



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

### **CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

#### **TÍTULO**

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

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

#### **AUTORA:**

Luz Verónica Sánchez Romero.

#### **DIRECTORA:**

Lic. María Soledad Quilca Teran Mg. Sc.

**LOJA - ECUADOR**

**2021**

## CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Teran Mg. Sc.

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

### **C E R T I F I C A :**

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. REINALDO ESPINOSA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., de la autoría de la Srta. Luz Verónica Sánchez Romero. 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, 11 de septiembre de 2020



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

Lic. María Soledad Quilca Teran Mg. Sc.

**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Luz Verónica Sánchez Romero, 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:** Luz Verónica Sánchez Romero.

**Firma:**  Firmado electrónicamente por:  
**LUZ VERONICA SANCHEZ  
ROMERO**

**Cédula:** 1106080003

**Fecha:** 24 de junio del 2021

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

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

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

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

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



Firmado electrónicamente por:  
**LUZ VERONICA  
SANCHEZ ROMERO**

**Firma:**

**Autora:** Luz Verónica Sánchez Romero

**Cédula:** 1106080003

**Dirección:** Época

**Correo electrónico:** [luz.v.sanchez@unl.edu.ec](mailto:luz.v.sanchez@unl.edu.ec)

**Celular:** 0959650103

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

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

**Tribunal de Grado:** Lic. Michelle Ivanova Aldean Riofrio. Mg. Sc. **Presidenta**

Lic. Cisna Piedad Ríos Robles. Mg. Sc. **Primer Vocal**

Lic. Gabriela Estefanía Román. Mg. Sc. **Segunda Vocal**

## **AGRADECIMIENTO**

A mi querida Universidad Nacional de Loja, por brindarme la oportunidad de pertenecer a esta honorable institución, a la Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación, de manera especial a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, a sus autoridades y docentes que por su paciencia, experiencia y sabiduría han sabido enseñar sus valiosos y sabios conocimientos.

A la directora de tesis Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc, por su apoyo, paciencia, confianza y capacidad de guiar mis ideas, por motivar la investigación de esta tesis e incentivar a la constancia y el esfuerzo de la misma.

A las autoridades, docentes y niños del segundo nivel de educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Dr. Reinaldo Espinosa” quienes con su espacio, tiempo y colaboración permitieron la elaboración de esta investigación.

*La autora*

## **DEDICATORIA**

A Dios por bendecirme y darme fuerzas para seguir adelante.

A mis amados padres Elvis Sánchez y Marcela Romero que con su esfuerzo, paciencia y apoyo me han sabido orientar por el camino de la educación alentándome a cumplir mis metas y enseñándome a buscar la superación personal siempre con humildad.

A mis queridos hermanos que son ejemplo de esfuerzo y dedicación, ellos me han motivado a seguir adelante y sentirme orgullosa de lo que soy.

A toda mi adorada familia que me acompañó en este proceso, apoyándome cuando más los he necesitado, han sido el pilar más importante en mi vida tanto a nivel académico como personal, una dedicatoria especial a Molly quien me acompañó cada día de la carrera universitaria.

***Luz Verónica***

## 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 DESAGREGACIO	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Luz Verónica Sánchez Romero  EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. REINALDO ESPINOSA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	REINALDO ESPINOSA	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN.

#### ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. REINALDO ESPINOSA



Fuente: Localización de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa, en la provincia de Loja, cantón Loja. Obtenido de Google Maps.



## ESQUEMA DE TESIS

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

**a. TÍTULO**

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

## **b. RESUMEN**

En el presente trabajo se analizó la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Para lo cual se utilizó el diseño de investigación no experimental y el enfoque de tipo descriptivo, los métodos empleados fueron el descriptivo, analítico – sintético e inductivo – deductivo. Además, se utilizaron como técnica e instrumento de evaluación la entrevista dirigida a la docente de aula y la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz aplicada a los niños. La población estudiada fue de 1 docente y 14 niños entre 4 y 5 años. Los resultados obtenidos indican que un 57% de los niños se encuentra en un nivel medio, un 36% en medio alto y el 7% en alerta. Lo que evidencia que un porcentaje moderado de niños presentaron leves dificultades en el desarrollo de las actividades de motricidad gruesa, concluyendo así el diseño de una guía de actividades orientadas a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa, habilidades y destrezas en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa.

**Palabras claves:** desarrollo, enseñanza, habilidades, juego, motricidad gruesa, niños.

## **ABSTRACT**

The present research work refers to: the general objective of analyzing the importance of games in gross motor skills in children of 4 to 5 years, the research design was non-experimental with a mixed approach, The used methods were descriptive, analytical-synthetic and inductive-deductive, to establish the diagnosis we worked with a sample of 15 people, divided into, 14 children and 1 teacher, as a technique we used the interview directed to the teacher , the instrument applied was the Abbreviated Development Scale (SDA-1) by Nelson Ortiz The population studied was 1 teacher and 14 children between 4 and 5 years old. The results obtained indicate that 57% of the children are at a medium level, 36% are at medium high and 7% are on alert. This shows that a moderate percentage of children presented slight difficulties in the development of gross motor activities, thus concluding the design of an activity guide aimed at strengthening the development of gross motor skills, abilities and skills in children aged 4 to 5 years of the Dr. Reinaldo Espinosa School of Basic Education.

**Keywords:** development, teaching, skills, game, gross motor skills, children.

### **c. INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo de investigación se realizó a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa, situada en la ciudad de Loja, ubicada en el barrio Reinaldo Espinosa, perteneciente a la parroquia sucre, dicha institución posee una educación regular de sostenimiento fiscal, ofreciendo el nivel de educación inicial y educación general básica.

El juego es una herramienta indispensable dentro del proceso de desarrollo del niño porque lo impulsa a explorar el mundo, por ende, las actividades motoras diarias que éste realiza como caminar, saltar, correr, entre otras, deben ser consideradas por parte de los docentes en el periodo escolar como un punto importante para trabajar mediante actividades cotidianas en el aspecto motriz, proporcionando al niño un ambiente y espacio adecuado, garantizando en él un aprendizaje significativo.

Hablar de un problema en la motricidad gruesa es cuando los niños realizan con torpeza o descoordinación algunas de las actividades cotidianas antes mencionadas, estos pueden ser originados por diversas causas como el nacimiento de bebés prematuros, niños con alguna patología, la ausencia de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje y una causa muy común es por falta de estimulación; estos problemas son evidenciados ya sea por el docente o los progenitores que son aquellos que observan el desarrollo del niño diariamente, por ello es importante que se realicen actividades lúdicas que permitan el desarrollo de las habilidades motrices posibilitando que el desenvolvimiento del infante sea el correcto.

En base a los antecedentes mencionados se plantea título del presente estudio: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. REINALDO ESPINOSA UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

Para poder dar solución a la problemática se estableció objetivos específicos con el propósito de profundizar el tema y dar una solución a dicho problema, dichos objetivos son: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, conocer las estrategias que utilizan los docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años y diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

En relación a la revisión de literatura se abordaron dos variables, la primera variable motricidad gruesa se desglosa en concepto, leyes del desarrollo motor, etapas de la motricidad gruesa, importancia de la motricidad gruesa, habilidades motrices gruesas y ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa, la segunda variable hace referencia a el juego, los subtemas que se abordan son la definición, teorías del juego, importancia del juego, características del juego, clasificación de los juegos, juego y aprendizaje, el papel del docente en el juego, juego y motricidad.

Para realizar el presente trabajo el diseño de investigación considerado es no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su respectivo análisis, el enfoque utilizado es de tipo descriptivo porque permitió obtener información sobre las variables de la cual se centra el estudio. Los métodos empleados fueron: el descriptivo que permitió analizar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños; analítico - sintético con el cual se sintetizó la información más importante para la estructuración del marco teórico con temas fundamentales y por último el inductivo-deductivo que ayudó a cumplir con los objetivos propuestos, y establecer las conclusiones que reflejen los datos obtenidos en la investigación

En lo que respecta a la recolección de información se utilizó como técnica la entrevista dirigida a la docente conformada por seis preguntas que permitió conocer la estrategia

metodológica que utiliza dentro y fuera del aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje y como instrumento de diagnóstico se requirió la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz diseñada para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social) la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

El muestreo utilizado fue no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico se encontraba estructurado previamente y constó de 1 docente y 14 niños de 4 a 5 años de la Escuela Dr. Reinaldo Espinosa, a los cuales se aplicó la escala EAD – 1, dando como resultado que un porcentaje moderado de niños se ubican en un nivel medio, evidenciando que presentaron leves dificultades en el desarrollo de actividades de motricidad gruesa.

Concluyendo que para contribuir al fortalecimiento de la motricidad gruesa se considera relevante el diseño de una propuesta alternativa denominada “Jugando juntos”. A su vez se recomienda a la institución la aplicación de la misma ya que se constituye como una herramienta de apoyo que favorecerá al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

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

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

#### **Definición de motricidad**

La motricidad hace referencia a la capacidad que posee el ser humano para realizar diferentes movimientos y gestos la cual permite comunicarse con el entorno, desempeñar variadas funciones vitales y durante los primeros meses transmitir a los padres las necesidades que presentan, dicho de otra manera, es una forma de expresión a través del movimiento natural del cuerpo.

Para Mendoza (2017) la motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades (p.3).

La motricidad es aquel dominio que el ser humano tiene sobre su propio cuerpo ya que es capaz de realizar movimientos intencionados, sencillos o complejos que en su conjunto forman una manera de expresión y comunicación, estos movimientos no son aislados pues cabe recalcar que para ello intervienen varios sistemas, órganos, tejidos y aparatos del cuerpo brindando como resultado acciones activas que determinan un desarrollo motor normal.

Las habilidades motoras no solo contribuyen al desarrollo motor en los infantes, sino que también son importantes para expresar, comunicar emociones y adquirir conocimientos relacionados con su etapa, favoreciendo a que en las primeras etapas de la educación se desarrollen habilidades específicas, así como la expresión de su personalidad y



posteriormente su desarrollo personal y académico. (Moreira, Almeida y Marinho, 2016, p.330). Desde el contexto educativo o social la motricidad es una forma más de enseñanza, ya que mediante movimientos ejecutados con intenciones pedagógicas o lúdicas se favorece al desarrollo de diferentes habilidades y destrezas, permitiendo al ser humano comunicarse a través del movimiento y el gesto.

### **Motricidad gruesa**

La motricidad es la primera capacidad del ser humano, permite al niño potenciar diversas habilidades musculares necesarias para el movimiento general del cuerpo, por lo que la motricidad gruesa para Atuncar y González (2017) refiere:

A la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices (p.23).

La motricidad gruesa se caracteriza por la ejecución de movimientos amplios y complejos que se realizan con todo el cuerpo, estas habilidades musculares son acciones sincronizadas que denotan coordinación, fuerza, equilibrio y rapidez, esta gama de movimientos constituye la base ideal para realizar acciones de forma armoniosa mediante el desarrollo y ejecución de actividades que requieran el uso de variadas habilidades motrices gruesas.

El desarrollo motor grueso se produce en sentido cefalocaudal, y se refiere a los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de control que se tiene sobre este para mantener el equilibrio, la postura y el movimiento, con lo cual se logra controlar la cabeza, sentarse sin apoyo, gatear, caminar, saltar, correr, subir escaleras, etc. (Alva, y otros, 2015, p.567)

El desarrollo motor supone la habilidad de realizar movimientos complejos con las extremidades superiores e inferiores, permitiendo al cuerpo tener mayor soltura al momento de desplazarse, saltar, correr, girar o cualquier otra actividad que suponga habilidades o destrezas motrices gruesas, cabe recalcar que estas acciones se irán adquiriendo, complejizando y mejorando de acuerdo al desarrollo cronológico del niño.

### **Leyes del desarrollo motor**

La evolución motora es el conjunto de cambios que se producen en la actividad motriz de cada ser humano durante su vida de acuerdo al proceso de maduración. En tal sentido Medina y Cruz (2015) expresan las siguientes leyes:

1. Ley céfalo-caudal: existe un control de las partes de su cuerpo a través del control de movimientos desde la cabeza a los pies, siendo de esta forma que empiezan a funcionar las partes superiores antes que las inferiores.
2. Ley próximo distal: las funciones motrices maduran de acuerdo a las zonas más cercanas a la línea media del cuerpo, con lo que es control de los hombros, brazos y las manos.
3. Ley general-específico: hace referencia a aquellos movimientos globales o generales, siendo los mismos localizados, precisos y coordinados. De acuerdo a aquellos movimientos amplios según el desarrollo de una mayor precisión (pp.51-52).

Es necesario tomar en cuenta la evolución del desarrollo motor, puesto que estas leyes juegan un papel fundamental en el crecimiento y progreso de los movimientos del niño, ya que constituye la base del aprendizaje de habilidades y destrezas, evidencia el funcionamiento adecuado de los educandos en cuanto a músculos, huesos e incluso nervios, es decir para constatar en el niño un progreso equilibrado de los movimientos complejos.

### **Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa**

Es importante tomar en cuenta la evolución de la motricidad gruesa en los niños ya que por un lado permite comprender el desarrollo etapa por etapa, por ello Pacheco (2015) mencionan las siguientes etapas:

- Primera: etapa del descubrimiento (0-3 años). Se distingue por el descubrimiento del cuerpo, en el que se logra la primera organización general del infante, en otras palabras, el niño posee un conjunto de reflejos que con el tiempo desaparecerán y que en ciertas ocasiones se tornarán permanentes de por vida.
- Segunda: etapa de discriminación perceptiva (3-6 años). Este paso está dictado por el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas adquiridas previamente. Por ello esta fase es conocida como la “edad de la gracia”, debido a que su actividad es más dinámica, libre y espontánea, siendo aquí también el inicio de la escolarización en donde tiene mayor interacción y relación con sus pares.

Las etapas del desarrollo motor representan un proceso continuo por la cual el ser humano va a adquiriendo habilidades motoras de acuerdo a la edad cronológica en la que se encuentra, dichas habilidades inician de forma descoordinada, simple e incluso involuntarias que, con el paso del tiempo, la maduración biológica y el ambiente se tornaran movimientos

mejorados, complejos y coordinados, estableciendo de tal forma la progresión en el control del cuerpo y sus movimientos.

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

La importancia de la motricidad gruesa se plasma en que la motricidad en educación inicial debe ser una experiencia activa y enriquecedora que permita la expresión emocional y le ponga frente a su medio. Este tipo de motricidad es de vital importancia para el desarrollo integral del niño ya que permite una libre expresión de los movimientos brindándole la oportunidad de desplazarse y explorar el mundo a su alrededor.

Abete (como se citó en Viciano, Cano, Chacón, y Padial, 2017) expone en su trabajo que, basándose en una concepción integral del niño, la motricidad es una disciplina que se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo, el movimiento y de la importancia que tiene tanto para el desarrollo de la persona, como para la expresión y comunicación con el mundo. La autora afirma que la motricidad a través del cuerpo, ayuda al niño en su expresión emocional, pero también en la mejora de los aprendizajes de este y en el desarrollo o evolución de su personalidad, en su autonomía y equilibrio emocional (p. 95).

Su importancia como base para el desarrollo infantil es esencial, ya que para la adquisición de futuros aprendizajes es necesario consolidar las bases de motricidad gruesa, puesto que con dicho desarrollo el niño logrará realizar habilidades avanzadas, permitiéndoles efectuar diversas actividades que requieran de mayor complejidad en sus movimientos como hacer la pinza digital, escribir, ensartar, entre otras.

La motricidad gruesa es fundamental para el niño ya que la maduración del tono muscular permite al infante mantener una postura adecuada para realizar una diversa de gama de movimientos que requieren las actividades motoras (Fajardo, 2018). El aspecto de la musculatura es esencial debido a que influye en el dominio y control del cuerpo permitiéndole al niño realizar acciones cotidianas de la cual requiere destrezas bien afianzadas para lograr tener un desenvolvimiento activo y participativo dentro de su entorno.

### **Habilidades motrices gruesas**

Las habilidades motrices requieren el accionar de todo el cuerpo, este involucra las grandes masas musculares para realizar movimientos complejos tanto con sus extremidades superiores como inferiores, estas habilidades cumplen el papel de ayudar al ser humano a relacionarse con su entorno social o académico mediante movimientos generales que realiza en las tareas de su cotidianidad

Las habilidades motrices son acciones motoras que se producen de manera natural y lleva a tener acciones motrices para el desarrollo futuro del niño ya que es la base en la cual les permitirá a futuro un aprendizaje y un desarrollo positivo en sus actividades físicas (Loli, 2019, p.5).

Las habilidades motoras cumplen el papel de ayudar al ser humano a relacionarse mediante movimientos generales, también crean situaciones que permiten al niño actuar y desenvolverse en su entorno social o académico, llevando a cabo actividades de desplazamientos que por ende involucran los músculos generales del cuerpo como brazos, piernas y dorso.

Las habilidades motrices gruesas son acciones realizadas por las grandes masas musculares del cuerpo, se llevan a cabo de forma natural luego de ser aprendidas por medio de actividades físicas o deportivas (Murgui, García y García, 2016). Dichas destrezas le permiten al ser humano realizar tareas comunes a partir de movimientos complejos como desplazamientos, saltos, giros, etc., que están relacionados con la coordinación y el equilibrio, su ejecución contribuye al aprendizaje de nuevas técnicas, necesarias cualquier actividad física.

Las habilidades motoras que los niños deben alcanzar a los 5 años según Soria y Marchán (2018) son:

- Caminar, correr y saltar en diferentes direcciones.
- Lanzar y golpear pelotas de forma combinada.
- Escalar con coordinación.
- Trepas por un plano vertical (p.4).

Es por medio de las habilidades motrices que los niños adquieren conocimientos referentes a la actividad física y el juego, desarrollando a su vez cualidades motoras que podrán aplicar posteriormente, afianzando su personalidad y su evolución motriz al ejecutar sin dificultad las acciones antes mencionadas, es por ello, que dichas actividades se posicionan como la base para el aprendizaje de ejercicios ya sean deportivos o no.

A lo largo de la infancia el niño va desarrollando y mejorando sus habilidades motrices gruesas mediante ejercicios. Muñoz, Parera y Sánchez (2017) refieren que el niño ira adquiriendo mayor capacidad para controlar sus movimientos, de tal manera que sus habilidades se vaya complejizando, es decir, después de los tres años podrá saltar con ambos

pies, saltará con un pie en línea recta, controlará su velocidad y fuerza al saltar correr o bailar y posteriormente mejorará su capacidad de equilibrio, coordinación y control motor.

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

El contar con actividades que nos permitan reforzar el desarrollo de la motricidad gruesa resulta esencial, ya que contribuye al fortalecimiento de esta y otras áreas, además aporta diversión y facilita la adquisición de nuevos conocimientos mediante los ejercicios que se realicen.

Algunos ejercicios según Gonzabay (2017) son:

- Para trabajar desplazamientos hacemos marchar a los niños pisando fuerte al ritmo de un pandero; que los niños se coloquen en las esquinas y luego desplazarse hacia la parte de adelante y atrás e incluso que también que los niños imiten a un animal.
- Para trabajar relajación motora hacemos que los niños se recuesten en los tapetes y con los ojos cerrados boca abajo, tratar de que identifiquen los sonidos de los instrumentos.
- Para trabajar esquema corporal la profesora señala una parte de su cuerpo y dice el nombre de la parte y los niños repiten; la profesora señala una parte de su cuerpo, mientras que los niños dicen el nombre del sitio señalado, por último, la profesora dice el nombre de una parte del cuerpo y los niños lo señalan en el suyo (p.21)

El ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo motor grueso permite adquirir una funcionalidad en cuanto a diversos aspectos sociales, emocionales y físicos, lo cual facilita el aprendizaje de calidad, el control de las emociones, la interacción entre compañeros, favorece a la memoria y atención, fortalece las destrezas, habilidades motrices y cognitivas, además, enriquece sus conocimientos tanto fuera como dentro del aula.

## **EL JUEGO**

El juego se constituye como la principal ocupación desde que el niño es un bebé, inicia como una manifestación espontánea que se establece al vincularse con su entorno y sus necesidades para comprenderlo, pues al jugar está creando un momento único y placentero lo que supone diversión y por lo tanto bienestar.

El juego es una actividad recreativa importante que ha formado parte del desarrollo de la persona en diversos aspectos, por lo que López y Vásquez (2018) mencionan:

Los juegos 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 (p.3).

Los juegos como actividades recreativas son practicadas en cualquier etapa de la vida de forma libre y amena atribuyendo al niño goce como parte esencial de su desarrollo armónico que le permite entender, conocer, actuar sobre el entorno que le rodea, asumiendo conductas sociales, roles y tomando en cuenta poco a poco las normas dictadas por el medio.

Edo, Blanch y Antón (2016) mencionan que el juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional, en la que el niño o la niña obtienen placer, entretenimiento y alegría de vivir. El juego es una fuente de placer de muy distintas naturalezas: placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa (p.18).



El juego brinda múltiples aportes a los niños ya que contribuye a su desarrollo tanto física como emocional, recalcando también que se lo considera como una estrategia educativa indispensable que aporta al proceso de formación de los estudiantes, es decir en la adquisición de aprendizajes.

Con respecto al juego en la infancia temprana Zúñiga, Azcárraga y Correa (2018) manifiestan:

La niñez y la infancia temprana son etapas en las que el juego se manifiesta como expresión natural del desarrollo de los niños. Este período es especialmente valioso para el desarrollo y manifestación de interacciones lúdicas, pues el niño es un explorador que va descubriendo infinitas oportunidades para crear, representar el mundo y compartir socialmente (p.186).

Desde una perspectiva integral el juego es parte esencial en la expresión y desarrollo humano, ya que requiere de imaginación, conocimientos, habilidades y muchas otras capacidades que le permiten generar actividades placenteras desarrollando aprendizajes en diferentes áreas, asumir roles, adquirir y aplicar valores la cual son primordiales para un adecuado desenvolvimiento en el medio.

### **Teorías del juego**

El juego infantil representa una actividad agradable, libre y dinámica para el desarrollo intelectual, afectivo, social y motor del niño, lo cual existen varias investigaciones que les dan relevancia a las diferentes teorías del juego, entre las que destacan:

- Para Sigmund Freud el psicoanálisis considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los

sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos, a través de la repetición en la actividad lúdica

- Para Jean Piaget la Teoría psicoevolutiva considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta (Gutiérrez, 2017, p.12).

A través de los tiempos se han realizado numerosos aportes acerca del juego, evidenciando que este es un proceso que además de ser dinámico, es una actividad mediante la cual pueden expresar sentimientos y emociones, es decir, perciben el juego como forma de comunicación, por otro lado, dicha actividad surge de forma natural como un medio para que el niño entre en contacto con el entorno que le rodea pues no existe mejor forma de conocer y asimilar la realidad que por medio de esta actividad.

### **Importancia del juego**

Uno de los momentos más agradables que ha vivido el ser humano, es el recordar la etapa de la infancia, en donde el juego tiene un rol protagónico en la cotidianidad de cada niño, puesto que mediante este el infante aprende, experimenta y comprende la realidad que le rodea facilitando la comunicación y las relaciones con su entorno.

El juego como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general, juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La

escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa (Linaza, 2019, párr.17).

El juego es la actividad espontánea que el niño realiza de forma innata, ya que es una necesidad que le permite comprender lo que sucede en el medio social, este además aporta al infante las experiencias necesarias para construir nuevos conocimientos, siendo una herramienta indispensable para el desarrollo social, afectivo y escolar que favorecerán al desenvolvimiento óptimo del niño ante diferentes contextos sociales y académicos.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (UNICEF, 2018, p.7).

El juego en los niños además de ser recreativo adquiere también propósitos educativos, lo cual es fundamental para el fortalecimiento de diversos aprendizajes, incremento de las habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales, por ende, lo convierte en el medio idóneo para el entendimiento de la realidad y el desenvolvimiento en cuanto al ámbito educativo, ya que contribuye al desarrollo de capacidades creadoras, siendo el niño el propio actor de sus conocimientos.

## **Características del juego**

El juego es una actividad libre de acontecimiento voluntario, para que esta actividad sea utilizada de forma eficaz y dinámica se debe tener en cuenta una serie de características que

Lozano (2019) menciona:

- Es una actividad libre y espontánea: contribuye a satisfacer las necesidades de diversión, placer y bienestar en el niño y niña.
- Se auto promueve: es motivador, despierta el interés.
- Tiene función auto educativa: impulsa el aprendizaje, la exploración y el conocimiento de la realidad y refuerza la autonomía de los niños y niñas.
- Tiene función integradora: favorece la interacción social y se puede adaptar a la diversidad de características del niño y la niña.
- Tiene función terapéutica: permite al niño y la niña liberar tensiones, relajarse y autoalimentarse.
- Es una actividad creativa: es innovadora que estimula la imaginación (p.10).

