



**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  
DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO  
UBICADO 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:**

Diana Carolina Quizhpe Chimbo

**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 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020., de la autoría de la Srta. Diana Carolina Quizhpe Chimbo. 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 del 2020



Firmado electrónicamente por:

**MARIA  
SOLEDAD  
QUILCA  
TERAN**

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

**DIRECTORA DE TESIS**

## **AUTORÍA**

Yo, Diana Carolina Quizhpe Chimbo, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

**Autora:** Diana Carolina Quizhpe Chimbo

**Firma:**

**Cédula:** 1105779076

**Fecha:** Loja, 07 de julio del 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, Diana Carolina Quizhpe Chimbo, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019 – 2020., como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a siete días del mes de julio del dos mil veinte y uno, firma la autora.

**Firma:**

**Autora:** Diana Carolina Quizhpe Chimbo

**Cédula:** 1105779076

**Dirección:** Loja

**Correo electrónico:** diana.quizhpe@unl.edu.ec

**Teléfono:** 2611308

**Celular:** 0967923747

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

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

**Tribunal de Grado:** Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc Presidenta del Tribunal.

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

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

## **AGRADECIMIENTO**

Con gratitud y respeto agradezco a la Universidad Nacional de Loja, por las enseñanzas impartidas hacia toda la comunidad local, nacional e internacional, de la misma manera a la Facultad de Educación el Arte y la Comunicación y a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, de igual manera a todos los docentes que en su grandiosa labor, preparan a profesionales con el espíritu de servicio y responsabilidad a la patria.

A la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc, Directora de Tesis quien con paciencia y comprensión pudo hacer alcanzar este anhelado sueño de desarrollar el presente trabajo de investigación.

Al Centro de Educación Inicial El Castillo Encantado, a la directora, docentes, niños, por haberme colaborado con su valioso aporte, paciencia, espacio, tiempo y la información necesaria para la elaboración de esta investigación.

***La autora***

## **DEDICATORIA**

Esta tesis está dedicada con mucho amor a las personas que más quiero a mis hijas, a mi esposo, a mis padres, a mis hermanos y en especial a Dios, ya que son quienes me han brindado su apoyo incondicional y fortaleza para seguir adelante en mis estudios, poder cristalizar mis metas propuestas, pero sobre todo a ti querida mamita, por su incansable confianza, amor, preocupación en cada paso que he dado en el transcurso de toda mi vida.

*Diana Carolina*

**MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO**  
**ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN**

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

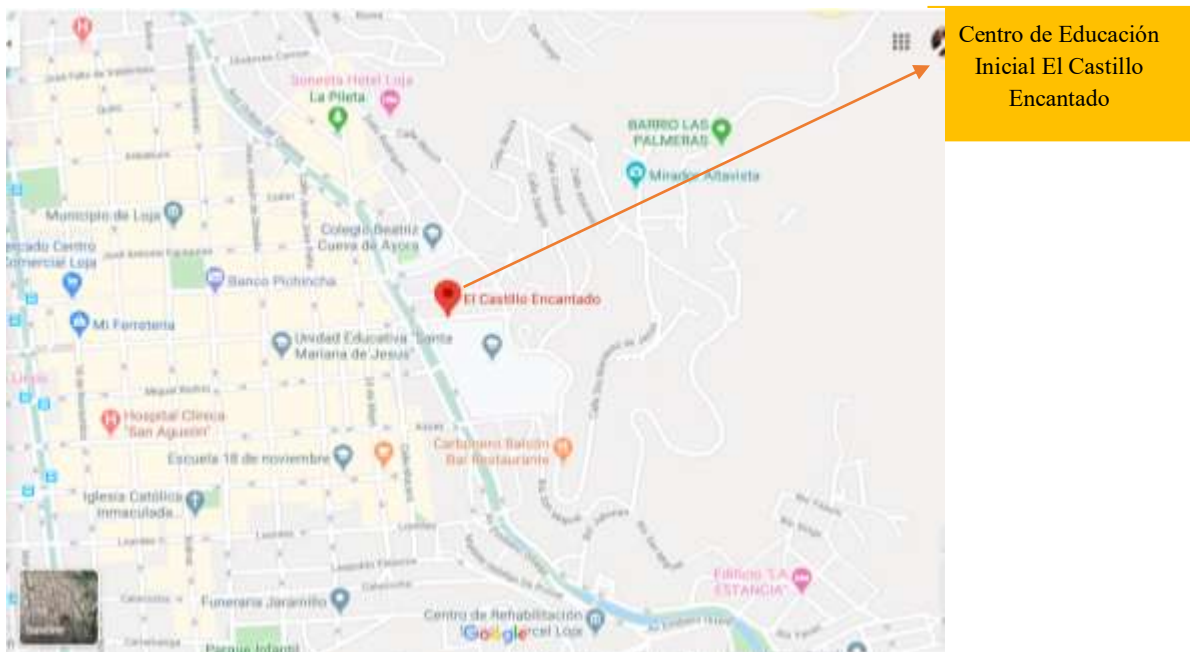
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Diana Carolina Quizhpe Chimbo  EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2019 - 2020.	UNL	JUNIO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL VALLE	EL CHURO	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 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO



**Fuente:** Localización del Centro de Educación Inicial El Castillo Encantado, 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
    - PROPUESTA Y GUÍA
  - k. ANEXOS
    - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ÍNDICE

**a. TÍTULO**

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020.

## **b. RESUMEN**

El presente trabajo de investigación se titula: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., el mismo tuvo como objetivo general, analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. Se utilizó el diseño de investigación no experimental y un enfoque de tipo mixto. Los métodos utilizados en la investigación fueron el descriptivo, analítico-sintético e inductivo-deductivo. Se trabajó con una población de 14 niños y 1 docente. Para la obtención de información se utilizó la técnica de la entrevista dirigida a la docente de aula y como instrumento se aplicó la Escala Abreviada de Nelson Ortiz, la misma que permitió determinar el nivel de desarrollo motriz grueso en que se encontraban los niños, obteniendo que 62 %, de la población estudiada, se ubican en el nivel medio y alerta, evidenciando problemas al saltar tres o más pasos con un pie, al lanzar y agarrar objetos, saltar con los dos pies una cuerda a 25 ms y caballitos alternando los pies. Finalmente se concluye que para fortalecer la motricidad gruesa es importante ejecutar actividades que permitan reforzar esta área, para tal efecto se diseñó una propuesta alternativa denominada: “El increíble mundo del movimiento”, la misma que permitirá trabajar: coordinación, fuerza, resistencia, equilibrio y movimiento a fin procurar un desarrollo óptimo de los niños.

**Palabras claves:** educación infantil, destrezas motoras, juego, motricidad gruesa, movimiento.

## **ABSTRACT**

This research work is titled: THE GAME AND GROSS MOTOR IN CHILDREN 4 TO 5 YEARS OLD FROM THE ENCHANTED CASTLE INITIAL EDUCATION CENTER LOCATED IN THE CITY OF LOJA, IN THE PERIOD 2019 – 2020., had as a general objective, analyze the importance of games in gross motor skills in children from 4 to 5 years. The research design was used non-experimental research and a research approach: mixed type. The methods used in the research were the descriptive, analytical-synthetic and inductive-deductive. We worked with a population of 14 children and 1 teacher. To obtain information, the interview technique directed to the classroom teacher was used and as an instrument the Nelson Ortiz Abbreviated Scale was applied, the same that allowed to determine the level of gross motor development in which the children were, obtaining that 62% of the population studied, they are located in the middle and alert level, showing problems when jumping three or more steps with one foot, when throwing and grabbing objects, jump with both feet a rope at 25 ms and wheelies alternating feet. Finally, it is concluded that to strengthen gross motor skills it is important to carry out activities that allow reinforcing this area, for this purpose an alternative proposal called: "The incredible world of movement" was designed, the same one that will allow work: coordination, strength, resistance, balance and movement in order to ensure optimal development of children.

**Keywords:** early childhood education, motor skills, game, gross motricity, movement.

### **c. INTRODUCCIÓN**

El juego es una actividad indispensable en la vida de los niños ya que por naturaleza juegan, por ello es importante que las personas que estén bajo el cuidado de los niños estimulen y refuercen por medio del juego el área motriz gruesa, con la finalidad de que constantemente aprendan, exploren, manipulen y se involucren con su entorno a través de experiencias y vivencias positivas mientras juegan.

En el transcurso del tiempo el juego ha ido tomando importancia a pesar de que antes no tenía mayor utilidad en las aulas y era considerado como pérdida de tiempo y distracción para los niños, actualmente se lo considera como una estrategia de aprendizaje por el cual los niños podrán trabajar el área motriz gruesa que es la base principal para que tengan un buen desarrollo social, afectivo, intelectual, físico, entre otros.

A través de los movimientos que se realizan mientras los niños juegan a más de mantenerlos activos, saludables, felices hacen que el niño sea un ser funcional y adquiera autonomía para realizar cada actividad dentro de su proceso de aprendizaje.

En coherencia con lo descrito anteriormente se formuló el siguiente tema de investigación: **EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO.** Para dar solución a la misma se planteó como objetivos específicos: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, y diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos juegos infantiles.

Con respecto a la revisión de literatura se abordaron dos variables, la primera variable motricidad gruesa donde se detallan los siguientes subtemas: concepto de motricidad, definición de motricidad gruesa, leyes del desarrollo motor, fases, importancia, habilidades, aspectos importantes, componente motor y ejercicios motores.

En cuanto a la segunda variable analizada es el juego la cual contempla los siguientes subtemas: definición, teorías, importancia, características, beneficios, clasificación, aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos, el juego y el aprendizaje, rol que desempeña el docente, el juego y la motricidad gruesa.

En la presente investigación se utilizó el diseño de investigación no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su investigación en su ambiente natural a fin de establecer el diagnóstico para su respectivo análisis sin manipulación de ninguna de las variables; tiene un enfoque tipo mixto, cualitativo que sirvió para realizar un análisis y descripción de los resultados y variables y cuantitativo que se utilizó en la recolección de datos numéricos arrojados en la aplicación del instrumento. Los métodos que se utilizó fueron: el descriptivo, que permitió analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa, el método analítico - sintético, sirvió para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico y el método inductivo - deductivo, ayudó en el análisis de los resultados obtenidos en base a la aplicación del instrumento.

En cuanto a las técnicas que se utilizaron fueron la entrevista dirigida a la docente con la finalidad de conocer qué estrategias utiliza en el proceso de enseñanza y la Escala Abreviada de

Desarrollo de Nelson Ortiz, la cual permitió evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

La población de la investigación estuvo conformada por 15 personas, es decir, 14 niños y 1 docente; del Centro de Educación Inicial El Castillo Encantado de la ciudad de Loja, debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra.

En los resultados obtenidos se evidencio que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel medio y alerta, en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa, presentando dificultades ante la ejecución de algunos aspectos establecidos principalmente como al saltar tres o más pasos con un pie, al lanzar y agarrar objetos, levantarse sin usar las manos, saltar con los dos pies una cuerda a 25 cms, caballitos alternando los pies, entre otros.

En vista a los resultados obtenidos con la finalidad de contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa, se diseñó una propuesta que consta de 40 juegos infantiles, denominada “El increíble mundo del movimiento”, la misma que servirá para fortalecer la motricidad gruesa, desarrollar la coordinación, el equilibrio, la fuerza, en cada uno de los niños de una forma divertida y placentera. Por consiguiente, se recomienda a la docente hacer uso de la guía para estimular y potenciar al máximo el área motriz gruesa de los niños.

Finalmente, la investigación está conformada por el título, resumen (abstract), introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

#### **Definición de motricidad**

La motricidad es la base para futuros aprendizajes ayuda a mejora el autoestima, reducir el estrés a través de cada movimiento que se realice. Wołóńciej y Reyes (2017) mencionan que el movimiento es uno de los síntomas básicos que indican que uno está vivo su falta o limitación puede deberse a una enfermedad, falta de estimulación, debilidad o discapacidad, cualquier privación en este campo, independientemente de su causa, habitualmente conlleva graves complicaciones en el desarrollo del organismo. La actividad motora es una de las necesidades básicas, instintivas y fisiológicas del organismo.

Por otra parte, la motricidad es la manifestación de todos los movimientos que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo, es aquella área que se encuentra vinculada al movimiento que realiza el cuerpo del ser humano en sus diferentes fases o edades, mediante el cual el niño buscara conocer su entorno natural y social con el fin de mejorar el desarrollo del aprendizaje (Morán, 2017).

La motricidad tiene relación con el movimiento del cuerpo y este movimiento es el que ayudará al niño a mejorar su expresión corporal, sus aprendizajes, su personalidad, su autonomía y equilibrio emocional, debido a que es una disciplina que se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y el cuerpo permitiendo todo a los infantes que puedan resolver problemas donde estén involucrados los actos motores.



## **Definición de motricidad gruesa**

La motricidad gruesa es la capacidad que el niño tiene para controlar su cuerpo en las distintas actividades que realiza en su quehacer cotidiano. Ramírez y Ramírez (2017) señalan que la motricidad gruesa “Tiene que ver con todos los movimientos grandes en coordinación como saltar, correr, dar volteretas, rodar entre otras” (p. 9). Estos movimientos permiten que los seres humanos se desplacen con soltura.

La motricidad gruesa juega un papel fundamental en el estímulo y desarrollo de la dimensión corporal, fomenta la autoestima, la seguridad, la iniciativa, la socialización, la independencia que benefician al niño en su proceso de formación y desarrollo (Constante et al., 2017).

La motricidad gruesa hace referencia a todas las acciones que implican los movimientos corporales amplios del cuerpo, debe ser estimulada y controlada en los niños durante su desarrollo evolutivo desde pequeños, para más adelante no tener complicaciones en su motricidad gruesa y poseer una buena coordinación, tono muscular, equilibrio, agilidad y fuerza.

## **Leyes del desarrollo motor**

El desarrollo motor es un proceso continuo que va desde la concepción hasta la madurez, en donde los niños normalmente siguen su curso de desarrollo, pero cada uno a su propio ritmo.

Román et al. (2016) dan a conocer las siguientes leyes:

- **Ley céfalo-caudal.** Es el control y equilibrio corporal que se va adquiriendo en orden descendente (de la cabeza a los pies). Eso implica que el niño controla los movimientos de la cabeza antes que los de las piernas.

- **Ley próximo-distal.** La organización de las respuestas motrices se ejecuta desde la parte más próxima al eje corporal a la parte más alejada. Ejemplo, el niño controla antes los movimientos que facilitan la articulación del hombro que los movimientos más finos y precisos de los dedos de la mano.
- **Ley de asimetría funcional.** Permite la estimulación al cerebro mientras el niño realiza actividades motrices gruesas, trabaja el hemisferio izquierdo que está especializado desarrollo en las funciones del lenguaje, mientras que el derecho lo está en aspectos más emocionales.
- **Ley de equilibrio entre flexión-extensión.** Se controla primero los movimientos de flexión (como el del codo o la rodilla) y luego los de extensión (como los del antebrazo o las pantorrillas).
- **Ley de la disociación.** Los primeros movimientos son en masa, implicando grandes grupos musculares y diferentes articulaciones. El recién nacido se mueve de forma global, y progresivamente va incorporando movimientos específicos.

Estas leyes brindarán al niño un buen desarrollo motor puesto que se encargan de dar movimiento a cada músculo de su cuerpo, empezando primero por dar movimientos simples como sentarse, gatear, marcha, caminar, hasta llegar a realizar movimientos más perfeccionados, subir y bajar escaleras, correr, brincar, razón por la cual es importante conocer las leyes de desarrollo para poder conocer la etapa en que se encuentra el niño y saber cómo se encuentra su desarrollo y en caso presentar retraso en su desarrollo poder tomar los correctivos pertinentes para lograr un desarrollo integral.

## **Fases de la motricidad gruesa**

El desarrollo motriz es de vital importancia ya que se presentan distintas etapas de movimientos espontáneos y descontrolados en los niños y niñas. De acuerdo a Guanochanga (como se citó en Fernández, 2015) menciona las siguientes fases:

- **Primera fase desde el nacimiento hasta los seis meses:** esta fase se refiere a la función motora oral de un neonato o también conocida como la coordinación de procesos básicos para su alimentación como es la succión.
- **Segunda fase de los 6 meses al 1 año:** esta etapa se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento, observando una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y el tiempo, permitiendo así que cerca del año algunos niños y niñas caminen con ayuda.
- **Tercera fase del 1 año a los 2 años:** alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda, su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla agacharse, etc., a los dos años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos, se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.
- **Cuarta fase de los de los 3 años a los 4 años:** en esta etapa corre sin problemas, suben y bajan escaleras sin ayudas ni apoyos, pueden ir de puntillas de un lado a otro. Al llegar a los cuatro años puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo de un año se ira perfeccionando hasta poder saltar, mover saltar, mover, subir y bajar por todas partes.
- **Quinta fase de los 5 a los 7 años:** el equilibrio entra en la parte determinante, donde se adquiere igual autonomía en este sentido a lo largo de este periodo se valoran los conocimientos adquiridos hasta el momento que serán la base de los nuevos

conocimientos tanto internos como socio afectivos. Esta etapa es la más óptima para su desarrollo.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se observa que el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima y la confianza en sí mismo, es más abarca movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo así el correcto funcionamiento de la psicomotricidad.

### **Importancia de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa en los niños de la primera infancia trae muchos beneficios, tanto en el entorno escolar como para su vida futura, siendo así que una vez desarrollada esta área correctamente se podrá dar paso a la motricidad fina, a la grafo motricidad, entre otras áreas, que son indispensables para el desarrollo y crecimiento adecuado.

Es por ello, la importancia de dar una buena estimulación motriz propiciara la salud al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos, también fortalece los huesos y los músculos, fomentara la salud mental el desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. Contribuye a la socialización al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas (Pacheco, 2015).

Los humanos necesitan desenvolverse en el medio ambiente e interactuar con él, por esta razón es que desde la primera infancia se debe realizar una correcta estimulación, facilitando el incremento de su motricidad a través del juego libre, garantizando de tal manera un buen

desarrollo motriz en los niños y se pueda dar inicio a su formación como ser integral evitando limitaciones físicas que causen dificultades y se conviertan en un problema.

La motricidad gruesa está presente en los niños desde los primeros años de vida es aquí donde aprenden a moverse y desplazarse libremente, en actividades como mover la cabeza, y otras destrezas que involucran la coordinación, equilibrio de todo el cuerpo, lo cual servirá como base para el desarrollo general de los niños.

### **Habilidades de la motricidad gruesa**

Las habilidades son factores que pueden determinar la capacidad motriz de un ser humano las mismas pueden tener una estructura, por ello, (Arana, 2018) plantea que las habilidades y destrezas psicomotrices posee seis dimensiones, las cuales son:

- **Esquema corporal:** pertenece a la parte cognitiva, cuando se tiene el conocimiento del propio cuerpo, saber situarlo en el espacio.
- **Respiración y relajación:** es una función vital del organismo que se desarrolla en dos básicos momentos, la inspiración, tiempo durante el cual el aire penetra a través de las fosas nasales de modo regular y rítmico pasando a los pulmones y la espiración. momento en el que el aire emerge de los pulmones y es expulsado por vía bucal o nasal.
- **Equilibrio:** es la capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad, siendo el resultado del trabajo muscular para sostener el cuerpo sobre su base.
- **Estructuración espacial-temporal:** representa el resultado de un esfuerzo suplementario con miras al análisis intelectual de los datos inmediatos de la orientación.
- **Ritmo:** Es un proceso que comienza desde los primeros años de vida, donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos

- **Coordinación:** es la capacidad que tiene el cuerpo para asociar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

Las habilidades motoras permiten realizar con mayor precisión cualquier movimiento, empezando de lo simple a lo complejo ya que una vez que el infante desarrolle su motricidad gruesa será capaz de mover la cabeza, el tronco, las piernas y los brazos, lo que dará paso a que pueda caminar, correr, saltar, brincar, etc, sin presentar dificultades. Desde el punto de vista de Cabrera (2016) señala que la motricidad gruesa es un área fundamental para el desarrollo del niño porque le permite:

- Fomentar la actividad física en clase donde el niño pueda realizar movimientos coordinados.
- A través del juego tener mayor equilibrio y tonicidad muscular.
- Evitar problemas de aprendizaje tales como escribir, direccionalidad, lateralidad, equilibrio y concentración.

A medida que los niños crecen necesitan estar en movimiento para realizar diversas actividades y que mejor hacerlo a través del juego que permitirá a los pequeños poder bailar, saltar, trepar, conocer el mundo que les rodea.

