utiliza

Juegos con soporte material	Juegos que requieren material para su desarrollo.
Juegos sin soporte material	Juegos que no precisan de material.

Fuente: Teorías del juego (Veneranda Blanco 2012).

Autor: Glenda Fernanda Mosquera Pesantez.

De acuerdo a la tabla 1, existen diversos criterios para clasificar los juegos cada uno de ellos aporta a la formación de los niños, sirven como medio de interacción entre el educando, sus pares y el entorno para que mediante la recepción de la información recibida durante la actividad que se encuentre realizando y se concrete el aprendizaje.

Existen otros tipos de juegos relacionados con el desarrollo y son:

Juegos de reglas

López, (2015) señala que son aquellos de combinaciones sensoriomotrices (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) que incorporan la competencia entre los participantes (caso contrario la regla carecería de sentido) y están normados por un código que previamente ha sido compartido o por acuerdos improvisados que han comprometidos a todos los participantes, incluye la imaginación de los niños para alcanzar el objetivo. Los juegos de reglas ofrecen oportunidades de desarrollar experiencias que luego son aplicadas en otras situaciones, favorece el desarrollo cognitivo al tratarse de un sistema complejo que debe entenderse para jugar, es decir estimula su área cognitiva.

Juegos de construcción

Para Majón-Cabeza (2019) “El juego de las construcciones es un placer para los niños a través de la manipulación buscan formas de llegar lo más alto que se puede, lo que se consigue con emoción y lógica” (p. 61). Se trata de un recurso valioso dentro del desarrollo del aprendizaje cognitivo, sobre todo para fortalecer los conocimientos en las áreas de matemáticas y geometría, por esta razón generalmente en las instituciones educativas existe material y espacios adecuados para su realización.

El juego de construcción es ampliamente utilizado por los docentes de nivel inicial, en primera instancia constituye un reto para los niños que deben idear estrategias mentales para la construcción de lo deseado con los objetos, además experimentan con las propiedades físicas de los objetos desarrollando sus nociones lógico matemáticas base de aprendizajes más elaborados a futuro.

Juegos recreativos

Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas; por ello, se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano (Delgado et al, 2019, p. 35).

Los juegos recreativos, se efectúan de forma libre creando un ambiente alegre, pueden llevarse a cabo en áreas abiertas y también cerradas, permiten desarrollarse física e intelectualmente a niños y niñas, por tanto, son ideales para compartir con los amigos y favorecen la interacción, el trabajo en equipo y otros aspectos importantes en la niñez.

El juego social

El juego social se desarrolla en grupos, donde prima la interacción, en este tipo de juego existe comunicación constante entre sus miembros para alcanzar el objetivo o meta, además en su desarrollo los niños aprenden a trabajar colaborativamente y sobre emociones y sentimientos al afrontar la frustración cuando no se alcanza el objetivo o disfrutar cuando el resultado es positivo.

Le permite al niño comunicarse con los adultos, en ese sentido aprende normas de comportamiento, intercambios sociales, desarrolla su propia personalidad e integrarse socialmente (comparte, coopera, establece amistad, satisface sus deseos, y desarrolla la paciencia y la tolerancia) (Valles, 2019, p. 26).

Otra clasificación de los juegos es:

Juegos motores

Sánchez (2019) Durante el primer ciclo el juego motor será la forma más específica de trabajar los elementos y segmentos corporales, puede realizarse de forma libre, poniendo a su disposición materiales deportivos como pelotas, conos y aros que les permitan el movimiento, o dirigido, en el que el docente indica qué hacer en cada momento.

Juegos musicales

Ramírez (2015) Los juegos musicales son aquellos que demandan al niño seguir el ritmo de una canción manteniendo el control de los movimientos y la concentración, además favorece al desarrollo socio-afectivo dentro y fuera del salón de clases con sus compañeros y la docente.

Este tipo de juegos permite que las habilidades sociales en los niños se desarrollen y fortalezcan ya que se trata de una actividad colaborativa, en la cual es necesaria la comunicación para que los participantes del juego conozcan objetivos y la forma de llevar a cabo el juego, es decir el niño aprende a relacionar y convivir sanamente a través de este tipo de juego.

Aspectos a considerar para planificar un juego

Venegas, Venegas y García (2018) La planificación involucra una preparación anterior del docente para tener claro lo que se va a impartir, para ello se han de tomar en cuenta una serie de acciones:

- **Escoger el juego:** la elección dependerá de la edad y número de participantes, del espacio y material del que se dispone, del contexto social, de los objetivos a conseguir y de la experiencia de los participantes.

- **Ambientación:** buscaremos elementos que motiven al niño para crear un ambiente donde él se pueda involucrar.
- **Presentación:** explicar el juego de manera clara, con ejemplos para facilitar su comprensión.
- **Asimilación de las normas:** realizar una prueba del juego para comprobar que los participantes han entendido las normas.
- **La realización:** no alargar demasiado el juego ya que podría provocar aburrimiento.
- **Evaluación:** terminar el juego con una reflexión sobre la actividad desarrollada, para valorar si se cumplió con las expectativas o no.

El juego como estrategia metodológica en el currículo de educación inicial

El juego es importante porque a través de ella los niños pueden expresarse y desarrollar sus habilidades y destrezas. Además, considerado parte angular de toda planificación educativa dirigida a este grupo de edad como indica, Bustamante (2015) “El juego como estrategia metodológica, es parte de todas las actividades y experiencias de aprendizaje” (p. 35), para garantizar su éxito los docentes deben acondicionar un espacio adecuado para que este pueda desarrollarse de manera satisfactoria.

El currículo de educación inicial sugiere para una correcta aplicación de los contenidos y lineamientos referentes a este nivel de educación la metodología de rincones de juego-trabajo, conceptualizando a esto de la siguiente forma. Ministerio de Educación (2014) “Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades” (p. 41).

Los rincones de juego trabajo permite que los niños roten por diferentes espacios acondicionados en función de diversas temáticas que cuentan con material relacionado a la temática permitiendo que la construcción del aprendizaje se lleve a cabo a través de manipulación y experimentación. Ministerio de Educación (2019) “Los rincones de juego trabajo permiten que los niños y niñas aprendan de forma espontánea, según sus necesidades e intereses, y brindan una verdadera oportunidad de aprender jugando” (p. 4).

Se trata de una metodología con múltiples ventajas que permite el trabajo en distintas áreas dentro de un grupo de niños de forma paralela. De esta forma los niños pueden trabajar un mismo contenido curricular desde diferentes rincones o espacios acondicionados con la finalidad de lograr un aprendizaje basado en la participación activa siendo los niños los protagonistas y que disfruten el proceso de construcción de conocimientos.

El juego y la motricidad gruesa

El juego presenta muchas posibilidades para generar aprendizajes significativos en los niños, es un elemento esencial especialmente en edades tempranas, ya que por las características de los infantes se convierte en una herramienta importante que debe incluir y ejecutarse en la planificación, por lo tanto en el área motriz constituye una herramienta idónea por el motivo que los juegos activos o motores requieren de constante actividad física, esta actividad desarrolla musculatura, junto al crecimiento de los niños y el incremento de la densidad ósea mejora las condiciones físicas del niño, si se detectan retrasos en comparación al grupo de niños de la misma edad será necesario una intervención para mejorarlas.

El juego activo ayuda a los niños a desarrollar las habilidades motoras gruesas, como correr. En edad preescolar, es decir, entre los 3 y los 5 años, los niños necesitan

oportunidades para la actividad física. El juego activo, también a esta edad, es importante para una buena salud y para el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa (Delgado, 2016, p. 59).

De no llevarse a cabo la aplicación de actividades físicas lúdicas que se enfoquen en estimular la motricidad gruesa, no se logrará potenciar las habilidades innatas de cada niño, ya que actualmente los niños están mucho más en contacto con la tecnología, y no practican alguna actividad física o jugar con otros niños lo que puede provocar limitaciones en sus destrezas básicas en su motricidad. La información tratada indica que el juego es una herramienta adecuada para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que contribuye a potenciar el área motriz de los niños, esto siempre con una correcta selección e introducción dentro de la planificación curricular.

Bustamante (2015) señala que el juego forma parte de todas las actividades y experiencias de aprendizaje, por lo tanto, es importante aplicarlo como tal, porque el niño sabe reconocerlo perfectamente y diferenciarlo de otra actividad, es necesario proveer de espacios, situaciones, elementos y tiempo que faciliten el aprovechamiento, disfrute y diversión en el proceso de desarrollo infantil integral.

El juego y la motricidad gruesa son las líneas metodológicas básicas dentro del nivel inicial y preparatoria de educación, así lo indica el Ministerio de Educación, (2014) al considerar al juego como parte del proceso de enseñanza aprendizaje dentro de este nivel, ya que como se ha señalado es una expresión innata en los niños que se desarrolla de formas distintas y cambia con la edad y la motricidad va de la mano del mismo ya que complementa los resultados que se puedan obtener del movimiento corporal que genera la actividad lúdica.

El currículo del nivel inicial propone una metodología que conjuga el juego y la motricidad gruesa en diferentes rincones en los cuales los niños alternan entre estas dos actividades, esta es una metodología flexible que permite distribuir los alumnos en diversos espacios propiciando una atención mejor a sus necesidades. La importancia del juego se manifiesta al proponer que las actividades que se desarrollen en este nivel de educación se orienten bajo esta estrategia lúdica para su desarrollo motor.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para la investigación se utilizó una variedad de materiales como los bibliográficos: libros, tesis, blogs, etc., además de materiales de oficina: papel, bolígrafos, borradores, lápiz, etc., materiales tecnológicos como computadora, flash memory, celular y finalmente materiales didácticos como pelota, figuras geométricas, cubos, cuerda, mismos que se utilizaron al momento de realizar la evaluación.

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

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

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

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

El método inductivo - deductivo ayudó en el análisis de los resultados obtenidos en base a la aplicación de instrumentos sobre el juego y la motricidad gruesa, permitiendo cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación.

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

La población de esta investigación comprende 7 personas, es decir 6 niños y 1 docente del nivel inicial II de la Escuela Particular Carpediem, debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra.

f. RESULTADOS

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

Tabla 2

Motricidad gruesa

Variable	f	%
Alerta	-	-
Medio	5	83
Medio alto	1	17
Alto	-	-
Total	6	100

Fuente: Niños de la Escuela Particular Carpediem de 4 a 5 años.

Elaboración: Glenda Fernanda Mosquera Pesantez

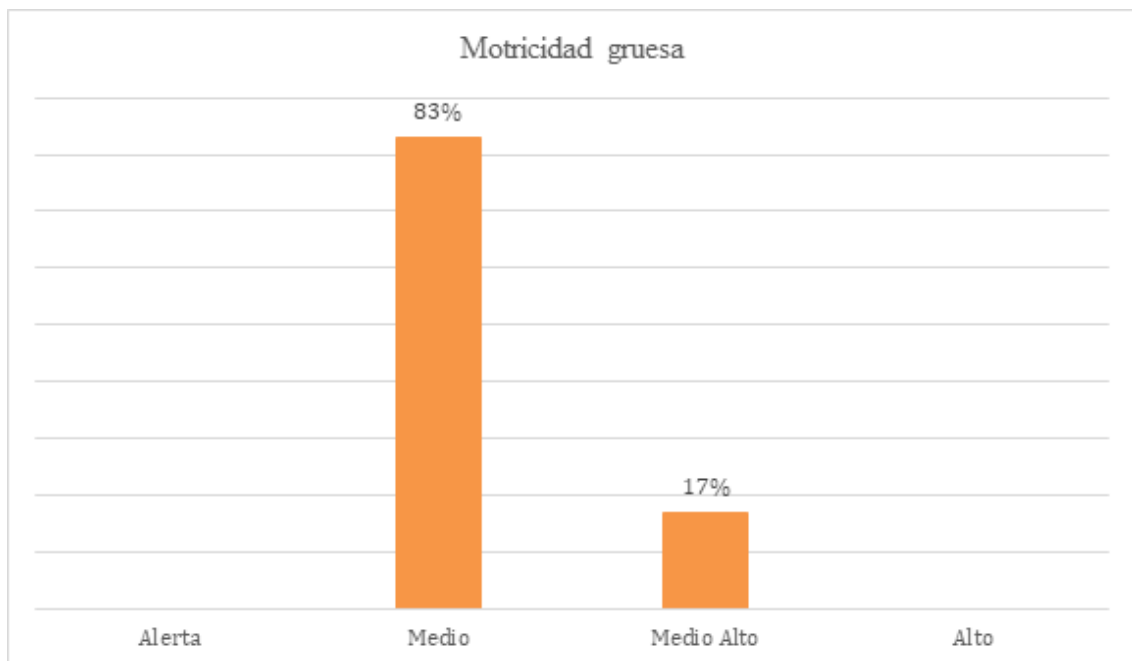


Figura 1

Análisis e interpretación

El desarrollo de la motricidad gruesa es parte del desarrollo evolutivo del niño, pues mediante el crecimiento físico el niño aprende a controlar su cuerpo y va adquiriendo la agilidad, velocidad y fuerza para realizar sus movimientos. La motricidad gruesa permite el desarrollo de la lateralidad, esquema y coordinación corporal, equilibrio y esto a su vez favorece al proceso de aprendizaje en los niños (Cajamarca, 2018, p. 28).

Sobre los datos expuestos en la tabla 2 y figura 1, muestra que el 83% de los niños se encuentra en un nivel medio, mientras el 17 % está en un nivel medio alto.

Como se puede evidenciar en los resultados anteriormente expuestos, la mayoría de los niños presentan dificultades en saltar de 60 cm de altura, agarrar la pelota y caminar en puntas de pies, reflejando una escasa estimulación de la motricidad gruesa, por lo que es importante que se realicen actividades que impliquen libertad de movimiento, o actividades dinámicas que involucren saltos, equilibrio, carrera, coordinación, etc. Puesto que deben ser estimulados adecuadamente para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, permitiendo que el desarrollo motriz de los niños sea el adecuado y adquiera el control y dominio de su cuerpo.

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

Carpediem.

- ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Computación.

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

Experiencias de aprendizaje, talleres y proyectos.

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

Dificultades en el lenguaje.

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

Hablar con los padres.