El educador infantil debe tener en cuenta las características del juego para hacer de esta una actividad dinámica que promueva en el niño la libertad, la curiosidad, la creatividad, el placer, la imaginación, el reforzamiento de habilidades y destrezas, además de favorecer el desarrollo de determinadas capacidades que permitirán al niño un desarrollo óptimo en donde este sea capaz de actuar y desenvolverse en diferentes actividades de su entorno social y académico.

## **Clasificación de los juegos**

El juego es una actividad humana libre y espontánea que a través de sus diferentes tipos contribuye a entender que existe una secuencia en el desarrollo de los juegos que va a la par con la etapa evolutiva del niño, por lo que mencionamos algunas categorías según diversos autores.

Piaget (como se citó en Bernabeu y Goldstein, 2016) clasifica a los juegos en función de la etapa evolutiva del niño:

- **El juego motor o de ejercicio:** propio de la primera etapa chupar, aprehender, lanzar, a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores.
- **El juego simbólico:** aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción.
- **El juego de reglas:** es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores (p.49).

El juego en función a cada etapa evolutiva va cambiando, es decir, el niño juega y se expresa de diferentes maneras a medida que este se va desarrollando de acuerdo al estadio evolutivo en el que se encuentra, es por esto que el tipo de juego varía y se complejiza de acuerdo al desarrollo infantil, aumentando consigo diversas habilidades que le permiten desenvolverse en el entorno que le rodea.

Asimismo, Rubiales, A., Rubiales, F., y Ortega (2018) mencionan otra clasificación de los juegos según la actividad que promueve en el niño, estos son:

**Juegos de imitación:** en los juegos de imitación, se trabajan con los niños acciones que deberán reproducir (como saltar como una rana, nadar como peces...), imitar sonidos de la naturaleza y del entorno (como el ruido del tráfico, sonidos de animales, la lluvia) y por último imitar sonidos de roles sociales (como imitar a un policía, a mamá o papá).

**Juegos de memoria:** la repetición es un requisito indispensable para que la memorización sea posible. Es difícil pensar que los niños recuerden un juego sin haberlo repetido varias veces. Existen varios tipos de juegos que desarrollan la capacidad para reconocer experiencias anteriores. Los niños, gracias a su memoria, aprenden los juegos de otros niños o de su educador (pp.51-57).

Los diferentes tipos de juegos son actividades variadas que promueven en el niño la evolución de destrezas y habilidades de imitación, favoreciendo a las capacidades necesarias para poder desenvolverse en la sociedad que les rodea, contribuyendo a su vez a la memoria en cuanto a la adquisición de aprendizajes, conocimientos concretos, reduciendo la distracción y potenciando habilidades cognitivas necesarias para un desarrollo eficaz.

**Juego manipulativo:** para los niños todo es nuevo y atraíble así que manipular objetos es la mejor manera de descubrir que pueden hacer con aquello, corroborando con Estivill (2015) es en este tipo de juego que intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano, ya que se realiza acciones como sujetar, abrochar, agarrar, encajar, etc., pues es a través de este tipo de juego que el niño tiene la posibilidad de comprender su entorno, el funcionamiento de los objetos, su uso, además de contribuir al desarrollo de su imaginación.

**Juegos de construcción:** mediante este tipo de juego y debido a la manipulación de objetos que se realiza es que el niño logra obtener nociones como diferenciar entre grande –

pequeño, largo – corto, del mismo modo, va adquiriendo ciertas habilidades y destrezas para el dominio de una motricidad más compleja, es por ello que Ramos (2018) refiere que estos juegos son actividades de gran importancia para el desarrollo cognitivo del niño, ya que cuando el niño construye con bloques o cualquier otro tipo de objetos, se le está guiando a un nuevo aprendizaje acompañado de creatividad.

**Juego funcional:** este es considerado el primer juego que el niño realiza ya que es el inicio del contacto que tienen consigo mismo y con los objetos de su entorno, ellos solo quieren experimentar por lo que el tocar, agarrar y soltar les resulta fascinante. Para ello Lozano (2019) alude que en este tipo de juego por medio de la repetición al interactuar con su propio cuerpo, objetos o personas es que el niño perfecciona habilidades como el dominio del espacio, la coordinación de movimientos, la coordinación óculo – manual y el equilibrio.

**Juego musical:** constituye una forma de aprendizaje amena con el entorno, ya que prepara y crea un ambiente armónico en donde el niño puede construir su propio conocimiento sin alguna presión, el combinar el juego con la música resulta un hecho fascinante ya que como recurso educativo la mezcla del ritmo con el movimiento contribuye al reforzamiento de las habilidades motrices, por consiguiente Matos (2017) refiere que el juego musical aporta al desarrollo cognitivo, expresivo, emocional y motor, lo cual aporta al niño un progreso integral y equilibrado.

Cabezas y Contreras (2016) mencionan una gran diversidad de juegos que se pueden llevar a cabo en los centros escolares, estos juegos son:

**Juego competitivo:** este es aquel que se identifica por la rivalidad entre equipos o jugadores con el fin de alcanzar una meta u objetivo, se caracteriza por estimular el esfuerzo de superar o ganar un reto poniendo en evidencia las capacidades que desarrollan para efectuar el juego, teniendo como ventaja fomentar el control de las emociones al ganar o perder y como desventaja generar frustración en algún participante tras el juego.

**Juego cooperativo:** es aquel en el que los jugadores deben colaborar en equipo para que la participación en conjunto los guíe a conseguir el mismo fin o meta, en esta clasificación se gana o se pierde en equipo, una de sus ventajas es fomentar la confianza y la empatía ya que cada jugador se pone en el lugar del otro.

**Juego heurístico:** es una actividad en donde los niños interactúan de forma libre con los diferentes materiales u objetos no didácticos que están a su alcance, contribuyendo a que el niño de forma natural y directa, descubra o explore los elementos que se le presentan, fomentando en él la atención y la concentración al manipular el objeto y por medio de los sentidos entender su funcionamiento o papel que posee en el entorno

La diversa gama de juegos planteados son aquellas actividades útiles en el proceso educativo, diseñadas para la aceptación y aprendizaje por parte del niño ya que gracias a su carácter lúdico y dinámico los infantes aprenden de forma espontánea incrementando sus capacidades creadoras, contribuyendo a la percepción de la realidad mediante una participación activa y favoreciendo al desarrollo de diversas áreas de forma íntegra.

**Juego Libre:** esta actividad se contempla como una acción libre, espontánea e innata de los niños que surgen desde su propia iniciativa, cuando los infantes juegan involucran aspectos físicos, mentales y emocionales, corroborando con Contell et al., (2017) refieren



que el juego libre promueve en los niños comportamientos espontáneos, garantizando el conocimiento en sí mismos, en el entorno, los materiales e incluso el conocimiento del contexto en el que trabaja, desarrollando de tal forma interacciones y procesos sociales, resaltando que este tipo de juego no es solo entretenimiento y ocio sino también aprendizaje.

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

El juego constituye la principal ocupación del niño, el papel que cumple en el aprendizaje representa una fuente de desarrollo en sus diferentes áreas a nivel socio – emocional, motor y cognitivo, por lo que para algunos autores el juego y el aprendizaje tiene estrecha relación significativa para el desarrollo del niño.

Para Bruner (como se citó en Medina, 2015) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos” (p.30).

El juego es esencial en la vida de los niños, este representa a un gran aliado en el proceso de aprendizaje debido a que desde temprana edad interactúan con sus pares a través de espacios de aprendizaje donde tienen la oportunidad de intercambiar ideas y a medida que el niño crece sus necesidades se van modificando, siendo por medio del juego que los nuevos requerimientos académicos se van adquiriendo y logrando así, mejorar su desenvolvimiento.

Según Dewey (como se citó en Hernando y Gómez, 2018) “el juego es una actividad inconsciente que ayuda a un individuo a desarrollarse tanto mental como socialmente. Debe ser independiente del trabajo ya que el juego ayuda al niño a crecer en un mundo de trabajo”

(p.29). Por ello, el juego es una necesidad que se constituye como herramienta para que el niño desarrolle diversas habilidades sociales, motoras, cognitivas, afectivas y de acuerdo a su evolución vaya adquiriendo destrezas que le ayudarán a la construcción de múltiples aprendizajes.

### **Aspectos a considerar para planificar un juego**

Es imprescindible considerar que, para llevar a cabo la ejecución de los juegos o actividades planteadas, el docente debe tener en cuenta una serie de características como la preparación de los espacios, el ambiente, tiempo, materiales, entre otras particularidades para lograr que la ejecución o desarrollo del juego sea significativo, placentero y ameno para los niños.

El planificar las actividades se considera importante, ya que se toma en cuenta una gama de aspectos que harán de los juegos acciones dinámicas que los guiarán a adquirir un aprendizaje de calidad. El Ministerio de Educación (2015) refiere que el planificar las actividades le da mayor convicción al trabajo por realizarse permitiendo de tal modo que los niños se desenvuelvan en un ambiente apto, dando paso al desarrollo de diversas habilidades y destrezas.

El planificar el juego le brinda al docente la seguridad para desarrollar las actividades planteadas en un ambiente preparado, la cual favorece tanto al tiempo invertido como a la ejecución efectiva de cada uno de los ejercicios propuestos ya que mediante la planificación de las mismas se contribuye a generar actitudes de cooperación y disciplina.

Alcaide (2018) refiere que para planificar el proceso del juego se debe considerar una serie de aspectos tales como:

- Planificar el juego o la actividad implica plantear un contexto de aprendizaje que permita a los niños alcanzar ciertas metas como el objetivo del juego, se debe ofrecer variedad de actividades para lograr una mayor motivación y dinamismo en la ejecución de las mismas.
- Se debe crear un entorno de aprendizaje participativo en donde los niños actúen de forma activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje tras la ejecución del juego, del mismo modo el docente debe ser consciente que cada niño mostrara un nivel de rendimiento diferente en cada una de las actividades planteadas.

El planificar cada uno de los juegos que se pretende desarrollar propicia un ambiente adecuado y preparado para que el juego se ejecute de forma natural y dinámica favoreciendo al aprendizaje y al desarrollo general, de forma más precisa cada una de las actividades debe ser planificada para favorecer a la organización de las actividades y a su vez desarrollar un conjunto de destrezas seleccionadas por el docente.

### **El papel del docente en el juego**

Es importante saber que el docente cumple un papel fundamental a la hora de realizar un juego con los niños, pues este debe poseer conocimientos sobre lo que va a realizar, debe presentar una actitud activa para hacer del juego un trabajo más dinámico y establecer de forma clara las reglas del mismo.

Para que su rol como docente sea satisfactorio es que siempre innove en los nuevos aprendizajes en base al juego, deben cumplir una planificación, teniendo en cuenta todos los factores que influyen en el desarrollo de cada actividad dirigida como es la edad de los niños y niñas, la claridad con la que se van a impartir el conocimiento, tener una organización adecuada y coherente, tener los materiales adecuados y necesarios, pero lo más importante en el rol del docente es que logre potenciar la actitud lúdica en los niños y niñas (Erazo, 2016, p.23).

Cada juego propuesto por el docente debe llevar consigo un objetivo que aporte al desarrollo del infante, del mismo modo, se debe considerar la integración del docente y los niños en el juego ya que su participación brindará más confianza en la ejecución del mismo, potenciando la experiencia de aprendizaje y despertando así diversas capacidades que serán de ayuda para que este pase de una etapa a otra.

En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre el que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta (Herrera, 2017, p.80).

Dentro de la actividad educativa el docente será el facilitador del conocimiento y de aprendizajes para motivar la participación tanto individual como colectiva de sus alumnos forjando en ellos la responsabilidad de su propio aprendizaje, puesto que la población escolar actual se caracteriza por ser más activa, lo cual facilitará la adquisición de nuevos aprendizajes.

Es importante destacar que dentro de la actividad educativa los docentes deben tener en cuenta una serie de aspectos en la aplicación de los juegos como lo es la planificación anticipada de actividades, la disposición de material adecuado, la orientación en la actividad a realizar y la incorporación momentánea del docente en el juego.

### **El juego y la motricidad gruesa**

Relacionar el juego con la motricidad gruesa parece una actividad interesante ya que no solo se utiliza dicha relación en el ámbito educativo, sino también en actividades de la vida diaria, pues esta contribuye al desarrollo físico, social y emocional, destacando que con el juego se impulsa al fortalecimiento de las habilidades motrices de manera lúdica y espontánea.

Como menciona Viciano et al, (2017):

El juego se considerará como un instrumento de aprendizaje no aislado, que sirve de vehículo para la adquisición de contenidos de cada área, evitando las formas de transmisión de los aprendizajes no adecuados a los intereses y motivaciones de los niños (p.97).

Se destaca al juego como un medio esencial que facilita el aprendizaje de manera activa mediante la realización de diversas actividades y acciones, teniendo en cuenta que contribuye a fomentar en el niño actitudes de colaboración, orden y participación. Dichos juegos forman parte de la cotidianidad del niño lo cual se debe aprovechar para introducir nuevos aprendizajes y perfeccionar los movimientos que integran todo el cuerpo.

En esta línea, Ruiz (como se citó en Ruz y Buñuel, 2016) “confirma que la metodología basada en el movimiento y el juego, respeta la naturaleza del cuerpo y son excelentes medios de educación y de aprendizaje que cualquier tipo de contenido” (p.59).

En este sentido hablamos del juego como una metodología importante para el aprendizaje, ya que se apoya en los movimientos gruesos que el niño ejerce mediante la interacción con su entorno, concibiéndolo como el medio idóneo desarrollar diversas áreas, aportando a su vez en el perfeccionamiento de las habilidades motrices para realizar acciones complejas.

El juego es el lenguaje universal de los niños que va a la par con la motricidad, ya que son elementos que no pueden ser separados. Fernández, Ortiz y Serra (2015) refieren que mediante el juego se puede desarrollar tanto la motricidad gruesa como la fina, afianzando capacidades que hacen que perfeccionen sus movimientos y su cuerpo vaya evolucionando de acuerdo a cada etapa del infante, es de esta forma que el juego se posiciona como el medio ideal para optimizar o agilizar las habilidades y destrezas motrices.

El juego y la motricidad gruesa es uno de los principales aspectos que se contemplan mutuamente, ya que juntos forman una interacción activa y dinámica que reflejan en su ejecución un desarrollo social, afectivo, físico y cognitivo (Varón, D., y Varón, J., 2016). Es por lo antes mencionado que el juego infantil es la actividad indicada para que el niño pueda construir su propio conocimiento mediante el movimiento, la acción y experimentación de cada una de las actividades que ejecute.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

Para la presente investigación se utilizaron materiales básicos como lápices, goma de borrar, carpetas, hojas, computadora, material bibliográfico como libros, revistas, informes, además del uso de los materiales correspondientes a la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) constituidos por formularios para la observación y registro de la información, de la misma manera se usó material estructurado como cubos de madera, cuentas, figuras geométricas, etc, y material no estructurado conformado por un juego de taza y plato de plástico, diversos objetos de reconocimiento, un tubo de cartón, un sonajero, etc.

En el presente trabajo se utilizó el diseño de investigación no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural a fin de establecer el diagnóstico para su respectivo análisis, sin manipulación de ninguna de las variables. Es una investigación de tipo descriptiva porque permitió obtener información sobre las variables de la cual se centra el estudio de investigación como el juego y la motricidad gruesa, así también como en la recolección y descripción de los resultados del diagnóstico

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

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

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

El método inductivo – deductivo ayudo en el análisis de los resultados obtenidos en base a la aplicación de instrumentos sobre el juego y la motricidad gruesa, a su vez se extraen sus conceptos para posteriormente cumplir con los objetivos propuestos y por ende establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejan los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación presente.

Como técnica, se realizó la entrevista dirigida a la docente de aula conformada por seis preguntas que permitió conocer las estrategias que utiliza para el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años y como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, es de carácter abreviado diseñado para evaluar y realizar una valoración global y general de determinadas áreas (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social), la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

La población de esta investigación comprende de 29 niños y 2 docentes del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa, de la cual se trabajó con una muestra de 14 niños y 1 docente. Tomando en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico se encontraba estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.



## f. RESULTADOS

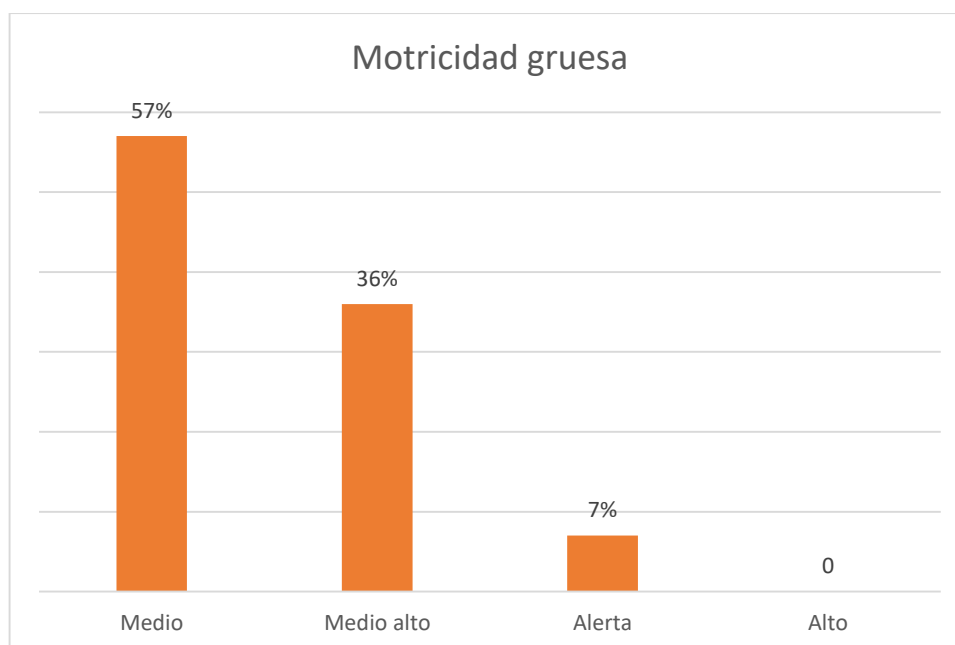
Resultados obtenidos de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz (EAD), aplicada a los niños de 4 a 5 años.

Tabla 1  
*Motricidad gruesa*

Variable	f	%
Medio	8	57
Medio alto	5	36
Alerta	1	7
Alto	-	-
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa.

*Elaboración:* Luz Verónica Sánchez Romero.



*Figura 1*

## **Análisis e interpretación**

Rios y Conde (2018) entienden a la motricidad gruesa como:

Las habilidades que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, de igual modo se refiere a la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Para que los niños adquieran motricidad gruesa juega papel importante la madurez del sistema nervioso y la estimulación que recibe del medio ambiente (p.24).

Con respecto a la tabla 1 y figura 1, se logra evidenciar que el 57% de los niños se ubican en un nivel medio, el 36% en medio, mientras el 7% en alerta.

En referencia a los resultados antes mencionados, estos indican que un porcentaje moderado de niños se ubican en un nivel medio, evidenciando que presentaron leves dificultades en el desarrollo de actividades de motricidad gruesa como hacer caballitos alternado los pies, rebotar, agarrar y lanzar la pelota, saltar con los pies juntos y caminar en línea recta, siendo necesario afianzar esta área mediante juegos o ejercicios que involucren los movimientos gruesos mediante la ejecución de actividades de coordinación, lateralidad, equilibrio y esquema corporal, para lograr que los niños desempeñen movimientos complejos con soltura y seguridad.

## **Resultados obtenidos de la entrevista dirigida al docente de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa.**

### **1. Talleres adicionales**

Los niños reciben el taller de expresión artística ya que mediante el dibujo, la pintura, modelado y otros, ellos pueden plasmar lo que sienten, agregando que este taller contribuye a desarrollar su imaginación y mejorar la comunicación entre compañeros.

### **Análisis e interpretación**

Tras los resultados obtenidos de la entrevista la docente manifiesta que el taller adicional que los niños reciben es expresión artística puesto que permite desarrollar la creatividad mediante diferentes actividades como la pintura, el teatro, el baile, dibujo, canto o entre otros procesos de expresión y manipulación de materiales (Ministerio de Educación, 2014). En este sentido se hace uso del arte como una estrategia metodológica para favorecer al desarrollo de la motricidad gruesa y fina, fortaleciendo en los niños sus habilidades y destrezas ya que se requiere de movimientos sencillos o complejos para ejecutarla, beneficiando así a la imaginación, creatividad y a la adquisición de nuevos conocimientos.

### **2. Metodología utilizada para el proceso de enseñanza- aprendizaje**

Para este proceso se hace uso de las experiencias de aprendizaje fundamentado que la mejor forma para que ellos aprendan mediante el juego libre.

### **Análisis e interpretación**

Del mismo modo, expresa que la metodología que utiliza como estrategia para favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje desde edades tempranas son las experiencias de

aprendizaje, estas hacen referencia a un conjunto de oportunidades, vivencias y actividades, guiadas por el docente en un ambiente preparado, surgiendo del interés de los niños produciéndoles curiosidad, gozo y asombro con la finalidad de construir un aprendizaje profundo y significativo (Ministerio de Educación, 2014). Otra de las metodologías que utiliza es el juego libre y el arte ya que van a la par con las experiencias de aprendizaje, puesto que, el juego libre es una actividad que favorece al desarrollo de la motricidad y por la cual se pretende que el infante experimente, explore y desarrolle habilidades de manera autónoma y por medio de las vivencias compartidas.

### 3. Problemas de aprendizaje en el salón de clase

Los más comunes son problemas en motricidad gruesa y lenguaje.

#### **Análisis e interpretación**

En referencia a los problemas de aprendizaje más comunes en el salón de clases menciona las dificultades en la motricidad gruesa, ya que estos dificultan que los niños se desenvuelvan de manera eficaz en las tareas propuestas, por otro lado, menciona también a las dificultades en el lenguaje lo cual afecta su desempeño en las actividades dictadas, este problema suele ser evidente durante los primeros años del infante por una causa común que es por la falta de estimulación por parte de los padres, por ende es importante que desde edades tempranas se estimule el lenguaje por medio de actividades dinámicas que despierten el interés del niño. Caro y Polanco (2018) describen que las dificultades en el aprendizaje son un problema frecuente de la escuela que al detectarse de manera oportuna deberán tratarse mediante adaptaciones curriculares en el contexto del aula, minimizando las consecuencias con la activa intervención y participación de la institución y los padres.

#### 4. Actitudes del docente frente a los problemas existentes

Charla con los padres ya que ellos con dedicación pueden ayudar a mejorar estos problemas desde casa.

#### **Análisis e interpretación**

Referente a las actitudes que el docente toma frente a los problemas existentes menciona que recurre a charlar con los padres ya que para poder resolver dificultades que el niño presente es importante el compromiso de los progenitores frente a tal situación, por ello se considera fomentar actividades de aprendizaje significativas en la escuela en colaboración de los padres, es decir se necesita la participación tanto de la escuela como de casa. Oñate, Reyes y Henríquez (2016) refieren que en la actualidad la responsabilidad de educar se comparte entre la institución y el hogar contribuyendo de esta manera a generar las condiciones adecuadas para el desarrollo integral del niño, mencionando además que el trabajo compartido que se realice entre docentes y padres fomentará en los niños una buena actitud ante el aprendizaje.

#### 5. Actitudes de los niños en el salón de clases

Desde el inicio se imponen reglas para llevar un ambiente armónico entre pares y con el docente mismo, es decir, mediante el uso de normas, aplicación de valores y la ejecución de las reglas acordadas.

#### **Análisis e interpretación**

En cuanto al compromiso de asumir reglas, la docente expresa que tras el planteamiento de las mismas dentro del aula es importante implementarlas para generar un ambiente apropiado de trabajo, mencionando también que se las debe repasar diariamente para poder

efectuarlas y así contribuir al desarrollo de su autonomía. Buitrago (2018) manifiesta que los acuerdos como compromiso escolar deben generar en el aula un ambiente adecuado de trabajo que contribuya al desarrollo de las habilidades, buena conducta, cortesía entre sus pares, la escucha activa, la empatía, la participación, el trabajo colaborativo, el buen comportamiento y otros, con el fin de aportar al buen funcionamiento de la clase, pues dichas normas se encuentran entrelazadas con lo que sucede en el contexto del aula.

#### **6. Participación de los niños dentro y fuera de su salón de clases**

Dentro y fuera del aula su intervención es buena ya que se impusieron reglas desde el inicio lo cual favorece a su participación y lograr mejorar su desenvolvimiento a futuro.