### **Aspectos de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa es vital e importante en las primeras etapas del desarrollo, puesto que favorece el desarrollo y crecimiento integral de los niños, en el aspecto socio-emocional, intelectual y biológico que se detallan a continuación. Navas (2018) menciona los siguientes aspectos:

**Socio-emocional:** hace referencia a la relación del niño con los demás y su propio equilibrio personal.

**Sensorio motor:** hace referencia a todos aquellos aspectos determinados con el crecimiento y la evolución física y corporal del individuo.

**Cognitivo:** tiene que ver con el desarrollo intelectual que irrevocablemente influye de forma directa en el rendimiento escolar.

**Intelectual:** fortalece el conocimiento del esquema corporal y la relación con los objetos que lo rodean, facilitando el desarrollo creativo e innovador.

**Biológico:** la correcta postura, adecuada coordinación, la respiración y reposo conllevan a favorecer el aprendizaje de la escritura (p.8)

Además, estos aspectos también brindarán a los niños dominar sus movimientos, socializarse con sus pares, así mismo favorecerá su salud física y psíquica que permitirá a que explore, mejore su atención, concentración, enfrentar sus miedos, el niño perfeccionará sus habilidades motoras y a la vez fomenta su creatividad e imaginación, todos aspectos permitirán que el niño disfrute de un excelente desarrollo motor.

De esta manera, se analiza que la motricidad no solo es importante porque a través de ella el niño comunica y expresa sus emociones, sino porque a través de los ejercicios físicos mejoran el estado de ánimo, el equilibrio, la coordinación y la fuerza, siendo el movimiento un factor determinante en el aprendizaje de los niños.

## **Componente motor**

Silvestre (2016) menciona que el componente motor está conformado por las conductas motrices de base, las conductas neuromotrices y las conductas perceptivo motrices que se describirán a continuación:

### **a.) Conductas motrices de base.**

Se refiere a conductas motrices que son instintivas. Entre ellas se reconocen las siguientes:

- **Coordinación dinámica general.** Se refiere a la coordinación gruesa que es la capacidad del cuerpo para integrar la acción de grandes masas musculares: caminar, correr, saltar, bailar, trepar, etc.
- **Coordinación visomotora.** Es la capacidad de utilizar los pequeños grupos musculares para realizar movimientos muy específicos como: escribir, recortar, coser y todas aquellas actividades que requieran la participación de los músculos óculo-manuales.
- **Coordinación postural y equilibrio.** Hace referencia tanto al equilibrio estático, capacidad de inmovilidad activa interna, y al equilibrio dinámico que exige lo contrario, es decir una orientación controlada del cuerpo en situaciones de desplazamiento.

Para que exista una buena motricidad gruesa es necesario trabajar varias áreas entre ellas está la coordinación quien, a más de ser una parte importante del movimiento, permite realizar movimientos más ordenados y dirigidos, además, servirá como complemento para trabajar las demás capacidades físicas básicas como son fuerza, resistencia, flexibilidad y velocidad.

### **b) Conductas neuromotrices de base.**

Las conductas neuromotrices de base están ligadas a la maduración del sistema nervioso central y se dan en:



- **Tono muscular.** Sirve de fondo sobre el cual surgen las contracciones musculares ya sea parcial, pasiva o continua, lo que ayuda a mantener la postura del cuerpo de acuerdo con cada movimiento que el niño desee realizar.
- **Relajación.** Es el estado de reposo del músculo, lo contrario a la contracción muscular.
- **Sincinesias.** Son movimientos involuntarios que acompañan a movimientos voluntarios. Éstas son frecuentes en la etapa infantil, son reacciones parásitas.
- **Lateralidad.** Es la preferencia por utilizar un lado del cuerpo, dominancia de un hemicuerpo, ya sea derecho o izquierdo.

### c) **Conductas Perceptivo Motrices**

Las conductas perceptivo motrices están ligadas a la conciencia y a la memoria. Se manifiestan en:

- **Tiempo.** Ámbito abstracto, duracional, es concebido en principio como ilimitado, continuo y unidimensional.
- **Ritmo.** Es la división perceptible del tiempo o del espacio en intervalos iguales. Se pueden distinguir dos ritmos, el interno que es orgánico, fisiológico y el exterior, día y noche, por ejemplo.
- **Espacio.** Este tiene tres dimensiones: largo, ancho y alto (pp. 87-88)

Se ha podido evidenciar que son varios los componentes que permiten que el cuerpo tenga un buen desarrollo motor grueso y que mejor trabajar esta área desde temprana edad para evitar en un futuro posibles problemas, ya que no hay que olvidar que la motricidad gruesa juega un papel fundamental en el estímulo y desarrollo de la dimensión corporal, la misma puede fomentar la autoestima, la seguridad, la iniciativa, la socialización, la independencia y un sinnúmero de estímulos que benefician al individuo en su proceso de formación y desarrollo.

## **Rincones para trabajar el desarrollo de la motricidad gruesa**

Es importante contar con un rincón de aprendizaje donde se trabaje específicamente el área motriz gruesa con los niños, ya que el mismo aportara en gran medida al proceso de enseñanza-aprendizaje a través del intercambio de ideas, la participación en el grupo, la creatividad e imaginación.

Teniendo en cuenta a Pinargote et al. (2019) manifiesta que es importante el rincón de expresión corporal porque permitirá a los niños moverse, explorar y conocer el mundo que les rodea, lo que esto ayuda a establecer contactos sociales y al funcionamiento cotidiano.

Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan los músculos y adquieran agilidad, con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos.

## **Clasificación de las habilidades motrices básicas**

De acuerdo a la clasificación de las habilidades motrices básicas, se dividen en el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático.

Tal como lo expresa Semino (2016), el dominio corporal dinámico es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo como las extremidades superiores, inferiores, tronco, entre otros, por lo tanto, el desplazamiento forma parte de este dominio permitiendo al niño ir de un lugar a otro. Dentro del desplazamiento se identifican algunos conceptos:

- La marcha, siendo el primer aspecto que le permite autonomía al niño para moverse dentro del espacio y poder descubrirlo.

- La carrera, para correr es necesaria la adquisición y desarrollo de los mismos factores y elementos que la marcha, sin embargo, a cada uno se debe añadir algo más de tensión muscular, de velocidad, de maduración y de fuerza.
- El salto, el cual aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado.
- El rastreo, implica desplazarse con todo el cuerpo en contacto con el suelo, apoyándose en los codos y haciendo arrastrar el cuerpo.
- El trepar, implica la utilización e integración de brazos y piernas para subir a algún lugar, esto se debe realizar en espacios que no presenten peligro para el niño y hay que presentarle objetivos interesantes de alcanzar para motivarlos a realizar esta actividad.
- El montar, implica la coordinación que conlleva el hecho de pedalear o mover las piernas para que se mueva el vehículo, son instrumentos que facilitan al niño la realización de este conjunto de movimientos diferentes y su coordinación.

Dominio corporal estático. Trata aquellas acciones motoras que permiten a los niños grabar su cuerpo, para que el niño logre este dominio es necesario que el niño tenga control de su cuerpo mientras se está quieto.

Es preciso tener en cuenta la clasificación antes mencionada para conocer si los niños van avanzando adecuadamente en su desarrollo motor y puedan realizar sin dificultad actividades como sentarse, caminar, correr, saltar.

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

La motricidad gruesa como parte del proceso de aprendizaje en los niños de nivel inicial, juega un papel fundamental en el desarrollo de habilidades y destrezas que posteriormente se

podrán utilizar en la adquisición de nuevos conocimientos en el contexto del proceso de escolarización. Fuentes (2016) manifiesta los siguientes ejercicios:

- Puntería: se colocan lejos algunos objetos como latas o envases de cartón vacíos y se le trata de atinar con una pelota de goma para tumbarlas, entrenando así la coordinación y la fuerza.
- Tomar objetos: tomar o capturar algunos objetos, como una pelota pequeña o de fútbol, además de estimular la coordinación motora, se trabajan otros aspectos de la motricidad gruesa.
- Jugar con un globo: pueden lograrse algunos movimientos coordinados con el ejercicio de elevar los globos.
- Visitas al parque: llevar los niños al parque y que los mismos disfruten físicamente de sus atracciones, resulta importante para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- El juego del equilibrio: cualquier juego que involucre el equilibrio es importante para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Saltar: con la ayuda de una cuerda, saltar es una de las expresiones de la motricidad gruesa más usadas y que no requiere de mucho; solo fomentar los juegos y cuerdas para saltar, el movimiento de saltar mejora la coordinación de los saltos haciéndolos cada vez más perfectos (p.3)

El hecho de realizar un salto, brincar una cuerda, arrastrarse, caminar, correr, permitirá al niño adquirir aprendizajes de una manera distinta donde el niño disfruta lo que hace, sin causarle estrés o fatiga y esto dará paso a desarrollar posteriormente sin dificultad otras áreas como la motricidad fina, la grafomotricidad, entre otras.

## **EL JUEGO**

El juego es una actividad necesaria para el ser humano, se lo utiliza para la diversión, pero en muchas ocasiones puede llegar a ser una herramienta educativa, permitiendo a los niños adquirir y desarrollar distintas capacidades ya sean estas intelectuales, motoras o afectivas.

Es una actividad natural del hombre y, especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea, exige y libera energía ya que supone esfuerzo físico o mental (Rubiales, Ortega, y Rubiales, 2018, p. 6).

El juego es indispensable en la vida del niño, está presente en todas las culturas, permite a los infantes explorar, descubrir el mundo que le rodea, adquirir un buen desarrollo integral, podrán investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear, expresar sus sentimientos, de un modo espontáneo y placentero, es la mejor manera de proporcionar aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que se les presenten lo largo de su vida.

El juego se divide como una actividad placentera libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarles con nuestro acompañamiento inteligente (Gómez, 2018, p.5).

Por consiguiente, es importante mencionar que el juego siempre será la mayor ocupación en los niños, ya que dedican gran parte de su tiempo realizándola además con el pasar de los días la siguen desarrollando y perfeccionando, independientemente de la edad del ser humano.

## **Teorías del juego**

Conforme el niño va creciendo, el juego va tomando importancia en su desarrollo integral, no hay duda que ellos aprenden jugando, pero para poder desempeñarse en ciertos juegos acorde a su edad necesitan contar con algunos aprendizajes previos. A continuación, López (2018) menciona siete teorías clásicas del juego infantil más importantes:

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

Esta teoría está basada en que el individuo acumula grandes cantidades de energía y estas energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo este el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

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

Señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles, es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

- **Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)**

Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando lo sea.

- **Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)**

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad.

- **Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)**

Esta teoría manifiesta que los juegos están presentes en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo-emocional del niño.

- **La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935)**

Interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo.

Las teorías e investigaciones que demuestran el valor del juego, puesto que, a través de la actividad lúdica, los niños y niñas adquieren las bases para el desarrollo de los ámbitos ya sean estas físicos, intelectuales, sociales y emocionales los mismos que serán necesarios para conseguir altos niveles de logro, tanto en el ámbito escolar, como en la vida en general, de esta manera el juego muestra un valor esencial e indispensable para la infancia y con beneficios a lo largo de la vida.

### **Importancia del juego**

El juego es un importante recurso o herramienta para que los niños puedan acceder al conocimiento, debido a su papel preponderante por su carácter biológico, psicológico y pedagógico hace que se convierta en un recurso necesario para su desarrollo integral.

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño. El juego debe constituir el eje de toda actividad educadora, es ahí donde reside la importancia del juego en la niñez (Silva, 2017).

“El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación” (Edo, Blanch, y Antón, 2016, p. 16).

El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento donde primero se estimula el pensamiento motor, después el pensamiento simbólico representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, además es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial, es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble, fomenta el descentramiento cognitivo, porque en el juego los niños van y vienen de su papel real al rol, y además deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego, origina y desarrolla la imaginación, la creatividad.

El juego permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos, proporciona la autoconfianza, transmite un mundo de alegría, humor, creatividad, favorece el desarrollo personal y social en los niños.

### **Beneficios del juego**

La infancia es una etapa única donde el niño debe disfrutarla al máximo y que mejor hacerlo a través del juego que es sinónimo de libertad de movimiento, disfrute, felicidad para el infante es por ello que Bottini (2018), señala los siguientes beneficios del juego:

- Facilitan el desarrollo motor, la motricidad fina y gruesa.
- Facilitan el proceso de socialización del niño con sus iguales o con los mayores.
- Favorecen la comunicación, estrechando los lazos afectivos de quienes comparten los juegos.
- Ayudan al conocimiento de las propias capacidades y habilidades, conociendo mejor donde se encuentran sus propios límites.



- Muchos juegos tienen una serie de normas, con lo que ayudan al niño a comprender el respeto y la necesidad de las mismas.
- Mejoran la capacidad del niño en cuanto a la resolución de problemas, en cuanto a la toma de decisiones.
- Favorecen el desarrollo de la inteligencia, de la creatividad y de la imaginación, ayudando a una maduración mucho más completa del niño.
- Facilita en el niño la creación de expectativas, la autoevaluación, la planificación, y desarrollo de una autoimagen positiva.

El juego constituye la ocupación principal del niño, la misma que traerá consigo en un futuro muchos beneficios como hemos mencionado anteriormente, despiertan el ingenio, desenvuelven el lenguaje, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia, también favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, son tantos los beneficios del juego que el no usarlo como un medio para llegar a objetivos educativos sería un error, su aplicación posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y afectivo, su importancia educativa es trascendente y vital, el juego es diversión, abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

### **Características del juego**

El juego es una actividad natural, espontánea en la vida de un niño con un alto valor educativo, requiere de tiempo y espacio para que se pueda llevar a cabo dicha acción en los niños. Peñalver (2018), menciona las siguientes características del juego:

- **Es libre y voluntario:** el niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.

- **Se centra en un espacio y un tiempo concretos:** el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.
- **Es autotélico:** se juega por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales, ya que lo importante es el proceso.
- **Es universal e innato:** el juego está presente en todas las épocas y las culturas.
- **Es fuente de satisfacción:** el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento.
- **Tiene un carácter incierto:** al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores.
- **Se desarrolla en una realidad ficticia:** mediante el juego, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean.
- **Es una actividad inherente de la infancia:** aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia.
- **Permite al niño afirmarse:** en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.
- **Favorece la socialización:** el juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.
- **Potencia el desarrollo integral:** el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.
- **Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora:** el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, ofreciendo

experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen.

- **Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño:** a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana.
- **El juguete no es indispensable para el juego:** los niños inventan juegos y transforman los objetos de la realidad según sus necesidades; así, un bolígrafo puede convertirse en un avión (p.7-8).

El juego es libre y espontáneo, produce gozo, favorece la socialización, es innato, un recurso creado, tanto en el sentido físico como mental, ya que el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación y la motricidad, permite expresar sentimientos sin temor del castigo, le ayuda aprender a controlar las frustraciones, los impulsos, liberar energía y fomentar la expresión corporal.

### **Clasificación de juegos**

Es importante establecer una clasificación de los tipos de juegos, para después valorar cuales son los más adecuados en cada momento del desarrollo del niño.

Por su parte, Rojas (2019) menciona la siguiente clasificación de juegos:

- **Juegos motores:** este tipo de juegos son divertidos y relajantes para los niños porque realizamos con nuestro cuerpo diferentes movimientos y desplazamientos de un lugar a otro, estimulando así nuestros músculos.
- **Juegos cognoscitivos:** implican florecer sus destrezas intelectuales como la memoria, operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones.

- Juegos sociales: son los que van a permitir que los niños puedan relacionarse con los demás y puedan participar libremente.
- Juegos grupales: ayudan al niño a desarrollar el respeto, la paciencia, la convivencia que es lo más importante en esta etapa y la cooperación que necesitan para relacionarse adecuadamente con los demás, pero no nos olvidemos que aparte de divertirnos esto implica competencia así que siempre habrá un ganador y perdedor.
- Juego educativo: es aquel que tiene como finalidad, de que los niños aprendan algo específico, adquieran conocimientos significativos sin perder su parte placentera y lúdica. Cabezas y contreras (2016) consideran que a través del juego se da un intercambio y socialización eficaz entre pares.

De acuerdo con Sailema y Sailema (2018) señalan la siguiente clasificación de juegos:

- Juegos de indagación: se trata de los juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento, el individuo explora su ambiente o su objeto con su imaginación siempre vencer los problemas más difíciles, como colocar colores, tamaños, formas.
- Juegos de imitación: determina los juegos de emulación, representación, roles, los niños o adultos, presentan un mundo imaginario, una realidad ficticia; el cual; representa roles que llaman la atención en su ambiente ejemplo: el papá, la mamá, entre otros.
- Juegos de persecución: selección de idea y reglas determinadas del campo recreativo y deportivo, siempre se juega sobre una idea central, “coger a alguien” como, el gato y ratón, vencer al adversario, lucha, entre otros.

La clasificación de los juegos permitirá animar al grupo, facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación, también ayuda a resolver los conflictos que puedan aparecer

dentro del grupo a trabajar, puesto que los movimientos coordinados, complejos, desarrollan los aspectos de planificación, organización, reflexión y vivencia, además a medida que los niños van adquiriendo más control de su motricidad son capaces de transformarse a sí mismos y a su entorno.

### **El juego y el aprendizaje**

No cabe duda el papel fundamental del juego infantil en el bienestar integral de los niños, el desarrollo saludable y las cualidades que llevan a ser promotor de cambio social. Tortosa (2019) expresa que:

El juego es importante para un desarrollo integral, debe utilizarse como una estrategia metodológica en el proceso de enseñanza- aprendizaje, debe ser divertida, motivante y creativa, debe estar incluido dentro de las actividades curriculares y se constituye un recurso educativo necesario para facilitar la maduración de niños favoreciendo el aprendizaje, el interés y la motivación por los conocimientos (p.38).

Los niños mientras juegan se divierten al máximo ya que por medio del movimiento ellos pueden expresar sus emociones libremente, y es ahí donde debemos aprovechar al juego como una estrategia de aprendizaje que llame el interés de los niños.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias (Trujillo, 2015, p. 113)

Cuando se habla del juego inmediatamente tendemos a relacionarlo con la infancia puesto que en la etapa infantil, se muestra al resto las primeras manifestaciones del movimiento, por tal motivo cabe reiterar que el juego es un instrumento primordial para el desarrollo global del individuo, que no solo incide en el desarrollo motor de la persona, también es importante para el crecimiento de otras capacidades, como el afecto, las relaciones sociales, intelectuales tanto en la vida personal o profesional.

### **El juego en la educación infantil**

El juego dentro de la educación infantil, es una etapa importante para descubrir, crear e imaginar, el Ministerio de Educación Nacional (2015) indica que:

Hablar del juego en la niñez es hablar de promover la autonomía, reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha de ser reconocida y acompañada por las maestras, los maestros y los agentes educativos, el juego se convierte en un “contexto de escucha” de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños, donde las y los maestros y los agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes (p.20).

Es importante que los centros educativos apliquen al juego darle un sentido de enseñanza más no, solamente por pasatiempo, a través del juego se podrá trabajar la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la resistencia, la velocidad, entre muchas cosas más las mismas que permitirán que adquieran una buena motricidad gruesa que es la base para futuros aprendizajes.

## **Rol que desempeña el docente en el juego**

El juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los infantes, puesto que aprenden a conocer la vida jugando, manteniéndose activos durante el desarrollo de sus capacidades.

La intervención que realice el docente en el juego, necesita de una reflexión constante, es por eso que, el Ministerio de Educación (2020), puede distinguir la intervención docente en distintos momentos:

- **En la planificación del juego:** la reflexión se da lugar en lo referente al grupo de niños, el modo de jugar, los temas que les interesan, los vínculos personales que se evidencian en el juego.
- **En momentos previos al juego:** al preparar el espacio y los materiales de acuerdo a la propuesta de juego, el docente está realizando una de las intervenciones más importantes y esos modos de intervención pueden ser a través de acciones tales como: Crear escenarios y espacios lúdicos, dentro o fuera de la sala, vinculados con escenas de la vida cotidiana o escenarios fantásticos, variando los materiales que dispone para jugar, generar un clima particular, a través de la luz, la música, la ubicación de los materiales de juego
- **Durante el desarrollo del juego:** el docente facilita, juega, sugiere, pregunta, propone modos de juego con la intención de habilitar el juego; organizar la actividad respetando la lógica de los niños; el desplazamiento libre por el espacio, la iniciativa y la resolución de conflicto; acompañar la resolución de conflictos tanto entre los niños como entre el niño y el objeto de juego, marcar pautas, límites, reglas, tiempos y espacios.

· **Después del desarrollo del juego:** finalizado el juego es necesario un tiempo destinado a su evaluación que debe realizarse inmediatamente después del juego, en acto, ya que para los niños el juego tiene lugar solo mientras juegan (párr.14)

El docente debe proporcionar situaciones de juego con objetivos educativos, que contribuyan a la comunicación, a la reflexión para tomar decisiones, sin olvidar que el niño debe elegir libremente participar en el juego y no sentirse obligado, debe disfrutar la actividad promoviendo la creatividad y así preparándose para vivir en sociedad.