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

Si

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

Buena.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación estuvo enfocada en analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Carpediem”, elemento importante dentro de la planificación y accionar docente, pues se trata de una herramienta que explota una de las principales fuentes de alegría en los niños, como lo es el juego. Ésta se constituye en un excelente elemento para la interacción docente-alumnos y alumno-alumno. Dicho esto, con el fin de llevar a cabo el estudio se ha utilizado diferentes métodos, técnicas e instrumentos para dar cumplimiento a los siguientes objetivos específicos planteados.

El primer objetivo fue, identificar la prevalencia de los problemas de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, para tal efecto se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, que permite evaluar el área de desarrollo motriz, los resultados indican que el 83% de los niños se encuentran en un rango de nivel medio, puesto que presentan problemas al saltar de 60 cm de altura, agarrar la pelota y caminar en puntas de pies, haciéndose necesaria una intervención con el objetivo de estimular y afianzar estas destrezas motrices en ellos. Corroborando con Palacios, Marchesi y Coll (2014) donde señalan que las habilidades motrices básicas se deben desarrollar en la edad de entre los 4 y 5 años, siendo la escuela quien guíe su desarrollo, sin dejar de lado que los principales responsables de la estimulación son los padres. Las actividades motrices que desarrollan los niños son variadas, sin embargo, las habilidades motrices básicas deben ser desarrolladas y dominadas en la etapa infantil, estas sirven de base para posteriores aprendizajes de mayor complejidad en lo referente al movimiento y otros como la marcha se manifiesta a lo largo de la vida.

El segundo objetivo planteado fue: conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, se lo cumplió mediante la entrevista dirigida a la docente de aula, la cual manifestó que utiliza las experiencias de aprendizaje como herramienta metodológica, las mismas que son actividades intencionalmente diseñadas por el docente que surgen del interés del niño, produciendo gozo y asombro además que permite a los niños ser partícipes y actores principales en la construcción de su aprendizaje, lo cual involucra al juego directamente pues es la mayor fuente de diversión que el niño puede tener durante la infancia. Corroborando con lo expresado por González M, y Rodríguez M (2018) Las estrategias de enseñanza son procedimientos que los docentes utilizan para promover el aprendizaje de los niños. Estas estrategias persiguen un solo propósito, que es facilitar a los niños la solución de problemas que les permitan lograr un aprendizaje significativo y una de las mejores maneras es a través del juego como fuente de aprendizaje, pues dan al niño la oportunidad de asimilar y construir conocimientos de una manera amena y motivante sin exigencias como las tareas en papel u hojas preelaboradas que muchas de las veces les causan frustración. Es por ello importante que los docentes se enfoquen en el juego como herramienta central para la enseñanza aprendizaje de los niños y no solamente como un medio de diversión para que el niño se entretenga en momentos libres, si no que a través de dicha estrategia se enseñe los contenidos educativos expuestos en el currículo, de manera que los niños aprendan, fortalezcan y pongan en práctica sus habilidades y destrezas de una manera natural a través del juego ya que es innato de la infancia.

Referente al tercer objetivo específico: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, para su cumplimiento se diseñó la propuesta alternativa titulada ‘Aprendo me muevo y juego’ con su respectiva guía de 40 actividades lúdicas que consta de diferentes tipos de juegos infantiles, en la que se

especifica los objetivos, materiales, procedimientos e indicadores de evaluación. La misma que constituye una herramienta didáctica que puede ser utilizada por los docentes e implementada en cualquier plantel educativo ya que está centrada en el juego como estrategia de enseñanza para favorecer la motricidad gruesa en los niños. Latorre (2016) señala que el juego es un recurso que no solo favorece su componente motor, sino que fortalece las competencias afectivas, sociales y cognitivas. El juego es una expresión natural en niños y niñas, además constituyen un elemento integrador valioso sobre el cual guiar la planificación educativa, mediante el movimiento exploran su entorno, experimentan y adquieren progresivamente mayor información, constituyendo su realidad a partir de las experiencias, siendo el movimiento con todas sus posibilidades el vehículo que impulsa estos procesos de aprendizaje.

h. CONCLUSIONES

- Mediante la aplicación de la Escala Abreviada del Desarrollo EAD-1 de Nelson Ortiz, se identificó que la mayoría de los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Particular "Carpediem", presentan problemas de motricidad gruesa ubicándose en un nivel medio, en actividades como saltar la cuerda, hacer caballitos, lanzar y agarrar la pelota.
- Se conoció que la estrategia de enseñanza utilizada por la docente son las experiencias de aprendizaje en las cuales el juego es una estrategia importante, sin embargo, es importante mencionar que muchas de las veces al juego se lo utilizan solo como un medio para que el niño se entretenga en sus tiempos libres o de recreación.
- Se diseñó una propuesta alternativa con el objetivo de fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5, constituida por 40 actividades basadas en diversos juegos infantiles de fácil uso y aplicación para contribuir a la mejora de las habilidades motrices.

i. RECOMENDACIONES

- Al docente para que evalúe la motricidad gruesa de los niños a través de instrumentos científicamente validados como escalas valorativas y test, a fin de detectar problemas en los niños y poder tomar los correctivos a tiempo para evitar a futuro dificultades en el desarrollo infantil.
- Que se utilice el juego como estrategia de aprendizaje ya que despierta el interés en los niños a la vez que facilita el abordaje de contenidos curriculares, por lo cual es pertinente fomentar dentro de las escuelas la enseñanza basada en el juego, pues es la herramienta más sobresaliente para llegar al niño con conocimientos que respondan a sus necesidades y ritmo de aprendizaje.
- Se sugiere que se realice la aplicación de esta guía de actividades, ya que constituye una herramienta de intervención y mejora de las habilidades motrices gruesas en los niños además que es de fácil utilización con los educandos pues propicia un ambiente ameno de aprendizaje.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, A. (2017). Sistema de talleres en función de la Educación para la Paz. [Tesis de maestría, Universidad Central «Marta Abreu» de Las Villas]. Repositorio Institucional UCLV.
<https://dspace.uclv.edu.cu/handle/123456789/11941?show=full>
- Bernabeu, N., y Goldstain, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea, S.A. de Ediciones.
- Bustamante, S. (2015). *Currículo: Teoría y Diseño Curricular Educación Inicial Y Preparatoria*(Primera).
<http://www.runayupay.org/publicaciones/curriculosbc.pdf>
- Cáceres, F., Granada Azcárraga, M., y Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12, 181-198. Calambas Yolinas, A., Gutiérrez Cubides, S., Narváez Orejuela, A., y Tenorio Velásquez, S. (2019). Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria. *Poiésis*, 37, 44-64.
- Calceto-Garavito, L., Garzón, S., Bonilla, J., y Cala-Martínez, D. (2019). Relación del Estado Nutricional con el Desarrollo Cognitivo y Psicomotor de los Niños en la Primera Infancia. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 28(2).
- Cisneros, A. (2017). Guía de juegos aprendo a ser feliz jugando para el desarrollo de la motricidad gruesa. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional UNACH.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3770/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0031.pdf>

- Cordero, E., y Zárata, J. (2019). Guía didáctica para el desarrollo de destrezas motoras y cognitivas que intervienen en los procesos de iniciación deportiva en niños y niñas entre los 4 y 8 años de edad. [Tesis de grado, Universidad Nacional].
Repositorio Institucional UNA.
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/17196/Tesis%209792.pdf?s equence=1&isAllowed=y>
- Delgado, V., Pérez, L., Mera, D., Villafuerte, J., y Macías, R. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de niños*. Editorial Mar y Trinchera. Manta.
- Delgado, M. (2016). Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV “Copitos de Miel” ubicado en el D.M.Q. periodo académico 2016 [Tesis de grado, Instituto Tecnológico Cordillera]. Repositorio Institucional CORDILLERA.
<http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>
- Gallardo, J., García Lázaro, I., y Gallardo Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ambiente educativo. *Brazilian journal of development*, 5(8), 12172-12186.
- García, M., y Martínez, M. (2016). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma*. 81-93.
https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf
- González, M., y Rodríguez, M. (2018). Obtenido de
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES>

DES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL
%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf

Latorre, P., Moreno, R., García, F., y Parraga, J. (2016). *Motricidad y salud en Educación Infantil*. Ediciones Pirámide.

López, M. (2015). *El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo de 3 a 4 años de edad* [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional de México].
<http://200.23.113.51/pdf/31405.pdf>

Majón-Cabezas, A. (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 8(1), 58-88.

Mateo, M. (2015). El Juego. En *El juego infantil y su metodología*. Mc Millan educación.
https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf

Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en edad infantil. *Revista Espirales*, 3.
<http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/download/11/32>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Ministerio de Educación del Ecuador.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Ministerio de Educación. (2019). *¿Estamos haciendo bien las cosas? !!Pasa la vozj, 51*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/03/Inicial-Pasa-la-Voz-Marzo-Abril.pdf>

Palacios, C. (2019). Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5

- años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019- 2020 [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional UPS.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>
- Palacios, J., Marchesi, Á., y Coll, C. (2014). *Desarrollo psicológico y educación* (Segunda edición). Alianza Editorial. <http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/07/Coll-Palacios-Marchesi-Desarrollo-Psicol%C3%B3gico-y-Educaci%C3%B3n-1.-Psicolog%C3%ADa-Evolutiva-1.pdf>
- Paniagua, M. (2016). Marcadores del desarrollo infantil, enfoque Neuropsicopedagógico. *Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 12(12), 81-99.
- Pérez, C. (2015). *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* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- Ramos, P., Jiménez-Iglesias, A., Rivera, F., y Moreno, C. (2016). Evolución de la práctica de actividad física en los adolescentes españoles. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 16(62), 335-353.
- Sailema, Á., y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador* (Primera edición). Consejo editorial universitario. <http://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>

- Sánchez, V.(2019).*Expresiónycomunicación*.EditexS.A.
- Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *1665-1596, 4(7), 44-51*.
- Tirado, L. (2019). *Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños (as) Cajamarca- Provincias 2018*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Tumbes].
- Valles, Lady. (2019). *El juego en sectores* [Tesis de grado, Universidad de Tumbes].
[http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1019/VALLE S%20AMASIFUEN%20%20LADY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1019/VALLE%20AMASIFUEN%20%20LADY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Venegas, A., Venegas , F., & García , M. (2018). El juego infantil y su metodología. IC. Obtenidodehttps://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=planificaci%C3%B3n+de+juegos+para+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjwnOrFwvjAhVxmuAKHURwBjc4ChDoATACegQIBRAC#v=onepage&q&f=false
- Venaranda, B. (2012). Teorías del juego. <https://www.google.com/amp/s/actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/hello-world/amp/>
- Zhunio, M. (2015). Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres y cuatro años del centro preescolar “La cometa” 2014. Repositorio Institucional UCUENCA. [Tesis de grado, Universidad de Cuenca]. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/22532/1/Tesis>.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA



GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES PARA
FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS.

“Aprendo, me muevo y juego”

Autora:

Glenda Fernanda Mosquera Pesantez

Loja-Ecuador

2020

TÍTULO: “Aprendo, me muevo y juego”

1. PRESENTACIÓN

Los juegos son el elemento principal dentro de las planificaciones de la escuela infantil pues responde a una necesidad natural en los niños a estas edades, desarrollando capacidades físicas, afectivas, cognitivas y sociales, es un medio que desarrolla y potencia estas capacidades en los niños. Es así que los juegos son un recurso invaluable para el desarrollo integral de los niños, por ello los docentes deben conocer diversas formas de encaminar el juego hacia la consecución de objetivos de aprendizaje, estas actividades conjugan motivación, diversión y aprendizaje.

El desarrollo de las habilidades motrices es un área importante dentro del desarrollo infantil, se trata de alcanzar el dominio de los diferentes segmentos del cuerpo, en el caso de la motricidad gruesa conlleva la coordinación de los grupos musculares grandes del cuerpo que es requisito indispensable para la ejecución de acciones básicas como caminar, saltar o correr. La aplicación de actividades que recojan estas actividades son de provecho para los niños ya que estimulan su área motriz gruesa y al conjugarse con otra actividad propia de la infancia como es el juego permite que los niños disfruten durante su realización además de contar con su motivación y predisposición para realizarlas, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello esta propuesta, está basada en juegos para fortalecer la motricidad gruesa, constituida por 40 actividades que, a través de la ejecución de las actividades favorecerá el desarrollo de los niños de 4 a 5 años, siendo este un recurso pedagógico y didáctico útil para fortalecer y adquirir destrezas y habilidades motrices gruesas.

2. JUSTIFICACIÓN

El área motriz reviste especial importancia dentro del desarrollo infantil, su correcto progreso es parte fundamental en la adquisición progresiva de autonomía del niño, por ello las intervenciones que busca mejorar dicha área son elementos de gran riqueza dentro de la escuela infantil.

Las habilidades como caminar, correr o saltar se desarrollan de forma natural en los niños sin embargo padres y docentes deben acompañar este desarrollo, estimulando y enriqueciendo su adquisición en edades tempranas siendo el juego una buena metodología para trabajar con niños, debido que jugar es una actividad natural en la infancia, esto garantiza que las actividades sean del agrado a los niños y su práctica produzca placer en ellos.

Por esto se diseña y presenta ‘aprendo me muevo y juego’ destinado al fortalecimiento del área motriz gruesa en niños de 4 y 5 años, se ha diseñado un total de 40 actividades basadas en juegos infantiles, el aprendizaje y actividades dinámicas sobre la que se ha elaborado la propuesta es su principal atractivo, requieren la participación de los niños con el respectivo acompañamiento docente que asegure el desarrollo óptimo de los contenidos, las indicaciones claras y directrices sencillas crean un ambiente seguro donde los niños disfrutan con los diferentes juegos mientras paralelamente fortalecen y estimulan sus habilidades motrices gruesas.

En la propuesta se presenta diferentes tipos de juegos que permitirán un desarrollo integral, en la cual participarán los niños de 4 a 5 años de la Escuela Particular Carpediem.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

- Diseñar una guía de actividades basadas en juegos infantiles para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 de la Escuela Particular Carpediem.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos infantiles que ayuden a fortalecer las habilidades motrices gruesa en niños de 4 a 5 años.
- Proporcionar una guía de actividades a la docente de la escuela para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

3. CONTENIDO

Juego

El juego es un elemento esencial para un desarrollo pleno, integral de los infantes, además que los niños juegan para divertirse cuando lo hacen desarrollan su imaginación, creatividad, curiosidad, establecen y afianzan lazos sociales con sus pares, también descargan de manera adecuada frustraciones o tensiones a través del juego siendo importante en la vida de los niños.