#### **Análisis e interpretación**

Con respecto a la participación de los niños dentro y fuera del salón de clase su colaboración es buena debido al cumplimiento de las reglas acordadas, lo cual permite que los niños se desenvuelvan en un entorno en donde todos sean partícipes de las actividades. Viera y Ramírez (2018) indican que el establecer acuerdos en el ambiente de trabajo atribuye a que los escolares participen de un entorno armónico y convivan con actitudes de buena conducta y cortesía entre pares, de esta forma los docentes buscan fomentar el uso de valores y compromisos, creando así niños más seguros, dinámicos y participativos. Por tanto, es importante contemplar el tipo de actividades desarrolladas dentro y fuera del aula, los intereses de los niños, el ambiente y el contexto en el que se trabaja.

## **g. DISCUSIÓN**

La presente investigación estuvo encaminada a analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa, para lo cual se encontró que un porcentaje moderado de niños poseen dificultades en la motricidad gruesa, de la misma forma se resalta que la docente utiliza el juego libre como una metodología en donde el infante es guiado por su propio instinto, evidenciando así la importancia que esta herramienta cumple dentro del desarrollo motor del infante gracias a la riqueza de movimientos que representa.

Como primer objetivo específico se planteó: identificar la prevalencia de problemas de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, para lo cual se pudo evidenciar problemas en la motricidad gruesa, siendo el 57% de los niños que se ubican en un nivel medio, el 36% en medio alto y el 7% en alerta, lo cual demuestra que un porcentaje moderado presenta dificultades en acciones como caminar en puntas de pies, lanzar y agarrar una pelota, caminar en línea recta, saltar a pies juntillas, reflejando así el problema presentado, en este sentido Belkis (como se citó en Morán, 2017) declara que la motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente grandes masas musculares del cuerpo de modo que puede cambiar de posición, siendo capaz de mantener el equilibrio, aumentar su fuerza, velocidad, mejorar su coordinación y poco a poco ir desarrollando habilidades que le permitan moverse con mayor precisión y seguridad.

De acuerdo al segundo objetivo planteado: conocer las estrategias que utilizan los docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, se realizó una entrevista que permitió conocer la estrategia metodológica que utiliza la docente para el proceso de enseñanza – aprendizaje, la cual considera a las experiencias de aprendizaje como una herramienta

indispensable para que los niños puedan profundizar sus conocimientos de forma activa mediante escenarios diseñados por el docente, adicional a ello utiliza talleres de arte como medio de comunicación que a través de ciertos ejercicios fortalece la motricidad gruesa, fina, la expresión corporal, la coordinación y la actividad física, siendo conocida también como una actividad de juego libre en donde el infante es guiado a moverse de forma libre por su propio instinto, jugando con su cuerpo o cualquier elemento de su alrededor, Peralta (2015) refiere que la diversa gama de estrategias de enseñanza son el medio idóneo por el cual se brinda una guía pedagógica eficiente, ya que es aplicada por el docente quien busca lo que ha de enseñar y como lo ha de hacer, con la finalidad de interiorizar el aprendizaje del alumno por medio del uso de diversas técnicas, aplicadas con el fin de promover un aprendizaje significativo. Una de las estrategias más ideales es el uso del juego ya que ofrece grandes beneficios en la etapa infantil y por ende se lo debe reconsiderar como una estrategia de enseñanza con objetivos a alcanzar y no como una mera actividad de óseo.

Referente al tercer objetivo específico: diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, para darle cumplimiento, se elaboró una propuesta y guía metodológica, titulada “Jugando Juntos” que consta de 40 actividades y contienen diferentes tipos de juegos la cual se ejecutarán de forma individual o colectiva, en estos se trabajará un previo calentamiento antes de iniciar cada actividad. La guía fue diseñada para los docentes de educación inicial de la escuela Dr. Reinaldo Espinosa con el fin de trabajar habilidades como saltos, equilibrio, coordinación, esquema corporal, etc. Para la elaboración de dicha guía de actividades referentes a la motricidad gruesa, Márquez y Celis (2016) mencionan que el juego es una acción recreativa que se practica a cualquier edad por lo cual contribuye a que el planteamiento de dichas actividades ayuden a resolver situaciones motrices, llevando a cabo una serie de movimientos ordenados sistemáticamente,



con el fin de desarrollar diversas habilidades, destrezas y aptitudes, a través del uso de recursos creativos e idóneos como apoyo para el desarrollo de cualquier tipo de actividad planteada.

## **h. CONCLUSIONES**

- Tras la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD – 1) se identificó que un porcentaje moderado de los niños de 4 a 5 años presentan dificultades en la motricidad gruesa, la cual se ubican en un parámetro de nivel medio.
- Las experiencias de aprendizaje, los talleres de arte y el juego libre son medios centrados en el juego, que incentivan al niño a descubrir nuevos conocimientos de forma activa y autónoma, sin embargo, se debe considerar que el juego se utiliza como actividad de óseo y más no como estrategia con objetivos a alcanzar.
- Para contribuir al fortalecimiento de la motricidad gruesa se diseñó una propuesta alternativa denominada “Jugando juntos” que engloba 40 distintos tipos de juegos infantiles para los niños de 4 a 5 años a fin de mejorar sus habilidades motoras.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Es importante que las docentes evalúen constantemente esta área por medio de la aplicación de diversos instrumentos de evaluación como lo son la Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar de De La Cruz y Mazaira y el Test de evaluación de la habilidad motora de Ortega y Blázquez, puesto que les permitirá conocer el desarrollo y evolución de la motricidad gruesa en los niños y a su vez poder identificar alguna dificultad para poder intervenir oportunamente.
- Que se considere el uso de nuevas estrategias de enseñanza como lo es el uso del juego de forma planificada y dirigida y que a su vez se complementen junto con los talleres de arte y juego libre, ya que aportaran al infante el desarrollo de diversas habilidades físicas, emocionales, sociales y cognitivas.
- A la institución que aplique la guía metodológica “Jugando juntos” basado en diversos tipos de juegos, ya que, se constituye como una herramienta de apoyo que favorecerá al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños en un ambiente preparado y motivador.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Alcaide, J. P. (2018). *El juego de rol como protagonista del aprendizaje en la educación plástica*. (Tesis de pregrado), Recuperado de [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177527/TFG\\_2018\\_Pen%20aAlcaide\\_Jesus.pdf;jsessionid=1F61BF2CF4657953F204C4A6A5BCAD32?sequence=1&fbclid=IwAR10pyprqBiHaNpU7KzxfrdkbZd9OXlJMgbrPk72ZC4\\_wcbkcjK21Vc\\_Dqo](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177527/TFG_2018_Pen%20aAlcaide_Jesus.pdf;jsessionid=1F61BF2CF4657953F204C4A6A5BCAD32?sequence=1&fbclid=IwAR10pyprqBiHaNpU7KzxfrdkbZd9OXlJMgbrPk72ZC4_wcbkcjK21Vc_Dqo)
- Alva, M. d., Kahn, I. C., Huerta, P. M., Sánchez, J. L., Calixto, J. M., y Sánchez, S. M. (2015). Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Publica*, 32(3), 565-573. Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/rins/v32n3/a22v32n3.pdf>
- Atuncar, A. D., y Gonzales, R. C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Virgen de Chapi"*. (Tesis de posgrado), Recuperado de Repositorio Universidad Nacional de Huancavelica: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea, S. A. Ediciones. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=OD1wWj0\\_V6UC&pg=PA47&source=gbs\\_toc\\_r&cad=4#v=onepage&q&f=true](https://books.google.com.ec/books?id=OD1wWj0_V6UC&pg=PA47&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=true)
- Buitrago, A. G. (18 de Febrero de 2018). Construcción de normas: una experiencia desde el clima de aula. *Eleuthera*, 18, 13-30. doi:DOI: 10.17151

- Cabezas, R. B., y Contreras, T. B. (2016). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA*. Madrid: SÍNTESIS, S. A. Recuperado de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Caro, G. M., y Polanco, Á. (Diciembre de 2018). Dificultades de aprendizaje y su incidencia en la adolescencia. *Prisma Social*(23), 367-387.
- Contell, S., Garcia, J. M., y Bello, V. M. (2017). Niveles y patrones de actividad física en sesiones de motricidad infantil basadas en el juego libre. *Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 3(2), 303-322. doi:<https://doi.org/10.17979/sportis.2017.3.2.1891>
- Edo, M., Blanch, S., y Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia* (Primera ed.). Barcelona, España: OCTAEDRO, S.L. Recuperado de <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>
- Erazo, K. G. (2016). “*El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la Unidad Educativa “Hispano América” de la ciudad de Ambato*”. (Tesis de pregrado), Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23357/1/Karen%20Gabriela%20Palacios%20Erazo.pdf>
- Estivill, E. (2015). *Niños descansados, niños felices*. España: Penguin Random House Grupo Editorial. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=x9rABgAAQBAJ&pg=PT82&dq=el+juego+manipulativo+2015&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj0reTk-ODpAhXRgAKHXu5BJ8Q6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20juego%20manipulativo%202015&f=false>

- Fajardo, Z. I. (2018 de Julio de 2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *Revista mensual de la UIDE extensión Guayaquil*, 3(8), 155-167.
- Fernández, Y., Ortiz, M. M., y Serra, L. S. (2015). Importacia del juego para los niños. *Revista ResearchGate*, 1(13), 38-56.
- Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del Juego*. New York. Recuperado de 2020, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Gonzabay, B. k. (2017). *Manual de Ejercicios para el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los Niños de Dos a Tres Años del CIBV*. (Tesis de pregrado), Universidad Técnica de Machala, Machala. Recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/10352/1/ECUACS%20DE00002.pdf>
- Gutiérrez, M. R. (3 de Julio de 2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil*. (Tesis de pregrado), Universidad de Cantabria, Cantabria. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Hernando, P. C., y Gómez, M. d. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón Histórica. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*(40), 23-31.
- Herrera, B. M. (1 de Abril de 2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75 - 88.

- Linaza, J. (26 de Junio de 2019). *El Juego en el desarrollo Infantil*. Recuperado de Researchgate.net:[https://www.researchgate.net/publication/268265700\\_El\\_juego\\_en\\_el\\_desarrollo\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil)
- Loli, S. B. (2019). *Habilidades motrices básicas y la conciencia corporal en niños de 5 años de I.E.I. 01 Año Nuevo – Comas, 2019*. (Tesis de pregrado) Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43462>
- López, J. A., y Vázquez, P. G. (Junio de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo infantil. *Revista Educativa Hekademos*(24), 41-51. Recuperado de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lozano, A. M. (2019). *El juego Infantil y su metodología*. Editex. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Márquez, J. M., y Celis, C. C. (2016). *Casos prácticos en Educación Física: Guía para su resolución* (primera ed.). España: Wanceulen Editorial Deportiva S.L. Recuperado de: [https://books.google.com.ec/books?id=IVnzDAAAQBAJ&pg=PA25&dq=dise%C3%B1o+de+una+guia+para+juegos+motrices&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwiqotfSvzAhU9STABHUK\\_DogQ6AEIMDAB#v=onepage&q=dise%C3%B1o%20de%20una%20guia%20para%20juegos%20motrices&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=IVnzDAAAQBAJ&pg=PA25&dq=dise%C3%B1o+de+una+guia+para+juegos+motrices&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwiqotfSvzAhU9STABHUK_DogQ6AEIMDAB#v=onepage&q=dise%C3%B1o%20de%20una%20guia%20para%20juegos%20motrices&f=false)
- Matos, R. (2017). *Juegos Musicales: Como Recurso Pedaggico En El Preescolar* (Vol. I). (C. I. Platform, Ed.) Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=qMKXtAEACAAJ&dq=el+juego+musical&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiik7ivqcXnAhWlwFkKHZO5DW0Q6AEIbDAI>

- Medina, D. I., y Cruz, N. G. (2015). *Estudio de los Juegos Tradicionales Ecuatorianos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los Niños de 4 a 5 Años de la Institucion Educativa Luis Pasteur de la Parroquia de Guyllabamba*. (Tesis de pregrado), Recuperado de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11234/1/T-ESPE-049408.pdf>
- Medina, M. d. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. (Tesis pregrado), Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Mendoza, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infatil. *Revista Multidisciplinaria de invvestigación*, 1(3), 10. Obtenido de <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/viewFile/11/32>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Ministerio de Educación. (2015). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Guia-Metodologica-para-la-Implementacion-del-Curriculo.pdf>
- Morán, A. M. (Abril de 2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. *Revista Multidisciplinaria de investigación*, 1(3), 8-19. Recuperado de <http://revistaespirales.com/index.php/es/article/view/11/32>



- Moreira, M. S., Almeida, G. N., y Marinho, S. M. (Septiembre de 2016). Efectos de un programa de Psicomotricidad Educativa en niños en edad preescolar. *Sportis. Revista Técnico - Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 2(3), 326-342. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.17979/sportis.2016.2.3.1563>
- Muñoz, M. d., Parera, J. M., y Sánchez, J. F. (2017). *Cuida de mi, claves de la resiliencia familiar*. Madrid: Editorial UNED. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=7rM\\_DgAAQBAJ&pg=PT51&dq=evolucion++DE+La+habilidades+motrices+gruesas+en+los+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjv92wxsjrAhVmplkKHde3B8gQ6AEwAHoECAMQA#v=onepage&q=evolucion%20%20DE%20La%20habilidades%20motrices%20grues](https://books.google.com.ec/books?id=7rM_DgAAQBAJ&pg=PT51&dq=evolucion++DE+La+habilidades+motrices+gruesas+en+los+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjv92wxsjrAhVmplkKHde3B8gQ6AEwAHoECAMQA#v=onepage&q=evolucion%20%20DE%20La%20habilidades%20motrices%20grues)
- Murgui, S., García, C., y García, Á. (2016). Efecto de la práctica deportiva en la relación entre las habilidades motoras, el. *Revista de Psicología del Deporte*, 25(1), 19-25. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2351/235143645003.pdf>
- Oñate, A. S., Reyes, F. R., y Henríquez, V. V. (2016). Participación y expectativas de los padres sobre la educación. *Estudios pedagógicos*, 42(3), 347-367. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000400019>
- Pacheco, R. G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial* (1 ed.). Quito.
- Peralta, W. (17 de Marzo de 2015). El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje. *Revista Vinculando*. Recuperado de [http://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanzaaprendizaje.html?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=feed&utm\\_campaign=Feed%3A+Vinculando+\(Revista+Vinculando\)#vcite](http://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanzaaprendizaje.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+Vinculando+(Revista+Vinculando)#vcite)

- Ramos, V. S. (2018). *Didáctica de la Educación Infantil*. (Editex, Ed.) España, Madrid: Editex, S.A. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=wBVfDwAAQBAJ&dq=Juegos+de+construcci%C3%B3n:+Consiste+en+crear+diferentes+estructuras+utilizando+diversos+materiales:+piezas+de+madera,+formas+geom%C3%A9tricas,+cuerdas,+troncos,+pi%C3%B1as,+cubos,+bloques%E2%80%A6+uti>
- Rios, E. C., y Conde, D. d. (2018). *Juegos Populares Para desarrollar La Motricidad Gruesa En Niños y Niñas De 5 Años De La Institución Educativa "Pomatambo" De Oyolo, Paucar De Sara Sara*. (Tesis de pregrado), Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018-CHOCCE%20RIOS%2cERIKa%20Y%20CONDE%20CONDE%2cDELIA%20FLORES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rubiales, A. M., Rubiales, F. V., y Ortega, M. d. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322\_3 (Segunda ed.). Antequera: IC Editorial. Recuperado de [https://books.google.com.ec/books?id=0V\\_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=El+juego+infantil+y+su+metodologia.+SSC322\\_3&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjz37HU1vfnAhWumXIEHfB7Cv0Q6AEIMDAB#v=onepage&q=El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia.%20SSC322\\_3&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=0V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=El+juego+infantil+y+su+metodologia.+SSC322_3&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjz37HU1vfnAhWumXIEHfB7Cv0Q6AEIMDAB#v=onepage&q=El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodologia.%20SSC322_3&f=false)
- Ruz, R. P., y Buñuel, P. S. (2016). Experiencia de educación para la salud y el consumo a través del juego y la motricidad en Infantil. *Revista de Educación, motricidad e investigación*(7), 55-65. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6045290>
- Soria, M. P., y Marchán, C. R. (Septiembre de 2018). Una alternativa para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños del programa educa a tu hijo. *Revista Atlante:*

*Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-8. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/09/desarrollo-habilidades-motrices.html>

Varón, D. C., y Varón, J. A. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación de Ibagué – Tolima*. (Tesis de pregrado), Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf?fbclid=IwAR3iobCpXTUASdH9L6akn7fe8K0e8DxeaRroXqFM6jE8dexC5IDJvmlL7P4>

Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., y Padial, R. (Julio-Agosto de 2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*(47), 95.

Viera, P. E., y Ramírez, J. d. (2018). Mediación de conflictos en el aula y las relaciones interpersonales-sociales en niños y niñas de educación inicial. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 2(3), 47-56. Recuperado de <http://www.retosdelaciencia.com/Revistas/index.php/retos/article/view/232/132>

Zuñiga, F. C., Azcárraga, M. G., y Correa, M. P. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 1(12), 181-199.  
doi:10.4067/S0718-73782018000100012



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

### CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

#### PROPUESTA ALTERNATIVA



GUÍA DE ACTIVIDADES PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA

“JUGANDO JUNTOS”

**AUTORA:** Luz Verónica Sánchez Romero.

LOJA – ECUADOR

2020

## TÍTULO: Jugando juntos

### **1. Presentación**

El juego es una actividad de vital importancia para los niños ya que la realizan en sentido de goce, libertad y placer, requiriendo la participación activa del mismo; este es considerado como un medio educativo ya que ayuda al aprendizaje involucrando el uso mental y físico, aportando a la resolución de situaciones presentes en actividades académicas o cotidianas.

Por lo antes expresado, entendemos que el juego es una actividad física que ayuda al niño a involucrarse en el mundo externo e interno, estableciendo sus primeras interacciones con el adulto y con sus pares, logrando también interiorizar en sus emociones y creatividad.

La presente propuesta es diseñada como beneficio para contribuir al fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños, a través de diversas actividades de aprendizajes que proporcionen a adquirir habilidades y destrezas motrices básicas. Las actividades planificadas son planteadas con el fin de responder a las diferentes necesidades individuales de cada uno de los niños.

### **2. Justificación**

La actual propuesta va dirigida a los niños de 4 a 5 años de edad del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Reinaldo Espinoza, la cual consta de una guía de actividades encaminadas a mejorar las habilidades motrices, fortaleciendo positivamente en su motricidad gruesa.

La motricidad gruesa es importante para el desarrollo infantil, ya que para la adquisición de futuros aprendizajes es necesario consolidar las bases dentro de esta área, puesto que con dicho desarrollo el niño posteriormente logrará realizar habilidades avanzadas, permitiéndoles efectuar diversas actividades que requieran de mayor complejidad en sus movimientos, propiciando de esta forma un desarrollo integral y armónico.

Esta propuesta está enfocada en diseñar una guía de actividades para que los niños desarrollen su motricidad gruesa, favoreciendo de igual manera a su equilibrio, coordinación, movimientos y desplazamiento por medio de un conjunto diverso de juegos.

Es importante que tanto docentes, niños y padres de familia conozcan que a través de esta guía de actividades los niños mejorarán su desarrollo motriz, su participación activa en clase y facilitará la integración con el medio que le rodea.

### **3. Objetivos**

#### **Objetivo general**

- Diseñar una guía de actividades orientadas a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa, sus habilidades y destrezas en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa.

#### **Objetivos específicos**

- Elaborar diferentes tipos de juegos que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa
- Otorgar a la institución una guía de actividades que fortalezcan las habilidades, destrezas y cualidades de la motricidad gruesa en los niños.

### **4. Contenidos**

Para Prado (2019) al juego:

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio [...]. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflicto, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de personalidad (p.72).

El juego es una actividad dinámica propia del niño que puede ser convertida en una guía para el aprendizaje, desarrollando en él conocimientos acerca del mundo físico y social, así como cualidades morales, intereses y motivación propia.

El juego debe considerarse como un medio de expresión de sentimientos y emociones, que representa un aspecto fundamental para el desenvolvimiento del niño tanto en aspectos sociales como educativos, pues se debe procurar que el niño sienta interés y gozo por realizar actividades del cual pueda adquirir nuevos conocimientos.

La aplicación de los diferentes tipos de juegos de la cual haremos uso en la presente propuesta se clasifican en:

**Juego motor:** este tipo de juego se perfila como una de las mejores estrategias metodológicas para el aprendizaje ya que es considerado una actividad lúdica que involucra la participación voluntaria de los niños. Extremera y Montero (2016) refieren que este tipo de juego además de afianzar al desarrollo de la personalidad trabaja de forma general con todos los segmentos musculares ya que involucra diversos aspectos del desarrollo motor.

**Juegos tradicionales:** estos juegos promueven en los niños la participación activa y dinámica, contribuyendo al fortalecimiento de diversas habilidades y destrezas. Ivan Ivic (como se citó en Cabrera, 2017) exponen que estos son juegos propios de cada cultura, región o país, que trascienden su riqueza cultural por generación y se mantienen a pesar del tiempo, aunque existen casos en donde se los modifica con material actual estos siguen conservando su esencia.

**Juego competitivo:** este tipo de juego se identifica por la participación individual o en equipos con el fin de lograr un objetivo, en el ámbito educativo estos juegos son utilizados para fomentar la unión y el espíritu de superación de cada uno. Cabezas y Contreras (2016) apuntan que esta clasificación se basa en la competición entre los integrantes del juego además de contribuir a distinguir los diferentes roles que se representan los jugadores como es el de ganar o perder.

**Juego cooperativo:** en este tipo de actividad el niño juega por diversión y no por conseguir un premio o ganar, por esto, es importante emplearlo en el ámbito educativo ya

que no genera ganadores ni perdedores y evita frustración o molestias en los niños. Omeñaca y Cilla (2019) refieren que este tipo de juego prioriza el interés colectivo y promueve en el niño la sensibilización, la empatía, la participación y la comunicación fomentado así la educación en valores.

**Juegos de imitación/simbólico:** a los niños desde muy pequeños les emociona el hecho de imitar todo lo que observan en su medio: animales, personas allegadas, profesiones, etc., pues es este tipo de actividad la que promueve en los niños el sentido de organización y trabajo en equipo (Vázquez y Gavira, 2017). El desarrollo de esta etapa en los niños es muy necesario para su evolución ya que contribuye al fortalecimiento de destrezas y habilidades por medio de la imitación, favoreciendo de tal forma a las capacidades necesarias para poder desenvolverse en la sociedad que les rodea.

Tras el planteamiento de los juegos mencionados anterioremente, cabe recalcar que con la ejecución de las actividades propuesta se desarrollaran diversos aspectos y para ello Márquez y Celis (2016) refieren:

**Esquema corporal:** “es entendido como el conjunto de representaciones mentales que tenemos de nuestro propio cuerpo” (p.221).

Es la representación mental que el niño tiene de su propio cuerpo, sus partes, sus movimientos, su funcionamiento y uso como medio de comunicación con el exterior. El desarrollar esta área permite que los niños puedan identificarse así mismo, logrando expresarse a través del cuerpo y usándolo como medio de contacto, forjándose de tal forma como base para el desarrollo de otras áreas como lo es el aprendizaje de las nociones.

**Conocimiento y control postural:** a través del conocimiento se llega a la toma de conciencia de cada una de las partes del cuerpo, de sus nombres y de sus posibilidades de acción, es la “idea” que tenemos de nuestro cuerpo. Este dominio que se tiene de uno mismo no exclusivamente en saber sólo su existencia, sino en conocer las posibilidades y en obtener de ellas el máximo rendimiento (p.222).

El control postural consiste en la capacidad que tiene el ser humano de controlar las diversas posiciones del cuerpo en el espacio, por ello es importante ya que se lo considera



como la base para realizar diversas actividades motoras y que, pese a los cambios de movimientos o posiciones del cuerpo y sus partes, el ser humano debe ser capaz de mantener su postura, recalcando también que para dicho control este viene acompañado del equilibrio.

**Lateralidad:** para Le Boulch (como se citó en Chacón, Carvajal y Toro, 2018) la lateralidad” es el dominio funcional de un lado del cuerpo, y se manifiesta cuando el individuo selecciona un miembro determinado de su cuerpo para ejecutar una operación que requiera de precisión y habilidad” (p.30).