### **Juego y motricidad gruesa**

En el ser humano, el movimiento es importante para obtener una buena salud, desarrollar la personalidad, el crecimiento del cuerpo, el desarrollo de múltiples habilidades y destrezas, para mejorar en los niños, mediante el juego se realizan diversos movimientos, los mismos que pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

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

El juego y la motricidad son dos temas que van de la mano puesto que, así como la motricidad tiene sus bases teóricas el juego también, el área motriz es muy importante ya que, a través de esta, el niño podrá desenvolverse en otras áreas y que mejor hacerlo a través del juego donde el



niño corre, salta, brinca libremente adquiriendo distintos aprendizajes que le servirán para un futuro.

Los niños en la etapa infantil tienen la necesidad permanente de moverse por lo que los juegos funcionales adquieren gran importancia ya que la coordinación se encuentra un poco desarrollada, pero a través de un deporte o juego el niño ira perfeccionando sus movimientos.

El desarrollo de la motricidad debe ser una experiencia activa para los niños de confrontación con el medio, que junto con el juego puedan ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños (Garófano et al., 2017).

La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados. Los niños pasan por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

Dentro de la presente investigación se utilizó distintos materiales bibliográficos como hojas de papel bond, copias de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz (EAD-1), currículos y artículos científicos, además se necesitó también de materiales de oficina tales como hojas de papel boom, grapadoras, esferos, tijeras, marcadores, clips. Así mismo, se emplearon materiales tecnológicos como computadora, USB, impresora e internet.

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

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

Método descriptivo: Este método permitirá analizar y describir las características del grupo a investigar y a su vez detallar la relación y la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Método analítico- sintético: Este método permitirá 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 permitirá 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.

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 15 personas, 14 niños y 1 docente del nivel inicial II del Centro de Educación Inicial “El Castillo Encantado”, 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.

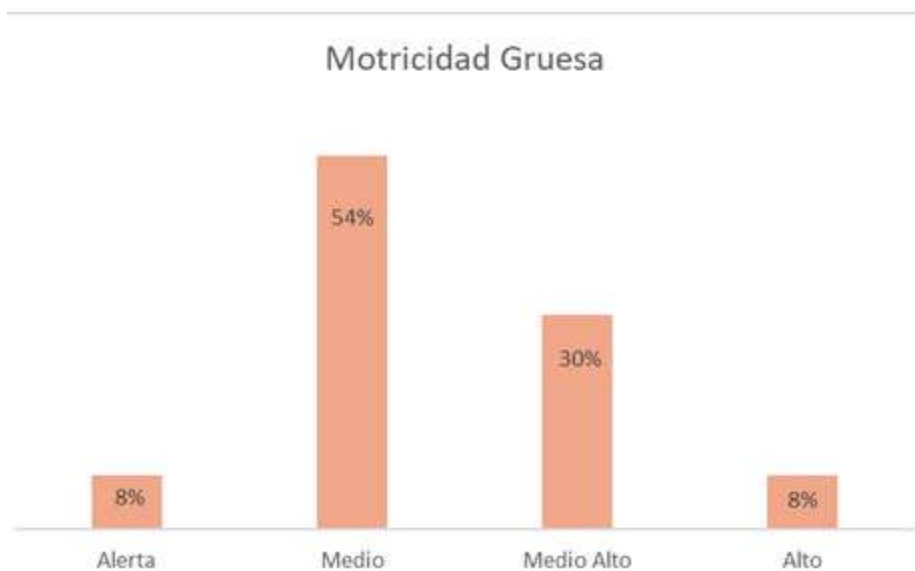
Tabla 1

### *Motricidad gruesa*

<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Alerta	1	8
Medio	7	54
Medio Alto	4	30
Alto	1	8
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial El Castillo Encantado

*Elaboración:* Diana Carolina Quizhpe Chimbo



*Figura 1*

## **Análisis e interpretación**

La motricidad gruesa implica la utilización de grandes grupos de músculos para ejecutar las acciones y movimientos, está vinculada con el dominio corporal, lateralidad, coordinación global y equilibrio (Aristizábal, Ramos y Chirino, 2018).

Con respecto a la tabla 1 y figura 1 se evidenció que, el 8 % de niños se encuentran en un nivel de alerta, el 54 % en medio, el 30 % en medio alto, mientras el 8 % en alto.

Tomando en cuenta los datos adquiridos, estos indican que la mayoría de los niños se ubican en el nivel medio y alerta presentando dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa específicamente en actividades como: tres o más pasos en un solo pie, lanza y agarra la pelota, salta con los dos pies una cuerda a 25 cm y caballitos alternando los pies, demostrando una falta de estimulación, por eso es importante que se propicien actividades que permita mejorar esta área puesto que es la base principal para perfeccionar otras áreas propiciando un desarrollo integral en ellos.

## **Resultados obtenidos de la Entrevista dirigida a las docentes del centro infantil El**

### **Castillo Encantado**

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

Danza y música, son los talleres que reciben los niños dos veces por semana.

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

En cuanto a la metodología la docente señala que utiliza experiencias de aprendizaje, talleres y proyectos.

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

Dificultades de concentración, dificultades de motricidad fina y dificultades en el lenguaje.

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

Hablar con los padres y adaptaciones curriculares, tratar de buscar soluciones a los problemas para evitar que los niños se desmotivan.

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

Respecto a esta pregunta la docente manifiesta que si se establecieron acuerdos y compromisos.

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

La relación entre profesor y alumno es buena dentro y fuera del salón.

## **g. DISCUSIÓN**

La presente investigación se enfocó en analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, del centro de Educación Infantil El Castillo Encantado; para lo cual se utilizó una entrevista y la Escala Abreviada Desarrollo de Nelson Ortiz para la recolección de datos.

Con respecto al primer objetivo: Identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD 1) de Nelson Ortiz, este instrumento permitió evidenciar que el 62 %, de los niños, se ubican en el nivel medio y alerta, presentando problemas principalmente de equilibrio y coordinación como: al saltar tres o más pasos con un pie, al lanzar y agarrar objetos, saltar con los dos pies una cuerda a 25 cms y caballitos alternando los pies, reflejando así el problema presentado. En tal sentido, Ramos, Pincay, Llanos y Vinueza (2016) expresan que los niños de 4 y 5 años ya brincan y saltan en un pie; atrapan y lanzan una pelota por encima de la cabeza; suben y bajan escaleras sin ayuda; incluso saltan la soga; caminan hacia atrás; pueden realizar saltos con los dos pies, hace equilibrio en un pie con los ojos cerrados. Los niños a estas edades nos sorprenden con su gran riqueza de movimiento y su alto nivel de independencia, es por eso que a más de las actividades mencionadas anteriormente también les gusta trepar por barras o cuerdas colocadas verticalmente, realizando el desplazamiento de brazos y piernas aún de forma descoordinada, les divierte arrastrarse por el piso, por bancos, por tablas inclinadas, entre otras. Por lo que al no al no realizar estas actividades es evidente el problema de desarrollo de la motricidad gruesa.

Con respecto al segundo objetivo: Conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años se aplicó una entrevista dirigida a la docente del salón de

clase, evidenciando que utiliza experiencias de aprendizaje, proyectos escolares y talleres. Sin embargo, analizando los resultados de la entrevista y el diagnóstico obtenido a través de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz (EAD-1) se puede corroborar que existe una gran discrepancia debido a que la mayoría de los niños presentan problemas en la motricidad gruesa. En tal sentido, Orellana (2017) indica que es importante aplicar una buena estrategia didáctica ya que la misma permitirá que los niños adquieran los conocimientos de una manera más fácil a la hora de estudiar, al realizar alguna labor educativa o didáctica, de manera que se cumplan los objetivos y contenidos propuestos por la docente. Por lo que es significativo que consideren al juego dentro de las experiencias de aprendizaje no como un modo de entretenimiento, descanso, recreación en los educandos, sino más bien como un medio educativo, permitiéndole diversificar los espacios de aprendizaje de una forma divertida ya que a medida que el niño juega aprende.

Finalmente, para dar cumplimiento al tercer objetivo: Diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles se elaboró una guía metodológica, denominada “El increíble mundo del movimiento”, constando de 40 actividades para niños de 4 a 5 años, estos fueron diseñados tomando en cuenta las dificultades motoras que presentaron los niños y tienen la finalidad de mejorar la motricidad gruesa, trabajando el equilibrio, la coordinación, agilidad y fuerza, logrando así el cumplimiento de este objetivo. Por su parte, Gómez (2018) expresa que el juego infantil es una actividad placentera, libre y espontánea, de gran utilidad para el desarrollo del niño, pues le permite adquirir aprendizajes de una forma divertida. Además, el juego constituye la ocupación principal del niño, puesto que a través de éste los infantes podrán adquirir movimiento y mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y socio afectivo. Por lo tanto, es importante basarnos en una



guía puesto que son fundamentales, para la mejora de los aprendizajes de los niños y niñas, ya que se encuentran planificadas, elaboradas listas para que el profesor las utilice como medio facilitador, enriquecedor de su proceso de enseñanza aprendizaje.

## **h. CONCLUSIONES**

- Al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de edad, a través de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, se evidenció que existen niños con problemas en esta área, ubicándose la mayoría de los infantes en un nivel medio y alerta, presentando dificultades como al saltar tres o más pasos con un pie, al lanzar y agarrar objetos, saltar con los dos pies una cuerda a 25 cms, caballitos alternando los pies, entre otras., que de acuerdo a su edad estas habilidades motrices gruesas ya deberían haber alcanzado el nivel alto así lo señala el instrumento.
- Se conoció que los proyectos, talleres y experiencias de aprendizaje, son los métodos de enseñanza que utiliza la docente con los niños, sin embargo, se verifico que el juego lo utiliza como una forma de entretenimiento, descanso, mas no como una estrategia que favorezca el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Se diseñó una propuesta, denominada “El increíble mundo del movimiento”, consta de distintos tipos de juegos infantiles que van acorde a la edad de los niños investigados permitiendo así el fortalecimiento de la motricidad gruesa, los juegos se encuentran bien detallados tanto en materiales como en procedimiento, asegurando de forma divertida y placentera la correcta estimulación esta área, al trabajar la coordinación, la fuerza y el equilibrio.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Es muy importante que las docentes realicen una valoración para saber en qué nivel se encuentran las habilidades motrices gruesas de los niños, a través de la aplicación de varios instrumentos de evaluación confiables, para así dar una correcta estimulación en la parte donde presente mayor dificultad y evitar a tiempo que existan problemas que pueden afectar a otras áreas psicomotoras puesto que el poseer de una buena motricidad gruesa es la base para que se den aprendizajes futuros.
- Que se implementen diversas metodologías dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para que los estudiantes se motiven a aprender, y puedan adquirir el aprendizaje deseado por los docentes, como el juego que permitirá a los niños explorar, conocer e interactuar con el mundo que les rodea, adquirir aprendizajes significativos que le servirán para poner en práctica durante toda su vida.
- Que la docente haga uso de la guía, la aplique para que trabaje el área motriz gruesa, con los juegos infantiles propuestos, de una forma divertida, espontánea, fortaleciendo y promoviendo en los niños un correcto desarrollo en sus aprendizajes.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Aragón, M. B. (2017). *Psicomotricidad. Guía de evaluación e intervención*. Madrid, España: Pirámide.
- Arana, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud* 10(19).
- Aylwin, N. (2016). El taller educativo y su fundamentación pedagógica. *Magisterio*, 2(13),p.12.
- Aristizabal-Almanza, J. L., Ramos-Monobe, A., & Chirino-Barceló, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad. *Revista Electrónica Educare* 22(1), 319-344.
- Bottini, M., y Sassano, P. (2019). *Jugarse jugando: Reflexiones acerca del juego corporal en Psicomotricidad*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Cabezas, R y Contreras, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Síntesis
- Cabrera, I (2016).”*La expresión corporal y su incidencia en los procesos de desarrollo en el area motriz gruesa de los niños/as de 5 a 6 años de las escuelas Dr.Manuel Benjamin Carrión Mora y Simon Bolivar de la Ciudad de Machala, año lectivo 2013-2014* “ (Tesis de Licenciatura) Machala.
- Constante, M. F., Gallardo, Y. P., Vasconez, L. A., Cerón, P. C., y Chisag, J. C. (2017). la psicomotricidad gruesa en los niños de 12 a 18 meses. *Dialnet*, 5(15), p.13.
- Cortéz, E. A. (2017). Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de sala. *Programa de Corporalidad y Movimiento*, 2(5), p. 26-29.

- Durán, L. (s.f.). La importancia de la danza infantil en el proceso educativo. *Untitled*, 2(4), p. 107-110.
- Edo, M., Blanch, S., y Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: editorial Octaedro.
- Fernández, C.E. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de primero de básica del Centro Educativo Amable Arauz*. Salgonquí: Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Fuentes, A. S. (2016). *Educapeques*. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/51087>
- Garófano, V. V., Guirado, L. C., Cuberos, R. C., Ruz, R. P., y Martínez, A. M. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Emásf*, 90.
- Gómez, R.J. (s.f.). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Precop SCP*, 5-13.
- López, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. *Innovagogia*, 14(2), pp. 22-24.
- Ministerio de Educación. (2020). *Plataforma Educativa Catamarca*. El Juego en la Educación Inicial.
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *El juego en la educación infantil*. Quito.
- Morán, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en la etapa infantil. *Revista Electrónica Sinergias Educativas*, p.3.
- Navas, D. C. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Málaga: IC editorial.
- Palacios, A. M. (2017). La psicomotricidad en la etapa infantil. *Ursel*, p.16.
- Peñalver, E. M. (2018). *El juego*. Madrid, España. Editorial Macmillan.
- Pérez, M. (2016). *El papel del docente en el juego infantil*. *Dialnet* 54(3), p.27.

- Pinargote, Á., Pinargote, L., Alcivar, A., y Rojas, J. (2019). Los espacios físicos dentro y fuera del aula y su incidencia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de educación inicial. *Tlatemoani*. 10 (30).
- Ramírez, A. K., y Ramírez, I. P. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Guayaquil: Grupo Compás.
- Roche, J. M., & Jiménez, A. A. (2015). Dificultades de aprendizaje y necesidades educativas especiales. 1344.
- Roche, J. M., y Jiménez, A. A. (2015). Dificultades de aprendizaje y necesidades educativas especiales. (p.13-44).
- Rojas, B. R. (2016). *Aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la institución educativa Santa Rosa de Llima, distrito de nuevo Chimbote, 2016*. Chimbote.
- Román, P. A., Castillo, R. J., García, F. P., y Montilla, J. A. (2016). *Motricidad y salud en Educación Infantil*. Madrid: PIRÁMIDE.
- Rubiales, M., Ortega, M., y Rubiales, A. (2018). *Juego y Desarrollo Infantil*. Antequera: IC Editorial.
- Sailema, Á., y Sailema, M. (2018). *Juegos populares y tradicionales del Ecuador*. Ambato, Ecuador: UTA.
- Sarget, M. (2018). La música en educación infantil. *Dialnet*, 197- 209.
- Silva, M. K. (2017). El juego: Inicios e importancia en la educación. *Educación I*(23), 53-55.
- Silva, M. K. (2018). El juego: Inicios e importancia en la educación. *unife*, 2(4), 55.

- Silvestre, N. E. (2016). La psicomotricidad y la construcción del espacio. *Revista de Investigación*, 6(12), 87-88.
- Tortosa, A. M. (2019). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX. 12(4), p.22
- Trujillo, N. I. (2015). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños y niñas* (tesis de pregrado) Universidad Nacional de Loja.
- Wołóńciej, M. T., y Reyes, L. I. (2017). *Guía para el desarrollo de las habilidades motrices de los infantes entre 3-4 años*. Ecuador.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

**“EL INCREÍBLE MUNDO DEL MOVIMIENTO”**



**JUEGOS INFANTILES PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA**

**AUTORA:**

Diana Carolina Quizhpe Chimbo

**Loja – Ecuador**

**2020**



**Título:** El increíble mundo del movimiento

## **1. PRESENTACIÓN**

El juego es una actividad que provoca disfrute, entretenimiento y gozo en el niño, a través del mismo se podrá estimular y adquirir mayor desarrollo en las diferentes áreas: motriz, cognitiva y socioafectiva, permitiendo trabajar la motricidad gruesa a través del movimiento que realizará cada músculo del cuerpo, propiciando que exista una buena coordinación, equilibrio y fuerza al momento de saltar, correr, caminar, trotar, entre otros.

Enfocándonos en las necesidades y falencias de los niños del Centro de Educación Infantil El Castillo Encantado, se ha diseñado juegos tradicionales, cooperativos, competitivos y recreativos que permitirán fortalecer los problemas de motricidad gruesa, debido a que el ser humano desde que nace tiene la necesidad de expresar ideas, emociones y sentimientos a través del cuerpo y que mejor hacerlo a través de juego, puesto que es importante tener en cuenta que el poseer de una buena motricidad gruesa es la base principal para futuros aprendizajes ya sean estos de escritura, concentración al leer, equilibrio entre otros.

La finalidad de esta guía es trabajar la motricidad gruesa de manera divertida a través de diversas actividades propuestas donde el juego siempre estará presente motivando y despertando el interés de los niños al momento de jugar, lo que esto dará paso para que exista un buen desarrollo integral.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La motricidad gruesa tiene gran importancia en las primeras etapas de la vida del niño ya que permite el control y el movimiento de grupos de músculos grandes como los del torso, la cabeza, las piernas y los brazos, siendo esto la base para el desarrollo de las otras áreas psicomotrices a futuro, por lo tanto, es necesaria se trabajó.

Asimismo, tenemos el juego otro elemento importante dentro del desarrollo de los niños y niñas, el mismo permitirá que conozcan su propio cuerpo, mejoren su expresión corporal a través del movimiento, desarrollen su personalidad, vayan creando nuevos aprendizajes por sí mismos y esto es algo positivo que necesitan tanto los maestros como la sociedad tener jóvenes seguros de sí mismos, tolerantes, colaboradores y participativos.

Es así que la presente guía se la realiza con el fin de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del centro de Educación Infantil El Castillo Encantado, puesto que los infantes a más de crear un aprendizaje significativo, les permitirá divertirse y adquirir múltiples beneficios en su desenvolvimiento motriz. Además, se pretende lograr que los niños desarrollen un sentido positivo de sí mismos expresen sus sentimientos empiecen a actuar con autonomía y adquieran confianza.

Por tal motivo, la propuesta se justifica en que se brindará información adecuada para desarrollar movimientos gruesos en los niños y niñas y así concientizar a las docentes sobre el tema abordado y que pongan en práctica lo expuesto para fortalecer la motricidad gruesa en los pequeños.

La guía comprende información clara y precisa para las docentes, será de gran ayuda para resolver dificultades motrices, puesto que se encontrará varios juegos que permitirán trabajar la motricidad gruesa.

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo General**

- Diseñar una guía de actividades con juego para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial El Catillo Encantado.

#### **Objetivos Específicos**

- Elaborar diversos tipos de juegos que permitan el desarrollo motor grueso en niños de 4 a 5 años de edad.
- Proporcionar la guía de actividades a las docentes de la institución para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

## 4. CONTENIDOS

### **Motricidad gruesa**

La motricidad gruesa abarca el control de nuestro cuerpo, empezando desde temprana edad por el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, asimismo, conforme sigan desarrollándose sus movimientos se irán perfeccionando mejor, lo que esto permitirá que los niños realicen movimientos más complejos como: caminar, subir y bajar escaleras, saltar, correr, brincar, trepar, entre otros.

A continuación, A, Ramírez y I, Ramírez (2017) mencionan que la motricidad gruesa: “Tiene que ver con todos los movimientos grandes en coordinación como saltar, correr, dar volteretas, rodar entre otras” (p. 9).

### **Áreas de la motricidad gruesa**

Para trabajar la motricidad gruesa se debe tener en cuenta de que ésta abarca diferentes áreas que responden a aquellos aspectos que se busca desarrollar en los niños a través del movimiento.

- **Equilibrio:** es la capacidad que tiene el ser humano de controlar el cuerpo mientras realiza diversas actividades motrices. Fernández (2015) señala que el equilibrio es la capacidad de vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en una correcta postura en los cambios de posición del cuerpo, sea de pie, sentados o estática sin caer o producir algún desplazamiento
- **Estructuración espacial:** se relaciona mucho con el espacio que el niño explore. Es por ello que Enríquez et ál., (2020) señala que es la estructuración temporal es la capacidad que tiene el niño para conservar la constante orientación del propio cuerpo, tanto en

función de la posición de los objetos en el espacio como para ubicar esos objetos en función de su propia posición, comprende la habilidad para establecer y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.