Palacios (2019) señala que en la educación inicial el juego es un componente fundamental asegurando el desarrollo integral y la ventaja de adquirir múltiples aprendizajes a través de experiencias, además, su práctica fomenta la práctica de valores, actitudes y normas encaminadas a una buena convivencia con el entorno.

Juegos motores

Sánchez (2019) Durante el primer ciclo el juego motor será la forma más específica de trabajar los elementos y segmentos corporales, puede realizarse de forma libre, poniendo a su disposición materiales deportivos como pelotas, conos y aros que les permitan el movimiento, o dirigido, en el que el docente indica qué hacer en cada momento.

Juegos musicales

Ramírez (2015) Los juegos musicales son aquellos que demandan al niño seguir el ritmo de una canción manteniendo el control de los movimientos y la concentración, además favorece al desarrollo socio-afectivo dentro y fuera del salón de clases con sus compañeros y la docente.

Juegos tradicionales

Sailema y Sailema (2018) señalan que los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, siguiendo las ideas, normas y costumbres

del pasado aplicables para todas las edades sin discriminación de género, se transmiten de generación en generación de padres a hijos teniendo cierta continuación a lo largo de un tiempo histórico, el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar sus deseos y prepara su imaginación para la mejora de su condición moral y madurez de ideas.

Juegos cooperativos

Álvarez (2017) sostiene que “Los juegos cooperativos buscan facilitar el encuentro consigo mismo, con los otros y con la naturaleza en el intento de promover la integración del todo, donde siempre la meta colectiva prevalecerá sobre la meta individual” (p. 28). Este tipo de juego borra cualquier fin individual y se torna grupal es decir no basta que solo un participante cumpla o logre el objetivo planteado para lograr la recompensa es necesario para que todos los participantes del juego cumplan consigna planteada, en este tipo de juegos los niños o participantes aprenden a comunicarse y colaborar para ganar.

Los contenidos que se han considerado trabajar para fortalecer la motricidad gruesa en los niños son los siguientes:

- **Coordinación general:** aspecto general que se refiere a la realización de movimientos en los que se involucra a la mayoría de grupos musculares, ejemplos de esta coordinación general son el correr, bailar, saltar.
- **Equilibrio dinámico:** capacidad para mantener una posición corporal deseada.
- **Ritmo:** es la capacidad de realizar movimientos en sentido de pulsaciones o frecuencias que indican la velocidad a la que se debe realizar los movimientos.
- **Coordinación visomotriz:** es la capacidad de realizar movimientos o guiar su realización a través de la mirada (Tirado,2019)
- **La Tonicidad** que se refiere al estado de contracción ligera en donde permanentemente se encuentran los músculos, siendo la base para realizar movimientos, es un estado intermedio entre hipotonía e hipertónica. El tono muscular puede ir aumentando conforme se intensifica la actividad muscular y el desarrollo madurativo del cuerpo.

- **El Autocontrol** se presenta como la capacidad de dirigir la energía muscular y coordinar los distintos grupos musculares mientras se realiza un movimiento o acción determinada. (Zhunio, 2015).

Así mismo se consideró trabajar habilidades básicas como realizar desplazamientos que es la habilidad de moverse de un lugar a otro, gatear con las extremidades superiores e inferiores, reptar o arrastrarse en el suelo, correr, saltar, hacer lanzamientos de objetos, recepciones es decir atrapar objetos en el aire y giros, pues son actividades de la vida cotidiana que deben ser ejecutadas por el niño de manera precisa con una buena coordinación y equilibrio en sus movimientos.

4. METODOLOGÍA

La presente guía consta de un total de 40 juegos a ejecutarse con niños de 4 a 5 años para mejorar el área motriz gruesa, mismas que se llevarán a cabo aproximadamente de 45 a 60 minutos cada una de las actividades planificadas. Además, trata de un enfoque lúdico recreativo que se otorgará el protagonismo a los niños, bajo la dirección de la docente en el desarrollo del juego, cabe mencionar que se realizará un seguimiento de manera individual y grupal para monitorear el progreso de los niños.

Mediante los diferentes tipos de juegos:

- Juegos motores
- Juegos musicales
- Juegos tradicionales
- Juegos cooperativos

Al realizar la aplicación de estos juegos se evaluarán los logros de los diferentes indicadores presentes al final de cada actividad.

5. OPERATIVIDAD

APRENDO, ME MUEVO Y JUEGO				
Numeración	Contenido	Actividades	Materiales	Logros a alcanzar
1	Equilibrio	Juego: La batalla de los globos <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Pisar los globos del contrincante sin que lo pisen al suyo. • Conversar sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globo • Hilo 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio del cuerpo al pisar los globos
2	Equilibrio	Juego: El semáforo <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Los niños caminan por el patio hasta que el promotor levante la tarjeta de color • Conversar sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Círculos de colores • Tizas 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza distintos desplazamientos siguiendo una orden.

3	Equilibrio y ritmo	<p>Juego: Caminar en la cuerda floja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Caminan sobre los listones de madera en forma de zigzag hacia adelante y hacia atrás, de derecha a izquierda. • Conversar sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Listones de madera 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio del cuerpo al caminar siguiendo una dirección al ritmo de la música
4	Lanzamientos y recepciones	<p>Juego: Pelotas al aire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Con las tapas de unas cajas de cartón deben lanzarse una fruta y el equilibrio y lograr que la fruta caiga dentro de la caja. • Conversar sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas pequeñas • cajas de cartón 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza y atrapa objetos al aire.

5	Coordinación	Juego: El baile de la serpiente <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego • Trazar en el suelo líneas curvas, amplias y notorias, los niños deben seguir las líneas dibujadas en el suelo al compás de la música. • Conversar sobre las experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta de colores • Parlante 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene la coordinación al saltar en un solo pie siguiendo una línea. • Mantiene la coordinación al saltar en dos pies siguiendo una línea. • Mantiene la coordinación al caminar en punta de pies siguiendo una línea.
6	Coordinación	Juego: El péndulo <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Explicación del juego • Derribar botellas con movimientos de cintura mediante una pelota de tenis colocada en una bufanda. • Conversar sobre las experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Botellas con agua • Bufandas o franelas largas • Pelotas de tenis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Derriba los objetos con movimientos corporales coordinados.
7	Salto	Juego: Jumping <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Piezas de cartón 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta con los pies juntos siguiendo el recorrido.

		<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del juego • Se coloca el papel de colores alternando círculos y pies de colores para pueda coordinar las diferentes partes del cuerpo. • Conversar sobre las experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Palos de escoba • Conos • Ladrillos 	
8	Salto Coordinación	<p>Juego: La pelota de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Saltaran con a pelota agarrada con las piernas hasta depositar en el cesto. • conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • balones • cesto 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta coordinadamente llevando un objeto entre las piernas
9	Lanzamiento	<p>Juego: Derriba la pirámide</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • latas • pelotas anti estrés 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza y derriba los objetos

		<ul style="list-style-type: none"> • Lanzaran la pelota hasta derribar la pirámide • conversación sobre las experiencias del juego. • Conversación sobre las experiencias del juego. 		
10	Coordinación Equilibrio Arrastre	Juego: El camino <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Formar dos grupos luego saltar, caminar hasta llegar a la serpiente. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 cuerda • 8 hulas • 4 tubos • 8 conos • 4 círculos • 2 cuadrado • 2 triangulo • 16 pies de cartón. 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta manteniendo el equilibrio en dos pies. • Salta manteniendo el equilibrio en un solo pie.
11	Coordinación y ritmo	Juego: No te rías <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Bufanda o venda • Música • Cinta o tiza 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música.

		<ul style="list-style-type: none"> • Bailar al ritmo de la música y detenerse cuando esta pare. • Conversación sobre las experiencias del juego 		
12	Coordinación	<p>Juego: La serpiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Seguir en equipo el trayecto marcado • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas • Parlantes • Canción soy una serpiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se mueve coordinadamente siguiendo las líneas marcadas.
13	Coordinación viso motriz.	<p>Juego: Los recogedores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Recoger con sacos objetos. • Conversación sobre las experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Saco • Peluches • Pelotas • Cajas pequeñas de cartón o plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene la coordinación viso motriz al recoger objetos.

<p>14</p>	<p>Salto Equilibrio</p>	<p>Juego: La rayuela de gato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Lanza la ficha y saltar cada espacio de la rayuela • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas de color • Una ficha 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta con un pie sin perder el equilibrio.
<p>15</p>	<p>Equilibrio Coordinación</p>	<p>Juego: El gato y el ratón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • El gato atrapa al ratón • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Máscaras del gato y el ratón 	<ul style="list-style-type: none"> • Corre en espacios abiertos manteniendo equilibrio y coordinación.
<p>16</p>	<p>Equilibrio</p>	<p>Juego: Las estatuas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Bailar y quedarse sin movimiento al escuchar la palabra estatua 	<ul style="list-style-type: none"> • Cd • Grabadora 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio estático.

		<ul style="list-style-type: none"> • Conversación sobre las experiencias del juego. 		
17	Salto	<p>Juego: Carrera de sacos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Los niños saltan dentro de los sacos hasta llegar a la línea • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sacos decorados • Música pito 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza saltos siguiendo un recorrido.
18	Coordinación	<p>Juego: El baile del tomate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Colocar el tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tomates • CD • Grabadora 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados con su pareja sin dejar caer el objeto.

		<ul style="list-style-type: none"> • Conversación sobre las experiencias del juego. 		
19	Desplazamientos Coordinación y equilibrio	Juego: Cúdate de la lluvia <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Desplazarse con una colchoneta sobre la cabeza en grupo, siguiendo las instrucciones para realizar diferentes desplazamientos. • Conversación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Colchoneta 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza en grupo sin dejar caer la colchoneta manteniendo el equilibrio y coordinación del cuerpo.
20	Equilibrio	Juego: Carrera de tres pies <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Caminar amarrados por el recorrido señalado • Conversación del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Franela o sogas. • Cintas de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • Completa el recorrido a tres piernas sin perder el equilibrio.

21	Coordinación y equilibrio	Juego: Carrera de patos <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Llevar la cuchara y el limón en posición de pato sin hacer caer. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cucharas • Huevos • limones • espacio físico • recurso humano 	<ul style="list-style-type: none"> • Camina en cuclillas de ida y vuelta sin dejar caer el objeto.
22	Coordinación	Juego: Me convierto <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Imitar movimientos y sonidos de animales. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imita movimientos coordinados con el cuerpo.
23	Lanzamientos	Juego: Aros al cono <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Colocar los aros en el cono 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Cinta o tiza • Conos 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza el objeto con una mano con precisión

		<ul style="list-style-type: none"> • Conversación sobre las experiencias del juego. 		
24	<p>Salto</p> <p>Recepciones</p>	<p>Juego: Atrapa la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Saltar para atrapar la pelota. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas suaves o de tela. • Cintas o tizas. • Música • Parlantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta y atrapa objetos en el aire
25	Desplazamiento	<p>Juego: Carrera de cangrejos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Desplazarse como si fueran cangrejos, apoyado sobre los brazos de espaldas • Conversación sobre las experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza hacia adelante apoyado sobre los brazos y piernas.

26	Coordinación	<p>Juego: La alfombra mágica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Mantener y hacer saltar coordinando movimientos de la manta o toalla, sin dejarlo caer al suelo. • Conversación sobre las experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantas • Toallas • Peluches 	<ul style="list-style-type: none"> • Mueve coordinadamente los brazos en parejas evitando dejar caer un objeto.
27	Coordinación	<p>Juego: La cadena</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • colarse uno detrás de otro y den pasar el balón sobre su cabeza hacia atrás, acto seguido el que pasa el balón debe ir a colocarse al final de la columna. • Conversación sobre las experiencias del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Balones de baloncesto 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar movimientos coordinados pasando un balón sobre su cabeza de adelante hacia atrás.

28	Equilibrio y rapidez	Juego: Los peatones <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • realizar el trayecto sin flexionar las rodillas, caminar como pingüinos y en los lugares donde se cruzan deben saltar, para el desarrollo se divide a los niños en dos grupos. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas adhesivas de diferentes colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Salta y camina siguiendo un trayecto.
29	Lanzamientos. Coordinación viso-manual.	Juego: El tendedero <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Se distribuirá a los niños por el área y explicarles que deben lanzar pelotas y lograr que queden adheridas a la cinta. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta de carpintero ancha • Pelotas plásticas • telas pequeñas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza objetos con precisión

30	Equilibrio y coordinación	Juego: Las huellas <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Ejecutará al menos una vez de forma correcta el recorrido trazado. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas de colores. • Tijeras y pegamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza saltos coordinadamente y con equilibrio en un solo pie siguiendo un recorrido. • Realiza saltos coordinadamente y con equilibrio en dos pies siguiendo un recorrido.
31	Rodar Coordinación	Juego: Los troncos <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Harán una fila a los niños luego explicarle que deben acostarse e ir rodando sobre sobre lascolchonetas. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas 	<ul style="list-style-type: none"> • Rueda coordinadamente sobre una colchoneta.
32	Reptar Coordinación	Juego: La telaraña <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerda larga 	<ul style="list-style-type: none"> • Gatea mientras empuja un balón con su cabeza.

		<ul style="list-style-type: none"> • Pasaran reptando los niños debajo de la telaraña si no quieren que la araña los atrape. • Conversación sobre las experiencias del juego. 		
33	Gateo Coordinación	Juego: Balón de cabeza <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Recorrerán la distancia establecida por la docente gateando y deben empujar un balón con sus cabezas hasta donde está marcado el final. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Balones • Cinta o tizas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza gateando mientras empuja un balón con la cabeza.
34	Desplazamientos Equilibrio	Juego: El puente <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza de forma paralela con equilibrio

		<ul style="list-style-type: none"> • Deberán sostener los brazos y avanzar lateralmente sin soltarse ni salirse del trazado. • Conversación sobre las experiencias del juego. 		
35	Coordinación	<p>Juego: La piscina</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • explicar que los niños deben sentarse por turnos en la silla y con ayuda de sus pies pasar las pelotas de caja a la cesta. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de cartón • Cesta de plástico • Pelotas pequeñas • Sillas 	<ul style="list-style-type: none"> • Traslada objetos con los pies de un lugar a otro coordinadamente.
36	Coordinación visomotriz.	<p>Juego: Tenis con globos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Periódico 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el globo en el aire al realizar movimientos coordinados con sus manos.