Es importante que el niño defina su lateralidad, manifestando que esta no solo se limita a la dominancia de las extremidades superiores e inferiores, sino también al dominio del ojo y el oído. Para ello la estimulación que contribuya a definir la lateralidad debe partir con una serie de actividades que aporten un aprendizaje significativo, logrando que el alumno sea consciente de su lateralidad y su predominancia.

**Ritmo:** para Rigal (como se citó en Márquez y Celis, 2017) menciona que “el ritmo es orden y proporción en el espacio y tiempo y constituye un fenómeno orgánico-biológico. Cada persona su ritmo de trabajo o acción” (p.18).

Esta área es importante ya que el ritmo acompañado del tiempo se elabora a través de movimientos que incluyen un orden y posee una estrecha relación con el espacio en el que se desenvuelven. El niño a través del ritmo puede apropiarse de su propio cuerpo y expresar mediante movimientos sus emociones, sus ideas, e incluso hacer representaciones que favorezcan al afianzamiento de su personalidad.

**Equilibrio:** según Navas (2018) es la capacidad para orientar el cuerpo de una manera determinada en el espacio, se consigue mediante una relación adecuada entre la estructuración del esquema corporal y el mundo exterior. Gracias al equilibrio, el ser humano puede mantener una postura, un gesto, o lanzar su cuerpo al espacio sin caerse (p.121).

Al hablar del equilibrio lo consideramos como la capacidad de mantener la estabilidad del cuerpo en varias actividades motoras, lo cual incluye estar de pie en una posición difícil, sin embargo, esta estabilidad consiste en vencer la acción de gravedad y tratar de mantener

la postura del cuerpo, esta área es importante ya que se involucra en el correcto dominio corporal.

**Coordinación:** Castañer y Camerino (como se citó en Parra, Jaimes y Burbano, 2019) manifiestan que la coordinación es una forma de regular e intervenir nuestro cuerpo en la ejecución de una acción en determinado momento.

La coordinación es la capacidad del ser humano para sincronizar la combinación de diversos movimientos generales o precisos de forma ordenada, es decir dicha sincronización es la que permite realizar acciones adaptadas según el contexto, de acuerdo a la edad cronológica del niño la coordinación se complejiza y se perfecciona, la cual posteriormente dará paso a realizar y mejorar futuras habilidades complejas.

En cuanto a cualidades físicas se desarrollarán las siguientes habilidades:

**Fuerza:** la fuerza muscular mejora el desarrollo de actividades deportivas o recreativas ya que en conjunto de la fuerza está la resistencia que permite que el niño se esmera en las actividades que impliquen lanzar, correr, saltar, reptar, etc., por ello Cabrera (2017) refiere que el esfuerzo muscular impacta sobre otras capacidades como la velocidad, la resistencia en circuitos, los desplazamientos, la flexibilidad, por lo que para trabajar dentro de este aspecto es importante plantear ejercicios acorde a la edad del niño y no sobre exigir esfuerzos mayores.

**Velocidad:** toda cualidad física se perfecciona con el paso del tiempo y con las actividades motoras que los niños realicen para mejorarlas, siendo este el caso de la velocidad se necesita además de factores ambientales y corporales para que se ejecute, pues la velocidad no solo hace referencia al desplazamiento de correr, sino también de marchar, saltar o cualquier otra actividad que suponga esfuerzos complejos, para ello Cabrera (2017) expresa que la velocidad es la capacidad que tiene el niño de movilizarse de un lugar a otro o de culminar alguna otra tarea que suponga esfuerzo motor en un determinado tiempo.

**Salto:** para el niño el salto es una actividad motora que supone diversión y entretenimiento, pues se puede realizar dichas acciones en diferentes direcciones ya sea de

forma horizontal vertical, hacia delante, hacia atrás, de forma circular, todo según la actividad y creatividad que se plantee en los ejercicios, dicho de tal forma Cabrera (2017) expone que el salto consiste en el despegue del suelo mediante el impulso de una o ambas piernas y elevándose al aire por un determinado periodo, pues en el tiempo que se realiza esta acción es cuando se está ejecutando alguna actividad como saltando sobre algún obstáculo.

**Desplazamientos:** esta es la acción que realiza todo ser humano para trasladarse de un lugar a otro dentro del espacio en el que se encuentra, estos desplazamientos son aquellos que rigen nuestra vida cotidiana ya que hacemos uso de ello en todo momento. Márquez y Celis (2017) refieren que esta movilización se la realiza de distintas formas, ya sea corriendo, saltando, reptando, marchando, etc., dependiendo del contexto o de alguna actividad estas acciones requieren de mucho o poco esfuerzo.

**Lanzamientos:** Batalla (como se citó en Luque, 2015) “los lanzamientos son la acción de desprenderse de un objeto mediante un movimiento vigoroso de uno o ambos brazos” (p.30).

**Recepciones:** “consisten en todos aquellos movimientos que impliquen atrapar o recoger un objeto, ya sea en posición estática o en movimiento” (Luque, 2015, p.31).

Estas habilidades están influenciadas por el desarrollo motor y la edad del niño, pues ambas acciones suponen del uso de las extremidades superiores como lo son los brazos y manos, el lanzamiento consiste en el desprendimiento de un objeto mientras que la recepción en la interceptación de dicho objeto, estas acciones se pueden ejecutar mientras el niño se desplaza o si se encuentra estático en un punto definido, cabe recalcar que para ejecución de la misma también se involucra de forma importante la coordinación óculo – manual.

## 5. Metodología

La metodología aplicada será activa y dinámica, en donde el niño será el constructor de su propio aprendizaje ya que será el protagonista de cada una de las actividades a realizar, el diseño de la presente propuesta consta de 40 actividades con una duración aproximada de

35 a 40 minutos, del mismo modo abarca una gama de diversos tipos de juegos, cada uno planificado de acuerdo a las diversas necesidades que presentan los niños para mejorar sus habilidades y destrezas motoras.

Las actividades propuestas en la guía serán ejecutadas por la docente con el grupo del nivel inicial II de 4 a 5 años, la cual le permitirán al niño obtener un desarrollo motriz adecuado afianzando sus habilidades y destrezas incluyendo movimientos, desplazamientos, coordinación, etc., mediante la ejecución de una serie de juegos planificados, haciendo uso de los diversos materiales planteados como globos, cintas, postas, figuras, aros, pelotas, bolos, panderetas, maracas, botellas, granos secos, tizas, entre otros, que contribuirán al desarrollo y reforzamiento de la actividad, previo a la ejecución de las mismas se recomienda realizar ejercicios de calentamiento para iniciar.

## 6. Operatividad

<b>JUGANDO JUNTOS</b>				
<b>NUMERACIÓN</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>LOGROS A ALCANZAR</b>
1	Desplazamiento y coordinación de extremidades superiores e inferiores.	<p><b>Los cangrejos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>Se desplazarán hacia atrás sobre las manos y los pies.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetos: botellas, cubos, cuerdas y pelotas.</li> <li>- Cinta</li> </ul>	Realiza desplazamientos coordinados con sus extremidades superiores e inferiores manteniendo el equilibrio
2	Lanzamientos	<p><b>La rana</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>Los niños deberán lanzar una pelota e intentar que ingrese en la boca de la rana</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas</li> <li>- Cartel de la rana</li> </ul>	Lanza la pelota en una sola dirección

3	Coordinación de extremidades inferiores y ritmo	<p><b>La serpiente</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>Los participantes sujetaran la cintura del compañero de adelante y desplazándose e intentar alcanzar la cola (ultimo jugador) del equipo contrario.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cintas</li> <li>- Aros</li> <li>- Huellas de cartón</li> </ul>	Coordina movimientos siguiendo el ritmo.
4	Control postural y lanzamientos.	<p><b>Los Bolos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>Los niños correrán con una pelota en la mano y la lanzaran para derribar los bolos</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas</li> <li>- Cintas</li> <li>- Botellas decoradas</li> </ul>	Lanza la pelota en una solo dirección manteniendo el control postural

5	Coordinación de extremidades superiores	<p><b>Pelotitas corredoras</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>En un círculo se entregará dos pelotas y la desplazaran a los compañeros,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	- Pelotas	Coordina movimientos de brazos, manos al trasladar un objeto a velocidad en una dirección.
6	Desplazamientos, velocidad y equilibrio.	<p><b>Las Torres caídas</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>Cuando se pronuncie la frase “torre caída” los niños deberán lanzarse al suelo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	- Ninguno	Se desplaza con velocidad siguiendo las órdenes.
7	Fuerza de extremidades superiores e inferiores.	<p><b>Tirar la cuerda</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuerda</li> <li>- Pañuelo</li> <li>- Colchonetas</li> </ul>	Controla la fuerza de las extremidades superiores e inferiores al halar la cuerda.

		Los jugadores halaran los extremos de una cuerda para evitar que el pañuelo pase al equipo contrario 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.		
8	Velocidad, desplazamientos Y coordinación.	<b>El lobo feroz</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. Un participante intentara alcanzar a sus compañeros mientras todos corren 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Canción - Mascara del lobo	Se desplaza coordinadamente con velocidad
9	Desplazamientos, coordinación y equilibrio.	<b>Carrera de cucharas</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. El participante colocara una cuchara en su boca y caminara hasta llegar a la meta 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Cucharas - Huevos - Canastas	Se desplaza de un lugar a otro con equilibrio sin dejar caer el objeto.



10	Equilibrio, desplazamientos y saltos.	<b>La rayuela</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. Los niños saltaran por todas las casillas excepto por la que tiene la ficha. 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Ficha - Tiza	Mantiene el equilibrio al desplazarse mediante saltos.
11	Equilibrio, agilidad y desplazamiento.	<b>La gallinita ciega</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. El niño con los ojos vendados debe atrapar a a sus compañeros que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Venda - Canción	Mantiene el equilibrio y la agilidad de los movimientos corporales al desplazarse
12	Coordinación, desplazamientos y velocidad.	<b>Carrera de aros</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego.	- Aros - Objetos: cubos de madera,	Se desliza coordinadamente sin levantar los pies del suelo.

		<p>Cada jugador tendrá que ubicarse dentro de un aro y correr con este arrastrando los pies.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<p>cuerdas y pelotas.</p>	
13	<p>Coordinación y desplazamientos</p>	<p><b>Pelotitas caminantes</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Los jugadores tendrán que colocar una pelota entre sus piernas y caminar hasta la meta.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<p>- Pelotas</p>	<p>Se desplaza sosteniendo un objeto en sus extremidades inferiores.</p>
14	<p>Coordinación y control postural</p>	<p><b>Siameses</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Cada pareja con un globo y con los brazos hacia atrás intentaran caminar</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<p>- Globos</p>	<p>Produce movimientos coordinados de sus piernas y pies manteniendo el control postural del cuerpo.</p>

15	Coordinación y desplazamiento.	<b>El tren</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. En columna en medio de cada uno de los participantes se colocará un globo y se desplazaran. 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Globos	Coordina movimientos de sus extremidades inferiores al desplazarse.
16	Coordinación de extremidades superiores e inferiores.	<b>Pasando el aro</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. En círculo y agarrados de las manos intentaran que un aro pase de un compañero a otro 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Aros	Coordina movimientos de las extremidades superiores e inferiores para pasar por el aro.
17	Coordinación, desplazamientos y agilidad.	<b>Lluvia de globos</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego.	- Globos	Efectúa movimientos coordinados al desplazarse con agilidad.

		<p>Todos los niños deberán lanzar un globo darle golpecitos con la cabeza para que no caiga.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>		
18	Flexibilidad y agilidad	<p><b>La telaraña</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Los niños deberán a travesar por una telaraña de cuerdas, evitando quedar atrapados.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuerdas</li> <li>- Lana</li> <li>- Cinta</li> </ul>	Lleva a cabo movimientos flexibles del cuerpo para atravesar la telaraña.
19	Desplazamientos, coordinación y equilibrio.	<p><b>Recorriendo caminos</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento</p> <p>2. Organización del juego</p> <p>3. Explicación del juego</p> <p>Por los diferentes caminos marcados deberán desplazarse los niños.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiza</li> <li>- Cinta</li> </ul>	Se desplaza coordinadamente manteniendo el equilibrio.

20	Coordinación, desplazamientos y saltos.	<b>Compitamos Juntos</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. Los participantes atravesaran un circuito evitando derribar los obstáculos. 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Cubos - Globos	Coordina movimientos y saltos al desplazarse con velocidad.
21	Desplazamientos y velocidad	<b>Carrera de postas</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. El primer jugador se desplazará y entregará la posta en las manos al segundo jugador y así sucesivamente. 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Postas de madera - Cinta	Se desplaza con velocidad trasladando la posta hacia un punto fijo.
22	Equilibrio y control postural.	<b>Cocodrilo cocodrilo</b> 1. Ejercicios de calentamiento 2. Organización del juego 3. Explicación del juego.	- Mascaras de cocodrilo	Imita movimientos corporales del docente manteniendo el equilibrio.

		<p>Los niños imitarán los movimientos exagerados que el docente realice</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>		
23	Control postural y ritmo.	<p><b>El baile de las sillas</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego</p> <p>Los niños se ubicarán alrededor de las sillas y los participantes bailaran al son de la música.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sillas</li> <li>- Panderetas</li> <li>- Maracas</li> </ul>	Controla los movimientos del cuerpo al ritmo de la música
24	Control postural	<p><b>El espejo</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Un jugador realizará diversos movimientos mientras que el otro jugador deberá imitarlos</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguno</li> </ul>	Imita movimientos y acciones corporales

25	Lanzamientos, recepciones y equilibrio.	<p><b>Pepa tiene hambre</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>El jugador del equipo se ubicará y lanzará la pelota a través de la circunferencia del cartel</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta</li> <li>- Pelotas pequeñas</li> <li>- Cartel de peppa pig.</li> </ul>	Realiza lanzamientos y recepciones con las extremidades superiores manteniendo el equilibrio.
26	Desplazamientos y coordinación.	<p><b>Entre aros</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>Los niños se desplazarán mediante el gateo por el centro de los aros que están ubicados en línea recta.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aros</li> <li>- Colchonetas</li> </ul>	Se desplaza mediante el gateo coordinando extremidades superiores e inferiores.
27	Coordinación	<p><b>Vuelta al mundo</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelota</li> <li>- Tela grande</li> </ul>	Ejerce movimientos coordinando la acción de sus brazo y manos.

		Los niños de pie alrededor de la tela grande, la moverán y desplazarán la pelota evitando hacerla caer 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.		
28	Desplazamiento y coordinación	<b>Pecezueros</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. Los niños por turnos y según las consignas de la docente se desplazarán sobre las colchonetas 4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.	- Colchonetas	Realiza desplazamientos coordinando extremidades superiores e inferiores
29	Desplazamientos	<b>Animalitos corredores</b> 1. Ejercicios de calentamiento. 2. Organización del juego. 3. Explicación del juego. Conforme el animal que mencione la docente los niños saldrán corriendo y regresaran de la misma forma simulando ser el animalito.	- Cinta	Ejecuta diversas formas de desplazamientos



		4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.		
30	Agilidad, desplazamientos y saltos	<p><b>Serpiente hambrienta</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Un equipo moverá una cuerda a manera de zig zag y el otro equipo tendrá que saltar de un punto a otro sobre dicha cuerda</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuerdas</li> <li>- Cinta</li> </ul>	Se desplaza con agilidad de un punto a otro mediante saltos.
31	Control postural, esquema corporal y desplazamientos.	<p><b>Las estatuas</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Los niños con un saquito de arena se moverán conforme la música suene evitando hacer caer su saquito, al detenerse la música dejarán de moverse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pequeños sacos rellenos de arena</li> <li>- Grabadora</li> <li>- Canciones</li> </ul>	Mantiene el control postural e identifica las partes del cuerpo al desplazarse.

		4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.		
32	Desplazamiento y fuerza	<p><b>La carretilla</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Cada niño asumirá un rol, el que hace de carretilla debe desplazarse con las manos y el conductor es quien manejará la carretilla.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	- Tiza	Se desplaza aplicando fuerza en las extremidades superiores
33	Desplazamiento, saltos y fuerza	<p><b>Los encostados</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Los participantes con las piernas juntas dentro de los costales, deberán desplazarse mediante saltos.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Costales</li> <li>- Cubos</li> <li>- Botellas</li> </ul>	Se desplaza con pies juntos mediante saltos ejerciendo fuerza en sus piernas.

34	Desplazamiento y velocidad	<p><b>Frutitas</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>Cada niño de ambos grupos tendrá el nombre de una fruta, el docente dirá una fruta al azar y los niños de cada equipo a quien corresponda el nombre saldrán corriendo</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	- Ninguno	Corre con velocidad al desplazarse de un lugar a otro
35	Desplazamiento y equilibrio.	<p><b>Entre pasos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>El niño deberá colocar en el suelo una de las cartulinas y ubicar un solo pie en esta, luego colocará la segunda cartulina y ubicar el otro pie, y así sucesivamente hasta llegar al final.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiza</li> <li>- Cartulinas</li> </ul>	Se desliza coordinando extremidades superiores e inferiores manteniendo el equilibrio

36	Coordinación y desplazamientos	<p><b>Los ciempiés</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>Los niños en cuclillas uno detrás de otro y tomados de los tobillos se desplazarán sin soltarse.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cubos</li> <li>- Botellas</li> <li>- Pelotas</li> <li>- Colchonetas</li> </ul>	Coordina movimientos de sus piernas y pies para desplazarse
37	Desplazamiento y velocidad	<p><b>Salvando globos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> <li>3. Explicación del juego.</li> </ol> <p>A los niños se les amarrará en el pie un globo, todos trataran de pisar los globos de sus compañeros.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos</li> <li>- Lana</li> </ul>	Se desplaza de un punto a otro aplicando velocidad en sus extremidades inferiores
38	Velocidad, coordinación y desplazamiento	<p><b>Bajo la lluvia</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicios de calentamiento.</li> <li>2. Organización del juego.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colchonetas livianas</li> <li>- Tiza</li> </ul>	Se desplaza coordinando los movimientos de las piernas y pies.

		<p>3. Explicación del juego.</p> <p>En equipos colocarán por encima de sus cabezas una colchoneta y se desplazarán</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cubos</li> <li>- Sillas</li> <li>- Pelotas</li> </ul>	
39	Esquema corporal y desplazamientos	<p><b>Moviendo mi cuerpo me voy conociendo</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>La docente creara ritmos diferentes y los niños intentaran seguir dichos ritmos</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Panderetas</li> <li>- Maracas</li> </ul>	Reconoce las partes de su cuerpo mediante movimientos y desplazamientos
40	Ritmo y desplazamiento.	<p><b>A bailar</b></p> <p>1. Ejercicios de calentamiento.</p> <p>2. Organización del juego.</p> <p>3. Explicación del juego.</p> <p>Un equipo producirá diferentes ritmos mientras que el segundo equipo.</p> <p>4. Cierre de la actividad con ejercicios de relajación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Panderetas</li> <li>- Maracas</li> <li>- Palos de madera</li> <li>- Botellas</li> <li>- Granos secos</li> </ul>	Baila siguiendo el ritmo de la música.

## **7. Evaluación**

La evaluación consiste en el seguimiento que se realizará a cada alumno mediante una lista de cotejo conforme a los indicadores propuestos tras la ejecución de las actividades planteadas que realizará de acuerdo a la propuesta planteada.

Posterior a la ejecución de dichas actividades el docente podrá comprobar los resultados que ha brindado la aplicación de una propuesta alternativa, evidenciando así su progreso mediante la evaluación de los siguientes aspectos:

### **Aspectos a evaluar:**

- Equilibrio
- Coordinación
- Lanzamientos
- Control postural
- Fuerza
- Ritmo
- Velocidad
- Desplazamiento
- Saltos
- Agilidad
- Flexibilidad
- Correr
- Esquema corporal
- Recepciones

## 8. Bibliografía

- Cabezas, R. B., y Contreras, T. B. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: SÍNTESIS, S. A. Recuperado el 19 de Junio de 2020, de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Cabrera, E. A. (2017). *¿Juego o Deporte?: Análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los Juegos Tradicionales Infantiles*. España: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. Recuperado el 28 de Junio de 2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=dz0zDwAAQBAJ&pg=PA64&dq=capacidades+perceptivo+motrices&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjLteJi6jqAhUDhOAKHU27B1MQ6AEwAnoECAAQAg#v=onepage&q=capacidades%20perceptivo%20motrices&f=false>
- Cabrera, E. A. (2017). *La Actividad Lúdica Infantil en el Mediterráneo*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. Recuperado el 27 de Junio de 2020, de [https://books.google.com.ec/books?id=x5oyDwAAQBAJ&pg=PA21&dq=juego+tradicional&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiO2O3pgKjqAhUsWN8KHSsqC\\_kQ6AEwBXoECAAQAg#v=onepage&q=juego%20tradicional&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=x5oyDwAAQBAJ&pg=PA21&dq=juego+tradicional&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiO2O3pgKjqAhUsWN8KHSsqC_kQ6AEwBXoECAAQAg#v=onepage&q=juego%20tradicional&f=false)
- Chacón, D. F., Carvajal, J. A., y Toro, J. I. (2018). *Fortalecimiento de las capacidades perceptivo-motrices a través de rondas infantiles*. Tesis de pregrado, Universidad Libre, Bogotá. Recuperado el 1 de Julio de 2020, de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15839/Fortalecimiento%20de%20las%20capacidades%20perceptivo-motrices%20a%20trav%c3%a9s%20de%20rondas%20infantiles1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Extremera, A. B., y Montero, P. J. (Enero de 2016). EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACIÓN. *Revista Digital de Educación Física*. (38), 73-86. Recuperado el 9 de Febrero de 2020, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Luque, G. T. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Ediciones Paraninfo, S.A. Recuperado el 2020 de 1 de Julio, de

<https://books.google.com.ec/books?id=A9JECQAAQBAJ&pg=PA43&dq=fases+d+e+la+motricidad+gruesa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjN9LHn8qfqAhUHWN8KHUtGA3gQ6AEwAnoECAUQA#v=onepage&q=fases%20de%20la%20motricidad%20gruesa&f=false>

Márquez, J. M., y Celis, C. C. (2016). *Enciclopedia de Educación Física en la edad escolar* (Segunda ed.). España: Wanceulen Editorial Deportiva. S.L. Recuperado el 27 de Junio de 2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=VSh1DQAAQBAJ&pg=PA219&dq=capacidades+perceptivo+motrices&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjLteJi6jqAhUDhOAKHU27B1MQ6AEwBXoECAMQA#v=onepage&q=capacidades%20perceptivo%20motrices&f=false>

Márquez, J. M., y Celis, C. C. (2017). El desarrollo de las habilidades. En J. M. Márquez, & C. C. Celis, *Habilidad motriz y entrenamiento de tu hijo* (Primera ed., Vol. 17, pág. 28). España: Wanceulen Editorial,. Recuperado el 1 de Julio de 2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=WqieDgAAQBAJ&pg=PA9&dq=las+habilidades+motrices&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwioiJDnq7qAhWDmeAKHRX7DksQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=las%20habilidades%20motrices&f=false>

Márquez, J. M., y Celis, C. C. (2017). *EL JUEGO MOTOR EN TU HIJO* (Primera ed.). España: WANCEULEN EDITORIAL. Recuperado el 26 de Diciembre de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=EL+JUEGO+MOTOR+EN+TU+HIJO&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwibkbqzx\\_fnAhX7mXIEHc\\_2A10Q6AEIJzAA#v=onepage&q=EL%20JUEGO%20MOTOR%20EN%20TU%20HIJO&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=EL+JUEGO+MOTOR+EN+TU+HIJO&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwibkbqzx_fnAhX7mXIEHc_2A10Q6AEIJzAA#v=onepage&q=EL%20JUEGO%20MOTOR%20EN%20TU%20HIJO&f=false)

Navas, D. C. ( 2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. SSC322\_3 (Segunda ed.). Malaga: IC Editorial. Recuperado el 2 de Julio de 2020, de [https://books.google.com.ec/books?id=OcZhDwAAQBAJ&pg=PT440&dq=el+equilibrio+motor&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj98MXAm6\\_qAhWPTN8KHQUvDzcQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=el%20equilibrio%20motor&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=OcZhDwAAQBAJ&pg=PT440&dq=el+equilibrio+motor&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj98MXAm6_qAhWPTN8KHQUvDzcQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=el%20equilibrio%20motor&f=false)

Omeñaca, J. V., y Cilla, R. O. (2019). *Juegos cooperativos y educación física* (Tercera ed.). (S. Service, Ed.) Barcelona: Paidotribo. Recuperado el 27 de Junio de 2020, de



<https://books.google.com.ec/books?id=SuqdDwAAQBAJ&pg=PT77&dq=el+juego+cooperativo&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwibg-vYhKjqAhWig-AKHW5EBcoQ6AEwAHoECAyQAg#v=onepage&q=el%20juego%20cooperativo&f=false>

Parra, C., Jaimes, G., y Burbano, V. (Julio-Diciembre de 2019). La coordinación motriz infantil: un abordaje desde los métodos cuantitativos de investigación. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 5(2), 5-16. doi:<https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1249>

Prado, J. (2019). Actividad Física y Ciencias Número Especial ULA 2019. (F. G. Odón, Ed.) *Revista Actividad Física y Ciencias* (Especial UPEL-ULA), 152. Recuperado el 27 de Junio de 2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=ud7BDwAAQBAJ&pg=PA118&dq=fases+de+la+motricidad+gruesa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjN9LHn8qfqAhUHWN8KHUtGA3gQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=fases%20de%20la%20motricidad%20gruesa&f=false>

Vázquez, P. G., y Gavira, J. F. (2017). *El Juego como Recurso Didáctica en Educación Física*. España: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. Recuperado el 27 de Junio de 2020, de [https://books.google.com.ec/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA108&dq=el+juego+de+imitacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj-7Z\\_Lh6jqAhXCVt8KHQ1rBRkQ6AEwAHoECAyQAg#v=onepage&q=el%20juego%20de%20imitacion&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA108&dq=el+juego+de+imitacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj-7Z_Lh6jqAhXCVt8KHQ1rBRkQ6AEwAHoECAyQAg#v=onepage&q=el%20juego%20de%20imitacion&f=false)



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**



**GUÍA DE ACTIVIDADES PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA**

**“JUGANDO JUNTOS”**

**AUTORA:** Luz Verónica Sánchez Romero.

**LOJA - ECUADOR**

**2020**



## Actividad N° 1

**Tema:** Los cangrejos.

**Objetivo:** Realizar desplazamientos coordinados hacia delante y hacia atrás manteniendo el equilibrio.

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Cinta, botellas, cuerdas, cubos y pelotas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se empezara marcando con cinta la línea de partida en el patio, seguido se ubicara a los niños en una fila explicando que deben apoyar las manos en el suelo y levantando el tronco se desplazaran hacia atrás sobre las manos y los pies, como si fueran cangrejos caminando hacia atrás, al llegar a la línea de meta ellos deberán volver desplazándose hacia delante pero esta vez se pondrán objetos como botellas, cuerdas, cubos y pelotas que servirán como obstáculos que deberán esquivar, el juego termina cuando el ultimo participante ha llegado al punto de partida. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Realiza desplazamientos coordinados con sus extremidades superiores e inferiores manteniendo el equilibrio			

### Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://w7.pngwing.com/pngs/570/271/png-transparent-crab-walking-child-fine-arts-child-crustacean-animals.png>



## Actividad N° 2

**Tema:** La rana

**Objetivo:** Lanzar la pelota en una sola dirección

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Pelotas y cartel de la rana.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento, se organiza a los niños en dos grupos, luego se procede explicando que a una distancia de 5 y 10 pies, los niños deberán lanzar primero con ambos manos y luego con una mano la pelota e intentar que ingrese en la boca de la rana, posteriormente la actividad lo realiza el primer grupo y al culminar continuara el segundo grupo, el juego termina cuando todos los participantes han logrado encestar la pelota en la rana. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza la pelota en una sola dirección			

### Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcQhIKzYdjDv9Tt91CiYUgyZNxePjzo4L6cDbQ&usqp=CAU>

### Actividad N° 3

**Tema:** La serpiente

**Objetivo:** Ejecutar movimientos coordinados de un lado a otro mediante cambios de ritmo

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Cintas, aros y huellas de cartón.