- **Tiempo y ritmo:** pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. Arana (2018) manifiesta que el ritmo es un proceso que comienza desde los primeros años de vida, donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos. El ritmo sostiene una estrecha relación con el movimiento, el espacio y el tiempo.
- **Coordinación:** es la capacidad que tiene el ser humano para ejecutar con precisión, agilidad y eficacia una acción motriz. Alonso (2018) manifiesta que la coordinación es la capacidad que tiene el cuerpo para integrar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones, involucrando la capacidad del niño para manipular y mover objetos.
- **Fuerza, resistencia y velocidad**

La fuerza muscular es la capacidad de un músculo o grupo muscular de resistir durante un tiempo considerable, mientras que la resistencia muscular es la capacidad de superar una resistencia tantas veces como sea necesario y la velocidad es la capacidad física para realizar acciones musculares en un mínimo de tiempo. Cotacio (2016) menciona que esta capacidad posibilita la habilidad de sostener un nivel de tensión requerido por el mayor tiempo posible; relacionado específicamente a un rendimiento; de manera que los niveles no decaigan.

La motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo integral de los pequeños, por su importancia al momento de aplicarla, puesto que si no es estimulada correctamente esta área puede causar otros daños en otras áreas psicomotoras motivo suficiente para ser estudiada y expuesta en la presente guía.

## **El juego**

Barreiro (2017) menciona que el juego es una actividad propia de la infancia que procesa afectos, deseos y objetos donde el juego tiene una función equivalente a la de los sueños; por lo tanto, se puede decir que el jugar es la representación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc., para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en que vive. Los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla.

El juego es mucho más que una forma de diversión es la manera más natural que tienen los niños y las niñas de aprender, descubrir el mundo y desarrollarse como seres individuales y sociales. Es por ello que se ha elegido este método para potenciar la motricidad gruesa en los niños y niñas, puesto que brinda un sinfín de formas de aprendizaje y se ajusta a sus necesidades de los pequeños. Existen diferentes tipos de juegos, pero los que se utilizarán en la presente guía son los juegos tradicionales, recreativos, competitivos y cooperativos (Oceano, 2016).

Extremera y Ruiz (2016) mencionan que: “El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje”. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades

sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía.

Es importante que exista el juego motor puesto que es una actividad recreativa individual y grupal, donde se producen respuestas motrices ajustadas a la voluntad o a la respuesta de hábitos adquiridos del individuo que participa en ella y que, independientemente del estímulo que la origina, deberán ser adecuadas al contexto situacional para conseguir el máximo de eficiencia en el movimiento con la finalidad de lograr el propósito del juego.

### **Juegos tradicionales**

Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio, una nación o un pueblo, mejorando el ambiente social de toda una comunidad, donde el compañerismo, la amistad, el entusiasmo de compartir momentos de alegría dentro de un grupo social, forme parte de una sensibilización de todos los seres humanos, para potenciar el buen vivir (Navarro, Álvarez, y Basanta, 2015).

Los juegos tradicionales han sido transmitidos de generación en generación, puesto que su origen se remonta a tiempos muy lejanos, que no solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y expansión han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo, pues este tipo de juego es perfecto para la diversión de los pequeños ya que les permite desarrollar la imaginación, respetar turnos y normas de juego, desarrollan diferentes habilidades motrices, teniendo en cuenta el tipo de juego los pequeños tendrán que correr, saltar, brincar, bailar, trabajando la motricidad gruesa

Así mismo, se vio la importancia de incluir los juegos cooperativos ya que el mismo nos permitirá trabajar con los niños el compañerismo, y sobre todo enseñarles que todos pueden aprender de todos, se apoyen como grupo y juntos salgan adelante.

### **Juegos Cooperativos**

Granado y Garayo (2015) mencionan que los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, ya que todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacer lo acosta de que otra pierda. (p.13).

Los juegos cooperativos son muy importantes dentro de la educación infantil, ya que permitirá que los niños aprendan a trabajar en equipo, disminuyan las manifestaciones de agresividad, sean solidarios y entiendan que debemos trabajar todos para lograr un objetivo.

### **Juegos Competitivos**

Los juegos de competitivos incentivan al niño a dar lo mejor de sí, para ganar y sentirse el mejor, caso contrario el equipo que pierde se siente frustrado y desanimado, por lo que esto es una gran oportunidad para que desarrolle sus habilidades motrices. Estos juegos se basan en medir alguna capacidad o habilidad de los participantes, como pueden ser: la fuerza, la velocidad, la resistencia, etc.

### **Juegos recreativos**

Según Casares (2013) citado por (Delgado, Perez, Mera, Villafuerte, y Macías, 2019), menciona que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad



eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, permitiendo la relación con otras personas (p. 88).

Es importante tener en cuenta que los juegos recreativos deben ser aplicados de acuerdo a la edad cronológica del niño, pues se debe recordar que no todos aprenden de la misma forma y con la misma rapidez. Los juegos recreativos son necesarios en la etapa infantil pues a través de este tipo de juego se puede mejorar el equilibrio de los niños y niñas, genera diversión y entretenimiento ante las diversas actividades que realizan, además liberan las tensiones propias de la vida cotidiana.

Asimismo, al realizar cada uno de los juegos propuesto se estará trabajando el área motriz gruesa permitiendo mejorar en los niños el equilibrio, la coordinación, lanzamiento, fuerza, velocidad, resistencia, entre otros., lo que esto es importante para futuros aprendizajes.

## **5. METODOLOGÍA**

La metodología aplicada será dinámica, activa, donde los niños serán protagonistas de su propio aprendizaje, ya que la presente guía está elaborada para los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, del centro de educación inicial El Castillo Encantado, de la ciudad de Loja; la misma cuenta con 40 actividades que permitirán trabajar el área motora gruesa de una forma divertida.

Las actividades planteadas incluyen juegos con saltos, lanzamientos, desplazamientos, movimientos rítmicos, fuerza, arrastre, entre otros. Para lo cual se necesitará una variedad de materiales como: cubos, cartones, palos de madera, balones, cuerdas, banderines, etc. Al terminar cada actividad se evaluará en este caso utilizando una lista de cotejo.

## 6. OPERATIVIDAD

EL INCREÍBLE MUNDO DEL MOVIMIENTO				
Numeración	Contenidos	Actividades	Materiales	Logros a alcanzar
1	Equilibrio Coordinación Lanzamiento	<b>La Rayuela</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organización del grupo</li> <li>Explicación de las reglas del juego</li> <li>Cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla.</li> <li>Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tiza</li> <li>Piedra pequeña</li> </ul>	Mantiene el equilibrio al saltar con un pie.
2	Ritmo Coordinación	<b>El Baile de las sillas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organización del grupo</li> <li>Explicación de las reglas del juego</li> <li>Los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas.</li> <li>Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Música</li> <li>Sillas</li> </ul>	Mueve su cuerpo al ritmo de la música.
3	Coordinación. Fuerza Desplazamientos.	<b>La carretilla</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organización del grupo</li> <li>Explicación de las reglas del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conos</li> <li>Cinta</li> </ul>	Mantiene la fuerza de brazos

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• En forma de carretilla tendrán cada equipo que llegar a la meta y regresar cruzando los bloque para que pueda salir la otra pareja.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>		mientras el niño se desplaza.
4	Coordinación extremidades inferiores superiores y Desplazamiento	<b>Carrera de sacos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Saltar dentro de un saquillo</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saquillos</li> <li>• Conos</li> <li>• Banderines</li> </ul>	Mantiene la coordinación al mover brazos y piernas para desplazarse.
5	Equilibrio Desplazamiento	<b>Cuchara y limón</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• El niño tendrá que trasladar un limón en la cuchara</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cucharas</li> <li>• limones</li> </ul>	Camina en línea recta manteniendo el equilibrio, sin dejar caer el objeto.

6	Velocidad. Desplazamientos Coordinación.	<b>Las quemadas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Lanzar la pelota de arriba abajo intentando quemar a una persona.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balón</li> </ul>	Se mueve con velocidad por el área de juego, evitando ser quemado por el balón.
7	Desplazamiento Coordinación	<b>Ladrones y policías</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Los policías deberán atrapar a los ladrones y meterlos a la cárcel.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sellos de policía</li> </ul>	Corre por el área de juego (arriba, abajo, izquierda, derecha) evitando ser atrapado por el compañero.

8	Velocidad Desplazamiento Resistencia	<b>El gato y el ratón</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• El gato debe perseguir al ratón hasta atraparlo.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máscaras de gato y de ratón.</li> </ul>	Corre intentando agarrar al objetivo.
9	Coordinación Equilibrio	<b>La ula, ula</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Los niños realizan movimientos con su ula, ula con la ayuda de sus brazos, cintura y pie.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ula, ula</li> </ul>	Mueve el ula ula, mientras realiza movimientos de cintura, brazos y pies.

<p><b>10</b></p>	<p>Salto</p> <p>Fuerza en piernas</p> <p>Equilibrio</p>	<p><b>Las ranitas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• El niño debe ponerse en cuclillas y salta por las huellas de ranitas.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Huellas de rana</li> </ul>	<p>Salta en cuclillas continuamente sin perder el equilibrio.</p>
<p><b>11</b></p>	<p>Fuerza</p> <p>Coordinación</p>	<p><b>Carrera de ciempiés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• A la señal de inicio, el ultimo niño de cada fila se pone en pie y tendrá que salir corriendo hasta sentarse el primero en la fila.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguno</li> </ul>	<p>Sin usar la manos los niños coordinan sus movimientos para levantarse y sentarse.</p>

<p><b>12</b></p>	<p>Desplazamiento  Coordinación.</p>	<p><b>Circuito con aros</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li>   <li>• Los niños deben ir saltando por las huellas que se encontraran de forma alternada unos adentro de los aros y otros afuera.</li>   <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Huellas</li>   <li>• Banderines</li> </ul>	<p>Aros Salta siguiendo la indicación de las huellas.</p>
------------------	--	---	---	---



<p><b>13</b></p>	<p>Equilibrio. Desplazamiento Coordinación.</p>	<p><b>Líneas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Pasar coordinadamente flexionando las rodillas, agarrados de las manos sin soltarse sobre cada línea sin salirse.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cintas de colores</li> </ul>	<p>Se desliza en cuclillas por las líneas manteniendo el equilibrio</p>
------------------	---	---	---	---

<p><b>14</b></p>	<p>Equilibrio. Coordinación. Agilidad.</p>	<p><b>Mis manitas y mis piecitos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• De forma alternada los niños deben cruzar sobre un cartón las figuras de manos y pies.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos</li> <li>• Vaso Agua</li> <li>• Cartón</li> <li>• Pintura</li> </ul>	<p>Usa las manos y pies para cruzar cada huella y salta los cubos con ambos pies.</p>
<p><b>15</b></p>	<p>Desplazamiento Coordinación. Equilibrio.</p>	<p><b>Circulitos de colores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Deben salir corriendo tomar un vaso y colocarlo en los círculos que corresponda.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Círculos</li> <li>• Vasos</li> <li>• Pintura</li> </ul>	<p>Corre velozmente para ubicar el objeto donde corresponde.</p>

<p><b>16</b></p>	<p>Fuerza Coordinación Resistencia</p>	<p><b>La cuerda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Se hala la cuerda tirando de ambos lados. A la señal todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiza o cinta</li> <li>• Cuerda</li> </ul>	<p>Halan de la cuerda evitando ser arrastrados por el equipo contrario controlando la fuerza.</p>
<p><b>17</b></p>	<p>Salto Fuerza Equilibrio</p>	<p><b>Ponerte el sombrero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canasta</li> <li>• Sombreros</li> <li>• Ladrillos</li> </ul>	<p>Mantiene el equilibrio al saltar con ambos pies sin hacer caer el sombrero.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cruzar obstáculos para coger un sombrero deben ponérsela salir corriendo para dársela a su compañero que está en la fila.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>		
<b>18</b>	Lanzamiento Precisión	<p><b>Aritos de colores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Le entregamos a cada grupo aritos de color amarillo y al otro de color roja y les indicamos que deben de tratar meter cada aro en las botellas.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aros</li> <li>• Botellas</li> <li>• Pinturas</li> <li>• Cinta</li> <li>• Cartón</li> </ul>	Lanza objetos con precisión.

<p><b>19</b></p>	<p>Desplazamientos hacia adelante</p> <p>Equilibrio</p>	<p><b>Loca, loca, la pelota</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Transportar un balón, ubicándolo en medio de las piernas.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canasta</li> <li>• Pelota</li> </ul>	<p>Logra desplazarse hacia adelante manteniendo el equilibrio sin dejar caer el objeto.</p>
------------------	---	--	---	---

<p><b>20</b></p>	<p>Salto Coordinación Desplazamiento</p>	<p><b>Globitos divertidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Saltar tratando de pegar un globito en la cinta.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos</li> <li>• Cinta</li> <li>• Canasta</li> </ul>	<p>Salta con sus dos pies logrando pegar la pelota en la cinta.</p>
<p><b>21</b></p>	<p>Desplazamientos Fuerza Coordinación de extremidades superiores e inferiores</p>	<p><b>El lagarto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Los niños tendrán que arrastrarse por el suelo.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarros de leche grandes.</li> <li>• Canasta</li> <li>• Banderines</li> <li>• Palo de escoba</li> </ul>	<p>Se arrastra hacia adelante con la ayuda de los brazos y piernas.</p>

22	Desplazamiento	<b>Tres en raya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Los niños se moverán de acuerdo a la ficha que tengan.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablero</li> <li>• Cinta</li> <li>• Un marcador</li> <li>• 6 fichas en forma de X y otras en forma de O</li> </ul>	Se desplaza libremente hacia adelante, atrás, izquierda y derecha.
23	Coordinación	<b>El león comelón</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Los niños patean la pelota con su pie fuertemente intentando que ingrese dentro del león.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelota</li> <li>• Un león hecho de cartón</li> </ul>	Patea la pelota con su pie izquierdo o derecho intentando insertar.

<p><b>24</b></p>	<p>Coordinación</p> <p>Ritmo</p> <p>Equilibrio</p> <p>Salto con dos pies</p>	<p><b>Al ritmo de la lluvia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Cada golpe que de la maestra con el palo de lluvia sobre su mano el niño tiene que saltar con los dos pies en cada cuadro.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palo de lluvia</li> <li>• Cinta</li> </ul>	<p>Salta con los dos pies coordinando los pasos avanzando cada cuadrado.</p>
------------------	--	---	---	--



<p>25</p>	<p>Precisión</p> <p>Equilibrio</p>	<p><b>La isla se hunde</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Toda la clase se mete en el círculo intentando que no quede ningún compañero fuera.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Círculos de diversos tamaños</li> </ul>	<p>Salta de un círculo a otro sin caer fuera del mismo.</p>
-----------	------------------------------------	---	--	---

26	Coordinación Desplazamiento hacia adelante.	<b>El tren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• En medio de cada uno se colocará un globo que quedará sujeto por la espalda. Ninguno puede tocar el globo con las manos para sujetarlo.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos</li> <li>• Conos</li> <li>• Cinta</li> </ul>	Coordina movimientos logrando trasladar el objeto sin dejarlo caer de un extremo a otro..
27	Coordinación	<b>Por el aro</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Todos los alumnos forman un gran círculo agarrados de las manos e intentan en un determinado tiempo que un aro pase de un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aros</li> </ul>	Mueve su cuerpo intentando pasar el aro sin soltarse las manos.

		extremo del círculo al otro.		
--	--	------------------------------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Experiencias del juego</li> </ul>		
28	Ritmo Coordinación	<p><b>Al son de la música</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organización del grupo</li> <li>Explicación de las reglas del juego</li> <li>Los niños se mueven de acuerdo al ritmo lento, normal y rápido.</li> <li>Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproductor de música</li> <li>Aros</li> <li>Canciones con ritmos: lentos, normal y rápidos</li> </ul>	Baila según el ritmo de la canción (lento, rápido y normal).

<p><b>29</b></p>	<p>Equilibrio Resistencia Coordinación Desplazamiento</p>	<p><b>Construyendo mi puente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Cada pareja tomará un palo de madera y encima de ello se ubicará una pelota la misma tendrá que ser trasladada.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palos de madera</li> <li>• Conos</li> <li>• Balón</li> </ul>	<p>Sostiene con las manos el palo de madera evitando hacer caer el objeto que esta sobre el mismo.</p>
<p><b>30</b></p>	<p>Equilibrio Desplazamiento Velocidad</p>	<p><b>Los toros San Fermine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• En el patio se marca un recorrido, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase tendrán que correr para evitar ser atrapados por los toros.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos</li> <li>• cinta</li> </ul>	<p>Muestra rapidez en sus movimientos al cambiarse de lugar sin ser atrapado.</p>

<p><b>31</b></p>	<p>Rapidez</p> <p>Desplazamiento</p>	<p><b>Las cuatro esquinas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el que ocupa el centro esté distraído para moverse.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banderines</li> <li>• Cinta</li> </ul>	<p>Corre evitando ser atrapado.</p>
------------------	--------------------------------------	---	---	-------------------------------------

32	<p>Equilibrio</p> <p>Control corporal</p> <p>Ritmo</p>	<p><b>Las congeladas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Al ritmo de la música deben bailar y cuando escuchen congelados deben quedarse quietos.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ladrillos</li> <li>• Música</li> <li>• Parlante</li> </ul>	<p>Baila libremente y realiza los movimientos que el docente le indica, como: pararse en un pie momentáneamente.</p>
----	--	---	---	--

33	Equilibrio  Coordinación	<b>El balón andariego</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Pasar el balón por encima de la cabeza, luego por el lado izquierdo, etc.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balón</li> </ul>	Realiza movimientos con sus brazos y piernas (arriba, abajo, derecha, izquierda) logrando pasar el balón.
34	Saltar  Correr	<b>Guerra de globos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hilo</li> <li>• Globos</li> <li>• Cinta</li> </ul>	Corre sin dificultad evitando que le revienten el globo que está atado en su tobillo.



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correr para reventar el globo a los demás sin que te exploten el tuyo.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	•	
35	Lanzamiento.	<p><b>El platillo volador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Cada niño tomará un platillo, pasará por los aros cuando termine, tendrá que meterlo el platillo dentro de la caja mágica.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartón</li> <li>• Pintura</li> <li>• Platillos</li> </ul>	Lanza el objeto con precisión.

<p><b>36</b></p>	<p>Reptar Coordinación Desplazamiento</p>	<p><b>El cocodrilo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Cuando la docente mencione el cocodrilo está despertando se arrastrará hasta poder tocar a un participante.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cinta</li> </ul>	<p>Repta con los brazos y piernas en el suelo por sí solo, desplazándose libremente.</p>
<p><b>37</b></p>	<p>Salto Fuerza Resistencia Equilibrio</p>	<p><b>Mi mochila saltarina</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Le pediremos que salte las veces que sean necesarias hasta que logre sacar una pelotita de la mochila.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mochila de cartón</li> <li>• Pelotas plásticas</li> <li>• Cinta</li> </ul>	<p>Salta con los dos pies intentando que las pelotitas salgan de la mochila.</p>

38	Desplazamiento  Coordinación	<b>Atrapa la cola del dragón</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• La cabeza del dragón empezara a correr porque quiere atrapar la cola.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mascara de dragón</li> </ul>	Se desplaza por el espacio mientras corre de un lugar a otro, gira su cuerpo evitando ser atrapado.
39	Desplazamiento  Control postural  Coordinación	<b>Sabuesitos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• Los niños deberán agacharse y tomar la forma de un perito hasta encontrar un recipiente.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máscaras de perros</li> <li>• Vasijas</li> <li>• Aromas</li> </ul>	Se desplaza en el espacio con los brazos y piernas mientras busca el objeto.

<p><b>40</b></p>	<p>Salta Corre Coordinación</p>	<p><b>El rey manda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del grupo</li> <li>• Explicación de las reglas del juego</li> <li>• El rey deberá dar consignas para ejecutar los diversos movimientos.</li> <li>• Experiencias del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguno</li> </ul>	<p>Salta, corre, brinca, gatea, etc., de acuerdo a la consigna.</p>
------------------	---	---	---	---

## **7. Evaluación**

La evaluación se llevará a cabo mediante la lista de cotejo, siguiendo los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica, realizándolas de manera correcta sin presentar dificultades, a fin de realizar el seguimiento de los niños en la motricidad gruesa.