		<ul style="list-style-type: none"> • jugaran tenis y a modo de raqueta utilizarán rollos de periódico, el objetivo es dar al globo con el periódico para que pase a lo zona contraria. • Conversación sobre las experiencias del juego. 		
37	<p>Coordinación viso motriz</p> <p>Lanzamientos</p>	<p>Juego: Puntería</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • los niños que deben lanzar la pelota dentro de las cajas y que caja equivale a puntajes distintos. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas de cartón • Pelotas pequeñas • Cartulinas • Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados lanzando objetos a una dirección fija
38	<p>Coordinación viso motriz</p> <p>Lanzamientos</p>	<p>Juego: Bolos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Balones medianos • Conos o botellas 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina vista con movimientos de la mano para derribar objetos con lanzamientos de balón.

		<ul style="list-style-type: none"> • lanzar el balón con la por tierra para derribar la mayor cantidad de objetos. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas • Tizas 	
39	Salto Equilibrio	Juego: Cruzar el río <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego • Los niños deben imaginarse que hay un gran río frente a ellos y que para cruzarlos deben colocar las hojas en suelo a manera de piedras para no mojarse. • Conversación sobre las experiencias del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel o periódico 	<ul style="list-style-type: none"> • Saltos con equilibrio en dos pies.
40	Coordinación	Juego: La rueda <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo • Reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas plásticas de diferentes tamaños 	<ul style="list-style-type: none"> • Pasa el balón de lado a lado a sus compañeros alternando las manos.

		<ul style="list-style-type: none">• pasar el balón al compañero de su derecha, esta acción debe hacerse con una sola mano y sin dejar caer el balón, el niño que deje caer el balón deberá salir.• Conversación sobre las experiencias del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Música• Parlantes	
--	--	--	--	--

6. Evaluación

La evaluación se realizará a través de la observación por parte de la docente quien registrará los logros de su grupo de niños en la lista de cotejo instrumento que se encuentra en cada una de juegos planificados.

Aspecto a evaluar:

- Mantiene el equilibrio tanto en movimiento como en estado estático
- Mantiene el equilibrio del cuerpo al caminar siguiendo una dirección al ritmo de la música
- Lanza objetos al aire.
- Atrapa objetos en el aire.
- Mantiene la coordinación al saltar en un solo pie siguiendo una línea
- Mantiene la coordinación al saltar en dos pies siguiendo una línea
- Derriba los objetos con movimientos corporales coordinados.
- Repta coordinadamente.
- Salta manteniendo el equilibrio en dos pies.
- Salta manteniendo el equilibrio en un solo pie.
- Mantiene la coordinación en equipo.
- Mantiene la coordinación viso motriz al recoger objetos.
- Completa el recorrido a tres piernas sin perder el equilibrio.
- Camina en cuclillas de ida y vuelta sin dejar caer el objeto.
- Salta y atrapa objetos en el aire
- Se desplaza hacia adelante apoyado sobre los brazos y piernas
- Rueda sobre una colchoneta.
- Traslada objetos con los pies de un lugar a otro coordinadamente.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, A. (2017). Sistema de talleres en función de la Educación para la Paz. [Tesis de maestría, Universidad Central «Marta Abreu» de Las Villas]. <https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/11941/Tesis%20%20C3%811varez-Alicia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramirez, D. (2015). *LOS JUEGOS MUSICALES COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA LA INTEGRACIÓN SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 4- 5 AÑOS CON TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN (TDA-H)*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/31331.pdf>
- Sailema, Á., y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador* (Primera edición). Consejo editorial universitario. <http://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Sánchez, V. (2019). *Expresión y comunicación*. Editex S.A.
- Palacios, C. (2019). Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2020 [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pd>
- Tirado, L. (2019). *Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños (as) Cajamarca- Provincias 2018*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/815/LIZBET%20YOYANA%20TIRADO%20ORTIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zhunio, M. (2015). *Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres y cuatro años del centro preescolar “La cometa” 2014*. [Tesis de grado, Universidad de Cuenca]. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/22532/1/Tesis>.

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación

Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia

**“Aprendo, me muevo y
juego”**

Autora: Glenda Fernanda Mosquera Pesantez.

Loja – Ecuador

2020



Actividad N°1

Tema: Batalla de los globos

Objetivo: Mantener el equilibrio del cuerpo al pisar los globos

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: globos, hilo.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Se distribuye en una fila a los niños y se amarra un globo en uno de sus tobillos de forma que este quede colgando aprox. 10 cm.

Se procede a dar la consigna “el juego consiste en lograr pisotón al globo de sus compañeros”. Recalcar las normas de seguridad, haciendo énfasis en el cuidado a tener para no hacerse daño durante el desarrollo del juego. El juego termina cuando quede un solo niño con su globo.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio del cuerpo al pisar los globos			

Actividad N° 2

Tema: El semáforo

Objetivo: Realizar distintos desplazamientos siguiendo una orden.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: cartulina de color verde, rojo y amarillo, tizas, música, altavoces

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en el área destinada al juego, explicar a los niños que deben moverse por el área como si condujeran carros o motos y estar atentos a la docente que mostrará diferentes cartulinas de colores como verde que significa moverse rápido, amarillo moverse lento y rojo detenerse.

Se puede acompañar el verde con una canción de ritmo rápido, el amarillo con una de ritmo suave y el rojo sin música, los niños que se equivoquen las ordenes saldrán y se sentarán a un costado, simularan estacionarse, si quedan pocos participantes se repite con todos desde el comienzo, en este juego no hay ganadores.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza distintos desplazamientos siguiendo una orden.			

Actividad N° 3

Tema: Caminar en la cuerda floja

Objetivo: Mantener el equilibrio del cuerpo al caminar siguiendo una dirección al ritmo de la música.

Tipo de juego: Juego motor y musical.

Materiales: Listones de madera, música, altavoces.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Colocar en el piso listones de madera en formas de zig zag y se le pide al niño que camine por los listones, acompañar con música, si resulta fácil para los niños aumentar dificultad con canciones como ‘la pájara pinta’ aumentando su ritmo o velocidad. Los niños que se salgan del trazado o listones deben salir a un costado, repetir hasta que queden pocos participantes. Combinar con variantes como desplazarse de costado o hacia atrás.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio del cuerpo al caminar siguiendo una dirección al ritmo de la música			

Actividad N°4

Tema: Pelotas al aire

Objetivo: Lanzar y atrapar objetos en el aire.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Pelotas pequeñas y cajas de cartón

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Dividir el espacio con una línea a la mitad. Distribuir a los niños en dos equipos o más dependiendo del espacio donde se desarrollará el juego, asignar nombres de frutas a cada equipo, seleccionar dos equipos para el inicio del juego, los equipos no pueden pasar la línea de la mitad, el niño que lo haga quedara fuera del juego. Cada equipo tiene igual número de lanzadores como receptores, los receptores tienen cajas pequeñas de cartón y su función es atrapar el mayor número de pelotas del equipo contrario, la función de los lanzadores es lanzar la pelota hacia la zona del equipo contrario buscando que no sea atrapa por sus receptores. Gana el equipo que más pelotas contrarias atrape.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza y atrapa objetos al aire.			

Actividad N°5

Tema: El baile de la serpiente

Objetivo: Mantener la coordinación al saltar y caminar en punta de pies siguiendo una línea.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Cinta de colores, parlante

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en dos grupos, con cintas en el piso se hacen trayectos rectos, zigzag, curva. Los niños deben seguir el trazado de la cinta, quien no logre seguir lo señalado debe salir y sentarse a un costado, acompañar con música. El niño tendrá que ir pisando cada una de ellas, según las consignas dadas, como saltar sobre la línea en zigzag, con un pie adelante y el otro atrás, siguiendo la línea curva salta con los dos pies y finalmente camina en puntillas sobre la línea recta.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene la coordinación al saltar en un solo pie siguiendo una línea			
Mantiene la coordinación al saltar en dos pies siguiendo una línea			
Mantiene la coordinación al caminar en punta de pies siguiendo una línea			

Actividad N°6

Tema: El péndulo

Objetivo: Derribar las botellas de agua con ayuda de movimientos corporales coordinados.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: botellas con agua, bufanda o franelas largas, pelotas de tenis.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en una fila, previamente construir un circuito donde se han colocado botellas con agua en línea recta separadas por 1m aproximadamente, con la bufanda o franela se colocará la pelota de tenis y hará un nudo en uno de sus extremos y el otro se atará a la cintura del niño de tal forma que el extremo con el nudo quedará colgando por la parte delantera del niño entre sus piernas alrededor unos 10 cm del suelo. El objetivo del juego es que los niños logren derribar todas las botellas con agua meciendo la bufanda con el nudo solo con movimientos de su cintura, se repetirá el juego hasta que todos los niños hayan participado al menos una vez, si se cuenta con ayuda pueden participar dos o más niños paralelamente.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Derriba los objetos con movimientos corporales coordinados.			

Actividad N°7

Tema: Jumping

Objetivo: Saltar con los pies juntos dentro de los rectángulos de colores

Tipo de juego: Juego motor

Materiales: Piezas de cartón de colores, palos de escoba.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en dos filas, previamente colocar las piezas de cartón en línea recta frente a los niños separadas entre por 30cm, marcar el final del trayecto con un palo de escoba y el comienzo igual. Explicar a los niños que deben saltar sobre los cartones con los pies juntos, el recorrido consiste en ir y volver saltando.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los pies juntos siguiendo el recorrido.			

Actividad N°8

Tema: La pelota de colores

Objetivo: Saltar coordinadamente llevando un objeto entre las piernas

Tipo de juego: Juego motor

Materiales: balones, cajas o cestos plásticos

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir en dos filas a los niños frente a cada fila colocar una caja o cesto a una distancia de 2m, explicar a los niños que deben colocar el balón entre sus piernas e ir caminando hasta el cesto para depositar el balón, si lo dejan caer vuelven al empezar, así hasta que completen el recorrido.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta coordinadamente llevando un objeto entre las piernas			

Actividad N°9

Tema: Derriba la pirámide

Objetivo: Lanza y derribar los objetos indicados.

Tipo de juego: Juego motor

Materiales: Latas o botellas y pelota anti estrés

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en dos filas, frente a las filas a una distancia de alrededor de 1,5m colocar sobre una mesa una pirámide de la latas o botellas, entregar a los primeros de cada fila una pelota y explicar que deben apuntar y derribar la mayor cantidad de objetos, alternar el lanzamiento de pie y sentados, anotar el número de objetos derribados por cada participante y sumar al final el puntaje por fila, gana el que más objetos ha derribado.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza y derriba los objetos			

Actividad N°10

Tema: El camino

Objetivo: Reforzar la coordinación al reptar y mantiene el equilibrio al saltar.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales Cuerdas, aros, y palos de escoba

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Se forma en dos filas, previamente se ha construido un circuito con los aros, las cuerdas y los palos de escoba. La docente explica que deben ir por debajo de las cuerdas reptando, saltar con los pies juntos sobre los aros, y con un solo pie sobre los palos de escoba, si un niño falla vuelve al final de su fila para volver a intentar, gana la fila que primero complete el recorrido.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta manteniendo el equilibrio en dos pies.			
Salta manteniendo el equilibrio en un solo pie.			

Actividad 11

Tema: No te rías

Objetivo: Realizar movimientos coordinados al ritmo de la música.

Tipo de juego: Juego musical.

Materiales: bufanda o venda, música, cinta o tiza

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Se forma con los niños de pie un gran círculo selecciona uno para que vaya al centro, se le venda los ojos y con ayuda de la maestra se cuenta hasta 20, mientras se cuenta los niños que están formando el círculo bailan y se mueven al ritmo de la música, se apoya con música de diferentes ritmos, cuando terminan de contar se detiene la música y se quedan estáticos, luego el niño del centro se quita la venda y tiene 5m para intentar que los niños pierdan la posición haciéndolos reír pero tiene prohibido tocarlos.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música.			

Actividad 12

Tema: La serpiente

Objetivo: Ejecutar movimientos coordinados siguiendo las líneas.

Tipo de juego: Juego cooperativo.

Materiales: música, altavoces, tizas.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Sentar a los niños en el aula o patio de tal forma que forme un gran rectángulo, acto seguido designar a uno de ellos que será la cabeza de la serpiente, la docente dentro del rectángulo marcará con tiza o tizas un recorrido que tenga muchas líneas curvas, y explicará que la serpiente debe ir por el trayecto y poco a poco ira creciendo (añadiendo más niños) que se colocan detrás del primero y se sostienen de la cintura o camisa, se acompaña con la canción “soy una serpiente” el objetivo es que todos los niños hagan una serpiente y sigan el trayecto marcado.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se mueve coordinadamente siguiendo las líneas marcadas.			

Actividad N°13

Tema: Los recogedores

Objetivo: Mantener la coordinación viso motriz al recoger objetos.

Tipo de juego: Juego cooperativo.

Materiales: saco, peluches, pelotas, cajas pequeñas plásticas o de cartón.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en parejas, la docente debe colocar de forma aleatoria pelotas peluches, cajas sobre el área del juego. Se explicará que cada pareja tendrá un saco y su objetivo es recoger la mayor cantidad de objetos del suelo con el saco sin tocarlos directamente, es decir utilizar el saco como si fuera o pala o recogedor, el juego se extiende en periodos de 10 minutos y se repite las veces que sean posibles. Se declara ganador a la pareja que más objetos recolecte.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene la coordinación viso motriz al recoger objetos.			

Actividad N°14

Tema: La rayuela de gato

Objetivo: Saltar con un solo pie manteniendo el equilibrio

Tipo de juego: Juego tradicional.

Materiales: tizas de colores y una ficha

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Dibujar en el suelo diez cuadros, para empezar a jugar se necesita una ficha plana. El niño deberá situarse detrás del primer número, con la pieza en la mano, y la lanzará. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar, el niño comienza a recorrer el circuito saltando con un solo pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al décimo y volver a la casilla de salida.

Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador, el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, es el ganador.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con un pie sin perder el equilibrio.			

Actividad 15

Tema: El gato y el ratón

Objetivo: Correr en espacios abiertos manteniendo el equilibrio y coordinación

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: canciones, parlante.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Organizar a los niños sentándolos formando un círculo cerrado, un niño queda fuera y otro dentro del círculo que harán de gato y ratón respectivamente. Se explica que el gato debe atrapar al ratón en el menor tiempo posible, dar un tiempo de máximo 5min por participantes. Alternar los roles en el juego.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre en espacios abiertos manteniendo equilibrio y coordinación.			

Actividad 16

Tema: Las estatuas

Objetivo: Mantener el equilibrio estático.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: CD, grabadora canciones del zoológico

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Se distribuye a los niños por el espacio de juego establecido, previo esto se explica que bailarían la canción del zoológico y cuando escuchen la palabra estatuas se quedarán inmóviles, el niño que se mueva o pierda el equilibrio queda fuera, cuando queden pocos participantes se volverá a incluir todos y se volverá a iniciar

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio estático.			

Actividad 17

Tema: Carrera de sacos

Objetivo: Realizar saltos en dos pies metidos en sacos para movilizarse de un lado a otro.

Tipo de juego: Juego tradicional.

Materiales: sacos decorados, música y un pito.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Trazar línea de salida en el piso. Distribuir a los niños en dos filas, pedirles que se metan en los sacos, explicar que deben ir saltando y volver metidos en el saco sosteniéndolo con sus manos para completar el recorrido, gana la fila que complete el recorrido primero. El juego inicia con el silbato del docente y finaliza de la misma manera.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza saltos siguiendo un recorrido.			

Actividad 18

Tema: El baile del tomate

Objetivo: Bailar en parejas coordinadamente sin dejar caer el tomate.

Tipo de juego: Juego tradicional.

Materiales: tomates, grabadora y Cd de música.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en parejas, explicar que junto a su pareja deben bailar sosteniendo un tomate con sus frentes y si lo dejan caer quedarán eliminados. Los brazos a las espaldas y queda prohibido acomodar el tomate con las manos. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin dejar caer el tomate. Realizar algunos movimientos corporales por ejemplo agacharse o pararse según lo que disponga el docente.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos coordinados con su pareja sin dejar caer el objeto.			

Actividad 19

Tema: Cúdate de la lluvia

Objetivo: Desplazarse en grupo sin dejar caer la colchoneta manteniendo el equilibrio y coordinación del cuerpo.

Tipo de juego: Juego cooperativo.

Materiales: Colchonetas, cinta o tiza

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en grupos de 5 o 6, explicar que deben imaginar que está lloviendo muy fuerte y que para protegerse de la lluvia deben usar las colchonetas (una por grupo). La docente anticipadamente ha marcado un recorrido de 3 o 4m, que los grupos deben seguir sin dejar caer la colchoneta, la docente alternará tipos de desplazamientos para hacer más interesante el juego (de frente, hacia atrás, lateralmente). Si la colchoneta cae quedaran fueran.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza en grupo sin dejar caer la colchoneta manteniendo el equilibrio y coordinación del cuerpo.			

Actividad N°20

Tema: Carrera de tres pies

Objetivo: Completar el recorrido a tres pies sin perder el equilibrio.

Tipo de juego: Juego cooperativo.

Materiales: Franela, sogas o hilos.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en parejas, procurar agruparlos por estatura, explicar que deben realizar un recorrido juntos con una de sus piernas atada la de su compañero, preparar las dos primeras parejas para el recorrido, luego de atar de sus piernas, realizar ensayos antes de iniciar el juego, una vez que se ha quedado claro la mecánica del juego dar inicio, las parejas que logra completar primero el recorrido son declaradas ganadores.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Completa el recorrido a tres piernas sin perder el equilibrio.			

Actividad N°21

Tema: Carrera de patos

Objetivo: Caminar en cuclillas sosteniendo la cuchara con un limón en la boca sin dejarlo caer

Tipo de juego: Juego tradicional.

Materiales: Cucharas, huevos o limones,

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso).

Formar con los niños en dos filas, marcar en el piso dos rectas de 1,5m que será la distancia que deberán recorrer los niños en cuclillas, inician a la señal del docente si dejan caer el huevo o limón deben ubicarse al final de su fila para volver a intentar, se declara ganador a la final cuyos participantes realicen todo el recorrido.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina en cuclillas de ida y vuelta sin dejar caer el objeto.			

Actividad N°22

Tema: Me convierto

Objetivo: Imitar movimientos coordinados con el cuerpo

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Ninguno

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Formar con los niños sentados un gran círculo, explicar a los niños que están de viaje en una granja y que ellos serán por un momento los animalitos de la granja, la docente dirá el nombre del alumno y del animal en que se convirtió, el niño señalado debe imitar al animal sugerido por la docente y caminar simulando los movimientos y sonidos hasta el otro extremo del círculo donde la docente seleccionará a otro alumno para repetir la dinámica del juego.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Imita movimientos coordinados con el cuerpo.			

Actividad N°23

Tema: Aros al cono

Objetivo: Lanzar con precisión los aros al cono.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: conos, aros, cinta o tiza

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en dos filas, dar a los dos primeros de cada fila aros pequeños plásticos, marcar una línea en el suelo e indicar que no pueden pasar de ella al momento de lanzar el aro. Explicar que deben intentar colocar el aro en el cono, si fallan debe ir y ponerse detrás de su fila para volver a intentar, gana la fila que complete en menor tiempo la actividad.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza el objeto con una mano con precisión			

Actividad N°24

Tema: Atrapa la pelota.

Objetivo: Realizar saltos para atrapar objetos en el aire.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Pelotas suaves o de tela, cinta o tizas, música, parlantes.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en cuatro filas, otorgar nombres de color a cada equipo, en el centro dibujar un círculo grande, explicar a los niños que deben ir por turnos (uno por fila) al centro luego el docente lanzará al aire cuatro pelotas y ellos deben saltar y atraparla en el aire, si cae deben volver al intentar con los siguientes participantes, gana la fila que atrape más rápido las pelotas, acompañar y animar el juego con música.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta y atrapa objetos en el aire			

Actividad N°25

Tema: Carrera de cangrejos

Objetivos: Movilizarse hacia delante apoyado con los brazos y piernas

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: cinta adhesiva

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los juegos en dos columnas, explicar que debe desplazarse como si fueran cangrejos, apoyado sobre los brazos de espaldas e indicar que la columna que primero complete el recorrido gana.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza hacia adelante apoyado sobre los brazos y piernas			

Actividad N°26

Tema: La alfombra mágica

Objetivos: Mover coordinadamente los brazos en pareja evitando evitar dejar caer un objeto.

Tipo de juego: Juego cooperativo.

Materiales: Mantas, toallas, peluches

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en grupos de cuatro, explicar a los niños que cada grupo con mantas o toallas tendrá un peluche que deben mantener y hacer saltar coordinando movimientos de la manta o toalla, sin dejarlo caer al suelo, si lo hacen quedan fuera de juego. Gana el equipo que más tiempo permanezca en juego.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mueve coordinadamente los brazos en paraje evitando dejar caer un objeto.			

Actividad N°27

Tema: La cadena

Objetivos: Pasar el balón sobre su cabeza hacia atrás.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Balones de baloncesto

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en dos columnas, seguido a esto se explica a los niños que deben colarse uno detrás de otro y deben pasar el balón sobre su cabeza hacia atrás, acto seguido el que pasa el balón debe ir a colocarse al final de la columna, así hasta que todos hayan pasado y el balón vuelva manos del primer jugador. Gana la columna en completar primero el pase del balón en todos sus participantes.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realizar movimientos coordinados pasando un balón sobre su cabeza de adelante hacia atrás.			

Actividad N°28

Tema: Los peatones

Objetivos: Coordinar movimientos para completar el circuito planteado

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Cintas adhesivas de diferentes colores

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Dentro del área de juego trazar dos líneas con cintas de colores diferentes que se crucen varias veces. Explicar que los niños deben realizar el trayecto sin flexionar las rodillas, caminar como pingüinos y en los lugares donde se cruzan debe saltar, para el desarrollo se divide a los niños en dos grupos. En este juego no hay ganadores se trata de completar el recorrido.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta y camina siguiendo un trayecto.			

Actividad N°29

Tema: El tendadero

Objetivos: Lanzar pelotas con precisión.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Cinta de carpintero ancha, pelotas plásticas o de tela pequeñas.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Colocar cintas a una altura de 1m o 1.20m de tal forma que la parte adhesiva quede hacia abajo, luego distribuir a los niños por el área y explicarles que deben lanzar y lograr que las pelotas queden adheridas a la cinta, todos los niños cuentan con un pelota, una vez que logren se vuelve y se despegan las pelotas para volver a empezar, se repite el número de veces que permita el tiempo.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza objetos con precisión			

Actividad N°30

Tema: Las huellas

Objetivos: Realizar saltos coordinados y mantener el equilibrio para completar un recorrido.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: cartulinas de colores, tijeras pegamento

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Dibujar en las cartulinas las siluetas de pies y manos, y en un espacio amplio colocar las huellas alternándolas con el objetivo de trabajar coordinación y equilibrio en los niños. Distribuir a los niños en filas y comenzar con secuencia de poca dificultad e ir incrementando la dificultad progresivamente, los niños deben ejecutar al menos una vez de forma correcta el recorrido trazado.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza saltos coordinadamente y con equilibrio en un solo pie siguiendo un recorrido.			
Realiza saltos coordinadamente y con equilibrio en dos pies siguiendo un recorrido.			

Actividad N°31

Tema: Los troncos

Objetivos: Rodar sobre colchonetas.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Colchonetas

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Colocar colchonetas en el piso, pedir hacer una fila a los niños luego explicarle que deben acostarse e ir rodando sobre sobre las colchonetas, el objetivo es que todos los niños completen al menos una vez el recorrido rodando, si se marean pueden descansar y volver a intentar.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Rueda coordinadamente sobre una colchoneta.			

Actividad N°32

Tema: La telaraña

Objetivo: Reptar coordinadamente.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: cuerda larga

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Sentar a los alumnos formando un círculo grande a excepción de uno que será el que inicie el juego. Luego dar un extremo de la cuerda a un niño e ir pasando por todos sus compañeros formando una telaraña, luego explicar que deben pasar reptando debajo de la telaraña si no quieren que las araña los atrape, si se cansan pueden ponerse de pie sin tocar ninguna de las cuerdas, el juego inicia con el niño que quedo fuera del circulo a este la docente le dice el nombre de la compañera hasta la cual debe de reptar para tomar su lugar para que este pase por debajo de la telaraña y así sucesivamente hasta que todo participen, si algún niño toca la cuerda quedará fuera.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Repta coordinadamente por debajo de la telaraña.			

Actividad N°33

Tema: Balón de cabeza

Objetivos: Gatear mientras empuja un balón.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Balones, cinta o tizas.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Dividir a los niños en dos grupos y cada grupo hace una fila, explicar a los niños que deben recorrer la distancia establecida por la docente gateando y deben empujar un balón con sus cabezas hasta donde está marcado el final, está prohibido ayudarse de las manos si lo hacen deben volver a comenzar. Gana el equipo que todos sus miembros completen el recorrido primero.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Gatea mientras empuja un balón con su cabeza.			

Actividad N°34

Tema: El puente

Objetivos: Desplazarse de forma paralela sobre la línea intentando seguir los patrones sin salirse de ella.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: cinta o tizas para marcar, cronómetro

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en dos equipos, en el suelo marcar dos líneas paralelas separadas entre sí por 75cm con cinta o tizas un recorrido de 3m que tenga líneas rectas y zigzag. Luego explicar que los equipo en pareja, cada uno parado en una línea y de frente a su compañero se deben sostener los brazos y avanzar lateralmente sin soltarse ni salirse del trazado, si lo hacen vuelven y se colocan al final de sus compañeros.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza de forma paralela con equilibrio			

Actividad N°35

Tema: La piscina

Objetivos: Trasladar objetos con los pies de un lugar a otro coordinando movimientos.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Caja de cartón, cestas plásticas, pelotas pequeñas, sillas.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Dividir a los niños en dos equipos, colocar una silla, frente a ella una caja llena de pelotas pequeñas. Y al costado de la caja de una cesta, explicar que los niños deben sentarse por turnos en la silla y con ayuda de sus pies pasar las pelotas de la caja a la cesta, para garantizar que todos participen indicar que pueden pasar máximo tres pelotas por niño, el juego dura 10min y el equipo que más pelotas tenga en su cesta será el ganador.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Traslada objetos con los pies de un lugar a otro coordinadamente.			

Actividad N°36

Tema: Tenis con globos

Objetivos: Mantener el globo en el aire con ligeros movimientos coordinados de manos.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Globos, periódicos

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Dibujar un rectángulo grande separado en una línea a la mitad, agrupar a los niños en grupos de tres, escoger dos grupos para iniciar el juego, explicar que cada equipo debe permanecer en su zona (mitad del rectángulo que les corresponde) si salen serán eliminados, indicar que con el globo jugaran tenis y a modo de raqueta utilizarán rollos de periódico, el objetivo es dar al globo con el periódico para que pase a la zona contraria y estos deben devolverlo de la misma manera, si dejan caer el balón perderán y entrara otro grupo al juego, gana el equipo que más tiempo permanezca en juego.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el globo en el aire al realizar movimientos coordinados con sus manos.			