**Procedimiento:** se iniciara la actividad con ejercicios de calentamiento, con la misma cantidad de jugadores y haciendo uso de diversas cintas que los identifique se organizara a los niños en dos columnas, cada participante sujetara la cintura del compañero de adelante, a la señal del docente empezaran a desplazarse en un espacio delimitado, al transcurso de esto cada equipo debe intentar alcanzar la cola (ultimo jugador) del equipo contrario, por lo que mediante cambios de ritmo de un lado a otro y movimientos del cuerpo de arriba hacia abajo se debe evitar no ser tocados por la cabeza (primer jugador) del grupo adversario, cuando un equipo se ha dejado tocar por el equipo contrario ambos grupos deberán correr a un costado del patio donde están ubicados los aros con huellas de cada equipo, posterior a esto cada participante deberá saltar por los aros según el camino que indiquen las huellas, el primer grupo en pasar por dichos aros ganara el juego. En caso de que ningún equipo se dejase tocar por el adversario, el docente levantara una cinta como señal de que los participantes deben avanzar hacia el camino de aros y ejecutar el procedimiento antes mencionado, dando como resultado el deselance del juego. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina movimientos siguiendo el ritmo.			

### Imagen demostrativa



Fuente: <https://i.pinimg.com/474x/5a/e4/82/5ae4821776d900fb4de378ad359e5638.jpg>

#### Actividad N° 4

**Tema:** Los bolos

**Objetivo:** Mantener el control postural al coordinar movimientos y al lanzar la pelota en una sola dirección.

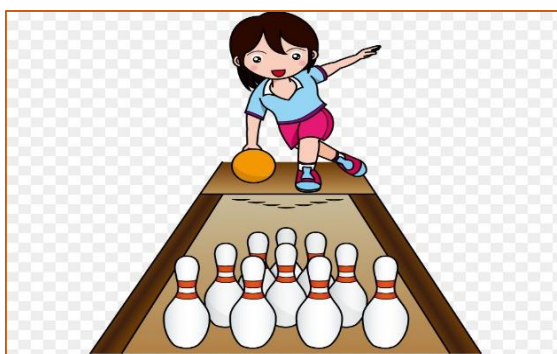
**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Pelotas, cintas y botellas decoradas.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organiza a los niños por turnos, seguido de esto a la señal del guía (levantar una cinta) realizaran una breve carrera con una pelota en la mano y en el espacio marcado con una línea se lanzara la pelota para derribar los bolos que están a 10 pasos de distancia, luego de que se ha pasado este primer nivel, se continuara en el segundo nivel aumentando la complejidad a 15 pasos de distancia, finalmente, cuando todos los participantes hayan logrado llegar al tercer nivel que es partir de los 20 pasos de distancia el juego culmina. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lanza la pelota en una solo dirección manteniendo el control postural.			

#### Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://img2.freepng.es/20180629/ozu/kisspng-ten-pin-bowling-ball-game-sport-clip-art-kids-playing-5b366ab621efc2.953392441530292918139.jpg>

## Actividad N° 5

**Tema:** Pelotitas corredoras

**Objetivo:** Realizar diferentes movimientos coordinando extremidades superiores.

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Pelotas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizará a los niños en un círculo se nombrará y se entregará dos pelotas a cada una de los dos jugadores que están frente a frente del círculo, cumpliendo las órdenes del docente las desplazarán a los compañeros, ya sea por la misma dirección o en sentido contrario lo más rápido posible intentado que no se encuentren y evitando hacerlas caer, si las pelotas se encuentran el jugador que se quede con ambas pelotas pagará una penitencia, como variante se puede sentar e incluso acostar boca arriba a los niños, el juego culmina cuando gran parte de los jugadores han pagado penitencias por haberse quedado con ambas pelotas. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina movimientos de brazos, manos al trasladar un objeto a velocidad en una dirección.			

### Imagen demostrativa



Fuente: <https://www.hogardelamadre.org/images/stories/recursos/juegos/mancos.jpg>

## Actividad N° 6

**Tema:** Las torres caídas

**Objetivo:** Ejercer sus desplazamientos con velocidad de un punto a otro manteniendo el equilibrio.

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Ninguno

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizara a los niños en un círculo y ellos deberán estar atentos a las órdenes que se les dé, cuando el guía pronuncie la frase “torre caída” los niños deberán lanzarse al suelo lo más rápido posible, cuando se pronuncie “torre corre” deberán correr hacia un punto marcado y volver a su sitio, lo mismo se hará con otras consignas como “torre salta” o “torre camina”, cuando un participante no ha cumplido la orden deberá realizar una penitencia impuesta por los compañeros y el juego culminara cuando el guía decida ya no dar más órdenes a realizar. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza con velocidad siguiendo las órdenes.			

### Imagen demostrativa



Fuente: [https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/-retrato\\_csp73629173.jpg](https://cdn.xl.thumbs.canstockphoto.es/-retrato_csp73629173.jpg)



## Actividad N° 7

**Tema:** Tirar la cuerda

**Objetivo:** Controlar la fuerza de las extremidades superiores e inferiores al halar la cuerda.

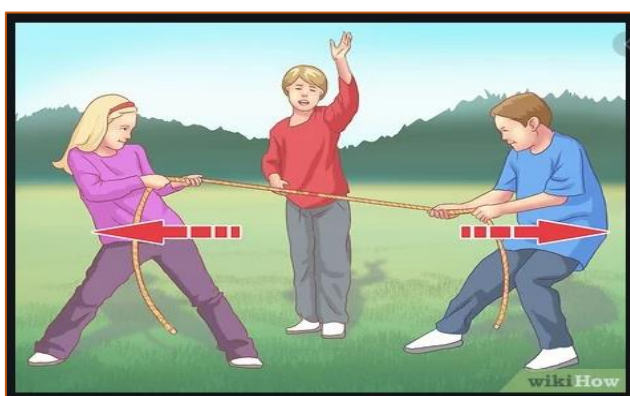
**Categoría:** Juego tradicional

**Materiales:** Cuerda, pañuelo y colchonetas.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En el patio se organiza dos equipos, luego se traza una línea en el suelo que delimite el territorio de cada equipo, posteriormente se atara un pañuelo en la parte central de la cuerda y se ubicará a los equipos en cada extremo, a la señal que se dé, los jugadores halaran de la cuerda con toda su fuerza posible, el juego finalizara cuando el pañuelo pase al equipo contrario y dicho equipo vencido pague la penitencia designada por el equipo que ha ganado. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Controla la fuerza de las extremidades superiores e inferiores al halar la cuerda.			

### Imagen demostrativa



*Fuente:* [https://www.wikihow.com/images\\_en/thumb/f/f5/Play-Tug-of-War-Step-2-Version-2.jpg/v4-460px-Play-Tug-of-War-Step-2-Version-2.jpg.webp](https://www.wikihow.com/images_en/thumb/f/f5/Play-Tug-of-War-Step-2-Version-2.jpg/v4-460px-Play-Tug-of-War-Step-2-Version-2.jpg.webp)

## Actividad N° 8

**Tema:** El lobo feroz

**Objetivo:** Realizar movimientos coordinados al desplazarse con velocidad de un punto a otro.

**Categoría:** Juego tradicional

**Materiales:** Canción y mascara del lobo.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se delimitará un espacio en el patio, luego se organizará un ruedo con los niños, dejando a uno de los participantes fuera de la circunferencia, los niños del ruedo mientras se desplazan en círculo cantaran la canción “juguemos en el bosque” y harán preguntas, cuando el lobo esté listo todos saldrán corriendo para que el lobo no los alcance, el niño o niña que el lobo agarre le ayudara a capturar al resto de participantes, el juego culmina cuando todos hayan sido capturados. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza coordinadamente con velocidad			

### Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/image031.png>

## Actividad N° 9

**Tema:** Carrera de cucharas.

**Objetivo:** Realizar desplazamientos coordinados manteniendo el equilibrio.

**Categoría:** Juego tradicional

**Materiales:** Cucharas, huevos y canastas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizara en el patio a los niños en dos equipos y formados en dos columnas partirán de la línea de salida dando inicio a la carrera en donde el participante colocara una cuchara en su boca sosteniendo un huevo y caminara hasta llegar a la meta para colocar el huevo en la canasta, luego regresara a su equipo y dará paso al siguiente participante, si un jugador hace caer su huevo perderá su turno, el equipo con más huevos en la canasta gana, de este modo el juego culmina cuando todos los jugadores hayan participado. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza de un lugar a otro con equilibrio sin dejar caer el objeto.			

### Imagen demostrativa



*Fuente:* [https://lh3.googleusercontent.com/proxy/GgZ6sb2loHmUufpUAhFvWif0SQ7YQvTRk5mKvT\\_t3oShGvxmFob6JqOhAy6Fcn7d0\\_QnLK7FNxGFdbF79qmRaTEezYo\\_6ABBH0UiFcRmefITApkfOMZ7\\_TaK4qNKT\\_KdEx4](https://lh3.googleusercontent.com/proxy/GgZ6sb2loHmUufpUAhFvWif0SQ7YQvTRk5mKvT_t3oShGvxmFob6JqOhAy6Fcn7d0_QnLK7FNxGFdbF79qmRaTEezYo_6ABBH0UiFcRmefITApkfOMZ7_TaK4qNKT_KdEx4)

### Actividad N° 10

**Tema:** La rayuela

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al desplazarse mediante saltos.

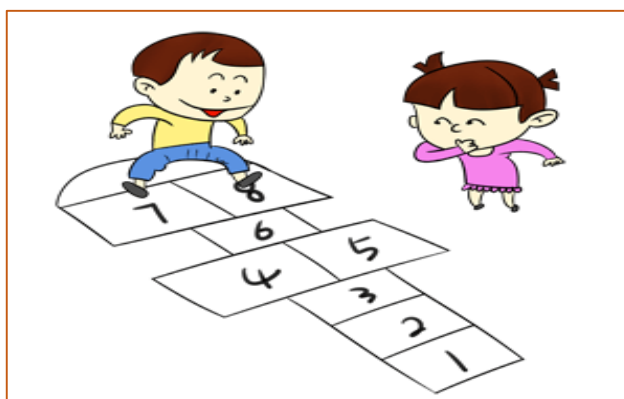
**Categoría:** Juego tradicional

**Materiales:** Fichas y tiza

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En el patio se dibujará un diagrama en el suelo compuesto por 10 casillas. Para empezar a jugar daremos una ficha a los participantes y por turnos lanzaran su ficha a una casilla, este deberá saltar por todos los cuadros excepto por la que tiene la ficha y sin pisar las líneas. El jugador debe llegar a la casilla final y regresar a la casilla de partida, si un participante lanza su ficha fuera del diagrama o pisa una línea perderá su turno, el juego culmina cuando todos los jugadores hayan participado. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio al desplazarse mediante saltos.			

### Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://www.educapeques.com/wp-content/uploads/2019/10/como-se-juego-a-rayuela.png>

### Actividad N° 11

**Tema:** La gallinita ciega

**Objetivo:** Mantener el equilibrio y la agilidad de los movimientos al desplazarse.

**Categoría:** Juego tradicional

**Materiales:** Venda y canción

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En el patio se elegirá a quien llevara la venda es decir quien hará de gallinita ciega y deberá encontrar al

resto. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos recitaran “Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... da tres vueltas y la encontrarás”. La gallinita debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles, de este modo el juego culmina cuando todos han hecho el rol de gallinita ciego. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el equilibrio y la agilidad de los movimientos corporales al desplazarse			

### Imagen demostrativa



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/6c/90/78/6c9078dfcfdebe28c030852ee87e13c4.png>

### Actividad N° 12

**Tema:** Carrera de aros

**Objetivo:** Realizar movimientos coordinados de las extremidades inferiores al desplazarse con velocidad.

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Aros, cubos de madera, pelotas y cuerdas.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizará en el patio a los niños en dos equipos, frente a cada equipo habrá un aro, posteriormente cada jugador tendrá que ubicarse dentro de un aro y correr con este arrastrando los pies sin salir de su circunferencia y esquivando los obstáculos como cubos de madera, pelotas y cuerdas, el primero en llegar a la meta marcada ganara y dará paso al siguiente jugador, de este modo el juego culmina cuando todos los jugadores hayan participado. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza coordinadamente sin levantar los pies del suelo.			

### Imagen demostrativa



*Fuente:* [https://guarderiapasoapaso.weebly.com/uploads/2/1/2/4/21241056/img-1259\\_1\\_orig.jpg](https://guarderiapasoapaso.weebly.com/uploads/2/1/2/4/21241056/img-1259_1_orig.jpg)

### Actividad N° 13

**Tema:** Pelotitas caminantes.

**Objetivo:** Coordinar movimientos de las extremidades inferiores al desplazarse.

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Pelotas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organiza a los niños en dos equipos, posteriormente se procede a explicar que los jugadores tendrán que colocar una pelota entre sus piernas y caminar hasta la meta, si la pelota cae se pierde el turno y continuara el siguiente participante, el juego culmina cuando todos los participantes

de ambos equipos hayan logrado trasladar la pelota hasta la meta. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza sosteniendo un objeto en sus extremidades inferiores.			

### Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://juegosinfantiles.bosquedefantasi.com/wp-content/uploads/2017/04/Caminar-agarrando-un-bal%C3%B3n-con-las-piernas-192x300.jpg>

### Actividad N° 14

**Tema:** Siameses

**Objetivo:** Ejercer movimientos coordinados manteniendo el control postural del cuerpo.

**Categoría:** Juego cooperativo

**Materiales:** Globos

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizará a los niños en parejas, luego se entregará un globo a cada pareja la cual sostendrán frente a frente y con los brazos hacia atrás intentarán caminar desde la línea de partida hasta la meta. La pareja que deje caer su globo deberá volver al punto de partida e iniciar nuevamente, la pareja primero en llegar a la meta ganara y el juego culminara cuando todas las parejas hayan llegado a la meta. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Produce movimientos coordinados de sus piernas y pies manteniendo el control postural del cuerpo.			

### Imagen demostrativa



Fuente: [https://youtu.be/hi\\_axEMEFJc](https://youtu.be/hi_axEMEFJc)

### Actividad N° 15

**Tema:** El tren

**Objetivo:** Coordinar movimientos de las extremidades inferiores al desplazarse.

**Categoría:** Juego cooperativo

**Materiales:** Globos

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizara a los niños en una columna, entre el medio de cada uno de los participantes se colocará un globo que quedará sujeto por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás, cada participante se deberá agarrar de los hombros del compañero que esta adelante y desplazarse hasta llegar a la meta, se debe evitar no tocar el globo para sostenerlo, ni dejar que caiga al suelo o reventarlo, como variante se puede aumentar la complejidad al involucrar velocidad, el juego culminara cuando todos los participantes han llegado a la meta. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.



EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina movimientos de sus extremidades inferiores al desplazarse.			

### Imagen demostrativa



Fuente: <https://youtu.be/H9FWddITPzM>

### Actividad N° 16

**Tema:** Pasando el aro

**Objetivo:** Coordinar movimientos del cuerpo para pasar por el aro.

**Categoría:** Juego cooperativo

**Materiales:** Aros

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organiza a los alumnos en un círculo y agarrados de las manos intentaran que un aro pase de un compañero del círculo al otro sin soltarse de las manos y hacia una sola dirección y luego viceversa, el juego finalizara cuando el aro haya pasado por todos los participantes sin soltarse, es importante realizar una previa demostración. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina movimientos de las extremidades superiores e inferiores para pasar por el aro.			

### Imagen demostrativa



Fuente: <https://i.pinimg.com/474x/d6/f6/b7/d6f6b791d1fecebad3be90160ce3d8a--ice-breakers-dance-moves.jpg>

### Actividad N° 17

**Tema:** Lluvia de globos

**Objetivo:** Efectuar movimientos coordinados al desplazarse con agilidad.

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Globos

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En un espacio delimitado se entregará a toda la clase un globo, luego se explicará que deberán dar golpecitos con la cabeza, manos o pies a los globos, seguido de la señal del guía iniciaran el juego dando golpes a su globo y a partir de ese momento tendrán que cooperar con el resto de compañeros para que ningún globo toque el suelo, si un globo toca el suelo ya no será parte del juego y se continuara con los que se mantienen en el aire mediante golpes sucesivos, de esta manera el juego culmina cuando los jugadores se queden sin globos. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Efectúa movimientos coordinados al desplazarse con agilidad.			

**Imagen demostrativa**



Fuente: [https://4.bp.blogspot.com/-JlV59Pzv8jE/WAjk7nb4WnI/AAAAAAAAABm8/cDO8j1h159U3B01oDB2STXIJZfk7RkKkQCLcB/s1600/20161019\\_112307.jpg](https://4.bp.blogspot.com/-JlV59Pzv8jE/WAjk7nb4WnI/AAAAAAAAABm8/cDO8j1h159U3B01oDB2STXIJZfk7RkKkQCLcB/s1600/20161019_112307.jpg)

**Actividad N° 18**

**Tema:** La telaraña

**Objetivo:** Realizar movimientos flexibles del cuerpo para atravesar la telaraña.

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Cuerdas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se armará en el aula una telaraña con cuerdas, luego se explicará a los niños que deberán atravesar por esta telaraña realizando movimientos ágiles para poder llegar al otro extremo sin quedar atrapados en la telaraña, el juego culminará cuando todos los participantes hayan logrado pasar la telaraña. Previo a esto el docente realizara la respectiva demostración. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Lleva a cabo movimientos flexibles del cuerpo para atravesar la telaraña.			

## Imagen demostrativa



**Fuente:** <https://consejosdevidasaludables.com/wp-content/uploads/2018/06/que-es-motricidad-gruesa.jpg>

### Actividad N° 19

**Tema:** Recorriendo caminos

**Objetivo:** Ejecutar desplazamientos coordinados manteniendo el equilibrio.

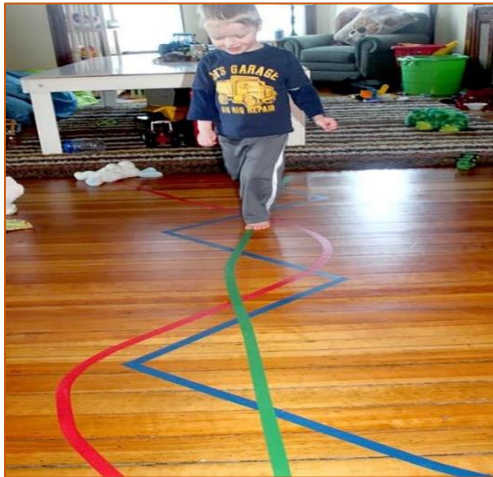
**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Tiza y cinta

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En el suelo se marcará con cinta diferentes caminos (camino en línea recta, en zigzag, curvos, en espiral) por la cual deberán desplazarse los niños sobre los caminos realizando diferentes acciones como caminar y saltar en uno o ambos pies hasta llegar al final del mismo, para ello los niños pasarán individualmente evitando salirse de las líneas marcadas, el juego culminara cuando todos los jugadores hayan participado. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza coordinadamente manteniendo el equilibrio.			

## Imagen demostrativa



Fuente: <https://www.pictoeduca.com/uploads/2020/05/lineas.jpg>

### Actividad N° 20

**Tema:** Compitamos Juntos

**Objetivo:** Coordinar movimientos y saltos al desplazarse con velocidad.

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Cubos y globos

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizara a los niños en dos equipos, los primeros participantes de cada equipo partirán corriendo de la línea de salida hacia unos cubos que estarán ubicados frente a ellos en línea recta, al llegar a este punto deberán saltar con los pies juntos sobre cada uno de ellos evitando tocarlos o derrumbarlos, el primer jugador en llegar a la línea de meta agarrara un globo que está ubicado en ese punto y deberá regresar por el mismo camino, al llegar al punto de partida topara la mano de su compañero de equipo y este continuara con el mismo procedimiento, el juego culminara cuando todos los jugadores hayan participado. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordina movimientos y saltos al desplazarse con velocidad.			

## Imagen demostrativa



Fuente: <https://youtu.be/UETkVAaik3g?t=1>

### Actividad N° 21

**Tema:** Carrera de postas

**Objetivo:** Ejecutar desplazamientos con velocidad trasladando la posta hacia un punto fijo.

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Postas de madera y cinta.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se agrupará a los niños en dos equipos, luego se procede a ubicar a los jugadores a una distancia determinada alrededor del patio, desde la línea de partida el primer jugador y según la orden del docente como correr o saltar este trasladará y le entregará la posta en las manos al segundo jugador y así sucesivamente hasta llegar al último jugador, el primer equipo en llegar a la línea de meta gana la carrera. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplace con velocidad trasladando la posta hacia un punto fijo.			

## Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://w7.pngwing.com/pngs/920/393/png-transparent-relay-race-graphy-boys-relay-race-child-hand-racing-thumbnail.png>

### Actividad N° 22

**Tema:** Cocodrilo cocodrilo

**Objetivo:** Imitar movimientos del docente manteniendo el equilibrio.

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Mascaras de cocodrilo.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. se organizará a los niños en un ruedo, luego la docente dictara directrices como “cocodrilo cocodrilo muévete que te ahogaras” luego los niños imitaran los movimientos exagerados que el docente realice como saltar en un pie, saltar en ambos pies, hacer movimientos de baile, expresiones corporales exageradas, agacharse, entre otros, el juego finalizará cuando el docente haya realizado varias acciones a imitar. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Imita movimientos corporales del docente manteniendo el equilibrio.			



## Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://sites.google.com/site/estemosiempreenmovimiento/home/los-ninos-y-el-movimiento>

### Actividad N° 23

**Tema:** El baile de las sillas

**Objetivo:** Controlar los movimientos del cuerpo al ritmo de la música

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Sillas, panderetas y maracas.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En el aula se colocará un número de sillas menor al número de participantes, luego los niños se ubicaran alrededor de las sillas y cuando la docente empieza a crear ritmos con los instrumentos musicales los participantes bailaran al son de esta, del mismo modo al detener el ritmo de los instrumentos los niños se sentaran en las sillas y el jugador que quede de pie y sin silla se lo descalificara y así sucesivamente con todos los participantes hasta que el ultimo jugador quede con silla al final y gane. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Controla los movimientos del cuerpo al ritmo de la música			



## Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://previews.123rf.com/images/blueringmedia/blueringmedia1602/blueringmedia160200602/52039099-los-ni%C3%B1os-jugando-a-las-sillas-musicales-ilustraci%C3%B3n.jpg>

### Actividad N° 24

**Tema:** El espejo

**Objetivo:** Imitar movimientos y acciones corporales diferentes.

**Categoría:** Juego de imitación

**Materiales:** Ninguno

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizará a los niños en parejas, uno de los jugadores desempeñará el rol de espejo realizando diversos movimientos mientras que el otro jugador deberá imitar esos movimientos, luego de un periodo determinado de tiempo, los roles cambiarán y se inicia el procedimiento nuevamente, el juego culminará cuando ambos participantes hayan cumplido el rol de espejo. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Imita movimientos y acciones corporales			

## Imagen demostrativa



Fuente: <https://www.aprenderjuntos.cl/wp-content/uploads/2016/06/juego-espejo.png>

### Actividad N° 25

**Tema:** Pepa tiene hambre

**Objetivo:** Realizar lanzamientos y recepciones manteniendo el equilibrio

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Cinta, pelotas pequeñas y cartel de pepa pig.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizará dos equipos en el aula, en el centro de esta se pondrá un cartel grande del cerdito pepa pig con la boca abierta, en ambos frentes del cartel a 20 pies de distancia se marcará el suelo con cinta como punto de referencia para formar a los niños en columnas, el juego inicia cuando el docente da la señal, el primer jugador del equipo A se ubicará sobre la cinta y lanzará la pelota a través de la circunferencia del cartel y el primer jugador del equipo B con las mismas instrucciones receptorá la pelota y la lanza de regreso al jugador del equipo A dando paso al siguiente jugador, al recibir de vuelta la pelota el jugador del equipo A, dará paso al siguiente jugador de su equipo, de este modo el juego culmina cuando todos los participantes hayan lanzado y receptorado la pelota por medio del cartel. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Realiza lanzamientos y recepciones con las extremidades			

superiores equilibrio	manteniendo	el			
--------------------------	-------------	----	--	--	--

**Imagen demostrativa**



*Fuente:*[https://image.freepik.com/vector-gratis/chico-lindo-camisa-azul-lanzando-pelota\\_1308-39057.jpg](https://image.freepik.com/vector-gratis/chico-lindo-camisa-azul-lanzando-pelota_1308-39057.jpg)

**Actividad N° 26**

**Tema:** Entre aros

**Objetivo:** Realizar desplazamientos mediante el gateo coordinando extremidades superiores e inferiores.

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Aros y colchonetas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizará a los niños en columna, a la señal del docente los niños por turnos se desplazarán mediante el gateo por el centro de los aros que están levantados y ubicados en línea recta. El juego culminará cuando todos los participantes hayan pasado de ida y vuelta por los aros. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

<b>EVALUACIÓN</b>	<b>INICIADO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>			
Se desplaza mediante el gateo coordinando extremidades superiores e inferiores.			

## Imagen demostrativa



*Fuente:*<https://us.123rf.com/450wm/fotokostic/fotokostic1711/fotokostic171100048/89932450-ni%C3%B1o-jugando-en-un-c%C3%ADrculo-de-ejercicio-tubo-de-t%C3%B1el-gateando-a-trav%C3%A9s-de-%C3%A9l-y-divirti%C3%A9ndose.jpg?ver=6>

### Actividad N° 27

**Tema:** Vuelta al mundo

**Objetivo:** Ejercer movimientos coordinando las extremidades superiores

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Pelota y tela grande

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizará a los niños en círculos y se les entregará la tela grande y una pelota, los niños de pie alrededor de esta, moverán la tela con sus brazos y a su ritmo desplazarán la pelota evitando hacerla caer, si la pelota cae se inicia nuevamente, en cambio si la pelota ha caído más de 3 veces el juego llega a su desenlace. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Ejerce movimientos coordinando la acción de sus brazo y manos.			

## Imagen demostrativa



Fuente: [https://guarderiapasoapaso.weebly.com/uploads/2/1/2/4/21241056/img-5349\\_orig.jpg](https://guarderiapasoapaso.weebly.com/uploads/2/1/2/4/21241056/img-5349_orig.jpg)

### Actividad N° 28

**Tema:** Pecezuelos

**Objetivo:** Realizar desplazamientos coordinando extremidades superiores e inferiores

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Colchonetas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organiza a los niños en una columna y se colocaran algunas colchonetas en el patio, luego los niños por turnos se ubicarán en las colchonetas y según las consignas de la docente como gatear, reptar, rodar, girar, realizar volteretas, entre otras se desplazarán sobre las mismas, a medida que el juego avance las consignas de la docente debe ir incrementando el grado de dificultad, de este modo el juego culminará cuando todos los jugadores hayan participado. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Realiza desplazamientos coordinando extremidades superiores e inferiores			

## Imagen demostrativa



Fuente: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcRXjpb9DzUYWiSaYMkkOkL-4wGT09c1u9xE2Q&usqp=CAU>

### Actividad N° 29

**Tema:** Animalitos corredores

**Objetivo:** Ejecutar diversas formas de desplazamientos

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Cinta

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se traza en el suelo una línea de salida y otra de llegada, los niños se ubicaran en fila detrás de la línea de salida y a la señal del profesor los niños saldrán corriendo sobre la punta de los pies y con los brazos estirados hacia arriba (simulando ser una jirafa) y regresaran de la misma forma, luego el docente mencionara el nombre de otro animal como el sapo y los niños saldrán saltando y volverán de la misma forma, si se menciona a una lagartija ellos reptarán, el procedimiento será el mismo con otros animales que mencione el docente, de este modo el juego culmina cuando se haya realizado el procedimiento con algunos animales mencionados. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Ejecuta diversas formas de desplazamientos			

## Imagen demostrativa



*Fuente:*<https://3.bp.blogspot.com/-Dn4WbKFD4K0/WRcELZuSjI/AAAAAAAAALdI/fStZSHfPuM4tHA4JRtnaH1OIEkxkF8NQRACLcB/s1600/imitaci%25C3%25B3n%2Bde%2Banimaes.jpg>

### Actividad N° 30

**Tema:** Serpiente hambrienta

**Objetivo:** Producir movimientos ágiles al desplazarse mediante saltos

**Categoría:** Juego motor

**Materiales:** Cuerdas y cinta

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En el patio se delimitará un espacio del cual los participantes no podrán salir, luego se dividirán dos equipos, el equipo A tendrá una cuerda la cual moverá en el suelo a manera de zig zag como a una serpiente tratando de tocar a los participantes del equipo contrario, el equipo B tendrá que saltar de un punto a otro sobre dicha cuerda en movimiento evitando ser tocados, el jugador que sea tocado por la cuerda será descalificado y si el jugador del equipo A llegase a despegar la cuerda del suelo también será descalificado, posteriormente cuando queden pocos participantes del equipo que salta la cuerda se culmina esta sección y los roles entre equipos cambiará, es decir, el equipo que manipulaba la cuerda pasa a ser el equipo que saltara sobre ella y viceversa, el juego culminará cuando los dos equipos hayan cumplido ambos roles. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza con agilidad de un punto a otro mediante saltos			



## Imagen demostrativa



*Fuente:* [https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/000/614/295/non\\_2x/kids-playing-rope-jumping-on-white-background-vector.jpg](https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/000/614/295/non_2x/kids-playing-rope-jumping-on-white-background-vector.jpg)

## Actividad N° 31

**Tema:** Las estatuas

**Objetivo:** Mantener el control postural e identificar las partes del cuerpo al desplazarse

**Categoría:** Juego tradicional

**Materiales:** Pequeños sacos rellenos de arena, grabadora y canciones

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se brindará un saquito de arena a cada niño, luego el docente explicará las instrucciones “todos vamos a imaginar que estamos en un salón mágico de baile con muchas estatuas que como ya sabemos no pueden moverse. La magia del salón consiste en que cada vez que se oye la música, las estatuas cobran vida y comienzan a bailar teniendo cuidado de que su saco no caiga al suelo, ya que en caso de que el saco caiga el participante se convierte en estatua y para aquellos que el saco no caiga continuaran con vida hasta que se silencie la música del salón y vuelvan a ser estatuas”, luego de esta primer nivel el docente explicará que durante el baile el dará la instrucción sobre donde colocar el saquito, ya sea en los codos, piernas, cabeza, manos, etc., y al pausar la música se deben quedar como estatuas con el saquito en las parte del cuerpo que se ha designado, para culminar, después del baile se formara un círculo y se recordarán las partes del cuerpo en donde se ubicó el saquito y las posturas que adoptaron para que este no caiga. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.



EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Mantiene el control postural e identifica las partes del cuerpo al desplazarse.			

### Imagen demostrativa



Fuente: <https://babyradio.es/wp-content/uploads/2018/04/images-9.jpg>

### Actividad N° 32

**Tema:** La carretilla

**Objetivo:** Realizar desplazamientos aplicando fuerza en las extremidades superiores

**Categoría:** Juego tradicional

**Materiales:** Tiza

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se marcará una línea como punto de partida y otra como punto de llegada, luego se organiza a los niños en parejas y cada uno de ellos asumirá el rol de carretilla o conductor, el que hace de carretilla debe desplazarse con las manos y el conductor es quien manejará la carretilla sujetando a su compañero de los pies y ubicándolos a la altura de su cintura, a la señal del docente ambos saldrán e intentarán llegar al punto marcado y regresar al punto de partida, en caso de que alguna pareja se soltase deberán iniciar nuevamente, cuando alguna pareja de carretilla y conductor han cumplido su trayecto se intercambiarán los roles y realizarán el mismo recorrido, el juego culminará cuando todos los participantes hayan cumplido ambos roles y hayan llegado al punto de partida. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza aplicando fuerza en las extremidades superiores			

### Imagen demostrativa



Fuente: <https://previews.123rf.com/images/blueringmedia/blueringmedia1603/blueringmedia160300077/53058889-dos-ni%C3%B1os-que-juegan-el-ejemplo-rueda-de-la-carretilla-de-la-raza.jpg>

### Actividad N° 33

**Tema:** Los encostalados

**Objetivo:** Lograr desplazarse con los pies juntos mediante saltos ejerciendo fuerza en las extremidades inferiores

**Categoría:** Juego tradicional

**Materiales:** Costales, cubos y botellas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se marcará una línea como punto de partida y otra como punto de llegada, luego los participantes se ponen en línea recta, con las dos piernas juntas dentro de los costales, cuando el docente de la señal todos se desplazaran mediante saltos hasta el punto de llegada, ganará aquel que llegue primero a la meta, en caso de que algún participante se detenga o caiga este podrá levantarse y seguir en la carrera, para aumentar su complejidad en el segundo nivel se colocarán algunos objetos pequeños como obstáculos para que los participantes salten sobre ellos. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza con pies juntos mediante saltos ejerciendo fuerza en sus piernas.			

**Imagen demostrativa**



*Fuente:* <https://www.nestle.com.ec/sites/g/files/pydnoa396/files/asset-library/publishingimages/articulos/carrera/salida-carrera.jpg>

**Actividad N° 34**

**Tema:** Frutitas

**Objetivo:** Lograr desplazarse de un lugar a otro aplicando velocidad

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Ninguno

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizarán 2 columnas de 5 o más integrantes, cada niño de ambas columnas tendrá el nombre de una fruta replicada en ambos equipos, como siguiente paso el docente dirá una fruta al azar y los niños de cada equipo a quien corresponda el nombre de la fruta saldrán corriendo y darán la vuelta a su grupo y se ubicaran en su puesto correspondiente, el niño que llegue primero a su sitio conseguirá un punto a favor de su equipo, por lo que el equipo que más puntos tenga ganará el juego. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Corre con velocidad al desplazarse de un lugar a otro			

## Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://www.somosmamas.com.ar/wp-content/uploads/2018/10/juegos-para-ninos-el-tren.jpg>

### Actividad N° 35

**Tema:** Entre pasos

**Objetivo:** Ejecutar desplazamientos coordinando extremidades superiores e inferiores manteniendo el equilibrio

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Tiza y cartulinas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En el patio se marcará una línea con tiza sobre la cual se ubicará en fila a los niños y se les entregará dos láminas de cartulina, procedente a esto a la señal del docente el niño deberá colocar en el suelo una de las cartulinas y ubicar un solo pie en esta, luego colocará la segunda cartulina y ubicar el otro pie, una vez que haya pasado las dos cartulinas, recogerá el primero y lo colocará un poco más adelante, como si estuviera caminando por ellos y así sucesivamente hasta llegar a la línea marcada al otro extremo del patio y volver. En caso de que el pie de algún participante llegase a tocar el suelo fuera de la cartulina este deberá volver al punto de partida e iniciar de nuevo. El juego culminará cuando todos los jugadores hayan efectuado el recorrido planteado. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplace coordinando extremidades superiores e			

inferiores equilibrio	manteniendo el			
--------------------------	-------------------	--	--	--

### Imagen demostrativa



Fuente: <https://colegiolasdunas.es/wp-content/uploads/2020/05/monografias-com.jpeg>

### Actividad N° 36

**Tema:** Los ciempiés

**Objetivo:** Coordinar movimientos de extremidades inferiores para desplazarse

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Cubos, botellas, pelotas y colchonetas.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizará dos equipos en columnas, los niños en cuclillas uno detrás de otro y tomados de los tobillos partirán de la línea de salida a la señal del docente, los equipos se desplazarán sin soltarse de los tobillos del compañero, en el trayecto se encontrarán con obstáculos como cubos, botellas, pelotas y colchonetas que deberán esquivar, al llegar al otro extremo del patio recogerán un banderín y volverán con él al punto de inicio, ganará el equipo que no se ha saltado y llegue con su banderín. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

	EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
INDICADOR DE EVALUACIÓN				
Coordina movimientos de sus piernas y pies para desplazarse				

## Imagen demostrativa



**Fuente:** <https://www.alamy.es/nino-lindo-para-ninos-y-ninas-en-cuclillas-jugando-roundelay-image245819115.html>

### Actividad N° 37

**Tema:** Salvando globos

**Objetivo:** Emplear desplazamientos con velocidad trasladándose de un punto a otro.

**Categoría:** Juego competitivo

**Materiales:** Globos y lana.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. En el patio y en un delimitado espacio, a los niños se les amarrará en el pie derecho una lana atado a su vez a un globo, a la señal del docente todos los niños tratarán de pisar los globos de sus compañeros y evitarán que su globo sea reventado, ganará aquel niño al cual no le hayan reventado su globo, ya en este punto el juego culminará. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se desplaza de un punto a otro aplicando velocidad en sus extremidades inferiores			

## Imagen demostrativa



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/68/ba/e4/68bae4cb3b11069d948bd83fa03570a6.jpg>

### Actividad N° 38

**Tema:** Bajo la lluvia

**Objetivo:** Efectuar desplazamientos coordinados las extremidades inferiores

**Categoría:** Juego cooperativo

**Materiales:** Colchonetas livianas, tiza, cubos, sillas y pelotas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se dividirá al grupo en 3 equipos y se le entregará una colchoneta liviana a cada uno de los equipos. Cuando el docente de la señal los niños en el punto de partida tomarán su colchoneta y la colocarán por encima de sus cabezas para protegerse de la lluvia y se desplazaran lo más rápido posible hacia el punto marcado en el patio evitando que la colchoneta caiga, en el segundo nivel se colocarán objetos para que los grupos puedan esquivar, como tercer nivel los grupos antes del punto de llegada deberán intercambiar colchonetas por encima de sus cabezas para llegar a su meta, el juego finaliza cuando todos los equipos hayan llegado al punto marcado como meta final. En caso de que un equipo dejase caer la colchoneta deberán volver al punto de partida e iniciar nuevamente. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>			
Se desplaza coordinando los movimientos de las piernas y pies.			



## Imagen demostrativa



**Fuente:** <https://c8.alamy.com/compes/byw5np/dos-ninos-llevando-una-colchoneta-hinchable-byw5np.jpg>

### Actividad N° 39

**Tema:** Moviendo mi cuerpo me voy conociendo

**Objetivo:** Reconocer las partes de su cuerpo mediante movimientos y desplazamientos

**Categoría:** Juego cooperativo

**Materiales:** Panderetas y maracas

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizara dos equipos en el aula, la docente entregara maracas y panderetas a los niños, luego la docente creara ritmos diferentes y los niños intentaran seguir dichos ritmos, posteriormente los equipos bailaran a su manera, cuando la docente diga “tocar rodillas” “tocar cabeza” “tocar hombros” o cualquier otra consigna los niños deberán dejar de tocar sus instrumentos, reconocer la parte de su cuerpo y tocarla, si algún integrante del equipo no cumple con las consignas se les bajara un punto de 10 con el que inician, el juego culminará cuando algún equipo se quede sin puntos o caso contrario se sigan manteniendo en su puntuación inicial. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN INDICADOR DE EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce las partes de su cuerpo mediante movimientos y desplazamientos			



## Imagen demostrativa



Fuente: [https://www.unicef.org/sites/default/files/styles/hero\\_desktop/public/UN0308160.JPG?itok=uf\\_f6Pn0](https://www.unicef.org/sites/default/files/styles/hero_desktop/public/UN0308160.JPG?itok=uf_f6Pn0)

### Actividad N° 40

**Tema:** A bailar

**Objetivo:** Controlar y expresar movimientos del cuerpo al ritmo de la música

**Categoría:** Juego cooperativo

**Materiales:** Panderetas, maracas, palos de madera, campanas, botellas y granos secos.

**Procedimiento:** se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento. Se organizara dos equipos en el aula, el docente entregar diversos instrumentos a un equipo, luego este producirá ritmos normales, lentos y rápidos mientras que el segundo equipo bailara o se moverá de acuerdo al ritmo emitido, una vez que el repertorio del primero equipo haya culminado, los roles cambiaran entre equipos, ambos equipos empezaran con un puntaje de 0, este puntaje aumentara cuando el equipo de los instrumentos emita un solo ritmo y cuando el equipo que baila lo hagan de acuerdo al ritmo producido, si no se cumplen estas consignas, es decir, si el equipo que produce el ritmo no lo hacen a la par que todos los integrantes su puntaje no aumentara y se mantendrán en 0 lo mismo ocurrirá con el equipo bailarín. El juego culminara cuando ambos equipos obtengan un alto puntaje. Finalmente, se cierra la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

EVALUACIÓN	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
INDICADOR DE EVALUACIÓN			
Baila siguiendo el ritmo de la música			

## Imagen demostrativa



*Fuente:* <https://mejorconsalud.com/wp-content/uploads/2018/05/ni%C3%B1os-creativos-musica.jpg>

**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  
DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. REINALDO ESPINOSA  
UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.**

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

**AUTORA:**

Luz Verónica Sánchez Romero.

**LOJA - ECUADOR**

**2019 - 2020**

**a. TEMA:**

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

## **b. PROBLEMÁTICA**

El período escolar, se establece como el espacio de vida más rico en experiencias ya que implica movimiento y expresión, en donde las diversas capacidades motrices realizadas mediante el juego impulsan al niño a explorar el mundo; las actividades dinámicas que requieren movimiento son las principales acciones que impulsan al niño a explorar el mundo, por lo tanto, dichas actividades le permiten organizar la información del medio para responder a las múltiples demandas del entorno.

Se ha demostrado que el juego es una herramienta indispensable dentro del proceso del desarrollo del niño, por ende, las actividades diarias que éste realiza como caminar, saltar, correr, entre otras, lo hace en sentido de goce, exploración y expresión por lo que deben ser consideradas por parte de los docentes como un punto importante para trabajar en el aspecto motriz.

El Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano en uno de sus ámbitos nos menciona:

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

El juego como actividad lúdica en el Ecuador, es fundamental para el aprendizaje, ya que según el Currículo de Educación Inicial los juegos potencian el pensamiento, exploración, experimentación y creatividad de los niños, pues es aquí donde el niño al “jugar aprende” recalcando que estos desarrollan destrezas, habilidades y fortalece su motricidad.

La motricidad gruesa comprende actividades físicas como caminar, correr, saltar, alimentarse, girar, balancearse, trepar, rodar, vestirse, jugar, etc., que intervienen en gran parte de los aspectos de la vida cotidiana; por lo que el proporcionarle al niño un ambiente adecuado es importante para permitirle favorecer el desarrollo de dichas habilidades garantizando en él un aprendizaje más significativo que construirá a partir de experiencias propias.

Hablamos de un problema de motricidad gruesa cuando el niño realiza con torpeza o descoordinación algunas de las actividades cotidianas antes mencionadas, estos pueden ser originados por diversas causas como el nacimiento de bebés prematuros, niños con alguna patología, la ausencia de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje y una causa muy común que es por falta de estimulación; estos problemas son evidenciados ya sea por el docente o los progenitores que son aquellos que interactúan con el niño y observan su desarrollo diariamente y deben ser atendidos a tiempo con el fin de evitar complicaciones mayores en el desarrollo físico, social, afectivo y cognitivo del niño.

Es de esencial importancia contar con espacios adecuados que le permitan al niño saltar, andar, correr, gatear, estar de pie, balancearse, etc., pues dichos espacios contribuyen a que se potencie su desarrollo motriz al máximo, agregando a lo anterior que dichos espacios

permiten el desarrollo de actividades variadas y espontaneas e invitan al niño a explorar, experimentar, compartir e interactuar con sus iguales.

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

En dicho contexto se evidencia que en la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa ubicada en la ciudad de Loja, los niños de 4 a 5 años, muestran dificultad en el desarrollo de su motricidad gruesa, revelando que en dicha institución el juego no forma parte de una actividad diaria que la docente debería realizar, este desconocimiento del juego como herramienta didáctica no permite que el niño desarrolle sus capacidades cognitivas, físicas o motoras.

Con estos antecedentes del problema, surge la necesidad de realizar una investigación con respecto al estudio del juego y la motricidad gruesa, esta realidad nos lleva a buscar una solución dentro del ámbito educativo con el diseño de una propuesta que contenga estrategias lúdicas novedosas que contribuyan a mejorar dicho conflicto, lo cual nos conduce a plantearnos la siguiente interrogante: **¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020?**



### **c. JUSTIFICACIÓN**

El presente proyecto surge de la necesidad de repotenciar el juego como una estrategia en el aula de clase de los niños de 4 a 5 años, tomándolo a este como un factor primordial para fortalecer la motricidad gruesa ya que brinda libertad de expresión, exploración y gozo.

El trabajo investigativo tiene relevancia social, ya que las estrategias que se implementaran parten de una investigación científica como base, para beneficiar a la institución con la proporción de una propuesta de actividades que contribuya al desarrollo de la motricidad gruesa.

Es de implicaciones prácticas porque ayuda a buscar una respuesta a los problemas que se han presentado en el proceso de enseñanza - aprendizaje en cuanto a la motricidad no bien afianzada, de tal forma, se busca incluir el juego en todas las actividades diarias para que se permita mejorar el desarrollo de los niños dentro del proceso educativo, logrando así el perfeccionamiento de las diversas habilidades y destrezas motrices en los mismos.

Es de valor teórico, debido a que se amplían conocimientos en el ámbito de la motricidad y el juego, enfocándose en contenidos con aportes de diversos autores que den veracidad a esta investigación.

Se identifica como los beneficiarios del presente proyecto a los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa, ya que mediante el diseño y planteamiento de actividades innovadoras se buscará favorecer el aprendizaje y reforzar poco a poco el desarrollo de su motricidad gruesa formando al mismo tiempo seres capaces de desenvolverse en su entorno sin tener complicaciones de movimiento, equilibrio,

coordinación, logrando adquirir la estabilidad necesaria para correr, caminar y saltar. También beneficia a los docentes ya que ejecutarán las actividades antes mencionadas y proyectarán de mejor manera su trabajo permitiéndoles adquirir un alto conocimiento del desenvolvimiento de los niños, además de contribuir al desarrollo de estrategias innovadoras que respondan a las necesidades de los mismos.