### **Aspectos a evaluar:**

- Se desplaza hacia adelante
- Camina evadiendo obstáculos
- Lanza objetos libremente
- Camina hacia adelante
- Baila al ritmo de la música
- Mantiene el equilibrio al saltar con un pie
- Se desplaza con las extremidades inferiores y superiores
- Salta coordinadamente con los dos pies

## 8. Bibliografía

- Alonso, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud* 1(19), 224-245.
- Arana, L. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y salud* 10(19).
- Cilla, R. O., y Ruíz, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: PAIDOTRIBO.
- Cotacio, L. (2016). *Tesis presentada para la obtención del grado de Especialista en Programación y Evaluación del Ejercicio*. Universidad Nacional de la Plata, La Plata.
- Delgado, V., Perez, L., Mera, D., Villafuerte, J., y Macías, R. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de niños*. Manabí: Editorial Mar y Trinchera. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/337674319\\_LIBRO-JUEGOS-RECREATIVOS-PARA-LA-OPTIMIZACION-DEL-EQUILIBRIO-MOTRIZ-DE-NINOS-Digital](https://www.researchgate.net/publication/337674319_LIBRO-JUEGOS-RECREATIVOS-PARA-LA-OPTIMIZACION-DEL-EQUILIBRIO-MOTRIZ-DE-NINOS-Digital)
- Enríquez, J., Abril, M. C., & Sandoval, M. (2020). “Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años”. *Revista Caribeña de Ciencias*, <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html>.
- Extremera, A. B., y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista digital de Educación Física* (38), p.74.

- Fernández, E. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”, de la Parroquia de Conocoto, durante el Año Lectivo 2014 - 2015*. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/11413/T-ESPE-049122.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Granado, N., y Garayo, A. (2015). *Jornadas educativas edelvives*. Recuperado de <https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>
- Navarro, R., Álvarez, M., y Basanta, S. (2015). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. *Dialnet*, pp.111-130.
- Tenera, L. A., Sevedo, P. A., Ricaurte, K. M., y Pacheco, N. E. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Psicogente*, 14(25).

GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES PARA  
FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 a 5 AÑOS.

## El increíble mundo del movimiento

AUTORA: DIANA CAROLINA QUIZHPE CHIMBO

LOJA-ECUADOR

2021





## JUEGOS TRADICIONALES

### Actividad # 1

**Nombre:** La Rayuela

**Objetivo:** Saltar con un pie manteniendo el equilibrio.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** Tiza y una piedra pequeña.

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Con una tiza blanca y en el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al cinco. Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con un solo pie por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente. Si la piedra no cae dentro de las casillas correspondientes pierde su turno y le toca al siguiente. El ganador será el primero en llegar al número cinco.

Indicador de evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio al saltar con un pie.			

## Actividad # 2

**Nombre:** El baile de las sillas

**Objetivo:** Trabajar la coordinación de movimientos al ritmo de la música

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** sillas, reproductor de música

### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Debemos colocar varias sillas en un espacio amplio en forma horizontal, debe haber una silla menos de la cantidad de niños que juega, es decir si tenemos 10 niños vamos a colocar 9 sillas.

Alguien debe tocar algún instrumento o encender un reproductor de música mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas, al momento que la música se detenga los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento, como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que ser eliminado el juego.

Se extrae, en cada vuelta una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes. El niño que logre sentarse será el que gane el juego. Quien gane el juego, recibirá aplausos o un obsequio por el triunfo.



Evaluación	Valoración		
Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mueve su cuerpo al ritmo de la música.			

### Actividad # 3

**Nombre:** La carretilla

**Objetivo:** Mantener la fuerza en los brazos mientras se desplaza.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** cinta

#### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños. Para el desarrollo de este juego necesitaremos un espacio amplio, seguidamente los niños deberán formar parejas. Uno de los niños se acuesta en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla, nos ubicamos todos los participantes detrás de la línea y luego la docente dará la voz de salida. El que se encuentra en la posición de carretilla sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival, quienes alcancen llegar a la meta, regresarán corriendo deprisa al punto de salida, para intercambiar posiciones, de manera que el participante que era la carretilla sea el que vaya de pie y viceversa. Es muy importante recordar que el que lleva la carretilla tendrá la responsabilidad de no empujar más de la cuenta y se debe adaptar a la velocidad que su compañero pueda seguir, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, así se evita algún tipo de lesión o accidente. Nuevamente volverán a salir y la pareja que regrese en primer lugar a la línea de partida, será la que gane esta competencia.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene la fuerza de brazos mientras el niño se desplaza.			

#### Actividad # 4

**Nombre:** Carrera de sacos

**Objetivo:** Mover coordinadamente los brazos y piernas, para desplazarse hacia adelante.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 40 minutos

**Materiales:** Sacos, conos

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Para realizar esta actividad debemos buscar un espacio amplio que esté libre de obstáculos para evitar caer o tropezar.

Colocaremos una cinta en el suelo y ubicaremos a los niños detrás de la cinta formando tres filas, a los primeros de cada fila entregaremos un saquillo, los niños deben meter los pies dentro del saco, mantener agarrado con las manos de modo que facilite el desplazamiento y evitar que caiga por debajo de las rodillas.

A la cuenta de 1, 2, 3, se les pide que salten con ambas piernas juntas para que avancen hacia la línea de llegada, donde abra un cono hay tendrán que retirarse el saquillo y regresar corriendo con el saco en la mano para darle al otro compañero que le toque y así sucesivamente con el resto de compañeros la fila que termine primero es el ganador.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene la coordinación al mover brazos y piernas para desplazarse.			

## Actividad # 5

**Nombre:** Cuchara y el limón

**Objetivo:** Mantener el equilibrio y coordinación al caminar con la cuchara en la boca evadiendo obstáculos.

**Edad:** 4 a 5 años **Tiempo:** 25 minutos

**Materiales:** Cucharas, limones

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Formamos dos grupos de niños los ubicamos en filas tras la línea de partida que se deberá realizar, a cada niño se le entregara una cuchara y un limón, se les pedirá que se pongan la cuchara en la boca y el limón lo ubique en la cuchara, a la cuenta de 1, 2 ,3 el primero de la fila deberán caminar recto para depositar el limón en la cesta que se encontrara frente a ellos, pero para poder pasar deberán cruzar por encima de los cubos, que están el suelo sin hacer caer el limón caso contrario deberá regresar e irse a ubicar tras de la fila para que continúe el otro compañero. La primera fila que ponga todos los limones en la cesta será la ganadora.

### Evaluación

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina en línea recta manteniendo el equilibrio, sin dejar caer el objeto.			

## Actividad # 6

**Nombre:** Las quemadas

**Objetivo:** Realizar movimientos mientras se desplazan por el área de juego.

**Edad:** 4 a 5 años **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** un balón, cinta

### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Primero se elige a dos personas para que se ubiquen a los extremos del área de juego, tienen que estar frente a frente dejando un espacio en el centro y el resto de niños se ubican en el centro, los dos niños que se encuentran a los extremos con un balón deben tratar de topar a los niños del centro una vez que la pelota los tope deben ir saliendo del juego y la última persona que no fue topado por el balón es el ganador.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se mueve con velocidad por el área de juego, evitando ser quemado por el balón.			

## Actividad # 7

**Nombre:** Ladrones y policías

**Objetivo:** Adquirir velocidad mientras el niño corre hasta atrapar al ladrón.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** Sello de policías

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Para empezar la actividad realizamos un ruedo con todos los niños, luego pediremos a los niños voluntariamente que nos digan quienes quieren ser policía y quienes ladrones, de modo que los participantes tendrán que dividirse en 2 grupos. Los policías tienen que establecer un lugar o espacio como cárcel para encerrar a los ladrones.

A la cuenta de 1,2,3. Los ladrones tienen que salir corriendo y esconderse para evitar ser atrapados por los policías. Si un ladrón libre toca a uno prisionero este podrá reactivarse en el juego. Los ganadores serán. Los policías si logran atrapar todos los ladrones. Los ladrones libres, si los policías no logran atraparlos, o ya sea porque los policías se rinden.

<b>Evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Corre por el área de juego (arriba, abajo, izquierda, derecha) evitando ser atrapado por el compañero.			

## Actividad # 8

**Nombre:** El gato y el ratón

**Objetivo:** Trabajar la velocidad y resistencia mientras corre.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 25 minutos

**Materiales:** máscara de gato y ratón

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Realizamos un ruedo con todos los niños. Luego se eligen un «ratón» y un «gato». El de resto de niños se cogen de las manos y forman un círculo. El ratón tendrá que estar dentro del círculo, y el gato fuera, el gato preguntara al ratón.

Gato: Ratón, ratón

Ratón: que quieres gato ladrón

Gato: comerte quiero, ¿estas gordito?

Ratón: hasta la punta de mi rabito

El gato intentara ingresar dentro del círculo, pero el ratón sale corriendo del círculo. Si el gato atrapa al ratón, hasta hay llegará, pero se elegirá a otro gato y ratón de modo que todos participen y terminará el juego

Evaluación		Valoración	
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre intentando agarrar al objetivo.			



## Actividad # 9

**Nombre:** La ula, ula

**Objetivo:** Coordinar los movimientos al mover la cintura, el brazo y el pie, para evitar que caiga la ula.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 20 minutos

**Materiales:** ula, ula

### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Entregamos una ula ula a cada niño, les pedimos que todos se separen para evitar golpearnos, ubicamos por un momento las ula, ula en el suelo, primero les hacemos mover la cintura, luego los brazos y por ultimo las piernas, les pedimos que agarren sus ulas y se la coloquen en la cintura y que traten de mover la cintura de modo que la ula ula logro moverse por sí sola sin agarrarla, la docente puede hacer una demostración, para que los niños comprendan de mejor manera, una vez que cojan el ritmo, pasaremos a colocarnos la ula en el brazo de igual manera tratando de que la ula se mueva y finalmente nos ponemos la ula en el pie y tratamos de saltar para que gire.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mueve el ula ula, mientras realiza movimientos de cintura, brazos y pies.			

## Actividad # 10

**Nombre:** La Ranitas

**Objetivo:** Fortalecer la coordinación, fuerza en las piernas y mejorar la condición física en su conjunto.

**Edad:** 4 a 5 años. **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** huellas de rana

**Procedimiento:** Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Primero vamos a buscar un área que sea amplia y segura ya sea este un patio. Seguidamente colocamos las huellitas de ranita en el suelo en zigzag o en línea curva luego, indicamos al niño cómo ponerse en cuclillas y saltamos una vez por las huellas de ranitas, nos aseguramos de que los niños nos miren mientras realizamos la demostración. Y si alguno presenta problemas le ayudamos a adoptar la postura y le dejamos que se quede agachado como una ranita unos minutos para que se acostumbre e incluso podemos saltar algunas veces delante del niño y le pedimos que nos imite, o si fuera posible, haz que una tercera persona permanezca detrás del niño sujetándolo cuando salte. o Al principio probablemente, podrá saltar sólo una vez o dos. o Apláudele hasta el más mínimo esfuerzo que haga y ve anotando cuántas veces puede saltar antes de parar a descansar o perder el equilibrio.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en cuclillas continuamente sin perder el equilibrio.			

## Actividad # 11

**Nombre:** Carrera de ciempiés

**Objetivo:** Trabajar la coordinación y velocidad.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** Ninguno

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Realizamos tres filas, y pedimos a los niños que se sienten en el suelo. A la señal de inicio, el último niño de cada fila se pone en pie y tendrá que salir corriendo hasta sentarse el primero en la fila; una vez que lo haga podrá salir así mismo el último de la fila corriendo hasta ubicarse primero, así comienzan a realizar la misma acción el siguiente compañero de cada fila, hasta que todos lo hagan. Gana la fila que quede en el mismo orden cuando se inició, es decir cuando todos los niños hayan corrido ubicándose primeros.

Advertir a los niños que no se sienten de forma brusca, y que recojan las manos para que el que corre no se las pise. Es conveniente hacer una demostración del juego antes de su ejecución y asegurarse, para su éxito, que todos lo han comprendido bien además de realizarlo sin precipitación.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sin usar la manos los niños coordinan sus movimientos para levantarse y sentarse.			

## Actividad # 12

**Nombre:** Circuito con aros

**Objetivo:** Realizar saltos coordinados (dentro, fuera), según indique las huellas.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** huellas, aros, cinta

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Para esta actividad dividimos al curso en dos grupos, pidiéndoles hacer dos filas. Se necesita unas huellas de colores y unos aros. Primero ubicaremos en el suelo los aros y de forma alternada ubicaremos las huellas unas estarán dentro de los aros y otras fuera de ella. Los primeros de cada fila empezaran a saltar siguiendo la secuencia que indica las huellas saltando de un aro a otro.

La fila que termine primero de completar la actividad será la que gane.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta siguiendo la indicación de las huellas.			

### Actividad # 13

**Nombre:** Líneas

**Objetivo:** Cruzar en cuclillas por las líneas sin salirse coordinando cada paso para evitar caerse, manteniendo el equilibrio.

**Edad:** 4 a 5 años **Tiempo:** 25 minutos

**Materiales:** cinta

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

El grupo se dividirá en dos filas. Con cinta adhesiva se crea dos tipos de líneas distintas (línea curva y una línea zigzag) donde los niños en parejas, flexionando las rodillas tendrán que caminar sobre estas líneas agarrados de las manos sin soltarse manteniendo el equilibrio. Una vez que lleguen al final de las líneas habrá una caja con banderines la pareja deberá coger uno y regresar por las mismas líneas al punto donde iniciaron el equipo que junte más banderines en 10 minutos será el ganador.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza en cuclillas por las líneas manteniendo el equilibrio.			

## Actividad # 14

**Nombre:** mis manitas y mis piecitos

**Objetivo:** Trabajar coordinación óculo- manual.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 20 minutos

**Materiales:** Cartón con huellas de manitos y pies

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Dividimos al aula de trabajo en dos grupos, ubicamos en dos filas a los niños detrás de la línea de partida.

Dibujamos figuras de manos y pies alternados sobre un cartón los pintamos de diversos colores luego le pedimos al niño que pase seguidamente por las figuras dibujadas haciendo uso de sus manos y pies a lo que terminar de pasar, se levantan y tienen que pasar saltando con ambos pies por unos cubos que habrá frente a ellos. El equipo que termine primero será el ganador.

<b>Evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Usa las manos y pies para cruzar cada huella y salta los cubos con ambos pies.			

## Actividad # 15

**Nombre:** Circulitos de colores

**Objetivo:** Trabajar la velocidad y concentración para colocar correctamente cada vaso donde corresponda.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** vasos, círculos, mesa

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños

Para realizar la presente actividad vamos a necesitar vasos y círculos de colores, de modo que existan pareja es decir si tenemos un círculo color amarillo tendrá que haber un vaso color amarillo.

Los círculos los ponemos en el suelo haciendo dos filas, luego ubicamos a los niños en dos grupos detrás de la línea de partida igual en fila, les explicamos que los primeros de la fila deben salir corriendo hacia adelante a donde está la mesa con los vasos, el niño deberá tomar un vaso y colocar en el círculo que le corresponde y así sucesivamente con el resto de niños, quien termine de llenar todos círculos con su respectivo vaso es el equipo ganador.



<b>Evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
<b>Indicador de evaluación</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Corre velozmente para ubicar el objeto donde corresponde.			

## Actividad # 16

**Nombre:** La cuerda

**Objetivo:** Trabajar la fuerza en los brazos y piernas mientras los niños jalan de la cuerda.


**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 25 minutos

**Materiales:** cuerda, pañuelo, banderines

### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Se traza una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se amarra el pañuelo. A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores de los dos equipos. Se tensa la cuerda jalando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego. A la señal de inicio todos los jugadores jalan de la cuerda hacia su lado. El grupo que tenga mayor ventaja de cuerda jalando será quien gane un banderín, nuevamente volvemos a realizar el juego, de modo que repetiremos el procedimiento por 5 veces quien tenga más banderines será quien gane.



Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Halan de la cuerda evitando ser arrastrados por el equipo contrario controlando la fuerza.			



## Actividad # 17

**Nombre:** Ponerte el sombrero

**Objetivo:** Mantener el equilibrio y la concentración mientras salta con los dos pies por los ladrillos, sin hacer caer el sombrero que lleva puesto sobre su cabeza.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** sombrero, ladrillos

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Se divide la clase en 2 grupos luego los ubicamos en dos filas, les explicamos que deben ir saltando con los dos pies los ladrillos que están frente a ellos, luego que terminen encontraran una canasta con un sombrero donde ellos deben tomar y ponérsela darse la vuelta y salir corriendo para dárselo a su compañero que está en la fila y decirle que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesto el sombrero. Una vez que tenga el sombrero puesto tendrá que salir saltando los ladrillos sin hacer caer el sombrero ya que si lo hace caer tendrá que regresar al inicio y empezar de nuevo. Una vez que todos los participantes se hayan puesto el sombrero y hayan pasado por los ladrillos será quien gane.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio al saltar con ambos pies sin hacer caer el sombrero.			

## Actividad # 18

**Nombre:** Aritos de colores

**Objetivo:** Trabajar fuerza de brazos mientras se lanza un objeto.


**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** botellas y aros

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Se organiza al grupo de trabajo, haciendo dos filas, las filas deberán estar frente a frente, a cada grupo le entregamos un arito el primer grupo tendrá un arito de color amarillo y el otro de color rojo en medio de las dos filas ubicamos en el suelo dos botellas de color amarillo y dos botellas de color rojo, les indicamos que el primero de cada fila debe de tratar meter cada arito en las botellas dependiendo el color que tenga, si falla tendrá que coger el arito y ubicarse nuevamente en la fila pero al final y el equipo que termine de encestar todos sus aros en las botellas es el ganador.



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

## Actividad # 19

**Nombre:** Loca, loca, la pelota

**Objetivo:** Mantener el equilibrio mientras se desplaza hacia adelante trasladando un objeto.

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** Pelotas, canastas.

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Primero organizamos el grupo de trabajo, dividimos en dos grupos los ubicamos en fila, seguidamente les explicamos que deben tomar una pelota de la canasta que se encuentra a lado de cada fila, luego deberán ubicarla en medio de las piernas, y trasportarla hasta la otra canasta que estará ubicada frente a ellos, sin hacerla caer, una vez que lleguen tendrán que agarrarla con la manos y depositarla la pelota en la canasta es ahí cuando podrá salir el otro compañero caso contrario tendrá que esperar hasta que el balón sea depositado en la canasta. El equipo ganador será quien termine primero de depositar todas las pelotas en la canasta.

Evaluación	Valoración		
Indicador	de Iniciado	En proceso	Adquirido
Logra desplazarse hacia adelante manteniendo el equilibrio sin dejar caer el objeto.			

## Actividad # 20

**Nombre:** Globitos divertidos

**Objetivo:** Cumplir con la meta de pegar el globo en la cinta mientras salto y salto.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** Cinta adhesiva, globos, canasta

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

La maestra deberá colocar una cinta adhesiva de un extremo a otro, debe verificar que la cinta este bien asegurada para evitar que se caiga al momento que se realice la actividad.

Colocaremos a los extremos de la cinta un recipiente lleno de globos.

Realizamos dos grupos y los ubicamos en fila de modo que se encuentren frente a la cinta, explicamos a los niños que el primero de cada fila debe correr hacia las canastas agarrar un globito y luego saltar hasta que el globo se pegue en la cinta, una vez lo que lo haya hecho debe irse a ubicar al final de su fila, para que le da paso al siguiente niño y así seguimos sucesivamente, hasta que el grupo que logre terminar más pronto de pegar los globos en la cinta será el ganador.

Evaluación	Valoración			
	Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con sus dos pies logrando pegar la pelota en la cinta.				

## Actividad # 21

**Nombre:** El lagarto

**Objetivo:** Adquirir fuerza en los brazos y en las piernas mientras me arrastro para llegar a la meta.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 25 minutos

**Materiales:** Tarros, palos, banderines, canasta

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

La docente deberá realizar dos filas con los tarros de leche de modo que queden a la par y encima de cada par de tarros colocamos un palo, aseguramos bien para evitar que caiga y lastime al niño, así mismo ubicamos a los niños en dos filas y tendrán que acostarse en el suelo llevando un banderín en la boca y avanzar por debajo de los palos a lo que salgan al otro lado tendrán que dejarlo en la canasta para que salga el siguiente. El grupo que termine de depositar los banderines será el ganador.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se arrastra hacia adelante con la ayuda de los brazos y piernas.			

## JUEGOS COOPERATIVOS

### Actividad # 22

**Nombre:** Tres en raya

**Objetivo:** Trabajar la velocidad al momento de colocar cada ficha.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** tablero, cinta

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

En un tablero se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios.

Realizamos dos grupos de niños, al primer grupo se le entregará 6 X y el otro equipo tendrá 6 O, los equipos se ubican en los extremos del tablero

Por turnos, el docente dirá que grupo empieza a ubicar su ficha en el tablero, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal.

Cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, observando que equipo logro hacer una línea de X o de O , el juego que puede terminar con un ganador o bien en empate, que suele ser lo más habitual una vez se conoce la mecánica del juego.

Evaluación		Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido	
Se desplaza libremente hacia adelante, atrás, izquierda y derecha.				

### Actividad # 23

**Nombre:** El león comelón

**Objetivo:** Trabajar fuerza de piernas mientras el niño patea la pelota con su pie intentando meterla dentro de la boca del león.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** Un león de cartón, pelotas de plástico.

#### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

La docente debe realizar en un cartón la imagen de un león la misma debe tener una abertura amplia que permita el ingreso de las pelotitas.

Para el desarrollo de la actividad se debe buscar un espacio amplio, donde la maestra pueda ubicar el material.

Se formará a los niños uno tras otro, luego entregaremos a cada niño una pelotita de plástico, y les explicamos que el primero de la fila debe asentar la pelotita en el suelo y con su pie patearla fuertemente intentando que ingrese dentro del león, una vez que lo haga debe irse a ubicar tras de la fila saltando y así sucesivamente todos deben realizar la actividad.

Evaluación	de	Iniciado	Valoración
Indicador de evaluación		En proceso	Adquirido
Patea la pelota con su pie izquierdo o derecho intentando insertar.			

## Actividad # 24

**Nombre:** Al ritmo de la lluvia

**Objetivo:** Saltar coordinadamente por cada cuadro manteniendo el equilibrio y la concentración.


**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** cinta, palo de lluvia

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Primero se realizará en el suelo 16 cuadros con una cinta adhesiva, se armará 2 grupos luego se procederá a los niños a explicar que cada golpe que, de la maestra con el palo de lluvia sobre su mano, el niño tiene que saltar con los dos pies avanzando de cuadrito, pero que cada pie debe ir en un cuadro, ya sea si empieza a saltar por la izquierda deberá avanzar hacia la derecha, hasta que llegue al último cuadro de la columna y luego deberá saltar hacia adelante, aquí hará lo contrario deberá avanzar hacia la izquierda y así sucesivamente. Y a lo que pase a la otra fila enseguida debe seguirle el otro niño haciendo lo mismo que hizo su compañero, para esta actividad se necesita que haiga concentración para que no existan errores. Aunque sus compañeros podrán ayudarse dando instrucciones en caso que tenga dificultades de modo que todos realicen la actividad. El equipo que mejor lo haga y termine en menos tiempo será el ganador.



Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los dos pies coordinando los pasos avanzando cada cuadrado.			



## Actividad # 25

**Nombre:** La isla se hunde

**Objetivo:** Mantener el equilibrio para evitar salir del círculo y ser descalificado.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 25 minutos

**Materiales:** Cinta

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Primero dibujamos varios círculos, el primero grande, segundo mediano, tercero pequeño. Explicamos a los niños que estos tres círculos son islas y a lo que el docente diga: La isla se hunde todos tendrán que entrar al círculo grande, luego el docente dará nueva orden y dirá la isla se reduce, los niños tendrán que saltar al círculo mediano y finalmente a lo que el docente diga la isla está desapareciendo saltan al círculo pequeño, es importante que todos los compañeros tienen que estar dentro de los círculos sin que nadie se quede fuera tendrán que buscar la forma de mantenerse dentro al menos por unos segundos ya que el juego terminara cuando empiecen a salirse del ultimo círculo.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta de un círculo a otro sin caer fuera del mismo.			

## Actividad # 26

**Nombre:** El tren

**Objetivo:** Trabajar la coordinación de movimientos logrando trasladar un balón plástico sin agarrarlo con las manos.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** balón plástico.

### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Toda la clase se coloca en fila india, es decir uno tras otro, se agarran de los hombros del compañero que tienen delante. En el medio de cada uno se colocará un balón plástico que quedará sujeto por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás.

Una vez que se dé la orden de empezar ninguno de los alumnos puede tocar el balón con las manos para sujetarlo, desde la línea de partida tendrán que pasar por los conos que estarán ubicados en zigzag una vez que terminen de salir todos del obstáculo tendrán que regresar a la línea de partida caminando por la línea recta que estará a un costado de los conos. El objetivo es llegar sin que ningún balón se caiga al suelo.



Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina movimientos logrando trasladar el objeto sin dejarlo caer de un extremo a otro.			

## Actividad # 27

**Nombre:** Por el aro

**Objetivo:** Trabajar la coordinación óculo manual intentando pasar el aro sin soltarse las manos.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** Aro de plástico

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Todos los alumnos forman un gran círculo agarrados de las manos, en cualquier lugar del círculo pedimos a los niños que se suelten la mano por un instante solo para meter el aro enseguida cerramos el círculo, los niños deberán ver la forma que el aro pase de un extremo del círculo al otro. Para ello, tendrán que moverse con agilidad para que el aro pase por todo su cuerpo y vaya al siguiente compañero.

• Ningún alumno podrá soltarse de las manos. Deberá buscar de la forma de pasar. El juego terminara cuando el aro llegue al lugar donde se inició pasando.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mueve su cuerpo intentando pasar el aro sin soltarse las manos.			

## Actividad # 28

**Nombre:** Al son de la música

**Objetivo:** Mover el cuerpo según el ritmo de la canción (rápido, lento y normal).

**Materiales:** canciones, reproductor de audio

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 35 minutos

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Conseguir melodías que contengan diferentes ritmos con los que se pueda trabajar las nociones de lento, normal y rápido. En un espacio abierto y con la ayuda de un reproductor de música colocar las melodías escogidas. Solicitar a los niños que se ubiquen en un lugar de forma que al momento de hacer la actividad no se topen ni golpeen. Primero empezaremos a movernos lentamente, luego aceleramos un poquito los pasos y por ultimo hacemos que los niños muevan su cuerpo rápidamente, y nuevamente empezamos a bailar, pero los ritmos ya en desorden rápido, lento, normal. Esta actividad la realizaremos por 20 minutos.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Baila según el ritmo de la canción (lento, rápido y normal).			

## Actividad # 29

**Nombre:** Construyendo mi puente

**Objetivo:** Trabajar la fuerza de brazos y el equilibrio mientras intenta trasladar el objeto sin dejarlo caer de los palos de madera.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 40 minutos

**Materiales:** palo de madera, canasta, pelota

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Todos los alumnos se colocan en parejas haciendo una fila, tomando un metro de distancia. A cada pareja entregamos dos palos de madera, y les pedimos que lo agarren de los extremos de manera que los dos niños agarren los dos palos, una vez que lo hayan hecho la docente ubicara encima de los palos una pelota, la misma tendrá que ser trasladada al otro lado hasta depositarla en la canasta. Cada pareja tendrá que coordinar los pasos para desplazarse con la pelota sin dejarla caer, caso contrario tendrá la pareja ubicarse al final para volverlo a intentar, ya que tras ellos vienen las demás parejas. La actividad termina cuando todos hayan depositado la pelota en la canasta.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sostiene con las manos el palo de madera evitando hacer caer el objeto que esta sobre el mismo.			

### Actividad # 30

**Nombre:** Las cuatro esquinas

**Objetivo:** Trabajar la velocidad mientras el niño corre para cambiarse de puesto sin ser atrapado.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** tiza, cinta

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Se dibuja un cuadrado en el suelo y en cada esquina del cuadrado se coloca un niño. En el centro hay un niño que intentará atrapar a alguno de ellos cuando cambien de lugar, la docente dará la orden 1,2,3 cambiamos de lugar y los niños que se encuentran en las esquinas de inmediato mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el niño del centro esté distraído para moverse a otro lugar del cuadrado, en caso de que el niño del centro atrape a uno de los que estaba el esquina, terminara hasta hay ese grupo y empezaremos hacer lo mismos pasos con el otro grupo, una vez que todos hayan participado y disfrutado de la actividad se dará por terminado el juego.



Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Muestra rapidez en sus movimientos al cambiarse de lugar sin ser atrapado.			

### Actividad # 31

**Nombre:** Los toros San Fermín

**Objetivo:** Correr sin dificultad evitando ser atrapado por el rival.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** Cinta, conos

#### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

En el patio se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos o una cinta, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase tendrán que correr para evitar ser cachados o atrapados por los toros, a la voz del profesor, cuando diga: hay vienen los toros, los niños tienen que correr, hasta llegar al círculo donde los toros ya no pueden atraparlos, la docente contara hasta 5 y los niños tendrán que salir del círculo y correr para evitar ser atrapados, ya que los alumnos que vayan siendo atrapados se convierten en toros. El juego terminara cuando todos se conviertan en toros sido toros.

#### Indicadores de logro

Evaluación	Valoración		
Indicadores	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Corre evitando ser atrapado.			

## JUEGOS RECREATIVOS

### Actividad # 32

**Nombre:** Congelados

**Objetivo:** Moverse libremente por el área de juego bailando al ritmo de la música.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** ladrillos de colores, colchonetas, reproductor de música

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Los alumnos se desplazan por todo el patio y al ritmo de la música deben bailar y cuando escuchen congelados deben quedarse quietos en el cual también va a ver distribuidos diferentes materiales (cubos, sillas, aros), cuando el profesor diga “congelados se deben subir al cubo” de la forma que diga el profesor, o también puede decir congelados con el brazo izquierdo tocando la cabeza, etc.

Evaluación	Valoración		
Indicador de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Baila libremente y realiza los movimientos que el docente le indica, como: pararse en un pie momentáneamente.			



### Actividad # 33

**Nombre:** El balón andariego

**Objetivo:** Realizar distintos movimientos con los brazos y piernas logrando pasar el balón a otro compañero.

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** balón

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Pedimos a los niños que se sienten uno tras otro haciendo una fila, luego al primero de la fila le entregamos un balón y le explicamos que deben pasar el balón por encima de la cabeza sin hacerlo caer hasta que llegue al último participante, una vez que el balón llegue al final, el balón regresa por la derecha los niños deben girar su cintura un poco y deben agarrarlo fuertemente con las manos al balón, asimismo una vez que el balón haya llegado de nuevo al principio otra vez se lo pasara al que sigue de la fila pero por el lado izquierdo y finalmente una vez que el balón llegue al último todos los niños se ponen de pie y lo pasaran por en medio de las piernas hasta que llegue al primer participante.

<b>Evaluación</b>	<b>Valoración</b>		
<b>Indicadores de logro</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En Proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Realiza movimientos con sus brazos y piernas (arriba, abajo, derecha, izquierda) logrando pasar el balón.			

### Actividad # 34

**Nombre:** Guerra de globos

**Objetivo:** Correr sin dificultad sin dejarse reventar el globo que se encuentra atado en el tobillo de cada niño.

**Edad:** 4 a 5 años




**Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** globos, lana

#### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Se amarrará un globo a cada niño en el tobillo, le explicaremos que no tiene que dejarse pisar ya que se reventará, el niño tiene que aplastar el globo a los demás sin que te exploten el de él, tendrá que correr para alcanzar a reventar el globo del compañero. El último que quede con el globo sin ser reventado será el ganador.

Evaluación	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Indicadores de logro			
Corre sin dificultad evitando que le revienten el globo que está atado en su tobillo.			

### Actividad #35

**Nombre:** El platillo volador

**Objetivo:** Trabajar la fuerza de los brazos a través del lanzamiento

**Edad:** 4 a 5 años    **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** platillos, cartón decorado, cinta, bloques.

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Organizamos al grupo, se ubicará a los niños en fila, uno tras otro, detrás de la línea de partida, al extremo de la línea habrá una canasta con platillos, de uno en uno cada niño va a tomar un platillo de la canasta, a lo que la docente mencione que pueden iniciar, el primero en salir tendrán que pasar saltando por los bloques que se encuentran en el suelo con los dos pies seguidamente una vez que terminen de cruzar ese obstáculo, tendrán que lanzar el platillo y tratar de ver que entre en el cartón mágico.

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

### Actividad # 36

**Nombre:** El cocodrilo

**Objetivo:** Trabajar fuerza de brazos y piernas mientras el niño reptar o se arrastra por el suelo.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 30 minutos

**Materiales:** Cinta

#### Procedimiento:


Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Realizamos un ruedo o círculo con todos los niños. Elegimos a un niño que sea el cocodrilo y el resto rodeará al cocodrilo.

Entonces les decimos a los niños, un cocodrilo está echado en el suelo y tiene hambre necesita comer, cada jugador que está rodeando al cocodrilo lo tocará sin miedo con la mano o un dedo.

Cuando la docente mencione el cocodrilo está despertando se arrastrará hasta poder tocar a un participante.

El niño que es tocado por el cocodrilo tendrá que ir saliendo, el juego termina cuando todos fueron tocados o caso contrario se rinda el cocodrilo.



Evaluación	Valoración		
Indicadores de logro	Iniciado	En proceso	Adquirido
Repta con los brazos y piernas en el suelo por sí solo, desplazándose libremente.			

### Actividad # 37

**Nombre:** Mi mochilita saltarina

**Objetivo:** Realizar saltos coordinados con los dos pies intentando que las pelotas salgan de la mochila.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** Mochilas de cartón, pelotas, cinta

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Dividiremos al curso en dos grupos ubicándolos en fila, colocamos una cinta en la mano de color rojo al primer grupo y una cinta de color amarillo al otro grupo,

Colocamos la mochila en la espalda del niño luego le pediremos que salte las veces que sean necesarias hasta que logre sacar una pelotita de la mochila, luego entregara la mochila al otro compañero le pediremos que salte otra vez para que saque otra pelotita.

El equipo que termine de sacar todas las pelotitas de su mochila será el ganador.

Evaluación	Valoración		
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los dos pies intentando que las pelotitas salgan de la mochila.			

### Actividad # 38

**Nombre:** Atrapa la cola del dragón

**Objetivo:** Trabajar la velocidad a través de los desplazamientos que realiza para no ser atrapado.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 25-30 minutos

**Materiales:** mascara de dragón.

Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Antes de empezar con la actividad realizamos ejercicios de calentamiento, luego veremos algún voluntario que quiera ser la cabeza del dragón o caso contrario la docente lo deberá elegir, el resto de niños se ubicaran detrás de la cabeza colocando sus brazos en los hombros del compañero uno tras otro, el ultimo que quede de la fila será la cola del dragón. Todos los niños deberán agarrarse fuerte.

Entonces la cabeza del dragón empezara a correr porque quiere atrapar la cola, la cola tendrá que esquivarse para evitar ser cogido, ya que si lo es el siguiente niño tendrá que ser la cabeza, el juego terminara cuando todos ya fueron atrapados.

Evaluación	Valoración		
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza por el espacio mientras corre de un lugar a otro, gira su cuerpo evitando ser atrapado.			

### Actividad # 39

**Nombre:** Sabuesitos

**Objetivo:** Trabajar el desarrollo motor grueso por medio de los sentidos.

**Materiales:** Mascaras en forma de perros sin espacios para ver, Frascos, Esencias.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 25 minutos

**Procedimiento:**

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Preparar mascararas con forma de perro, pero que los ojos tengan cubiertos. Ubicar en el suelo diversos recipientes con sustancias que posean diferentes aromas, los niños deberán agacharse y tomar la forma de un perito hasta encontrar un recipiente se les puede pedir que los niños perciban el contenido de los recipientes para ver si los reconocen y los pueden nombrar. El juego termina cuando el niño haya descubierto todos los recipientes.

Evaluación	Valoración		
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza en el espacio con los brazos y piernas mientras busca el objeto.			

## Actividad # 40

**Nombre:** El Rey Manda

**Objetivo:** Lograr que el niño salte, brinque que puede gatear sin dificultad.

**Edad:** 4 a 5 años      **Tiempo:** 35 minutos

**Materiales:** Ninguno

### Procedimiento:

Al inicio de la actividad se dará el saludo de bienvenida a todos los niños.

Vamos a formar un círculo con todos los niños. Explicaremos al grupo que la orden del Rey es la que todos deben hacer, debemos escoger a un participante para que sea el Rey, el rey deberá dar consignas para ejecutar los diversos movimientos, por decir: el rey manda que salten como un canguro, el rey manda que se arrastren como un cocodrilo, el rey manda que caminen como perros, entre otras, el niño que empiece siendo rey solo puede dar 5 consignas, de ahí se dará el paso a otro niño para que sea rey. El juego termina cuando todos hayan sido reyes.

Evaluación	Valoración		
Indicadores			Adquirido
Salta, corre, brinca, gatea, etc., de acuerdo a la consigna.			



k. ANEXOS

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 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO  
ENCANTADO UBICADO 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:**

Diana Carolina Quizhpe Chimbo

**Loja - Ecuador**

**2019 - 2020**

**a. TEMA**

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL CASTILLO ENCANTADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020.

## **b. PROBLEMÁTICA**

Al mundo de hoy si tan solo le echamos un vistazo, nos tocaría enfrentarnos a una verdad incómoda pero cierta, donde los niños por el simple hecho de haber nacido en un país, en una comunidad o pueblo en determinadas circunstancias de pobreza, están en peligro y llegan a ser los principales afectados. La UNICEF (2016), menciona:

Que para el 2030 existirán 60 millones de niños sin escolarizarse, aunque la Convención sobre los Derechos del Niño nos dice que todos los niños y niñas tienen derecho a asistir a la escuela y aprender desde la primera infancia, para que se dé cumplimiento a este derecho debe existir la equidad ya que muchas veces no son tomadas en cuenta las personas más vulnerables, y lamentablemente los niños son los más afectados desencadenándose así muchos problemas entre ellos problemas motrices. (p.18)

Los problemas de motricidad gruesa pueden afectar a cualquier persona sin tener en cuenta los aspectos económicos, políticos, sociales y educativos, según Ortiz (1999), consultor de la UNICEF para Colombia, menciona que: “además de la maduración biológica, es necesario la actividad física y la interacción con el medio para que se dé un buen desarrollo integral”, (p.10)., teniendo en cuenta que el desarrollo humano es todo un sistema, donde la motricidad gruesa forma parte de este sistema y no puede ser dividido, por lo que esto va a permitir a las personas moverse, conocer el mundo que les rodea y ayudar a establecer contactos sociales.

Franco (2009), menciona que existen diversas causas que pueden afectar el desarrollo normal de la motricidad gruesa entre estos tenemos: factores genéticos, ambientales, complicaciones durante el embarazo o el parto; algo muy interesante de destacar la importancia de la estimulación externa y el movimiento que se le brinde al niño, permitiendo convertir su actividad cerebral en estímulos para la generación de conexiones neuronales

La Organización Mundial de la Salud, (2015) señala que:

Más del 50% de los niños menores de 6 años no se encuentra estimulada su parte motriz, por lo que se puede producir una alteración en su esquema corporal, además se detalla que la falta de estimulación temprana ocurre en áreas rurales debido a la poca información que tienen los padres. (p.6)

Nuestro país no se aleja de esta situación ya que, en una investigación realizada por Albán (2018), “Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativas en la ciudad de Quito comprendido en edades de 2 a 4 años”, menciona que para el niño el movimiento motriz puede darse en el medio donde se desarrolla ya que mientras más se estimule la parte motriz mejor se irá perfeccionando los movimientos motrices como coordinación y equilibrio.

Cabe mencionar que en las universidades de nuestro país Ecuador, existen proyectos donde se resalta la importancia de estimular la parte psicomotriz del niño debido a que ésta es la base que le permitirá al infante conocer, explorar el mundo que le rodea, crear autonomía, participar de diferentes actividades como: correr, saltar, bailar, entre otros, todo infante, desde que nace debe recibir estímulos externos que le permitan explorar su entorno, adquirir destrezas y habilidades de una manera natural para así entender lo que sucede a su alrededor.

A nivel local se ha podido observar niños con problemas motrices mismos que han derivado en otras dificultades como: bajo rendimiento escolar, problemas para buen desarrollo social y personal ya que al darse cuenta que padecen esta dificultad de coordinación y equilibrio los infantes no quieren participar en actividades recreacionales como jugar, saltar, bailar por temor a fallar y ser motivo de burlas.

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.

Son varios los centros infantiles en donde se observan niños con problemas de motricidad gruesa; uno de ellos es el centro de educación inicial El Castillo Encantado, donde resulta común encontrar a pequeños con problemas como: dificultad para controlar los músculos del cuerpo, mantener el equilibrio para adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos, por lo ende buscamos mejorar estos problemas a través del juego infantil.

Con lo anteriormente mencionado y en vías de buscar una solución al problema se planteó la siguiente interrogante **¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial El Castillo Encantado ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La Universidad Nacional de Loja, ante los diversos problemas que muestran los niños en su desarrollo motriz, han propiciado la formación y los conocimientos científicos técnicos necesarios para aplicar la teoría en la práctica profesional, así mismo dando la información necesaria que aporte a las soluciones de los mismos.

El presente proyecto investigativo busca dar pautas que permitan estimular y mejorar la parte motriz gruesa del párvulo logrando así desenvolverse sin prejuicios, temores e inseguridades ante la sociedad y que mejor hacerlo a través del juego infantil.

Dentro de la educación el juego y la motricidad juegan traen consigo múltiples beneficios debido a que el juego es un elemento motivador que facilita el aprendizaje, el crecimiento y la maduración en el párvulo permitiendo también que se sienta bien y se exprese con libertad, se relacione socialmente con otros y en grupo, adquiera responsabilidades y capacidad de juicio, se integre en el mundo adulto, conozca características de su propia cultura, transforme la realidad y explore el mundo que le rodea, desarrolle la imaginación y la creatividad.