Actividad N°37

Tema: Puntería

Objetivos: Practicar movimientos coordinados para lanzar objetos en direcciones fijas.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Cajas de cartón de distintos tamaños, pelotas pequeñas, cartulinas, marcadores

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños dos filas, dar a los primeros de la fila una pelota pequeña, distribuir frente a las filas tres cajas de cartón (grande, mediana y pequeña), la grande a un metro, la mediana a metro y medio y la más pequeña a 2,5m de la fila. Explicar a los niños que deben lanzar la pelota dentro de las cajas y que caja equivale a puntajes distintos: así por anotar en la pequeña tendrán un punto, en la mediana dos y en la mediana tres, al final que todos participen se suman las anotaciones y se declara ganador a la fila que más puntostenga. Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos coordinados lanzando objetos a una dirección fija			

Actividad N°38

Tema: Bolos

Objetivos: Reforzar coordinación viso motriz tratando de derribar objetos con un balón.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Balones medianos, conos o botellas plásticas, cintas, tizas

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños dos filas, dar a los primeros de la fila el balón mediano, previamente se ha construido con diez conos pequeños o botella de agua medianas un triángulo a 1,5m aproximadamente de los niños. Explicar que el objetivo es lanzar el balón por tierra para derribar la mayor cantidad de objetos de enfrente, luego de cada lanzamiento el docente volverá ordenar los objetos para el lanzamiento del siguiente participante, así hasta que todos los niños hayan participado, gana la fila que sume más objetos derribados. Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina vista con movimientos de la mano para derribar objetos con lanzamientos de balón.			

Actividad N°39

Tema: Cruzar el río

Objetivos: Saltar con pies juntos imaginando cruzar un río tratando de mantener el equilibrio.

Tipo de juego: Juego motor.

Materiales: Hojas de papel o periódico.

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños dos equipos elegir a dos participantes de cada equipo, sentarlos juntos darles dos hojas de papel o periódico a cada uno. Decirle que se imaginen que hay un gran río frente a ellos y que para cruzarlos deben colocar las hojas en suelo a manera de piedras para no mojarse, deben poner una hoja frente a ellos, saltar a ella y recoger la anterior, así sucesivamente hasta completar el recorrido, si un niño salta o pisa fuera del papel quedará fuera. El juego continúa hasta que todos los miembros de un equipo completan el recorrido. Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Saltos con equilibrio en dos pies.			

Actividad N°40

Tema: La rueda

Objetivos: Pasar un balón de lado a lado a sus compañeros tratando de utilizar alternadamente las manos.

Materiales: Pelotas plásticas de diferentes de tamaños, música, altavoces

Procedimiento

Iniciar con un saludo y motivación. Delimitar el espacio donde se realizará la actividad, establecer los límites previamente (de ser preciso con ayuda de tiza o cinta marcarlos en el piso). Distribuir a los niños en un círculo, a continuación, explicar que el juego consiste en pasar el balón al compañero de su derecha, esta acción debe hacerse con una sola mano y sin dejar caer el balón, el niño que deje caer el balón deberá salir y sentarse a un costado. Combinar el juego con ritmo de música de lento a muy rápido.

Una vez finalizada la actividad se realiza una conversación sobre las experiencias del juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Pasa el balón de lado a lado a sus compañeros alternando las manos.			

K. ANEXOS

ANEXO 2. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA:

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A
5 AÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR CARPEDIEM 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:

Glenda Fernanda Mosquera Pesantez

LOJA- ECUADOR

2019 – 2020

115

a. TEMA

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

b. PROBLEMÁTICA

El Desarrollo infantil es un proceso dinámico, sumamente complejo, en el que el niño crece y evoluciona en todos los niveles. Los primeros años de vida conforman una etapa imprescindible, en ellos se favorecerá las principales habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, y sociales del niño, pero al mismo tiempo se debe respetar el desarrollo individual que constituirán la base para su posterior desarrollo.

El movimiento es indispensable para la vida, facilita al niño relacionarse con su entorno, solo a partir de la exploración del propio cuerpo los objetos y el espacio el niño irá descubriendo el mundo que lo rodea, ya que los niños desarrollan determinadas habilidades de movimiento a determinada edad.

En los primeros años de vida, la motricidad juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que influye directamente sobre el **desarrollo intelectual, afectivo y social**, la estimulación de la motricidad en los niños en sus primeros años de edad, permite realizar movimientos precisos en el diario vivir.

El desarrollo de la motricidad importante, ya que le permite al niño un mayor dominio del cuerpo, a la vez influye en las relaciones sociales puesto que la expresión de afecto y autonomía llegan a ser positivas en su diario vivir.

La Organización Mundial de la Salud OMS (2013) señala que existen factores que dificultan el desarrollo integral de los niños en la primera infancia, a su vez estos son un determinante de la salud, el bienestar y la capacidad de aprendizaje y desarrollo motriz

durante toda la vida, es fundamental proporcionar una nutrición y estimulación adecuada para el desarrollo durante los primeros años, ya que es en estos años cuando el cerebro de un niño es más sensible a las influencias del entorno exterior.

En el Ecuador antiguamente no se le daba importancia a lo que actualmente llamamos educación inicial y mucho menos a las experiencias de aprendizaje que hoy es una metodología clave para la enseñanza. El currículo de Educación Inicial las define como “conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

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

un problema común por lo tanto, todo el grupo centró su investigación alrededor del problema diagnosticado.

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

¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela Particular Carpediem ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?

c. JUSTIFICACIÓN

Las habilidades motoras gruesas son importantes ya que permiten a los niños realizar funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego y habilidades deportivas, por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota.

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

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

Los beneficiarios, serán los niños y todos los miembros de la escuela Particular Carpediem, por lo que con mayor resonancia los docentes proyectarán de mejor manera su trabajo; y por lo consiguiente los niños y niñas se verán altamente favorecidos, pues la calidad de sus conocimientos serán los correctos para enfrentar los retos de una sociedad moderna.

Este proyecto es factible porque se contará con la información necesaria para la construcción del marco teórico, mediante la disposición de libros, artículos y direcciones

electrónicas confiables, así como todos los recursos humanos y materiales y la colaboración del Centro Educativo para la realización de la misma.

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 Particular Carpediem ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

Objetivos específicos:

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

e. MARCO TEÓRICO

MOTRICIDAD

Se puede definir a la motricidad como la capacidad de las personas para realizar de forma coordinada y eficiente movimientos y gestos, estos movimientos en referencia directa a la capacidad humana, varían en complejidad y su eficiencia se afina conforme las personas crecen, por ejemplo es impensable que un niño de 6 meses sea capaz de patear un balón ya que primero para esto es preciso primero dominar la locomoción, equilibrio, coordinación, por lo tanto también se puede aseverar que la motricidad se produce en una serie de etapas y sus hitos o logros son observables.

La motricidad puede identificarse desde dos perspectivas: la primera indica que se trata de una capacidad de los seres humanos para relacionarse con su entorno, manifestarse, trascender consciente e intencionalmente; la segunda hace referencia a la ciencia dedicada al estudio de la capacidad motriz humana. Sin embargo, el enfocarse excluyendo alguna de las perspectivas produce sesgos en el tratamiento de esta disciplina o capacidad. Para una mejor comprensión es preciso una visión integral dentro de este tópico.

Pazos-Couto y Trigo (2014) menciona que cuando se habla de motricidad se engloba de forma integral a las personas, este término no solo se aplica a ciertas actividades, conocidas como deportivas o saludables. La motricidad está presente en cada actividad y gesto de las personas, sean éstas conscientes o no de las dimensiones e importancia de dicha actividad, motricidad y corporeidad siempre están relacionadas.

El acto motriz o su acción se presentan en todas las actividades que realizan las personas, éstas pueden estar conscientes o no de los movimientos realizados, el movimiento es parte esencial en su desarrollo, no es posible pensar que una persona que no pueda moverse sea capaz de satisfacer sus necesidades por sí misma, por ello resulta sustancial un óptimo desarrollo de todos los elementos que forman parte o posibilitan el acto motor, éste conforme crecen las personas es cada vez más eficiente contribuyendo así a su autonomía.

Motricidad gruesa

Generalmente se divide a la motricidad en dos categorías: la motricidad gruesa, en ella se incluye los movimientos realizados con los grupos musculares grandes; la motricidad fina por su parte se refiere a los movimientos en que intervienen los grupos musculares pequeños, por lo general este tipo de movimientos requieren dosis elevadas de precisión para realizarse.

La motricidad gruesa se guía por leyes básicas del desarrollo que indican que serán los músculos más cercanos al centro del eje del cuerpo se desarrolla primero su control y posterior este se entenderá a todas las demás partes del cuerpo, Pérez (2015) indica que “El desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas” (p. 40).

El desarrollo de la motricidad gruesa es parte del desarrollo evolutivo del niño, pues mediante el crecimiento físico el niño aprende a controlar su cuerpo y va adquiriendo la agilidad, velocidad y fuerza para realizar sus movimientos. La motricidad gruesa permite el desarrollo de la lateralidad, esquema y coordinación corporal, equilibrio y esto a su vez favorece al proceso de aprendizaje en los niños (Cajamarca, 2018, p. 28).

La motricidad y su desarrollo son fundamentales para los niños, el crecimiento biológico implica incremento de masa ósea y muscular que permiten a los niños realizar actividades que implican mayor desgaste físico y sobre todo la actividad motora tiene su papel preponderante en el juego, esta actividad además de resultar divertida para los niños se convierte en generadora de aprendizajes e interacción social que contribuyen a su desarrollo.

Dominio corporal dinámico

Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo en movimiento: extremidades superiores, inferiores, tronco; las cuales el niño deberá mover voluntariamente o siguiendo una consigna, este dominio permite desplazarse de manera sincronizada, armónicamente y sin brusquedades brindando la posibilidad de realizar todo tipo de movimientos (Vela, 2012, p. 10).

El dominio corporal dinámico es la capacidad adquirida para coordinar los segmentos del cuerpo durante movimientos o desplazamientos, esta capacidad comprende la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz.

- **Coordinación general:** aspecto general que se refiere a la realización de movimientos en los que se involucra a la mayoría de grupos musculares, la realización de movimientos con extremidades superiores e inferiores, ejemplos de esta coordinación general son el correr, bailar, saltar. Actividades en las que se involucran gran cantidad de músculos.

- Equilibrio dinámico: capacidad para mantener una posición corporal deseada, en el caso de realizar en desplazamientos e puede entender como la habilidad d mantener una posición en movimiento.
- Ritmo: es la capacidad de realizar movimientos en sentido pulsaciones o frecuencias, convenciones que indican la velocidad a la que se debe realizar los movimientos, enun sentido estético el ritmo permite una expresión armoniosa del niño a través de movimiento.
- Coordinación visomotriz: es la capacidad de realizar movimientos o guiar su realización a través de la mirada. Como indica Bustamante (2015b) “Es la coordinación entre la percepción visual y las diferentes partes del cuerpo, puede ser viso-manual o coordinación ojo-mano y viso-pédica cuando se coordina el ojo y el pie” (p. 60).

Domino corporal estático

El dominio corporal estático se refiere al control de las actividades que se realizan con el cuerpo manteniendo una sola posición, en este dominio tiene un papel importante el equilibrio estático, entendido como la capacidad de mantener la posición sin realizar movimientos conscientes. Además de este elemento dentro de este dominio existe otros.

Cuando el cuerpo sostiene una determinada posición en un mismo estado. En aquel se hace referencia a la posición de un niño o niña en un solo estado, como por ejemplo parado. El equilibrio estático tiene relación directa con el dominio corporal estático que se relaciona con actividades más pacíficas que se realizan con el cuerpo (Castro, 2015, p. 17).

Los otros elementos que se encuentran o se subdividen del dominio corporal según Zhunio (2015) son:

- **Tonicidad:** se refiere al estado de contracción ligera en la cual permanentemente se encuentran los músculos y es la base para realizar movimientos, se trata de un estado intermedio sin caer en exceso de relajación o hipotonía y sin exagerar la actividad muscular o hipertónica. El tono muscular aumenta conforme se intensifica la actividad muscular y en sincronía con el desarrollo madurativo del cuerpo.
- **Autocontrol:** es la capacidad de dirigir la energía muscular y coordinar los distintos grupos musculares para realizar un movimiento o acción determinada.
- **Respiración:** función básica para la vida, está regulada por los centros cerebrales primitivos, se produce de forma inconsciente la mayor parte del tiempo.
- **Relajación:** la capacidad de desactivación voluntaria luego de realizar alguna actividad, la relajación es progresiva se produce por segmentos hasta abarcar todo el cuerpo.

Fases del desarrollo motor

Las habilidades motrices (como se citó en Arce y Cordero 2001) son un nivel de desempeño en la cual el niño se desenvuelven con facilidad y eficiencia en su entorno, conforme los niños se desarrollan estas habilidades se amplían, estas habilidades pueden dividirse en tres categorías:

- **Estabilidad:** es la habilidad de mantener el equilibrio venciendo a la fuerza de gravedad, es la forma más básica de movimiento, en ella se incluyen los movimientos no locomotores que incluyen actividades estacionarias.
- **Locomoción:** son los cambios en la posición del cuerpo en relación a punto fijos, se trata de desplazamientos que son el motor para que los niños exploren, se relacionen y aprendan de su entorno.
- **Manipulación:** hace referencia al contacto con diferentes objetos que mantienen los niños, esta interacción permite que el desarrollo cognitivo a raves de la obtención de información, la información ingresa por los diferentes canales sensitivos otorgando sentido a la realidad de los niños.

Estas mismas autoras proponen un desarrollo en fases sucesivas que se extiende desde lo más simples movimientos hasta más complejos y elaborados, se proponen edades que sirven de guía para observar logros en el desarrollo motriz de los niños.

La primera fase, también denominada conducta refleja hace referencia a los movimientos involuntarios que se producen en neonatos como respuesta a determinados estímulos externos, estos son base para la aparición de movimientos con mayor complejidad, algunos de ellos desaparecen conforme crecen los niños y otros se transforman y dan paso a otros movimientos.

Conducta de movimientos rudimentarios es la segunda fase comprende desde el nacimiento hasta aproximadamente el segundo año de edad, se trata de los primeros movimientos voluntarios en los niños, estos movimientos son repetidos por ello buscando

obtener algún beneficio o atención, además los niños al repetir el movimiento lo realizan de forma más eficiente consecutivamente.

La tercera fase denominada patrones fundamentales o habilidades motoras fundamentales, en esta fase se observa patrones de movimientos en los niños, esta fase se extiende hasta aproximadamente el 7mo año de edad, se caracteriza porque los niños ganan control progresivamente en sus movimientos.

La cuarta y última fase propuesta denominada movimientos relacionados a deporte o patrones de movimiento en esta etapa son complejos, se incluyen dentro de ella todas aquellas destrezas que se utilizan en la práctica de distintas disciplinas deportivas, con mayor precisión y control sobre el movimiento los niños realizan acciones, esta etapa se extiende desde 7 a hasta 10 años aproximadamente.