La investigación es factible por que se cuenta con el permiso y el apoyo de las autoridades de la institución antes mencionada, de igual forma es viable porque se cuenta con basta información de distintas fuentes bibliográficas, libros, revistas, etc., para brindar veracidad a la misma.

Finalmente tiene valor metodológico porque se habla de una contribución a la institución educativa, a través del planteamiento de una propuesta metodológica por medio de juegos innovadores que aportan a un cambio positivo en el aula, demostrando tanto a docentes como padres de familia que el juego en sus diversas formas beneficia su proceso de enseñanza - aprendizaje.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo General.**

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

##### **Objetivos Específicos.**

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

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

#### **Definición**

La motricidad es la primera capacidad del ser humano, permite al niño potenciar diversas habilidades musculares necesarias para el movimiento general del cuerpo, brindado a su vez la capacidad para relacionarse con el medio que le rodea, es importante resaltar que la evolución motriz del niño depende de los estímulos que recibe del ambiente según cada etapa del desarrollo, dicha evolución dará paso a movimientos más precisos como el desarrollo de la motricidad fina.

Una buena motricidad gruesa en el desarrollo de los niños. Según Pérez (2013) “Es la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar” (p.23).

Nos referimos a la motricidad gruesa como aquellas acciones que se realizan con todo el cuerpo, en cuanto a coordinación, equilibrio, movimiento, expresión corporal y otros, dotando a los seres humanos con la capacidad de desplazarse en su entorno.

La motricidad gruesa se caracteriza por la ejecución de movimientos amplios mediante la intervención de extremidades superiores e inferiores.

Según Berger (2007) “Las acciones deliberadas que coordinan las distintas partes del cuerpo y producen grandes movimientos se denominan motricidad gruesa. Estas acciones surgen directamente de los reflejos”, es decir, son habilidades físicas que implican

movimientos más complejos del cuerpo, tales como caminar, saltar, correr, trotar, trepar, lanzar, entre otros (p.150).

La motricidad gruesa representa en el niño la capacidad de dominar formas básicas de movimiento como el equilibrio, desplazamiento, coordinación, esta clase de movimientos son aquellos que consolidan a otros que requieren de mayor complejidad. Estas acciones fortalecen los músculos del cuerpo cuando la estimulación de desarrollar motricidad fina y gruesa han sido trabajadas con eficacia durante su periodo correspondiente

### **Importancia de la Motricidad Gruesa**

Abete (como se citó en Viciano, Cano, Chacón, y Padial, 2017) expone en su trabajo que, basándose en una concepción integral del niño, la motricidad es una disciplina que se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo, el movimiento y de la importancia que tiene tanto para el desarrollo de la persona, como para la expresión y comunicación con el mundo. La autora afirma que la motricidad a través del cuerpo, ayuda al niño en su expresión emocional, pero también en la mejora de los aprendizajes de este y en el desarrollo o evolución de su personalidad, en su autonomía y equilibrio emocional (p. 95).

La importancia de la motricidad gruesa se plasma en que la motricidad en educación inicial debe ser una experiencia activa y enriquecedora que permita la expresión emocional y le ponga frente a su medio dando paso a un rol tanto individual como grupal en una serie de juegos. Este tipo de motricidad es de vital importancia para el desarrollo integral del niño

ya que permite una libre expresión de los movimientos brindándole la oportunidad de desplazarse y explorar el mundo a su alrededor.

Se recalca su importancia como base para el desarrollo infantil ya que para el futuro desarrollo de la motricidad fina es necesario consolidar las bases de motricidad gruesa, puesto que con dicho desarrollo efectivo el niño posteriormente lograra realizar habilidades motrices finas como hacer la pinza digital, escribir, ensartar, entre otras.

### **Objetivo de la motricidad gruesa**

Según Baracco (2014) cada actividad que el niño realiza tiene como finalidad cumplir con los siguientes objetivos:

- Desarrollar los músculos del niño.
- Permitir al niño la coordinación de los movimientos.

Para lograr los objetivos es necesario que el niño conozca las principales partes de su cuerpo: cabeza, boca, nariz, orejas, ojos, manos, pies, etc. (p.1).

La motricidad en la vida del ser humano hace su aparición desde el vientre y es más evidente cuando se observan los movimientos del niño, es decir, cuando empieza a sostener su cabeza, gatear, sentarse sin apoyo, subir y bajar escaleras, entre otras, dichos movimientos se irán adquiriendo, aprendiendo y mejorando con el paso de los años.

Como menciona Baracco (2014) es por medio de la motricidad gruesa que se logra desarrollar de forma coordinada los músculos, pues se resalta que es fundamental para el niño conocer la ubicación de sus manos, pies, ojos, cabeza, nariz, entre otras.

### **Áreas de la motricidad gruesa.**

El desarrollo de la motricidad gruesa incluye el control y el movimiento complejo de grupos de musculares como la cabeza, las piernas y los brazos, por lo que, con el paso del tiempo y según la evolución del niño estos demuestran la lateralidad, equilibrio y ritmo.

Algunos autores nos mencionan las siguientes áreas:

### **Esquema corporal**

El esquema corporal es la representación mental que el niño tiene de su propio cuerpo, sus partes, sus movimientos, su funcionamiento y uso como medio de comunicación con el exterior.

García (1977) afirma que el concepto de Esquema corporal incluye dos niveles epistemológicos:

- La imagen del propio cuerpo
- El resultado de la organización de la experiencia vivida con respecto al cuerpo y a los datos del mundo exterior (p.20).

El desarrollar esta área permite que los niños tengan un mayor conocimiento de su cuerpo y puedan identificarse, logrando expresarse a través de él y utilizándolo como medio de contacto, forjándose como base para el desarrollo de otras áreas como lo es el aprendizaje de las nociones.

## **Lateralidad**

La lateralidad es un predominio motor, determinado por la dominancia de uno de los hemisferios del cerebro, es por medio de esta área que el niño se fundamenta para desarrollar nociones como izquierda – derecha partiendo del uso de su cuerpo y posteriormente sirviendo como base para dar inicio al proceso de lectoescritura.

Durivage (como se citó en Blasco, 1999) afirma que:

“la lateralización es el resultado de una predominancia motriz del cerebro. Esta predominancia se presenta sobre los segmentos corporales derecho e izquierdo, tanto a nivel de los ojos, como de las manos y de los pies” (p.20).

Es importante que el niño defina su lateralidad, manifestando que esta no solo se limita a la dominancia de las extremidades superiores e inferiores, sino también al dominio del ojo y el oído. Para ello la estimulación que contribuya a definir la lateralidad debe partir con una serie de ejercicios entretenidos dictados por parte del docente y que aporten un aprendizaje significativo logrando también a que el alumno sea consciente de su lateralidad y su predominancia.



## **Equilibrio**

De manera global entendemos al equilibrio como el mantenimiento de la posición del cuerpo en un determinado espacio, a este equilibrio en educación inicial lo conocemos también como estabilidad.

Se define como el proceso por el cual controlamos el centro de masa (CDM, punto en que se considera concentrada toda la masa de un cuerpo al analizar las fuerzas que actúan sobre él y su movimiento) del cuerpo respecto a la base de sustentación, sea estática o dinámica (Rose, 2014, p.4).

Al hablar del equilibrio lo consideramos como la capacidad de mantener la estabilidad del cuerpo en varias actividades motoras, lo cual incluye estar de pie en una posición difícil, sin embargo, esta estabilidad consiste en vencer la acción la acción de gravedad y tratar de mantener la postura del cuerpo, esta área es importante ya que se involucra en el correcto dominio corporal.

## **Tiempo y ritmo**

Glézer (como se citó en Camargo, Estrella y Córdova, 2014) aduce que la elaboración de la noción de tiempo y ritmo, es a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido (p.67).

Esta área en la motricidad es importante ya que el tiempo y el ritmo se elaboran a través de movimientos que incluyen un orden y posee una estrecha relación con el espacio en el que se desenvuelven. El niño a través del ritmo puede apropiarse de su propio cuerpo y expresar mediante movimientos sus emociones, sus ideas, e incluso hacer representaciones que favorezcan al afianzamiento de su personalidad.

### **Motricidad y movimiento**

Al hacer la diferencia entre motricidad y movimiento, entiendo que el movimiento es el medio de expresión y de comunicación del ser humano y a través de él se exteriorizan las potencialidades motrices, orgánicas, afectivas e intelectuales. El movimiento es un acto motor, que involucra cambios de posición del cuerpo o de alguna de sus partes y que, por lo tanto, estaría representando algo externo, algo visible. Por otro lado, la motricidad involucra todos los procesos y las funciones del organismo y el control mental o psíquico que cada movimiento trae consigo. Por lo tanto, la motricidad estaría representando algo que no se ve, la parte interna del movimiento, todo lo que tiene que ver con los procesos internos de energía, contracciones y relajaciones musculares, etc (Escribano y Ferreras, 2008, pp.3-6).

La motricidad está ligada a los movimientos complejos y que se basan en el dominio que la persona ejerce sobre su propio cuerpo y al movimiento como el medio de comunicación y expresión del ser humano, que en su combinación nos da un resultado favorable ya que contribuye a la realización de diversas actividades como lo es el juego y mediante este reflejar enseñanzas a impartir.

## **Motricidad y juego**

Relacionar la motricidad con el juego, nos parece una actividad interesante ya que no solo se utiliza dicha relación en el ámbito educativo, sino también en actividades de la vida diaria, pues esta contribuye al desarrollo físico, social y emocional, destacando que con el juego se aprende a desarrollar habilidades motrices.

Como nos menciona Viciano et al, (2017):

El juego se considerará como un instrumento de aprendizaje no aislado, que sirve de vehículo para la adquisición de contenidos de cada área, evitando las formas de transmisión de los aprendizajes no adecuados a los intereses y motivaciones de los niños (p.97).

Se destaca al juego como un vehículo mediante el cual facilita el aprendizaje de manera activa mediante la realización de diversas actividades, teniendo en cuenta que contribuye a fomentar en el niño actitudes de respeto y participación. Dichos juegos forman parte de la cotidianidad del niño lo cual debemos aprovecharlo para introducir nuevos aprendizajes en diferentes áreas desde edades muy tempranas.

En esta línea, Ruiz (como se citó en Ruiz y Buñuel, 2016) “confirma que la metodología basada en el movimiento y el juego, respeta la naturaleza del cuerpo y son excelentes medios de educación y de aprendizaje que cualquier tipo de contenido” (p.59).

En este sentido hablamos del juego como una metodología que se apoya en los movimientos que el niño ejerce mediante la interacción que tiene con su entorno ya que este se concibe como el medio idóneo para aprender y desarrollarse en diversas áreas.

## **Habilidades motrices gruesas**

Las habilidades motrices son actividades motoras adquiridas por las personas para ejecutar una acción con un objetivo dentro de un espacio determinado. Un medio importante para adquirir dichas habilidades es la ejecución de diversas actividades a través del juego, de esta forma es cuando el niño se mantiene activo y realiza movimientos que hacen trabajar a todo su cuerpo.

Las habilidades motrices resultan básicas “porque son comunes a todos los individuos, ya que, desde la perspectiva filogenética, han permitido la supervivencia del ser humano” y actualmente conservan su carácter de funcionalidad y porque son fundamentos de posteriores aprendizajes motrices (García, Torralba y Bañuelos, 2007, p.13).

El niño es un ser activo, el cual adquiere ciertas capacidades mediante el aprendizaje de realizar dos o más patrones motores, a partir de estos la persona podrá combinar dichos patrones y ejecutar habilidades con un mayor grado de complejidad.

Gallahue 1987 (como se citó en Villalobos y Álvarez, 2001) divide estas habilidades en tres categorías:

- Estabilidad: es la habilidad de mantener el equilibrio en relación con la fuerza de gravedad, aunque la aplicación natural de la fuerza puede alterar las partes del cuerpo en una posición inusual: es la forma básica del movimiento humano y es fundamental para el desarrollo del movimiento eficiente. En esta categoría se encuentra los movimientos no locomotores que involucran actividades estacionarias como doblar, extensión, contracción y desviación; y

actividad relacionada con el mantenimiento del equilibrio como invertir el soporte y movimientos rotatorios.

- Locomoción: Son los cambios en la localización del cuerpo en relación con los puntos fijos del suelo. Incluyen la proyección del cuerpo en el espacio externo, alterando la ubicación en el plano horizontal y vertical.

- Manipulación: Implica dar y recibir fuerza de objetos mediante el uso de manos y pies. Es importante en el niño para que tenga contacto físico con objetos y el mundo que lo rodea y explore, la relación entre objetos, movimientos y espacio (p.16).

Entendemos a la estabilidad como el punto de equilibrio que el niño logra mantener mediante los movimientos que realice, mejorando de tal forma su desenvolvimiento en el medio.

La locomoción es aquella habilidad motriz que permite llevar al cuerpo de un lado a otro dentro de un espacio, hablamos de actividades como correr, saltar, andar, deslizarse, caer, entro otras.

La manipulación se caracteriza como la habilidad de movimiento motriz gruesa y fina de enviar y recibir la fuerza de los objetos con los que interactúa, es decir, lanzar, atrapar, sujetar, entro otros.

## **Evolución de las habilidades motrices**

Según Bañuelos (como se citó en Falcón y Rivero, 2010) el desarrollo de las habilidades motrices se lleva a cabo en los niños siguiendo las siguientes fases:

La primera fase concerniente a los 4 - 6 años se desarrollan las habilidades perceptivas a través de tareas motrices habituales, se da el desarrollo de capacidades perceptivas tanto del propio cuerpo como a nivel espacial – temporal incluyendo las tareas habituales como caminar, tirar, empujar, correr, saltar, etc., además, se utilizan estrategias de exploración y descubrimiento que se emplean en juegos libres o de baja organización y para el desarrollo de la lateralidad se utilizan segmentos de uno y otro lado para que el alumno descubra y afirme su parte dominante.

Dentro de la segunda fase que consta de los 7 - 9 años, se desarrollan habilidades y destrezas básicas mediante movimientos que impliquen el dominio del propio cuerpo y el manejo de objetos, estos movimientos básicos están referidos a desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, en la actividad física se utiliza el componente lúdico-competitivo el cual busca el perfeccionamiento y una mayor complejidad de los movimientos de la etapa anterior, posterior a esto se siguen estrategias de búsqueda aunque a veces será necesaria la instrucción directa por parte del profesor para enseñar algunos movimientos complejos.

La tercera fase correspondiente a los 10 – 13 años se da una iniciación a las habilidades y tareas específicas que tienen un carácter lúdico-deportivo y se refieren a actividades deportivas o actividades expresivas que trabaja habilidades genéricas comunes a muchos

deportes y se inician habilidades específicas de cada deporte y técnicas para mejorar los gestos.

En la cuarta fase consistente de los 14 -17 años, que sale de nuestro campo de Primaria, incluye: el desarrollo de habilidades motrices específicas e iniciación a la especialización deportivo y trabajos de técnica y táctica con aplicación real (p.1).

A medida que el niño crece, la evolución de las habilidades motrices va mejorando ya que cada vez su cuerpo se encuentra en mejores condiciones de desarrollo permitiendo un mejor control sobre sus movimientos y explicando el aumento de dicha capacidad como un proceso que el niño realiza de forma autónoma.

La evolución de dichas habilidades motriz además de proporcionar autonomía al niño ya que se caracteriza por soltura, libertad y espontaneidad, necesita del apoyo del medio para lograr un desarrollo óptimo.

Por otro lado, Esparcia, Prieto-Ayuso, González y Gil-Madrona (2019) indican que el desarrollo de las habilidades motrices depende de la maduración neurológica y pasa por las siguientes fases:

- Fase de automatismo: corresponde con los primeros meses donde la mayoría de las acciones son reflejas.

- Fase receptiva: se extiende a lo largo del segundo trimestre de vida y coincide con el perfeccionamiento de los sentidos. Las acciones ya son voluntarias, aunque predomina la observación del entorno a través de los cinco sentidos.

- Fase de experimentación y adquisición de conocimientos: comienza en los primeros meses y se extiende a lo largo de toda la vida. Las habilidades motrices se utilizan como medio para adquirir conocimiento (p.82).

El desarrollo de las habilidades motrices posee gran influencia en el crecimiento general del niño debido a que durante el transcurso de sus primeros años de vida el movimiento motor es notorio y se ve reflejado en la interacción con el medio y en las actividades que realiza.



## **EL JUEGO**

### **Definición**

El juego es una actividad recreativa importante para el desarrollo de los seres humanos, sin embargo, se lo considera esencial durante la infancia de los niños; existen varias investigaciones que han definido el concepto del juego y a su vez han podido determinar su importancia para el desarrollo de los infantes.

El juego es una actividad propia del ser humano; una conducta característica de los tiempos, edades y culturas. Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que le juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. Además, el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas (Linares, 2011, p.2).

Respecto a la contribución que posee el juego en el desarrollo del niño es fundamental entender que el juego sirve de guía para que el niño comprenda su mundo y pueda actuar sobre él, lo cual es necesario que esté presente en sus actividades cotidianas. También es preciso valorarlo dentro del aspecto educativo, ya que aportará al desarrollo de diversas habilidades, contribuirá a asumir conductas sociales, tomar roles, aprender reglas y controlar sus emociones, aportando dichos aspectos a su desenvolvimiento personal, social e intelectual.

Edo, Blanch y Anton (2016) mencionan que el juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional, en la que el niño o la niña obtienen placer, entretenimiento y alegría de vivir. El juego es una fuente de placer de muy distintas naturalezas: placer de

crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa (p.18).

El juego brinda múltiples aportes a los niños ya que contribuye a su desarrollo tanto física como emocional, recalando también que se lo considera como una estrategia educativa indispensable que aporta al proceso de formación de los estudiantes, es decir en la adquisición de aprendizajes.

### **Importancia del juego**

El juego como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general, juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa (Linaza, El Juego en el desarrollo Infantil, 2019).

El juego es una actividad libre y natural que el niño realiza de forma innata en sentido de gozo y satisfacción, esta le brinda al niño experiencias que contribuyen a la construcción de nuevos aprendizajes, por lo cual ha sido considerada como un aspecto fundamental para implementarlo en el currículo de Educación Inicial.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (UNICEF, 2018, p.7).

El juego tiene un papel fundamental en la educación ya que contribuye al desarrollo de diversos aprendizajes, brinda oportunidades de relación con el medio externo y perfecciona diversas habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales, es por eso, que se lo considera fundamental en las actividades diarias dentro del ámbito escolar.

### **Características del juego**

El juego es una actividad libre de acontecimiento voluntario, para que esta actividad sea utilizada de forma eficaz y dinámica se debe tener en cuenta una serie de características que Lozano (2019) nos menciona:

- Es una actividad libre y espontánea: contribuye a satisfacer las necesidades de diversión, placer y bienestar en el niño y niña.
- Se auto promueve: es motivador, despierta el interés.
- Tiene función auto educativa: impulsa el aprendizaje, la exploración y el conocimiento de la realidad y refuerza la autonomía de los niños y niñas.
- Tiene función integradora: favorece la interacción social y se puede adaptar a la diversidad de características del niño y la niña.
- Tiene función terapéutica: permite al niño y la niña liberar tensiones, relajarse y autoalimentarse.
- Es una actividad creativa: es una actividad innovadora que estimula la imaginación (p.10).

El educador infantil debe tener en cuenta las características del juego para hacer de esta una actividad dinámica que promueva en el niño la libertad, la curiosidad, la creatividad, el

placer, el gozo, la imaginación, el reforzamiento de habilidades y destrezas además de contribuir al desarrollo de determinadas capacidades.

### **Clasificación de los juegos**

El clasificar los tipos de juegos nos ayuda a entender que existe una secuencia en la que estos se desarrollan según la etapa evolutiva del niño, sin embargo, sabemos que existen diversas categorías en que ubican al juego según algunos autores.

Piaget (como se citó en Morrison, 2005) clasifica a los juegos según cada etapa del crecimiento del niño:

- **Juegos Sensorio motores:** de 0 a 2 años, estos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños/as de construir y operar desde los estímulos que en él provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motor o manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo.
- **El juego simbólico:** de 2 a 6 años, en este nivel también denominado como nivel de juego, los niños demuestran sus habilidades creativas, físicas y sus conciencias sociales de varias formas.
- **El juego de reglas:** a partir de los 6 años, durante este nivel los niños aprenden a jugar con reglas y límites. Deben ajustar sus conductas en consecuencias, pueden estar de acuerdo con temas sociales (p.241).

En el juego sensorio motor el niño recibe todos los estímulos externos del ambiente y los asocia con los movimientos del cuerpo, permitiéndole tener un mayor dominio del mismo.

El juego simbólico es aquel que permite que el niño comprenda y asimile el entorno, conozca roles sociales, normas de conducta, aportando también en el desarrollo del lenguaje, imaginación y creatividad

El juego de reglas contribuye a que el niño respete una serie de límites que existen en cada actividad, este no es un juego el cual pueden inventar personajes, pues aquí el papel que cada jugador ejercerá ya está definido, este tipo de juego aporta al trabajo de la memoria y la reflexión.

Rubiales, A., Rubiales, F., y Ortega (2018) mencionan otra clasificación de los juegos que podemos destacar según la actividad que promueve en el niño:

**Juegos de imitación:** En los juegos de imitación, se trabajan con los niños acciones que deberán reproducir (como saltar como una rana, nadar como peces...), imitar sonidos de la naturaleza y del entorno (como el ruido del tráfico, sonidos de animales, la lluvia) y por ultimo imitar sonidos de roles sociales (como imitar a un policía, a mamá o papá).

Los niños desde muy pequeños les emocionan el hecho de imitar a todas las imágenes de su medio: animales, personas allegadas, profesiones, etc. Recalamos también que esta etapa es necesaria para su desarrollo ya que contribuye a la evolución de destrezas y habilidades de imitación, favoreciendo las capacidades necesarias de poder desenvolverse en la sociedad que les rodea.

**Juegos de memoria:** La repetición es un requisito indispensable para que la memorización sea posible. Es difícil pensar que los niños recuerden un juego sin haberlo repetido varias veces.

Existen varios tipos de juegos que desarrollan la capacidad para reconocer experiencias anteriores. Los niños, gracias a su memoria, aprenden los juegos de otros niños o de su educador (pp.51-57).

Se comprende que este tipo de juego a pesar de que parezca complejo, no lo es, ya que estos juegos son empleados para promover aprendizajes y conocimientos concretos, contribuyendo al incremento de la concentración, reduciendo la distracción, ejercitando el cerebro y potenciando las habilidades cognitivas.

Se destaca también que al hablar de juegos de memoria no consiste exactamente en trabajar con papel o pictogramas, sino en fijar la atención que el niño tiene en aprender el contenido de una actividad, por ejemplo, cuando quiere aprender el juego del gato y el rato, este se concentra y memoriza sus reglas principales para ejecutar después su propio juego.

**Juego manipulativo:** Requena y Vicuña (2009) explica que el juego manipulativo “se trata de un tipo de juego que realiza el niño libremente, cuando le proporcionamos el material oportuno y que, a través de la manipulación de materiales y objetos, desarrolla capacidades cognitivas, lingüísticas y sociales” (p.165).

Para los niños todo es nuevo y sorprendente así que manipular objetos es la mejor manera de conocer el objeto y descubrir que pueden hacer con aquello, es a través de este juego que

el niño tiene la posibilidad de comprender su entorno y desarrollar activamente su lenguaje e imaginación.

**Juego simbólico:** La formación del símbolo está relacionada con el desarrollo de la comunicación, ya que mediante esta es como el niño descubre que hay otros que dan sentido a sus emociones de naturaleza biológica, y así las convierte en intencionales y, por tanto, en psíquicas. Comunicación entendida como un proceso que antecede a la adquisición del lenguaje y que hace posible la expresión a través de la palabra (Molina y Galvez, 2011, p.32).

Este tipo de juego es natural y surge espontáneamente, este es aquel que realizan los niños representando la realidad a su manera haciendo uso de los objetos de su medio, el cual es fundamental porque contribuye al desarrollo emocional y cognitivo del niño, facilitando también a la expresión de sus sentimientos, se debe tener en cuenta que en estos juegos frecuentemente intervienen la imaginación y la creatividad.

**Juegos de construcción:** Consiste en crear diferentes estructuras utilizando diversos materiales: piezas de madera, formas geométricas, cuerdas, troncos, piñas, cubos, bloques... utilizar piezas sueltas para formar cosas, les parece divertido y motivador. Los niños y las niñas representan el mundo que les rodea a la vez que desarrollan habilidades intelectuales, motrices y afectivas (Ramos, 2018, p.134).