Se ha demostrado a través del tiempo que el individuo necesita de actividades recreativas puesto que las mismas ofrecen oportunidades de diversión y distracción, he aquí hemos visto la importancia de propiciar información acerca del juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa de los infantes.

Finalmente, este proyecto investigativo es factible puesto que cuenta con abundante información que se puede recabar en libros, revistas e internet.

#### **d. OBJETIVOS**

- **Objetivo General**

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial El Castillo Encantado ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019 - 2020.

- **Objetivos Específicos**

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

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

#### **Concepto de motricidad**

La etapa infantil es el período más corto del tiempo pero donde se dan los cambios más importantes del niño, así lo menciona Domínguez (2013), a través del movimiento el niño integra los datos sensitivo sensoriales que le van a permitir adquirir la noción de su cuerpo y la determinación de la lateralidad, estructuras que aseguran la estabilización del universo vivido y una mejor adaptación a las exigencias de los aprendices escolares básicos, es ahí donde podemos relacionar la educación psicomotriz con la concepción del desarrollo psicológico debido a que la causa del desarrollo se debe a una buena interacción activa del niño con su medio con el ambiente que lo rodea y que genera una buena adquisiciones del niño en los diferentes ámbitos de su conducta, es decir en las áreas afectivas, social, cognitiva, etc.

Hablar de la mente y el cuerpo es hablar de la psicomotricidad, debido a que todo movimiento que realiza el hombre es psicomotriz; el niño desde que nace se expresa ya sea a través del llanto, la sonrisa, el pataleo, el gorgoreo, etc., asimismo la madre puede diferenciar a un hijo de otro como por ejemplo el hijo mayor se movía más en el vientre que el menor o viceversa al igual que cuando el niño está en proceso de aprender hablar su lenguaje lo acompaña con gestos.

Borges y Rubio (2013) mencionan que “la motricidad gruesa es un procedimiento de aprendizaje que contribuye a la formación del esquema corporal, a través de movimientos corporales” (p.32). El aprendizaje se da a través de una madurez motriz que ejerce el cuerpo



a través de movimientos espontáneos, dirigidos o libres durante una experiencia vivencial de juego.

La utilización del término motricidad no debe obedecer a una simple sustitución de denominaciones. El niño explora y descubre el mundo que lo rodea a través de los movimientos que realiza, por eso es importante que exista una buena estimulación del esquema corporal para que los problemas no se vean reflejados más adelante cuando el niño se encuentre en la etapa escolar ya que si analizamos el proceso de aprendizaje de la lectoescritura podemos ver que aquí intervienen otras capacidades que se pueden ver afectadas como: capacidad de organización espacio- temporal, capacidad de inhibición y control neuromuscular, capacidad de visión y transcripción de izquierda derecha, capacidad de atención, percepción visual y memoria, independencia segmentaria y coordinación óculo manual; por lo que estas capacidades implican otras como por ejemplo dificultad para mantenerse en equilibrio, coordinación de movimientos, lateralidad, respiración, etc (Pradillo, 2007).

### **Concepto de motricidad gruesa**

La primera infancia es la edad perfecta donde los más pequeños encuentran en su cuerpo y en sus movimientos las principales rutas para entrar y ponerse en contacto con la realidad que los envuelve y de esa manera adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo donde se encuentran creciendo y desarrollándose, además cabe señalar que es importante el desarrollo de estas habilidades motoras ya que nos van a permitir realizar las actividades que hacemos día a día, sin los movimientos gruesos sería difícil realizar los movimientos motrices finos, mientras más pronto se detecte y se trabaje en las dificultades motricidad gruesa menores van hacer las causas.

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo (Morán, 2017, p.10).

El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos.

La coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación (Caminero, 2006).

### **Importancia de la motricidad gruesa**

Wallon (como se citó en Garófano, Guirado, Cuberos, Ruz, y Martínez, 2017), fundamenta su teoría principalmente en relación con el propio cuerpo, donde nos menciona que la motricidad es una condición necesaria para todo tipo de diálogo, ya sea para la comunicación madre-hijo, en los primeros años de vida, o para ir descubriendo el mundo posteriormente.

La importancia de la motricidad para el aprendizaje es significativa puesto que el niño se manifiesta o comunica a través de todo el cuerpo, percibe la realidad externa y experimenta y aprende mediante este, siendo el movimiento un instrumento imprescindible para ello.

## **Desarrollo de la motricidad**

A la edad de cuatro a cinco años el esquema que el niño ha asimilado de su propio cuerpo aún es muy imperfecto. Apenas si está comenzando a distinguir en el lado derecho y el izquierdo, muestras que Cultural (2001) menciona que:

Hasta los 4 años por lo general el crecimiento del sistema muscular guarda bastante proporcionalidad en el conjunto del sistema corporal. Se ha calculado que casi el 75% del peso que aumenta un niño a lo largo del quinto año corresponde a este incremento de masa muscular (p.8).

Para trabajar la motricidad gruesa en la etapa infantil, es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. Estas acciones son las que llevan a los niños o niñas a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza.

Se ha comprobado recientemente que en los primeros años es recomendable las clases y actividades físicas ya que enriquecen la vida de los niños tanto en el desarrollo físico, social y cognitivo. En ninguna otra etapa de la vida es tan importante la educación física como en los años preescolares (Morán, 2017, p.15).

Cuando nace, un niño se encuentra en un medio muy distinto del medio donde estaba antes: pasa de un medio acuático a la experiencia de la tierra con la fuerza de la gravedad. Este hecho le supone un gran reto: el mantenerse en equilibrio.

## **Etapas de la motricidad gruesa**

Montesdeoca (2015) menciona que en el período comprendido entre los 0 a 6 años, el niño a va a ir atravesando una serie de etapas:

- 0-3 mes: Controla la cabeza
- 4 meses: Conserva la cabeza erguida cuando son alzados, controlando el cuello.

Agarran objetos y se los pasan de una mano a otra.

- 5 meses: Mantiene erguido el tronco
- 6-7 meses: Es capaz de sentarse sin ayuda, y empiezan a explorar los alrededores por iniciativa propia, se inicia el gateo.

- 8-9 meses: Son capaces de ponerse en pie agarrándose de la mano de alguien o de otro apoyo. Realizan la pinza con los dedos.

- 10-11 meses Se pone en pie sin apoyo.

- 12 meses Adquiere la marcha.

- 14-24 meses Perfeccionan la marcha, adquiriendo seguridad en sí mismos. El control de la mano se hace más preciso pudiendo construir una torre de dos cubos.

- 24 meses-3 años. Sube escaleras, corre, salta, puede balancearse sobre un solo pie, saltar a la pata coja. Puede copiar un círculo con bastante precisión.

### **Ejercicios de motricidad gruesa**

Es importante anotar que por medio de las actividades motoras y, en especial, por intermedio de las experiencias motrices globales, el niño procesa toda su información visual y adquiere al mismo tiempo la capacidad de ensayar la coordinación y la correlación entre las variadas experiencias e informaciones.

### **Aspectos importantes que influyen en el desarrollo motor**

El desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Mateo y Sáez (2010) mencionan lo siguiente

“Esquema corporal, lateralidad, estructuración espacio temporal, coordinación dinámica y viso manual, tono muscular, independencia motriz, control respiratorio, equilibrio” (p.6).

### Esquema corporal

Berruezo, (2012) afirma que:

“Lo primero que percibe el niño es su propio cuerpo, la satisfacción y el dolor, las sensaciones táctiles de su piel, las movilizaciones y desplazamientos, las sensaciones visuales y auditivas” (p.11).

El esquema corporal es el resultado de la experiencia del cuerpo, de la que el individuo toma poco a poco conciencia, y la forma de relacionarse con el medio con sus propias posibilidades.

### Lateralidad

Aquino (2009), menciona que “la lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral” (p.16).

El niño desarrolla la imagen de su cuerpo situado en el espacio en el que existen planos distintos como: arriba - abajo, derecha – izquierda, delante – atrás.

### Equilibrio

El infante logra mantener el equilibrio una vez que haya adquirido la independencia motriz, la coordinación y el tono.

El desarrollo y la diferenciación de todos y cada uno de estos componentes que a la vez forman una unidad, es lo que permite al niño adquirir un buen desarrollo motor.

## **EL JUEGO**

## **Concepto del juego**

Resulta complicado definir al juego debido a que es un tema muy amplio, para Llull (2009), lo definió como una actividad natural, que realiza el ser humano, permitiendo principalmente a los niños entender y acercarse a una realidad, a través de las diversas representaciones, el juego siempre estado presentes en todas las culturas y en las diferentes etapas evolutivas, aunque dependiendo mucho de la cultura y la edad del niño se realizan los juegos que nos ayudaran a comprender la sociedad en la que nos encontramos insertos.

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compete, o no, como en el caso de los juegos cooperativos. En el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. Los bebés necesitan jugar para explorar y conocer el mundo que les rodea

El diccionario de la Real Academia Española (2019), en su última actualización explica que el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesear, retozar por entretenimiento. Es decir que al jugar nos divertimos, nos distraemos cuando realizamos las diferentes acciones sobre los objetos o las personas, etc., es así como los niños a través del juego van creando sus propios conocimientos y significados de todo aquello que vive.

Barreiro (2017) menciona que el juego es una actividad propia de la infancia que procesa afectos, deseos y objetos donde el juego tiene una función equivalente a la de los sueños; por lo tanto, se puede decir que el jugar es la representación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc., para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en que vive. Los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla.

## Características del juego

Gómez y Llull (2016), nos mencionan las características más interesantes e importantes del juego:

- **El juego es libre:** Es una actividad que se genera de forma espontánea y autónoma, no es obligada ni mucho menos planificada por el medio externo, suele darse en los tiempos libres creando en los niños sentimientos de tensión y alegría.

- **El juego produce placer:** El juego sin duda crea una acción placentera debido a que existe una serie de conductas que se asocian a esta actividad como, por ejemplo: la risa, la relación social, el hecho de siempre querer ganar, etc., además cabe señalar que los juguetes permiten a los niños desarrollar su creatividad, su imaginación, incrementan las experiencias de aprendizaje, disfrutan de la libertad, y sus relaciones con los demás.

- **El juego implica actividad:** Aunque no todos los juegos necesitan de ejercicio físico porque también hay de razonar, imitar, deducir, etc., el jugador si debe estar psíquicamente activo durante su desarrollo.

- **El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia:** Muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática así podríamos decir que una característica esencial de los niños es que viven y aprenden jugando por lo que debemos permitir que el niño tenga esa libertad de crear e imaginar sus propios juegos, los pequeños deben jugar si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz, además que esto forma parte del proceso de aprendizaje

- **El juego tiene una finalidad intrínseca:** Lo más importante del juego es la participación del mismo mas no el resultado final.

El propio proceso del juego encierra la emoción, tensión y diversión suficientes como para hacerlo atractivo e interesante para el jugador.

- **El juego organiza las acciones de un modo propio y específico:** El juego tiene sus propias reglas, que pueden ser modificadas por los jugadores de acuerdo a sus propios intereses o para conseguir una dosis mayor de satisfacción y diversión.
- **El juego es una forma de interactuar con la realidad:** Ante todo, conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad. Esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito.
- **El juego favorece la socialización:** El juego nos enseña a respetar las reglas establecidas, a entendernos y a relacionarnos con los demás debido a su función integradora, ya que a través el dialogo, la competición y la cooperación, permiten que se faciliten los procesos de inclusión social, además que los mismo pueden ser modificables y pueden ser partícipes los niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc.
- **Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables:** Cada uno de los juguetes son instrumentos de juego donde pueden ser adaptables dependiendo la imaginación del niño por ejemplo un borrador puede convertirse en queso para jugar al chef. Lo esencial es la propia acción lúdica, a la que se pueden agregar o quitar medios dependiendo de la imaginación y la creatividad del jugador.

### **Importancia del juego**

Madrona y Jorge (2016) consideran “Al juego como una herramienta valiosa en la edad infantil ya que ayuda al niño en su desarrollo desde los primeros meses de vida” (p.11).

Es importante el juego ya que esto permitirá al niño divertirse, expresarse libremente, experimentar cosas nuevas, descubrir su personalidad, explorar el mundo que lo rodea, asimismo, desarrollar sus capacidades intelectuales y psicomotrices, relacionarse con otras



personas, desarrollar su creatividad e imaginación y algo muy interesante le permitirá comprender el valor de las normas morales a través de las responsabilidades y capacidad de juicio que va adquiriendo mediante el desarrollo.

La comprensión e importancia del juego en el desarrollo psicológico es parte fundamental del comportamiento humano no sólo en los primeros años de vida sino en todo el ciclo vital.

Los juegos, juguetes y actividades que contribuyen al desarrollo motor del niño de edad preescolar son aquellos que estimulan la musculatura gruesa, juegos que permiten correr, trepar, arrastrarse, saltar, brincar, galopar, todos aquellos que favorezcan y estimulen los más variados desplazamientos Díaz (2007).

Razones para practicar ejercicio con los pequeños conforme el niño va creciendo la práctica de movimientos nuevos amplía la riqueza experimental del niño. De este modo se estimula el desarrollo tanto de los órganos encargados de los movimientos como también de los sentidos debido a que la actividad motriz influye también en el desarrollo psíquico. Toda experiencia de movimiento prepara la base sobre la que se puede desarrollarse los procesos mentales mediante la asimilación de las acciones motrices Muster (2006).

Desde el punto de vista del progreso psicomotor del niño el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

En estos juegos, los niños descubren sensaciones nuevas, coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...) desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal...), estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo, exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades, se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen, etc., van conquistando su cuerpo y el mundo exterior Bañares (2008).

### **Beneficios del juego infantil**

El juego infantil como medio educativo llega a ser un elemento muy significativo para el aprendizaje y desarrollo de los niños porque enriquece la imaginación.

Ramírez (2018) nos menciona los siguientes beneficios del juego:

- Es indispensable para la estructuración del yo.
  - Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él
  - Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.
  - Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.
  - Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta
- mucho en el proceso creativo.
  - Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.
  - Diseño de los juegos

Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso. Los juegos que se sugieren solamente indican un camino que el docente si quiere o no puede seguir o tal vez le ayuden

a idear otras actividades cortas, amenas, diferentes desde todo punto de vista para abordar el proceso sin tanta dificultad. Aunque la experiencia de la autora no está centrada en la educación básica de manera directa, no obstante, ofrece estas alternativas que son factibles de realizar con ahorro de esfuerzo y recursos (Torres, 2002).

### **El juego en la sociedad y la cultura**

López y Vázquez (2018), mencionan que: el juego ha sido algo indispensable en la naturaleza humana y ha formado una parte esencial de la cultura. En todas las civilizaciones, en todas las sociedades, el hombre juega y ha jugado. El juego ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana. Esto es debido a que el juego es una actividad tan común como la búsqueda de alimentos o la propia supervivencia, y por ello se ha convertido en una de las manifestaciones más antiguas de la acción humana.

Desde la Antigüedad el hombre ha buscado formas de entretenerse, competir, y ocupar el rato de ocio mediante juegos. A lo largo de la historia, el juego ha evolucionado a la vez que lo hacía el sentido del trabajo y del tiempo libre, y también las actividades de ocio dominantes en cada sociedad, que vienen influidas por la cultura y los hábitos de conducta.

El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres, conductas o imágenes sociales, y está presente en todas las civilizaciones humanas. En muchas ocasiones se han convertido en rituales iniciáticos o entrenamientos de habilidades a través de los cuales comprender y asumir el sistema de valores propios de la realidad donde se vive.

A través del juego, el niño va aprendiendo aspectos del contexto cultural en que vive, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han edificado sus mayores, también en medio de la broma y el juego. En ese complicado proceso, la actividad lúdica se irá haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego adulto

de la vida, es decir, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más real y auténtico, la mayoría de las veces no tan feliz ni placentero.

Huizinga (2012), un historiador holandés, escribió una obra clásica para los estudiosos del juego llamada *Homo Ludens*, un libro de verdad apasionante donde advierte cómo el juego ha acompañado a la especie humana desde su aparición sobre la Tierra además algo importante que cabe destacar es que se puede negar la belleza, la verdad, etc., pero el juego jamás puede ser negado debido a que el juego, al igual que el deporte, el folklore y las tradiciones, es reflejo de la sociedad en la que se vive (p.66).

### **El juego, en la educación infantil**

Ramírez (2018) destaca el carácter universal y educativo del juego; los niños de todas las razas y países crecen y se educan jugando. Por esta razón, los gobiernos y estados del mundo han querido convertir al juego en una forma de comunicar y transmitir valores e ideas, y también, dada su importancia, en un símbolo de igualdad y de paz, a pesar del sentido competitivo que algunas veces tienen (p.64). El juego estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil.

Existe una conciencia del valor del juego como camino para educar al hombre y como una de las mejores vías para aprender valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades. Mediante él, esperamos que los niños y las niñas cambien, que modifiquen sus comportamientos para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que se vayan adaptando a la realidad y a la vida.

Los educadores sabemos que todos los niños, cuando juegan, aprenden o amplían capacidades como la atención, la memoria o la creatividad, y progresivamente van

desarrollando su inteligencia. Se entrenan en saltar, correr, reaccionar, colocan un cubo encima de otro, ensartan piezas o se convierten en bomberos, doctoras, abuelas, etc.

El niño aprende porque juega y el juego le permite madurar. Si juega a los papás o a las mamás consigue entender mejor lo que pasa en su familia, las emociones, la afectividad, las actitudes de los adultos o los comportamientos de otros niños.

Cuando juegan, los niños y niñas no tienen generalmente la intención de aprender, pero somos los educadores los que podemos planificar los espacios para que los niños se capaciten.

Muchos de nuestros conocimientos los hemos aprendido jugando y hemos de estar agradecidos a la imaginación y a las destrezas de los educadores, que nos propusieron las actividades y las tareas adecuadas para que pudiéramos hacerlo con los mejores recursos y materiales.

En definitiva, el juego de los niños en los espacios educativos, como las escuelas infantiles, las casas de niños, los parques, las ludotecas o las bibliotecas infantiles, permiten al educador relacionar el juego al aprendizaje, y facilitar el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social.

Para que el niño madure, modifique conductas, aprenda y consiga hacer perdurar los aprendizajes, necesita practicar y además hacerlo muchas veces. El aprendizaje suele venir como resultado de la práctica y del entrenamiento, y el juego permite generar las rutinas que llevan al desarrollo de capacidades.

El juego ha sido instrumentalizado con fines educativos en varias ocasiones. Serkín (2016) menciona que: una de las formas más habituales consiste en utilizar el juego como elemento de motivación para hacer más ameno o para facilitar el aprendizaje por lo tanto se

necesita de una planificación y ejecución y es allí donde el rol de la maestra se torna indispensable.

El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, porque niño se entrega a él con toda su espontaneidad y entusiasmo. Si el niño no juega, es difícil que aprenda. Todas las corrientes psicológicas y pedagógicas modernas coinciden en afirmar que, para el niño, el juego es una necesidad vital que le ayuda en su proceso de desarrollo. Por consiguiente, una de las grandes finalidades de la Educación Infantil será posibilitar que el niño juegue, ofreciéndole los recursos necesarios para que pueda hacerlo bajo unas condiciones positivas, placenteras y saludables.

### **Juegos educativos a nivel parvulario**

Estos juegos pueden realizarse ya sea fuera o dentro del aula según como el docente considere realizarlo; algunos de ellos a más de estimular el sentido gregario favorecen el desarrollo de ciertas aptitudes que poco a poco irán adquiriendo los parvularios.

Reyes (2009) nos dice que la mayoría de estos son rondas pequeñas, juegos con trabalenguas muy cortos, de imitación, de movimientos físicos, el orientador tiene que adaptar el tipo de juego a las posibilidades físicas y psicológicas de los niños para que exista el suficiente interés y colaboración.

El juego como herramienta educativa son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. (López y Vázquez, 2018).

## **Tipos y clases de juegos**

Como hemos podido ver la importancia del juego en el desarrollo del niño. Rubiales, Ortega, y Rubiales (2010), nos mencionan que: “Los diversos autores como Piaget, Freud, Vygotsky, etc., consideran al juego como una ficha indispensable en el desarrollo del niño tanto de manera individual como grupal” (p,18).

Hay que tener muy en claro los diversos tipos de juegos y cuáles son las utilidades de cada uno para después aplicarlos de acuerdo a las diferentes edades.