Desarrollo psicológico del niño de 4 a 5 años

Los niños experimentan cambios significativos durante sus primeros cinco años de vida, pasan de una necesidad total de atención hasta progresivamente lograra autonomía, cambios visibles como el aumento de estatura y masa corporal y también cambios internos como cambios en los esquemas de comportamiento que configuran nuevos modos de actuar.

Resumiendo, el desarrollo infantil es un proceso que comienza desde la concepción y envuelve aspectos que van desde el crecimiento físico, hasta la maduración neurológica, de comportamiento, cognitiva, social y afectiva del niño. El resultado es un niño

competente para responder a sus necesidades y a las de su medio, considerando su contexto de vida (Figueiras et al., 2011, p. 2).

Un elemento importante dentro de este desarrollo es la adquisición de habilidades motrices en los niños. Sobre esta adquisición Palacios, Marchesi y Coll (2014) indican que las destrezas esperadas que los niños de 4 a 5 años desarrollen son:

- Subir escaleras con soltura y sin apoyo, poniendo un pie en cada escalón.
- Correr a la pata coja (cinco saltos aproximadamente).
- Saltar entre 60 y 80 cm de longitud.
- Mayor control para comenzar a correr, parar y girar.
- Cortar una línea con tijeras.
- Doblar papel, usar punzón para picar, colorear formas simples.
- Utilizar el tenedor para comer.
- Vestirse sin ayuda.
- Copiar un cuadrado.

La ausencia de algunos de estos hitos en la adquisición de las destrezas motoras podría consecuencia de alteraciones en el desarrollo infantil, García y Martínez (2016) indican “Cuanto más lejos esté un niño del promedio de edad a la que se adquiere un logro concreto, menos probable es que sea normal” (p. 82).

Dentro del desarrollo infantil también se incluye el desarrollo cognitivo, el desarrollo del lenguaje y el desarrollo afectivo social. Todos estos conjuntos de desarrollos configuran el

desarrollo psicológico infantil y, a su vez contribuyen a su desarrollo holístico.

Motricidad en la escuela infantil

La motricidad, su estimulación y desarrollo es parte fundamental de la escuela infantil, como indica Mendoza (2017) “El desarrollo motriz es de vital importancia ya que se presentan distintas etapas de movimientos espontáneos y descontrolados en los niños y niñas”(p. 9).

En lo referente al sistema nacional de educación el nivel inicial es el encargo de dirigir la acción educativa con niños de hasta 5 años. El currículo está organizado en ejes de desarrollo y aprendizajes entendidos como “(...) campos generales de desarrollo y aprendizaje, que responden a la formación integral de los niños y orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje” (Bustamante, 2015a, p. 78).

Este currículo está dividido en tres ejes de aprendizaje y desarrollo, uno de ellos es el eje de expresión y comunicación que involucra el desarrollo de la capacidad expresiva y comunicativa de los niños. A su vez, de este eje se desprenden ámbitos, un ámbito es un espacio curricular específico con objetivos, destrezas a desarrollar. Abordando el grupo de edad de 4 a 5 años correspondiente al subnivel 2 de educación inicial del eje de expresión comunicación se desprende el ámbito de expresión corporal y motricidad.

Este ámbito propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas, y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguajes y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr

la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio. (Ministerio de Educación, 2014, p. 32).

El ámbito de expresión corporal y motricidad tiene un total de 8 objetivos de aprendizajes contando con 26 destrezas a desarrollar para los niños de 4 a 5 años. La observación es la principal herramienta de evaluación que utilizan docentes en este nivel de educación, mediante su uso se responde a si el niño ha sido capaz de desarrollar la destreza planteada, se encuentra en proceso o si a destreza no ha sido desarrollada, esta información es importante al momento de diseñar planes de intervención y mejoras en el área motriz de los niños.

EL JUEGO

Podríamos definir el juego como un tipo de actividad integral (física, cognitiva y afectivo social) que permite a los niños usar un amplio repertorio motriz, además de implicar una serie de constructos cognitivos que, igualmente, variarán en función de las características de los juegos (Latorre et al., 2016, p. 30).

El juego engloba de forma integral a los niños, no se trata de una simple actividad física y mental que genera placer en ellos, encubierta en esta actividad está un sistema complejo de obtención de información, desarrollo de destrezas, habilidades y construcción de aprendizajes que es ampliamente utilizado en la escuela infantil.

El juego tiene poder educativo, los juegos son oportunidades de recreación para las

personas, generan placer su práctica, el juego en edades infantiles tiene el objetivo de divertir a los niños, desarrolla su imaginación, creatividad, conjugan elementos de la realidad y de fantasía en su realización. A medida que el niño crece los juegos involucran a otros niños, reglas, es decir ganan complejidad.

El juego es un elemento indispensable para el desarrollo infantil, se trata de una expresión natural en los niños y al igual que el lenguaje surge se constituye en un aspecto innato en ellos, surge de forma espontánea sin mediador.

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable e la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a un mundo cotidiana a su mundo imaginario (Bernabeu y Goldstain, 2016, p. 45)

El juego infantil por lo expuesta constituye una expresión natural en los niños, es una acción que caracteriza la acción durante la infancia, el poder de guiar la acción del juego hacia la construcción de aprendizajes es ampliamente utilizado en la escuela, ae puede afirmar que igual a el hambre el juego es necesidad biológica.

Características

Las características principales de los juegos como indican (Sailema y Sailema, 2018) son:

- Jugar es fuente de placer, esta experiencia está en relación directa de la persona que dirige el juego, así como del ambiente en que se desarrolla.
- El resultado el juego es incierto, y solo jugando es posible averiguarlo.

- Los participantes deciden participar en el juego, es un acto libre y voluntario.
- El juego requiere la implicación activa de sus participantes, genera regocijo involucrase en ellos.
- El juego es interactivo, los participantes interactúan entre sí, así como con los objetos y el entorno.
- El juego tiene un sistema normas que rige su desarrollo, los participan las aceptan al momento de involucrase en él.

Entre otras características el principal atributo del juego es su carácter de acto no forzado, fuente experiencias de alegría y placer, unión que genera lazos momentáneos entre los participantes. El juego infantil resulta un actividad enriquecedora e ineludible para los niños.

Teorías sobre el juego

Existen múltiples sobre el teorías sobre el juego infantil (Gallardo et al., 2019) proponen a siete de ellas como las más relevantes, se detallan a continuación:

- Teoría del excedente energético de Helbert Spencer: postulada en 1855, esta teoría sostiene que el juego surge como mecanismo de regulación energética del cuerpo humano que debido a las mejoras en la calidad y modo de vida debe descargar el exceso energético que en épocas pasadas era destinadas para la supervivencia, los niños al no realizar ninguna actividad de este tipo descargan su exceso de energía a través del juego.
- Teoría de relajación de Lazarus: esta teoría de 1833 postula que el juego es un mecanismo que sirve para recuperarse del cansancio, los niños al jugar se relajan y

recuperan energías luego de haber realizados actividades desgastantes como las académicas.

- Teoría del preejercicio de Karl Groos: esta teoría data de 1898 e indica que el juego es un entrenamiento donde los niños se ejercitan para la vida adulta, las habilidades y destrezas que el niño desarrolla a través del juego son importantes para la vida adulta.
- Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall: de 1909 Hall indica que el juego es la expresión de los cambios surgidos con la evolución de la especie, el autor indica que humanos en los primeros años de vida se diferencia poco de otros animales, pero con del crecimiento y la educación se alcanza un potencial cognitivo elevado respecto a otras especies. Teoría de la personalidad de Sigmund Freud: el juego bajo la teoría del psicoanálisis se convierte en la expresión de pulsiones en busca de hacer, en él también puede evidenciarse anomalías en su desarrollo, por lo tanto, el juego al igual que los sueños es objeto de análisis bajo esta teoría.
- Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparède: esta teoría indica que el juego es el vehículo para que el niño al no poder cumplir sus deseos en plano real los traslada al fantástico mediante su imaginación es el protagonista de las acciones que en el juego ocurren, estas acciones están relacionados con elementos de la realidad, satisfaciendo sus deseos al menos en su imaginación.
- La teoría de la dinámica infantil de Frederik J. J. Buytendijk: este autor indica en su teoría que el juego solo no puede entenderse, sino que hay que descubrir las características de los niños y son estas las que impulsan al niño a jugar, el juego debe entenderse como expresión natural del niño que surge en el niño y que con el tiempo logra controlar.

Importancia del juego

El juego permite generar aprendizajes significativos, favorece la enseñanza activa y ajustada en función de las necesidades y posibilidades de cada alumno, se caracteriza por ser una actividad física y mental, favorece el desarrollo integral de las personas, es fuente de obtención de experiencia y sirve a los niños para relacionarse con su entorno (Hernández y González, 2013).

El juego es muy importante para el desarrollo integral de los niños, hasta el punto (Zamorano et al., 2019) de haber sido incluida por la ONU como un derecho de los niños, el juego brinda la oportunidad de aprender jugando, disfrutando en la actividad, el juego beneficia a los niños, por esta razón es que las investigaciones sobre cómo mejorar a través del juego son abundantes, pues es el juego un vehículo para la construcción de aprendizajes.

Beneficios del juego en el desarrollo infantil

Los beneficios del juego en la edad infantil son innegables, abarcan diversas áreas del desarrollo infantil, Solís (2018) expone que pueden considerarse beneficios en las siguientes áreas:

- La afectividad: el juego es una forma de expresión, además a través de él se interactúa con otros, el juego permite a los niños expresar sentimientos, emociones e intereses como también supone un mecanismo de autoaprendizaje.
- La motricidad: jugar desarrolla físicamente a los niños, su práctica permite que ellos ganen musculatura y densidad ósea, complementando claro con una nutrición

adecuada, jugar en contraposición a un entrenamiento genera placer y es un acto voluntario.

- La inteligencia: el desarrollo de los sentidos se origina a través del movimiento, es por ello que el juego favorece el desarrollo del potencial cognitivo de los niños.
- La creatividad: el juego favorece e incrementa el pensamiento creativo, dentro del juego la imaginación y los escenarios creados en la mente del niño tomando elementos de la realidad son los que guían el desarrollo.
- La sociabilidad: los juegos en los que se involucra más de un participante requieren interacción, así como respetar normas sociales como respetar turnos para que estos se puedan desarrollar de forma adecuada.

El juego beneficia de distintas formas al niño, es por ello que el juego se reviste de importancia trascendental durante la etapa ya que por un lado divierte al niño y por otro este obtiene múltiples beneficios cuando los practica.

Clasificación de los juegos

Existen diversos criterios sobre los cuales se puede clasificar en los juegos que se basan en diversos aspectos. Una de estas clasificaciones es la presentada (Cáceres et al., 2018) basada en Sherratt y Peter indica que existe la siguiente clasificación de juego:

- Juego sensoriomotor: se caracteriza por la exploración del entorno a través del movimiento y los sentidos.
- Juego relacional: mediante la manipulación se relaciona las propiedades de los objetos seleccionados insertando, construyendo o asociando de diversas formas.

- Juego funcional: utilizar objetos relacionando con elementos de realidad, similar que se bebe de un vaso, o personificar con un objeto un animal.
- Juego simbólico: representar acciones con o sin objetos de la vida real, para este tipo de juegos la función simbólica es fundamental, la interiorización de los elementos de la realidad permite jugar imaginando que un objeto posee características y atributos que en realidad no posee.
- Telemática de fantasía: se trata de una actividad meramente fantástico que se realiza en ese plano.

Por otro lado (Mateo, 2015) propone la clasificación de los juegos infantiles en función de los siguientes aspectos.

- La capacidad que se desarrolla.
- La intervención del adulto.
- El espacio físico donde se desarrolla.
- La dimensión social.
- El número de participantes.
- Los materiales utilizados.

De esta forma los juegos en función de la capacidad que se desarrollan se dividen en juego psicomotor: que desarrolla la capacidad motora a través de movimiento y la acción corporal; juego cognitivo: desarrolla capacidades intelectuales en los niños; el juego social: este juego se realiza en grupo favoreciendo las relaciones interpersonales; y el juego afectivo: en este tipo de juegos se implican emociones, sentimientos, desarrollando en el niño la autoestima y autoconcepto. La autora indica otras clasificaciones para el juego infantil que se exponen en la siguiente tabla.

Tabla 1. Clasificación del juego infantil.

Criterios para la clasificación del juego infantil	Características
Intervención del adulto	
Juego libre	Juego libre del niño, los adultos solo controlan sin intervenir en la acción y desarrollo del mismo.
Juego dirigido	Los adultos proponen y dirigen el desarrollo del juego.
Juego presenciado	Los adultos observan el juego interviniendo en momentos puntuales del mismo para facilitar su desarrollo
Espacio físico	
Juego de interior	Desarrollado en espacio cerrados, con cubierta.
Juego de exterior	Se desarrolla en espacio abiertos.

Dimensión social	
Espectador	Los niños observan a otros niños jugar pero no se involucran.
Juego solitario	El niño juega solo.
Juego paralelo	Los niños juegan en compañía pero no interactúan entre ellos.
Juego asociado	Varios niños juegan a lo mismo e interactúan, pero el juego no depende de la participación permanente de ninguno de ellos.
Juego cooperativo	Los niños juegan juntos e interactúan durante su desarrollo.
Juego socializado con adultos	Juegos de niños con adultos.
El número de participantes	
Juego individual	El niño juega solo, aunque converjan más niños en el espacio donde se desarrolla el juego.
Juego en pareja	Juego en grupos de dos.
Juego en grupo	Se juega en grupos de más de dos personas y la participación activa de todos los miembros se considera necesaria para el desarrollo óptimo del mismo.
El material que se utiliza	
Juegos con soporte material	Juegos que requieren material para su desarrollo.
Juegos sin soporte material	Juegos que no precisan de material.

Fuente: Mateo, M. (2015). El Juego. En El juego infantil y su metodología.

El juego de reglas

Piaget (como se citó en López, 2015) señala que los juegos reglados son juegos de combinaciones sensoriomotrices (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual a regla sería inútil) y reglados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

Los juegos de reglas son aquellos en los que para su desarrollo se han establecido instrucciones o reglas que los jugadores conocen y aceptan, estas reglas son intrínsecas a los juegos o en algunos casos cuando el juego es producto de la imaginación de los niños las reglas se crean de la misma manera para alcanzar el objetivo.