Estos juegos son actividades de gran importancia para el desarrollo cognitivo del niño, ya que cuando el niño construye con bloques o cual quiere otro tipo de objetos, se le está guiando a un nuevo aprendizaje acompañado de creatividad. Es a través de estos juegos y debido a la manipulación de objetos que el niño logra obtener nociones como diferenciar

entre grande – pequeño, largo – corto, del mismo modo que va adquiriendo ciertas habilidades también va desarrollando destrezas para el dominio de la motricidad fina.

**Juego funcional:** El juego funcional consiste en la repetición de ciertas acciones con el fin de obtener un resultado inmediato y placentero, fomenta el desarrollo de los sentidos y el movimiento. La manipulación y exploración permiten al niño descubrir su cuerpo, el de los demás, características de los objetos, sus posibilidades de acción y el dominio del espacio (Lozano, 2019, p.12).

Este tipo de juego es considerado el primer juego que el niño realiza ya que es el inicio del contacto que tienen consigo mismo y con los objetos de su entorno, ellos solo quieren experimentar por lo que el tocar, agarrar y soltar les resulta fascinante. En este tipo de juego es por medio de la repetición al interactuar con su propio cuerpo, objetos o personas que el niño perfecciona habilidades como la coordinación de movimiento, coordinación óculo – manual y equilibrio.

Cabezas y Contreras (2016) nos mencionan una gran diversidad de juegos que se pueden llevar a cabo en los centros escolares, ya que son muy útiles en el proceso educativo y tienen gran aceptación por parte de los niños. Estos juegos son:

**Juego educativo:** Se entiende como juego educativo aquel que tiene el objetivo, implícito o explícito, de que los niños aprendan algo específico, sin perder su parte placentera y lúdica (p.59).

Esta clase de juego este diseñado para que los niños mientras juegan aprendan ya que este juego viene acompañado con un objetivo concreto de aprendizaje; es decir se presenta al



niño una actividad llamativa para despertar el interés de este y a partir del juego espontaneo que realiza se convierte en un juego con contenido educativo.

**Juego competitivo:** El juego competitivo es aquel que se caracteriza por la competición entre jugadores o entre equipos. Este tipo de juego genera un ganador o un grupo de ganadores y un perdedor o un grupo de perdedores. Que haya ganadores o perdedores genera, en los niños que ganan, un aumento de la autoestima y, en los niños que pierden, angustia y frustración (p.60).

El juego competitivo se identifica por la participación individual o en equipos con el fin de lograr un objetivo, en el ámbito educativo estos juegos son utilizados para fomentar la unión y el espíritu de superación de cada uno, además de distinguir y conocer los diferentes roles que se presentan en este tipo de juego como es el ganar o perder.

**Juego cooperativo:** El juego cooperativo es aquel en el que los jugadores, por equipos de dos o más componentes, se esfuerzan para conseguir un mismo objetivo, y no existe competencia entre ellos. Estos juegos potencian las actividades en grupo con el fin de conseguir un objetivo común (p.61).

A través de este juego se prioriza el interés colectivo promoviendo en el niño la sensibilización, la empatía, la participación y la comunicación fomentado la educación en valores, en esta actividad el niño juega por diversión y no por conseguir un premio o ganar, de tal modo, es importante emplearlo en el ámbito educativo ya que no genera ganadores ni perdedores evitando niños con frustración o molestias.

**Juego heurístico:** Este juego consiste en descubrir, explorar y experimentar con los objetos implicados en el juego, de forma directa. Los niños descubrirán, a través de los sentidos y de la manipulación y la acción directas, características de los objetos, lo que creará nuevos aprendizajes (p.64).

Por ello, el juego heurístico es una actividad lúdica que estimula el descubrimiento de los niños en donde están en contacto con diferentes tipos de objetos, formas y materiales. En este tipo de juego el niño es el actor principal ya que el de forma autónoma explora y descubre los objetos que se le presenten, favoreciendo el aprendizaje y teniendo una aproximación con la realidad de su entorno, de tal modo, este juego contribuye al desarrollo de diversas capacidades cognitivas, perceptivas y sociales.

### **El juego como estrategia en la educación**

Los educadores de la primera infancia deben comprender la importancia del juego y su estrecha relación con la pedagogía, pues, solo así se logrará centrar el aprendizaje del niño en contribución al desarrollo de sus diversas habilidades, enriqueciendo sus conocimientos tanto fuera como dentro del aula.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia (Torres, 2002, p.291).

El juego tras considerarse como una estrategia forma parte de la enseñanza del docente, lo cual permitirá crear en los niños experiencias prácticas activas que contribuyan a resolver de manera autónoma las diversas situaciones que se le presenten, pues, es mediante las múltiples actividades que el niño se siente motivado para aprender y enriquecer la construcción de nuevos conocimientos.

El juego en la educación es concebido como una necesidad básica ya que aporta al desarrollo de las emociones, habilidades, creatividad y aspectos motores, además de posicionarse como el medio por el cual el niño logra integrarse y relacionarse con el mundo.

Según la UNESCO (1980) “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.34).

Entendemos que, en épocas antiguas el juego se realizaba con elementos que se encontraban en el entorno a partir de juegos inventados, lo cual nos da paso a pensar que en la actualidad es importante implementar el juego como un recurso didáctico en la que adecuamos espacios para realizar actividades lúdicas que garanticen un aprendizaje en los niños.

### **El papel del docente en el juego**

Es importante saber que el docente cumple un papel fundamental a la hora de realizar un juego con los niños, pues este debe poseer conocimientos sobre lo que va a realizar, debe presentar una actitud activa para hacer del juego un trabajo más dinámico y establecer de forma clara las reglas del mismo.

El profesor debe facilitar al alumno las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo. El espacio ambiental será lo más seguro, estable y tranquilo que sea posible. Debe adquirir una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos (Saez, 2015).

Cada juego propuesto por el docente debe llevar consigo un objetivo a cumplir que aporte al desarrollo del niño, del mismo modo, se debe considerar la integración del docente y los niños en el juego ya que su participación brindara más confianza en la ejecución del mismo, potenciando la experiencia de aprendizaje y despertando así diversas capacidades que serán de ayudan para que el niño pase de una etapa a otra.

En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre el que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta (Herrera, 2017, p.80).

Dentro de la actividad educativa el alumnado es quien se favorecerá con la creatividad presente del aula, las diversas herramientas y su forma de organización, por lo que, el docente servirá de facilitador quien motivará la participación tanto individual como colectiva de los estudiantes forjando en ellos la responsabilidad de su propio aprendizaje, puesto que la población escolar actual se caracteriza por ser más activa lo cual facilitará la adquisición de nuevos conocimientos.

Es importante que los docentes conozcan algunos principios antes de la aplicación de los juegos:

- Se debe planificar con anticipación las actividades a realizar con los niños.
- Disponer del material adecuado, este debe ser novedoso y que llame la atención de los niños.
- Orientar a los niños antes y durante el juego e incorporarse por momentos en el mismo.
- Llevar un seguimiento del desenvolvimiento de los niños en la participación de los juegos.

### **Juegos para estimular la motricidad gruesa**

Es bien conocido que durante el proceso de gestación la madre puede emplear diferentes métodos para comunicarse con su hijo, estas pueden ser visuales, auditivas o táctiles la cual aportan que el bebé experimente nuevas sensaciones y pueda comprender su nuevo entorno

En relación con lo antes mencionado, existen técnicas o métodos que, mediante las diversas posturas corporales, movimiento y percepción de la madre durante el embarazo guía el desarrollo de la motricidad gruesa del niño ya que mediante estas el bebé es capaz de conocer cuando la madre se encuentra en movimiento o permanece estática.

De tal forma, Márquez y Celis (2017) afirman que “El juego motor provoca una mejora condición física y capacidad motriz en diferentes situaciones y para distintos fines. Si la actividad lúdica es metódica y continuada, el rendimiento físico del practicante es sensiblemente superior al del sujeto pasivo” (p.10). Los autores alegan que el juego motor beneficia a todo tipo de conductas motrices mediante el empleo de continuas actividades lúdicas, pues el constante movimiento que el niño realiza mediante el juego aporta a sus

logros motores, recalcando también la importancia de conectar su pensamiento con la acción que realiza, ya que esta debe ser comprendida y ejecutada mediante el movimiento y la experimentación con el propio cuerpo.

El juego para los niños es la realización de diversas actividades que implican movimiento, donde existe un alto nivel de curiosidad, dado que a pesar de cometer errores se despierta el interés de intentarlo una y otra vez hasta lograrlo; son muchos los tipos de juegos que se utilizan para ayudar al niño a mejorar el desarrollo de su 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 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 la población está constituida por 29 niños y 2 docentes, para establecer el diagnóstico se trabajó con una muestra de 14 niños y 1 docente.

#### **Tabla 1**

##### *Población y muestra*

Variable	Población	Muestra
<b>Niños</b>	29	14
<b>Docentes</b>	2	1
<b>Total</b>	31	15

**Fuente:** Secretaria de la Escuela de Educación Básica Dr. Reinaldo Espinosa.

**Elaboración:** Luz Verónica Sánchez Romero.



**g. CRONOGRAMA**

AÑO	2019												2020												2021																																													
	Oct		Nov				Dic				Enero			Febrero			Marzo			Abril			Mayo			Junio			Julio			Agosto			Septiembre			Octubre			Noviembre			Diciembre			Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
SEMANAS	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	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
<b>ACTIVIDADES</b>																																																																						
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. Trámites 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	2	0,60	28,80
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Resma de papel boom	2	3,00	6,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	2	20,00	40,00
Servicio de internet	2	21,50	43,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
Material didáctico	-		200,00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	4	6,00	24,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
<b>IMPREVISTOS</b>			
			100,00
<b>TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>\$955,00</b>

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$955,00.

## **i. BIBLIOGRAFIA**

- Baracco, N. (2014). *Movimiento y motricidad*. Recuperado el 24 de Diciembre de 2019, de <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>
- Berger, K. S. (2007). *Psicología del desarrollo Infancia y adolescencia* (Séptima ed.). Madrid: MÉDICA PANAMERICANA S.A. Recuperado el 24 de Diciembre de 2019, de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sGB87-HX-HQC&oi=fnd&pg=PR13&dq=Psicolog%C3%ADa+del+desarrollo+Infancia+y+adolescencia.&ots=cJsz2k1ksx&sig=y5gmIzYdPfTiSUX65cvsd0kfSes#v=onepage&q=Psicolog%C3%ADa%20del%20desarrollo%20Infancia%20y%20adolescencia.&>
- Blasco, J. S. (1999). *Afirmamos la lateralidad - Un poco de cada bloque - Vamos a jugar* (Primera ed., Vol. 10). Barcelona: INDE. Recuperado el 24 de Diciembre de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=ez8TXEJ9PgcC&printsec=copyright&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=ez8TXEJ9PgcC&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Cabezas, R. B., y Contreras, T. B. (2016). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA*. Madrid: SÍNTESIS, S. A. Recuperado el 24 de Diciembre de 2019, de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Camargo, J. L., Estrella, E. A., y Córdova, L. A. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la ciencia*, 65-68.
- Edo, M., Blanch, S., y Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia* (Primera ed.). Barcelona, España: OCTAEDRO, S.L. Recuperado el 18 de Junio de 2020, de <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>

- Escribano, M. V., y Ferreras, M. S. (2008). *Motricidad y aprendizaje El tratamiento pedagógico del ámbito corporal* (Primera ed.). España: GRAÓ de IRIF, S.L. Recuperado el 24 de Diciembre de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=JjJSWmsAeA0C&printsec=frontcover&dq=Motricidad+y+aprendizaje+El+tratamiento+pedag%C3%B3gico+del+%C3%A1mbito+corporal&hl=es&sa=X&ved=0ahUKewiK6uHEx\\_fnAhXjlXIEHcVWAHUQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Motricidad%20y%20aprendizaje%20E](https://books.google.com.ec/books?id=JjJSWmsAeA0C&printsec=frontcover&dq=Motricidad+y+aprendizaje+El+tratamiento+pedag%C3%B3gico+del+%C3%A1mbito+corporal&hl=es&sa=X&ved=0ahUKewiK6uHEx_fnAhXjlXIEHcVWAHUQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Motricidad%20y%20aprendizaje%20E)
- Esparcia, R. M., Prieto-Ayuso, A., González, M. P., y Gil-Madrona, P. (2019). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años: un estudio piloto. *SPORT TK: Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(1), 81-88. doi:<https://doi.org/10.6018/sportk.362101>
- Falcón, V. C., y Rivero, E. D. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista Digital. EFDeportes.com*(147), 1. Recuperado el 25 de Diciembre de 2019, de <https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- García, E. F., Torralba, M. L., y Bañuelos, F. S. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas: determinación de escala para la evaluación de desplazamiento, giro y manejo de móviles* (Primera ed.). España: INDE publicaciones. Recuperado el 25 de Diciembre de 2019, de <https://books.google.com.ec/books?id=xAkPmIG7xdQC&pg=PA8&lpg=PA8&dq=Evaluaci%C3%B3n+de+las+habilidades+motrices+b%C3%A1sicas:+determinaci%C3%B3n+de+escala+para+la+evaluaci%C3%B3n+de+desplazamiento,+giro+y+manejo+de+m%C3%B3viles&source=bl&ots=YI95MJInxt&si>

- García, J. S. (1977). Esquema corporal y deficiencia motriz. *Anuario de Psicología*(16), 95-112. Recuperado el 25 de Diciembre de 2019, de <https://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/view/64347/88118>
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75 - 88.
- Linares, I. D. (2011). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGIA* (Primera ed.). Madrid: Ediciones Paraninfo, SA. Recuperado el 26 de Diciembre de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=sjidlGWM9\\_8C&printsec=frontcover&dq=EL+JUEGO+INFANTIL+Y+SU+METODOLOGIA&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjj67TszffnAhXwct8KHYHIBKEQ6AEIJzAA#v=onepage&q=EL%20JUEGO%20INFANTIL%20Y%20SU%20METODOLOGIA&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=sjidlGWM9_8C&printsec=frontcover&dq=EL+JUEGO+INFANTIL+Y+SU+METODOLOGIA&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjj67TszffnAhXwct8KHYHIBKEQ6AEIJzAA#v=onepage&q=EL%20JUEGO%20INFANTIL%20Y%20SU%20METODOLOGIA&f=false)
- Lozano, A. M. (2019). *El juego Infantil y su metodología*. Editex. Recuperado el 26 de Diciembre de 2019, de <https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=EL+JUEGO+INFANTIL+Y+SU+METODOLOGIA&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjj67TszffnAhXwct8KHYHIBKEQ6AEILzAB#v=onepage&q=EL%20JUEGO%20INFANTIL%20Y%20SU%20METODOLOGIA&f=false>
- Márquez, J. M., y Celis, C. C. (2017). *EL JUEGO MOTOR EN TU HIJO* (Primera ed.). España: WANCEULEN EDITORIAL. Recuperado el 26 de Diciembre de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=EL+JUEGO+MOTOR+EN+TU+HIJO&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwibkbqxz\\_fnAhX7mXIEHc\\_2A10Q6AEIJzAA#v=onepage&q=EL%20JUEGO%20MOTOR%20EN%20TU%20HIJO&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=EL+JUEGO+MOTOR+EN+TU+HIJO&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwibkbqxz_fnAhX7mXIEHc_2A10Q6AEIJzAA#v=onepage&q=EL%20JUEGO%20MOTOR%20EN%20TU%20HIJO&f=false)

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito. Recuperado el 25 de Noviembre de 2019, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Molina, J. A., y Galvez, A. R. (2011). *El juego simbólico* (Primera ed.). Barcelona: GRAÓ, de IRIF, S.L. Recuperado el 26 de Diciembre de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=8zgrMuAB\\_3kC&printsec=frontcover&dq=El+juego+simb%C3%B3lico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiHmIuo0vfnAhWeknIEHdJVDZwQ6AEIJzAA#v=onepage&q=El%20juego%20simb%C3%B3lico&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=8zgrMuAB_3kC&printsec=frontcover&dq=El+juego+simb%C3%B3lico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiHmIuo0vfnAhWeknIEHdJVDZwQ6AEIJzAA#v=onepage&q=El%20juego%20simb%C3%B3lico&f=false)
- Morrison, G. (2005). *Educación Infantil* (Novena ed.). Madrid: PEARSON EDUCACIÓN, SA. Recuperado el 26 de Diciembre de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=BBJWBEQTARAC&printsec=frontcover&dq=Educaci%C3%B3n+Infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjhoJKE0\\_fnAhX0lHIEHWATALEQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Educaci%C3%B3n%20Infantil&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=BBJWBEQTARAC&printsec=frontcover&dq=Educaci%C3%B3n+Infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjhoJKE0_fnAhX0lHIEHWATALEQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Educaci%C3%B3n%20Infantil&f=false)
- Pérez, P. (2013). Niños y motricidad gruesa. *Clasificación de los juegos*, 23. Recuperado el 26 de Diciembre de 2019
- Ramos, V. S. (2018). *Didáctica de la Educación Infantil*. (Editex, Ed.) España, Madrid: Editex, S.A. Recuperado el 20 de Junio de 2020, de <https://books.google.com.ec/books?id=wBVfDwAAQBAJ&dq=Juegos+de+construcci%C3%B3n:+Consiste+en+crear+diferentes+estructuras+utilizando+diversos+materiales:+piezas+de+madera,+formas+geom%C3%A9tricas,+cuerdas,+troncos,+pi%C3%B1as,+cubos,+bloques%E2%80%A6+uti>

- Requena, M. D., y Vicuña, P. S. (2009). *Didáctica de la Educación infantil*. Editex. Recuperado el 27 de Diciembre de 2019, de <https://books.google.com.ec/books?id=cIes9VbMjm4C&printsec=frontcover&dq=Did%C3%A1ctica+de+la+Educaci%C3%B3n+Infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiow8yp1ffnAhWCg3IEHQ9YDykQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Did%C3%A1ctica%20de%20la%20Educaci%C3%B3n%20Infantil&f=false>
- Rose, D. J. (2014). *Equilibrio y Movilidad con personas mayores*. (Segunda ed.). España: Paidotribo, S.L. Recuperado el 26 de Diciembre de 2019, de <https://books.google.com.ec/books?id=Q1ORDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Equilibrio+y+Movilidad+con+personas+mayores.&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi3hcWN1vfnAhVPIHIEHfHEBHMQ6AEILjAB#v=onepage&q=Equilibrio%20y%20Movilidad%20con%20personas%20mayores.&f=false>
- Rubiales, A. M., Rubiales, F. V., y Ortega, M. d. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322\_3 (Segunda ed.). Antequera, (Malaga): IC Editorial. Recuperado el 5 de Junio de 2020, de [https://books.google.com.ec/books?id=0-V\\_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ca#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ca#v=onepage&q&f=false)
- Ruz, R. P., y Buñuel, P. S. (2016). Experiencia de educación para la salud y el consumo a través del juego y la motricidad en Infantil. *E-motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación*(7), 55-65. Recuperado el 19 de Junio de 2020, de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/13974/Experiencia.pdf?sequence=2>
- Saez, M. (2015). *Rol del docente en la enseñanza del juego*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2019, de Prezi.com: <https://prezi.com/wkq36kljnuls/rol-del-docente-en-la-ensenanza-del-juego/>

Torres, C. M. (2002). El juego una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.  
Recuperado el 28 de Diciembre de 2019, de  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*.  
Paris, Francia: Publicado por la Organizacion de las Naciones Unidas para la  
Educacion la Ciencia y la Cultura. Recuperado el 29 de Diciembre de 2019, de  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>

Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., y Padial, R. (Julio-Agosto de 2017). Importancia de la  
motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil.  
*EmásF, Revista Digital de Educación Física*(47), 95.

Villalobos, M. d., y Álvarez, M. d. (2001). *Desarrollo motor grueso del niño en edad  
preescolar* (Primera ed.). Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Recuperado el 2  
de Enero de 2020, de  
[https://books.google.com.ec/books?id=TfG4ytT8nCMC&pg=PA2&dq=Desarrollo  
+motor+grueso+del+ni%C3%B1o+en+edad+preescolar+villalobos&hl=es&sa=X&  
ved=0ahUKEwiEpMXI3vfnAhXPmHIEHSqBB5wQ6AEIJzAA#v=onepage&q=D  
esarrollo%20motor%20grueso%20del%20ni%C3%B1o%20en%20edad%](https://books.google.com.ec/books?id=TfG4ytT8nCMC&pg=PA2&dq=Desarrollo+motor+grueso+del+ni%C3%B1o+en+edad+preescolar+villalobos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiEpMXI3vfnAhXPmHIEHSqBB5wQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Desarrollo%20motor%20grueso%20del%20ni%C3%B1o%20en%20edad%20preescolar+villalobos)



**ANEXOS**

Anexo Nro. 1

Escala Valorativa Nelson Ortiz  
**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 empuja 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														
	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														
	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														
	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.					1	1 a 3	Reconoce a la madre.  Sonríe al acariciarlo.  Se voltea cuando se le habla.						
	2														
	3														
4 a 6	4	4 o más sonidos diferentes. Ríe a "carcajadas".  Reacciona cuando se le llama.					4	4 a 6	Coge manos del examinador. Acepta y coge juguete.  Pone atención a la conversación.						
	5														
	6														
7 a 9	7	Pronuncia 3 o mas sílabas. Hace sonar la campana. Una palabra clara.					7	7 a 9	Ayuda a sostener taza para beber. Reacciona imagen en el espejo. Imita aplausos.						
	8														
	9														

10	10	Niega con la cabeza.					10	10	Entrega juguete al examinador.				
a	11	Llama a la madre o acompañante.					12	11	Pide un juguete u objeto.				
12	12	Entiende orden sencilla					12	12	Bebe en taza solo.				
13	13	Reconoce tres objetos					13	13	Señala una prenda de vestir..				
a	14	Combina dos palabras.					a	14	Señala dos partes del cuerpo.				
18	15	Reconoce seis objetos.					18	15	Avisa higiene personal.				
19	16	Nombra cinco objetos.					19	16	Señala 5 partes del cuerpo.				
a	17	Usa frases de tres palabras.					a	17	Trata de contar experiencias.				
24	18	Mas de 20 palabras claras.					24	18	Control diario de la orina.				
25	19	Dice su nombre completo.					25	19	Diferencia niño-niña.				
a	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.					a	20	Dice nombre papá y mamá.				
36	21	Usa oraciones completas.					36	21	Se baña solo manos y cara.				

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

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





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

**Entrevista Dirigida al Docente**

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

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

Natación.

Computación.

Danza

Música

Otros \_\_\_\_\_

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

Experiencias de aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros \_\_\_\_\_

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

TDA

TDAH

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

Otros \_\_\_\_\_

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

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

Otros \_\_\_\_\_

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

- Si
- No

¿Cuales?

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

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

- Buena
- Regular
- Mala

**Gracias por su colaboración**

## ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGS.
PORTADA .....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA .....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO .....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS .....	viii
ESQUEMA DE TESIS .....	ix
a. TÍTULO .....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT .....	3
c. INTRODUCCIÓN .....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
MOTRICIDAD GRUESA .....	7
Definición de motricidad .....	7
Motricidad gruesa .....	8
Leyes del desarrollo motor.....	9
Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa .....	10
Importancia de la motricidad gruesa.....	11



Habilidades motrices gruesas.....	12
Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa.....	14
EL JUEGO.....	15
Teorías del juego.....	16
Importancia del juego .....	17
Características del juego .....	19
Clasificación de los juegos .....	20
El juego y el aprendizaje.....	24
Aspectos a considerar para planificar un juego .....	25
El papel del docente en el juego .....	26
El juego y la motricidad gruesa .....	28
e. MATERIALES Y MÉTODOS .....	30
f. RESULTADOS .....	32
g. DISCUSIÓN.....	38
h. CONCLUSIONES .....	41
i. RECOMENDACIONES .....	42
j. BIBLIOGRAFÍA.....	43
PROPUESTA Y GUIA .....	51
k. ANEXOS.....	122
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	122
a. TEMA:.....	123
b. PROBLEMÁTICA .....	124

c.	JUSTIFICACIÓN .....	128
d.	OBJETIVOS .....	130
e.	MARCO TEÓRICO .....	131
f.	METODOLOGÍA.....	158
g.	CRONOGRAMA .....	160
h.	PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO .....	161
i.	BIBLIOGRAFIA .....	162
	ANEXOS .....	168
	Anexo Nro. 1Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1).....	168
	Anexo Nro. 2 Entrevista dirigida a la docente de la institución .....	173