Zamorano, Gil-Madrona, y Prieto-Ayuso (2018), mencionan la clasificación sistémica de juegos y deportes, responden a características comunes de lógica interna. Como podemos citar los siguientes:

- **Juegos psicomotores** sin presencia de interacción motriz entre los jugadores. (p. ej., juegos de lanzamientos, saltos, carreras, prácticas motrices de expresión motriz...).
- **Juegos cooperativos** presentan interacciones de ayuda mutua entre los participantes respetando cada decisión de grupo
- **Juegos de oposición** en los que los participantes establecen interacciones motrices adversas con los demás actores llevando acabo estrategias motrices para obtener el éxito en las respuestas.
- **Juegos de cooperación-oposición** en los que existe presencia de compañeros y también de adversarios. Cada grupo une fuerzas y crea estrategias para superar a los rivales.

## **Juegos según la edad**

Cada dominio de acción motriz se puede realizar con o sin competición, es decir, con o sin victoria final, y sus principales características se definen a continuación Lagardera y Lavega, (2004) señalan que:

Teniendo en cuenta a la conocida clasificación de Piaget, Urdiales Escudero y otros que clasifican la aparición de juegos a partir del nacimiento del niño, tendremos en cuenta la siguiente clasificación:

- **De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores**

Este período la inteligencia del niño es fundamentalmente práctica, ligada a lo sensorial y a la acción motora.

El niño en esta etapa realiza juegos basados en movimientos que repite constantemente y que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos, encontrando en ello satisfacción y placer. En este período son comunes los juegos del niño en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos...), pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecos y peluches, conduce carritos, etc.

- **De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción**

En esta etapa se muestra la importancia del juego individual, en un momento en el que niños y niñas escapan de la realidad que les envuelve, siendo que a través del juego tratan de acomodarla a sus necesidades y gustos. Es de esta forma como desarrollan juegos de imaginación y de ficción. En este período, niños y niñas utilizan objetos para “convertirlos” en otros elementos: una escoba en un caballo, debajo de una mesa como una casita, etc.,

Hay que manifestar, finalmente, que con estas actividades niños y niñas comienzan a hacer uso de la capacidad de simbolización, de extrema importancia en el futuro, pues es la base de su desarrollo intelectual y afectivo.



- **De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico**

El juego simbólico suele considerarse como el más típico y el que reúne los caracteres de juego en forma más sobresaliente. Es el juego por excelencia de la edad de la Educación infantil y marca el apogeo del juego infantil.

Una nota muy característica y muy estudiada por la psicología evolutiva es que niños y niñas pasan del egocentrismo a los juegos colectivos, transformándose, al mismo tiempo, en trabajo interesante, satisfactorio e intenso.

- **De 7 a 12 años: el desarrollo de los juegos de reglas**

En este sentido, la primera aclaración que puede hacerse es que, aunque los juegos de reglas aparecen en la etapa anterior, en la horquilla de edad relativamente amplia definida, sobre todo teniendo en cuenta lo rápido que es el desarrollo en esa etapa, su consolidación tiene lugar a partir de los 6 o 7 años, perdurando como conducta lúdica toda la vida del sujeto.

Los juegos de reglas, por otro lado, se estructuran en función de unas reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto, o propuestas por los propios jugadores, reglas que deben seguirse para la buena marcha del juego.

Los juegos más representativos que se evidencian a esta edad son: canicas, cartas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, etc.

Más tarde, entre los 9 y los 12 años, niños y niñas viven una época tranquila en la que valoran enormemente el compañerismo y los amigos, cierta forma de relaciones en donde también empieza a haber desavenencias, liderazgos, riñas, etc., muy propias de esta etapa.

Paulatinamente, niños y niñas se irán acercando al descubrimiento de las reglas que gobiernan la realidad, la cognoscitiva o la social.

### **Motricidad y juego**

Para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar juegos o actividades que estimulen el cuerpo y así estas acciones son las que van a llevar a los niños o niñas a cambiar la posición de su cuerpo y a controlar su fuerza.

Desde que somos muy pequeños empezamos a trabajar en nuestra motricidad gruesa con actividades como: gatear, girar en el piso o rodar en el parque. Conforme vamos creciendo se van realizando tras actividades que ayudan a trabajar la motricidad gruesa, como lo son: caminar por la calle, correr mientras jugamos, saltar la cuerda o bailar con amigos. Estas actividades exigen de movimientos coordinados y exigen también un trabajo de equilibrio esencial para el desarrollo de la motricidad gruesa.

## **f. METODOLOGÍA**

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

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

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

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

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

### **Técnicas e instrumentos.**

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

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

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

### **Población y muestra**

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

En la presente investigación para establecer el diagnóstico se trabajó con 15 personas, es decir, 14 niños y 1 docente; debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra.

**Tabla 1**

*Población*

<b>Variables</b>	<b>Población</b>
<b>Niños</b>	14
<b>Profesores</b>	1
<b>Total</b>	15

**Fuente:** Secretaria del Centro de Educación Inicial El catillo encantado.

**Autora:** Diana Carolina Quizhpe Chimbo

## g. CRONOGRAMA

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

## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

<b>PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			
<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
Movilización	6	1,80	72,00
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
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	2	20,50	41,00
Material didáctico	-		20,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Derechos de grado	2	80,00	160,00
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	5,00	35,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
<b>IMPREVISTOS</b>			100,00
<b>TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>\$ 982,00</b>

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$ 982,00.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

Arribas, T. L. (2001). *La educación infantil*. Barcelona, España: Paidotribo.

Bañeres, Bishop, Cardona, Coma, Yo, E. I., Garaigordobil, . . . Vida. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas (Venezuela): Laboratorio Educativo. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=BST6QQFtKKwC&pg=PA21&lpg=PA21&dq=VYGOTSKY,+L.S.+\(1982\):+%C2%ABE1+juego+y+su+funci%C3%B3n+en+el+desarrollo+ps%C3%ADquico+del+ni%C3%B1o%C2%BB.+Versi%C3%B3n+castellana+de+la+conferencia++dada++por++Vygotsky++en++el++Insti](https://books.google.com.ec/books?id=BST6QQFtKKwC&pg=PA21&lpg=PA21&dq=VYGOTSKY,+L.S.+(1982):+%C2%ABE1+juego+y+su+funci%C3%B3n+en+el+desarrollo+ps%C3%ADquico+del+ni%C3%B1o%C2%BB.+Versi%C3%B3n+castellana+de+la+conferencia++dada++por++Vygotsky++en++el++Insti)

Bareiro, J. (2017). Dos Interpretaciones sobre el jugar y el juego: de Fred a Winnicott, ¿ruptura o continuidad? . *EL juego y el jugar*, 13.

Bastar, S. G. (2012). *Metodología de la investigación*. Mexico: Red Tercer Milenio. Recuperado de [http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf?fbclid=IwAR1UhBZ5kKnQJOqoTDgSD2Z0FesBVGxNbIqbzsJDVq2BOnnyw\\_6MOvc-zo](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf?fbclid=IwAR1UhBZ5kKnQJOqoTDgSD2Z0FesBVGxNbIqbzsJDVq2BOnnyw_6MOvc-zo)

Borges, M., y Rubio, J. (2013). *Educación psicomotriz como herramienta en el proceso de aprendizaje*. Barcelona: Linos.

Boulch, J. L. (s.f.). *CUATRO HERMENÉUTICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN COLOMBIA*. Colombia: publicaciones memorias\_expo.

Caminero, F. L. (2006). Marco teorico sobre la coordinación psicomotriz. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd93/coord.htm>

Cultural, S. (2001). *Pedagogía y Psicología Infantil. La Infancia* (Vol. Tomo II). Madrid, España: La Infancia.

Delgado, G. M., y Cervantes, D. G. (2010). *MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN*. Mexico: PEARSON. Recuperado de <https://mitrabajodegrado.files.wordpress.com/2014/11/moran-y-alvarado-metodos-de-investigacion-1ra.pdf?fbclid=IwAR3rSvAjCk96Gn9sEyBUFAXnYrhXqYA8ITewzOJH0EEzY9k3iYmWPgpgd4Q>

Díaz, M. D. (2007). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOLÓGICO INFANTIL. 13. Recuperado de <https://journals.copmadrid.org/psed/art/84f0f20482cde7e5eacaf7364a643d33>

Dominguez, D. M. (2013). *Psicomotricidad e Intervención Educativa*. Madrid, España: Psicología Piramide.

Real Academia Española. (2019). *JUEGO*. Recuperado de <https://dle.rae.es/juego>

Fajardo, Z. I., Pazmiño, M. I., y Pazmiño, M. I. (2018). La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo infantil. *Espirales*, 2. Recuperado de <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/229/179>

Garófano, V. V., Guirado, L. C., Cuberos, R. C., Ruz, R. P., y Martínez, A. M. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación inicial. *Revista Digital de Educación Física*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/318101224\\_IMPORTANCIA\\_DE\\_LA\\_MOTRI](https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRI)



CIDAD\_PARA\_EL\_DESARROLLO\_INTEGRAL\_DEL\_NINO\_EN\_LA\_ETAPA\_DE\_  
EDUCACION\_INFANTIL

Huizinga, J. (2012). *HOMO LUDENS*. Madrid, España: Alianza Editorial S.A. Recuperado de <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>

Kliass, S. (2010). El movimiento del niño. *Revista de la Asociación de Centros Educativos Waldorf-Steiner*, 3.

Lisco, J. L. (1992). *La Educación Corporal*. Barcelona: Paidotribo.

Llull, J. (2009). *El modelo lúdico en la intervencion educativa*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia)

López, J. A., y Vázquez, P. G. (2018). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa*. (D. C. Sanchiz, E. L. Meneses, A. H. Padilla, L. M. García, & A. J. Martínez, Edits.) Barcelona: Octaedro. Recuperado de [https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6779/capitulo%20libro%20el%20juego\\_Octaedro\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6779/capitulo%20libro%20el%20juego_Octaedro_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Madrona, P. G., y Jorge. (2016). *Mediacion infantil*. Madrid: Piramides.

Mateo, C. M., y Sáez, S. C. (2010). *DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTOR EN LA ETAPA INFANTIL*. Tolosa: San Sebastián. Obtenido de [http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/38c](http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c)

- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. Mexico: Diana. Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/61160383/La\\_mente\\_absorbente\\_del\\_nino-Maria\\_Monte\\_120191107-1265-tbp71w.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa\\_mente\\_absorbente\\_del\\_nino.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/61160383/La_mente_absorbente_del_nino-Maria_Monte_120191107-1265-tbp71w.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa_mente_absorbente_del_nino.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential)
- Morán, A. M. (2017). DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN ETAPA INFANTIL. *Espirales*. Recuperado de <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/11/32>
- Morán, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias Educativas*, 1-12. Recuperado de <http://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/25/19>
- Munster, O. V. (2006). *Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad*. Barcelona, España: Ediciones Oniro.
- Murcia, J. A., y García, P. L. (2010). EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ EN LA ETAPA INFANTIL. Recuperado de <http://www.deposoft.com.ar/repo/mini%20basquet/juegoinf.pdf>
- Ocampo, M. C. (2017). *MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA*. Costa Rica: UNIVERSIDAD DE COSTA RICA. Recuperado de <http://repositorio.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/76783/Campos%20Ocampo%2C%20Melvin.%202017.%20M%C3%A9todos%20de%20Investigaci%C3%B3n%20acad%C3%A9mica.%20%28versi%C3%B3n%201.1%29.%20Sede%20de%20Occidente%2C%20UCR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ortiz, N. (1999). *ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO*. Colombia: Ministerio de Salud.
- Pradillo, J. L. (2007). *Motricidad. Perspectiva psicomotricista de la intervención*. España: Deportiva, S.L.
- Ramírez, J. F. (2018). *El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo 1* (Vol. 10).
- Reyes, M. E. (2009). *Juegos Educativos Interpersonales para toda Edad*. Quito, Ecuador.
- Rubiales, M. V., Ortega, M. d., y Rubiales, A. M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. ANTAQUERA: INNOVACIÓN Y CUALIFICACIÓN S. L. Recuperado de <http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/copyrights.html/-?1578338028707>
- Sandra Franco. (2009). *1 ASPECTOS QUE INFLUYEN EN LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DEL GRUPO DE MATERNAL: PREESCOLAR EL ARCA*. Caldas: CORPORACIÓN UNIVERSITARIA LASALLISTA.
- Serkín, M. (2016). Reseña del libro Juego y educación infantil. *Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar, de Patricia Sarlé*, 5(10), p.2.
- Torres, C. M. (2002). *EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE*. Mérida, Venezuela: Educere. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- UNICEF. (2016). ESTADO MUNDIAL DE LA INFANCIA 2016. *Una oportunidad para cada niño*, 8.
- Zamorano, M., Gil-Madrona, P., y Prieto-Ayuso, A. G. (2018). *Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física*. 2(Vol. 18), p.23

## Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

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

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

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

Dirección

Fecha de nacimiento

Día		Mes		Año	

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

### SINTESIS EVALUACIONES

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

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

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

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación				Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación			
>1	0	Patea vigorosamente					>1	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.				
1 a 3	1 2 3	Levanta la cabeza en prona. Levanta cabeza y pecho en prona Sostiene cabeza al levantarlo de los brazos					1 a 3	1 2 3	Abre y mira sus manos. Sostiene objeto en la mano. Se lleva objeto a la boca.				
4 a 6	4 5 6	Control de cabeza sentado  Se voltea de un lado a otro  Intenta sentarse solo.					4 a 6	4 5 6	Agarra objetos voluntariamente. Sostiene un objeto en cada mano. Pasa objeto de una mano a otra.				
7 a 9	7 8 9	Se sostiene sentado con ayuda. Se arrastra en posición prona. Se sienta por sí solo.					7 a 9	7 8 9	Manipula varios objetos a la vez. Agarra objeto pequeño con los dedos. Agarra cubo con pulgar e índice.				
10 a 12	10 11 12	Gatea bien.  Se agarra y sostiene de pie Se para solo.					10 a 12	10 11 12	Mete y saca objetos en caja. Agarra tercer objeto sin soltar otros. Busca objetos escondidos.				
13 a 18	13 14 15	Da pasitos solo.  Camina solo bien  Corre.					13 a 18	13 14 15	Hace torre de tres cubos. Pasa hojas de un libro. Anticipa salida del objeto				
19 a 24	16 17 18	Patea la pelota  Lanza la pelota con las manos.  Salta en los dos pies					19 a 24	16 17 18	Tapa bien la caja. Hace garabatos circulares. Hace torre de 5 o más cubos.				
25 a 36	19 20 21	Se empina en ambos pies  Se levanta sin usar las manos.  Camina hacia atrás.					25 a 36	19 20 21	Ensarta 6 o más cuentas. Copia línea horizontal y vertical 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	Camina en punta de pies.  Se para en un solo pie.  Lanza y agarra la pelota.					37 a 48	22	Figura humana rudimentaria I  Corta papel con las tijeras.  Copia cuadrado y círculo.						
	23							23							
	24							24							
49 a 60	25	Camina en línea recta  Tres o más pasos en un pie.  Hace rebotar y agarra la pelota.					49 a 60	25	Dibuja figura humana II  Agrupa color y forma.  Dibuja escalera imita.						
	26							26							
	27							27							
61 a 72	28	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms. Hace caballitos alternando los pies. Salta desde 60 cms. de altura.					61 a 72	28	Agrupa por color forma y tamaño Reconstruye escalera 10 cubo. Dibuja casa.						
	29							29							
	30							30							

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

#### ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad 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 Dos sonidos guturales diferentes. Balbucea con las personas.  4 o más sonidos diferentes. Ríe a "carcajadas".  Reacciona cuando se le llama.					1 a 3	1	Reconoce a la madre.  Sonríe al acariciarlo.  Se voltea cuando se le habla.  Coge manos del examinador. Acepta y coge juguete.  Pone atención a la conversación.						
	2							2							
	3							3							
4 a 6	4					4 a 6	4								
	5						5								
	6						6								

7 a 9	7 8 9	Pronuncia 3 o mas sílabas. Hace sonar la campana. Una palabra clara.						7 a 9	7 8 9	Ayuda a sostener taza para beber. Reacciona imagen en el espejo. Imita aplausos.				
10 a 12	10 11 12	Niega con la cabeza.  Llama a la madre o acompañante. Entiende orden sencilla						10 a 12	10 11 12	Entrega juguete al examinador. Pide un juguete u objeto. Bebe en taza solo.				
13 a 18	13 14 15	Reconoce tres objetos  Combina dos palabras. Reconoce seis objetos.						13 a 18	13 14 15	Señala una prenda de vestir.. Señala dos partes del cuerpo. Avisa higiene personal.				
19 a 24	16 17 18	Nombra cinco objetos.  Usa frases de tres palabras. Mas de 20 palabras claras.						19 a 24	16 17 18	Señala 5 partes del cuerpo. Trata de contar experiencias. Control diurno de la orina.				
25 a 36	19 20 21	Dice su nombre completo. Conoce alto-bajo, grande-pequeño. Usa oraciones completas.						25 a 36	19 20 21	Diferencia niño-niña.  Dice nombre papá y mamá. Se baña solo manos y cara.				

46

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

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación	ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación
37 a 48	22 23 24	Define por uso cinco objetos. Repite tres dígitos.  Describe bien el dibujo.			37 a 48	Puede desvestirse solo.  Comparte juego con otros niños. Tiene amigo especial.	
49 a 60	25 26 27	Cuenta dedos de las manos. Distingue adelante-atrás, arriba-abajo. Nombra 4-5 colores			49 a 60	Puede vestirse y desvestirse solo. Sabe cuántos años tiene. Organiza juegos.	

61	28	Expresa opiniones.							61	28	Hace "mandados".						
a	29								a	29	Conoce nombre						
72	30	Conoce izquierda y derecha. Conoce días de la semana.							72	30	vereda-barrio o pueblo de residencia. Comenta vida familiar.						

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

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

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

**OBSERVACIONES:**





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

**Entrevista dirigida al docente**

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

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

Natación

Computación

Danza

Música

Otros \_\_\_\_\_

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros \_\_\_\_\_

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

TDA

TDAH

Dificultades de concentración

- Dificultades de conducta
- Dificultades de motricidad fina
- Dificultades de motricidad gruesa
- Dificultades en el lenguaje
- Sobreprotección

Otros \_\_\_\_\_

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

- Remitir al DECE
- Hablar con los padres
- Adaptaciones curriculares

Otros \_\_\_\_\_

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

- SI
- NO

¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

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

- Buena
- Regular
- Mala

## ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGS.
<b>PORTADA</b> .....	i
<b>CERTIFICACIÓN</b> .....	ii
<b>AUTORÍA</b> .....	iii
<b>CARTA DE AUTORIZACIÓN</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>DEDICATORIA</b> .....	vi
<b>MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO</b> .....	vii
<b>MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS</b> .....	vii
<b>ESQUEMA DE TESIS</b> .....	ix
<b>a TÍTULO</b> .....	1
<b>b. RESUMEN</b> .....	2
<b>ABSTRACT</b> .....	3
<b>c. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>d.REVISIÓN DE LITERATURA</b> .....	7
<b>MOTRICIDAD GRUESA</b> .....	7
Definición de motricidad.....	7
Definición de motricidad gruesa .....	8
Leyes del desarrollo motor .....	8
Fases de la motricidad gruesa.....	10
Importancia de la motricidad gruesa .....	11
Habilidades de la motricidad gruesa .....	12
Aspectos de la motricidad gruesa.....	13
Componente motor.....	15
Clasificación de las habilidades motrices.....	17
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa .....	17
<b>El JUEGO</b> .....	20
Teoría del juego.....	21
Importancia del juego.....	22

Beneficios del juego .....	23
Características del juego.....	24
Clasificación de juegos.....	26
El juego y el aprendizaje .....	28
El juego en la educación infantil .....	29
Rol que desempeña el docente en el juego.....	30
Juego y motricidad gruesa.....	31
<b>e. MATERIALES Y MÉTODOS .....</b>	<b>33</b>
<b>f.RESULTADOS.....</b>	<b>35</b>
<b>g. DISCUSIÓN .....</b>	<b>38</b>
<b>h.CONCLUSIONES .....</b>	<b>41</b>
<b>i.RECOMENDACIONES .....</b>	<b>42</b>
<b>j.BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>43</b>
<b>PROPUESTA Y GUÍA.....</b>	<b>47</b>
<b>k.ANEXOS.....</b>	<b>128</b>
<b>PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>128</b>
<b>a. TEMA.....</b>	<b>129</b>
<b>b. PROBLEMÁTICA .....</b>	<b>130</b>
<b>c. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>133</b>
<b>d. OBJETIVOS .....</b>	<b>134</b>
<b>e.MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>135</b>
<b>f.METODOLOGÍA .....</b>	<b>154</b>
<b>g. CRONOGRAMA.....</b>	<b>156</b>
<b>h.PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....</b>	<b>157</b>
<b>i.BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>158</b>
Escala Abreviada de desarrollo.....	163
Entrevista.....	168