Los juegos de reglas ofrecen oportunidades de desarrollar experiencias mentales que luego son aplicadas en otras situaciones, favorece el desarrollo cognitivo al tratarse de un sistema complejo que debe entenderse para jugar, las nociones lógico matemáticas se desarrollan ya que se compara, clasifica objetos situaciones durante el juego.

Juegos de construcciones

Papalia, Feldman y Martorell (2012) indican que este tipo de juego también se denomina juego con objetos porque implica el uso de ellos para la construcción o formación de alguna figura o cosa como por ejemplo construir una casa con cubos, los autores señalan que los niños usan objetos la mayor parte del tiempo que juegan.

El juego de construcción es ampliamente utilizado por los y las docentes de nivel inicial, este tipo en primera instancia constituye un reto para los niños que deben idear estrategias mentales para la construcción de lo deseado con los objetos, además de que experimentan con las propiedades físicas de los objetos desarrollando sus nociones lógico matemáticas que luego serán base para aprendizajes más elaborados.

El juego social

Le permite al niño comunicarse con los adultos, en ese sentido aprende normas de comportamiento, intercambios sociales, desarrolla su propia personalidad e integrarse socialmente (comparte, coopera, establece amistad, satisface sus deseos, y desarrolla la paciencia y la tolerancia (Valles, 2019, p. 26).

El juego social se integra en grupos, donde prima la interacción entre los participantes, en este tipo de juego existe comunicación constante entre sus miembros para alcanzar el objetivo o meta del juego, durante su desarrollo los niños aprenden a jugar en compañía en sociedad, siguen pautas acordadas para el desarrollo adecuado del mismo, además aprenden sobre emociones y sentimientos al ver el reaccionar de los demás en el juego se alcance o no el objetivo o meta.

Motricidad y el juego

El juego presenta muchas posibilidades para generar aprendizajes significativos en los niños, es un elemento transversal del currículo especialmente en edades tempranas, ya que por las características de los infantes se convierte en una herramienta importante que debe incluir y ejecutarse en la planificación microcurricular.

En el área motriz constituye una herramienta idónea por el motivo que los juegos activos o motores requieren de constante actividad física, esta actividad desarrolla musculatura, junto al crecimiento de los niños y el incremento de la densidad ósea mejora las condiciones

físicas del niño, si se detectan atrasos en comparación al grupo de niños de la misma edad será necesario una intervención para mejorarlas.

El juego activo ayuda a los niños a desarrollar las habilidades motoras gruesas, como correr. En edad preescolar, es decir, entre los 3 y los 5 años, los niños necesitan oportunidades para la actividad física. El juego activo, también a esta edad, es importante para una buena salud y para el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa (Delgado, 2016, p. 59).

El juego es muy importante para el desarrollo motriz, a tal punto que existen propuesta para el uso de juego en su desarrollo, Cisneros (2017) propone una guía para el uso de juegos para el desarrollo de la motricidad, otros autores como Sailema y Sailema (2018) han indagado en el uso de juegos tradiciones en el contexto educativo – recreativo.

Las investigaciones e información tratada indican que el juego es una estrategia metodológica adecuada para el desarrollo de la motricidad gruesa, especialmente el juego activo contribuye a potenciar el área motriz de los niños, esto siempre con una correcta selección e introducción dentro de la planificación curricular.

El juego como estrategia didáctica

El juego como estrategia metodológica, es parte de todas las actividades y experiencias de aprendizaje, es importante aplicar el juego como tal, porque el niño sabe reconocerlo perfectamente y diferenciarlo de otra actividad, es necesario proveer de espacios,

situaciones, elementos y tiempo que faciliten el aprovechamiento, disfrute y diversión en el proceso de desarrollo infantil integral (Bustamante, 2015a, p. 35).

El juego y el arte son las líneas metodológicas básicas dentro del nivel inicial y preparatoria de educación, así lo indica (Ministerio de Educación, 2014) al considerar al juego como principal estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de este nivel, ya que como se ha señalado es una expresión innata en los niños que se desarrolla de formas distintas y cambia con la edad.

El currículo de nivel propone una metodología que conjuga el juego y el trabajo en grupos pequeños, en diferentes rincones en los cuales los niños alternan entre estas dos actividades, esta es una metodología flexible que permite distribuir los alumnos en diversos espacios propiciando una atención mejor a sus necesidades. La importancia del juego se manifiesta al proponer que las actividades que se desarrollen en este nivel de educación se oriente bajo esta estrategia.

f. METODOLOGÍA

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

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

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

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

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

Técnicas e instrumentos.

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

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

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

Población y muestra

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

En la presente investigación para establecer el diagnóstico se trabajó con 7 personas, es decir, 6 niños y 1 docente, debido a que la población es pequeña, se trabajará con toda la población sin extraer muestra.

Tabla 1

Población y muestra

Variable	Población
Niños	6
Maestros	1
Total	7

Fuente: Secretaria de la Escuela Particular Carpediem

Autora: Glenda Fernanda Mosquera Pesantez

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	6	1,80	72,00
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	3	4	12,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	5	20,00	100,00
Servicio de internet		20,50	65,00
Material audiovisual	10	8,00	80,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	10,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Derechos de grado	2	80,00	160,00
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	5,00	40,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
IMPREVISTOS			100,00
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 1.037,00

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.037

i. BIBLIOGRAFÍA

- Arce Villalobos, M., y Cordero, M. (2001). *Desarrollo motor gruesa del niño en edad preescolar: Período de educación física en centros infantiles*. Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Bernabeu, N., y Goldstain, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea, S.A. de Ediciones.
- Bustamante, S. (2015a). *Currículo: Teoría y Diseño Curricular Educación Inicial Y Preparatoria* (Primera).
<http://www.runayupay.org/publicaciones/curriculosbc.pdf>
- Bustamante, S. (2015b). *Desarrollo lógico matemático: Aprendizajes matemáticos infantiles* (Primera).
- Cáceres, F., Granada Azcárraga, M., y Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12, 181-198.
- Cajamarca, R. (2018). *El rol de la familia y su incidencia en el desarrollo motriz de niños de 3 a 4 años con retraso en el desarrollo físico motor en el centro de educación inicial Clara Wither Ferretti de la ciudad de Guayaquil del año lectivo 2017-2018* [Tesis de maestría, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3293/1/TM-ULVR-0140.pdf>
- Castro, M. (2015). *Proyecto de implementación de un área recreativa que promueva el dominio corporal dinámico en el taller mundo feliz del proyecto social Padre Juan Botasso en niños de 3-5 años* [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9742/1/QT07536.pdf>
- Cisneros, A. (2017). *Guía de juegos aprendo a ser feliz jugando para el desarrollo de la motricidad gruesa* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo].

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

- Delgado, M. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegostradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV “Copitos de Miel” ubicado en el D.M.Q. periodo académico 2016* [Tesis de grado, Instituto tecnológico Cordillera]. <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>
- Figueiras, A., Neves, I., Ríos, V., y Benguigui, Y. (2011). *Manual para la vigilancia del desarrollo infantil (0-6 años) En el contexto de AIEPI* (Segunda). Organización Panamericana de la Salud. <http://www1.paho.org/hq/dmdocuments/manual-vigilancia-desarrollo-infantil-aiepi-2011.pdf>
- Gallardo, J., García Lázaro, I., y Gallardo Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ambiente educativo. *Brazilian journal of development*, 5(8), 12172-12186. <https://doi.org/DOI:10.34117/bjdv5n8-066>
- García, M., y Martínez, M. (2016). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma*. 81-93. https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf
- Hernández, A., y González, I. (2013). Estrategias metodológicas de la Educación Física en Educación Infantil. En *Desarrollo curricular de educación física en la educación infantil* (Primera edición). Ediciones Pirámide.
- Latorre, P., Moreno, R., García, F., y Parraga, J. (2016). *Motricidad y salud en Educación Infantil*. Ediciones Pirámide.

- López, M. (2015). *El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo de 3 a 4 años de edad* [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional].
<http://200.23.113.51/pdf/31405.pdf>
- Mateo, M. (2015). El Juego. En *El juego infantil y su metodología*. Mc Millan educación.
https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en edad infantil. *Revista Espirales*, 3.
<http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/download/11/32>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2013). *El desarrollo del niño en la primera infancia y la discapacidad: Un documento de debate*. Unicef.
https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/78590/9789243504063_spa.pdf?sequence=1
- Palacios, J., Marchesi, Á., y Coll, C. (2014). *Desarrollo psicológico y educación* (Segunda edición). Alianza Editorial. <http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/07/Coll-Palacios-Marchesi-Desarrollo-Psicol%C3%B3gico-y-Educaci%C3%B3n-1.-Psicolog%C3%ADa-Evolutiva-1.pdf>
- Papalia, D., Feldman, R., y Martorell, G. (2012). Desarrollo psicosocial en la niñez temprana. En *Desarrollo Humano* (Duodécima edición). Mc Graw Hill Educación.
- Pazos-Couto, J., y Trigo, E. (2014). Motricidad Humana y gestión municipal. *Estudios*

- pedagógicos*, 40, 373-387. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052014000100022>.
- Pérez, C. (2015). *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* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- Sailema, Á., y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador* (Primera edición). Consejo editorial universitario.
<http://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *1665-1596*, 4(7), 44-51.
- Valles, Lady. (2019). *El juego en sectores* [Tesis de grado, Universidad de Tumbes].
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1019/VALLES%20AMASIFUEN%20%20LADY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vela, C. (2012). *Implementación de un aula de psicomotricidad para el uso del material, para niños de 4 a 5 años en la escuela san Pedro Nolasco* [Tesis de grado, Universidad del Azuay].
<http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4448/1/08980.pdf>
- Zamorano, M., Manuel E Méndez Abad, Hernández, M. J. H., Herrera, C. Q., y de la Fuente, E. P. (2019). La importancia del juego en los niños. *Revista de las Sociedades Canarias de Pediatría*, 31.
- Zhunio, M. (2015). *Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres y cuatro años del centro preescolar "La cometa"*

2014. [Tesis de grado, Universidad de Cuenca].

<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/22532/1/Tesis.pdf>

ANEXOS

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD --.....

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

1er. Apellido

2do. Apellido

Nombres

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

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

Dirección

Fecha de nacimiento

Día		Mes		Año	

Peso.....Talla -----.....

**SINTESIS
EVALUACION
ES**

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

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación					ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación				
>1	0	Se sobresalta con ruido						>1	0	Sigue movimiento del rostro.					
1 a 3	1	Busca sonido con la mirada						1	1	Reconoce a la madre.					
	2	Dos sonidos guturales diferentes.						3	2	Sonríe al acariciarlo.					
	3	Balbucea con las personas.						3	3	Se voltea cuando se le habla.					
4 a 6	4	4 o más sonidos diferentes.						4	4	Coge manos del examinador.					
	5	Ríe a "carcajadas".						a	5	Acepta y coge juguete.					
	6	Reacciona cuando se le llama.						6	6	Pone atención a la conversación.					
7 a 9	7	Pronuncia 3 o mas sílabas.						7	7	Ayuda a sostener taza para beber.					
	8	Hace sonar la campana.						9	8	Reacciona imagen en el espejo.					
	9	Una palabra clara.						9	9	Imita aplausos.					
10 a 12	10	Niega con la cabeza.						10	10	Entrega juguete al examinador.					
	11	Llama a la madre o acompañante.						12	11	Pide un juguete u objeto.					
	12	Entiende orden sencilla						12	12	Bebe en taza solo.					
13 a 18	13	Reconoce tres objetos						13	13	Señala una prenda de vestir..					
	14	Combina dos palabras.						a	14	Señala dos partes del cuerpo.					
	15	Reconoce seis objetos.						18	15	Avisa higiene personal.					
19 a 24	16	Nombra cinco objetos.						19	16	Señala 5 partes del cuerpo.					
	17	Usa frases de tres palabras.						a	17	Trata de contar experiencias.					
	18	Mas de 20 palabras claras.						24	18	Control diurno de la orina.					
25 a 36	19	Dice su nombre completo.						25	19	Diferencia niño-niña.					
	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.						a	20	Dice nombre papá y mamá.					
	21	Usa oraciones completas.						36	21	Se baña solo manos y cara.					

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



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

Entrevista dirigida al docente

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

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Natación

Computación

Danza

Música

Otros _____

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros _____

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

TDA

TDAH

Dificultades de concentración

Dificultades de conducta

Dificultades de motricidad fina

Dificultades de motricidad gruesa

Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros _____

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

Remitir al DECE Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros_

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

SI

NO

¿Cuáles?

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

Buena

Regular

Mala

Gracias por su colaboración

ÍNDICE

Contenidos

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
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
MOTRICIDAD GRUESA.....	8
Definición de Motricidad	7
Definición de Motricidad gruesa.....	9
Importancia del área motora gruesa en el desarrollo infantil.....	11
Componentes del desarrollo motor grueso	11
Desarrollo motriz de los niños	14
Motricidad en la escuela infantil.....	15
JUEGO.....	17
Características del juego	18

Teorías sobre el juego	19
Importancia del juego	20
Beneficios del juego en el desarrollo infantil	21
Clasificación de los juegos.....	22
Aspectos a considerar para planificar un juego	27
El juego como estrategia metodológica en el currículo de educación inicial.....	28
El juego y la motricidad gruesa	29
e. MATERIALES Y MÉTODOS	32
f. RESULTADOS	37
g. DISCUSIÓN	34
h. CONCLUSIONES	40
i. RECOMENDACIONES.....	41
j. BIBLIOGRAFÍA	42
ANEXOS	47
ANEXOS.....	53
PROPUESTA Y GUÍA	47
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	115
a. TEMA	116
b. PROBLEMÁTICA.....	117
c. JUSTIFICACIÓN	120
d. OBJETIVOS	122
e. MARCO TEÓRICO.....	123
f. METODOLOGÍA	145
g. CRONOGRAMA.....	147
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	148
i. BIBLIOGRAFÍA.....	149
ANEXOS.....	153

Anexo. Escala Abreviada del Desarrollo (EAD-1).	154
Anexo. Entrevista dirigida a la docente de la institución	160
ÍNDICE.....	162