



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TITULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

Daniela Carolina Paucar Carrión

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

LOJA- ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán. Mg. Sc

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

C E R T I F I C A:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTROEDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019-2020, de la autoría de la Srta. Daniela Carolina Paucar Carrión. 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, 04 de enero de 2021



Firmado electrónicamente por:

**MARIA
SOLEDAD
QUILCA
TERAN**

f)

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Daniela Carolina Paucar Carrión, 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: Daniela Carolina Paucar Carrión

Firma:



Firmado electrónicamente por:
**DANIELA
CAROLINA PAUCAR
CARRION**

Cédula: 1150345245

Fecha: 21 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, Daniela Carolina Paucar Carrión, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019-2020. como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional: Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

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

Firma:



Firmado electrónicamente por:
**DANIELA
CAROLINA PAUCAR
CARRION**

Autora:

Daniela Carolina Paucar Carrión

Cédula:

1150345245

Dirección:

La pradera Calle Ciprés y Romerillos

Correo electrónico:

daniela.paucar@unl.edu.ec

Teléfono:

(07) 2102335

Celular:

0987746541

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

Tribunal de Grado:

Dra. Daisy Alejandro Cortés Mg. Sc. Presidente del Tribunal

Lic. Diana Rodríguez Guerrero Mg. Sc. Primer Vocal

Lic. Viviana Sánchez Gahona Mg. Sc. Segunda Vocal

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de Educación el Arte y la Comunicación, y a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por darme la oportunidad de culminar mi formación académica.

A la Lcda. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc, directora de tesis quien supo orientar con dedicación durante todo el proceso de investigación y elaboración de este trabajo.

De igual manera quiero agradecer a las autoridades y docente del Centro Educativo Particular Liceo Americano por la apertura y colaboración brindada para realizar este estudio, a los niños y del nivel inicial II, a los que se les aplicó el instrumento con el cual se pudo obtener el diagnóstico necesario para realizar todo el proceso investigativo.

La autora

DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía, por su misericordia, su amor y ser siempre la luz que dirige mi camino a pesar de las dificultades.

A mi madre y hermanos mayores por ser ese pilar fundamental, el apoyo incondicional, por su amor, paciencia y ternura para estar siempre pendiente de mis necesidades y formarme como una persona íntegra en valores y responsabilidades.

A la razón de mi existencia mi hijo Elias Julián por enseñarme que a pesar de las adversidades que se puedan presentar a lo largo, él siempre será mi impulso para mejorar en cada aspecto de mi vida.

Daniela Carolina

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACION	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Daniela Carolina Psucar Carrión EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019 – 2020.	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	PUNZARA	CIUDAD ALEGRIA	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

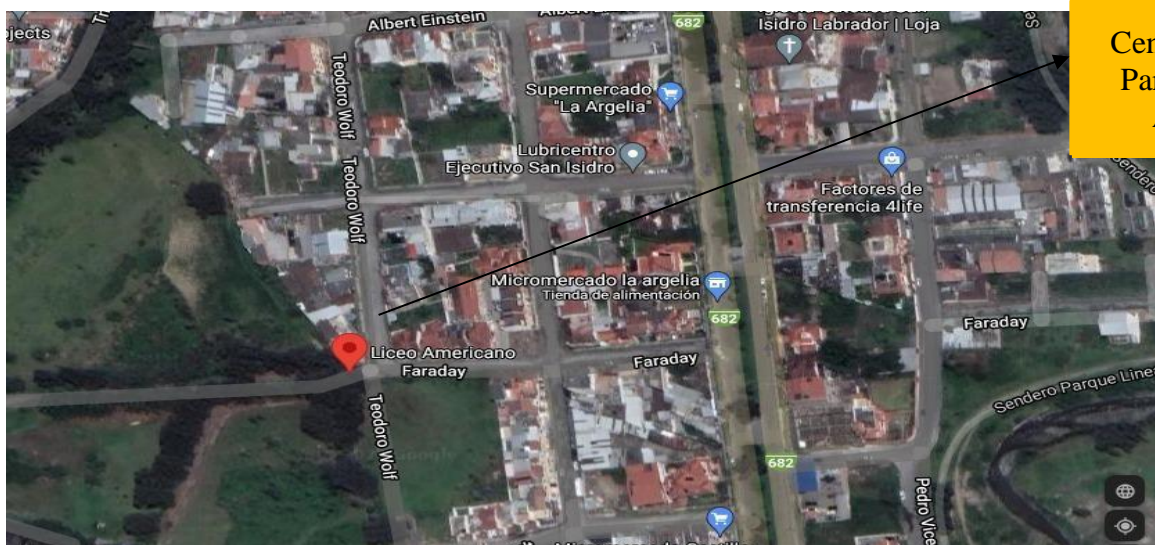
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO



Fuente: Localización Centro Educativo Particular Liceo Americano, 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

ANEXOS

- PROYECTO DE INVESTIGACION
- PROPUESTA Y GUÍA

ÍNDICE

a. TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

b. RESUMEN

La presente tesis titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019-2020. Tuvo como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. Para el presente trabajo se diseñó una investigación no experimental, con una población que fue de 9 niños y 1 docente, los métodos utilizados fueron el descriptivo, analítico-sintético e inductivo-deductivo que ayudaron a seguir paso a paso la investigación; la técnica e instrumento que se utilizó fueron la entrevista aplicada a la docente del aula y la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz aplicada a los niños, la cual permitió diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciando que el 89% de la población investigada se encuentra en un parámetro medio y alerta reflejando dificultades al caminar en puntas de pies, lanzar y agarrar una pelota, caminar en línea recta, saltar a pies juntillas cuerda a 25 cm. Frente a este resultado se ha visto necesario el desarrollo de una propuesta denominada ¡Juguemos algo divertido! que consta de varios juegos para mejorar la coordinación, equilibrio, desplazamientos, lanzamiento etc., a fin de fortalecer habilidades que propicien un óptimo desarrollo de la motricidad gruesa, y a su vez este material podrá ser utilizada y modificada por la docente de acuerdo a las necesidades de los infantes. Dicha propuesta no se logró aplicar debido a la emergencia sanitaria que se atraviesa a nivel mundial (Covid-19).

Palabras claves: habilidades motrices, juego, motricidad, motricidad gruesa.

ABSTRACT

This thesis is entitled: THE GAME AND GROSS MOTOR SKILLS IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OLD AT THE LICEO AMERICANO PRIVATE EDUCATIONAL CENTER LOCATED IN THE CITY OF LOJA, IN THE PERIOD 2019-2020. Its general objective was: to analyze the importance of games in gross motor skills in children from 4 to 5 years old. For the present work, a non-experimental investigation was designed, with a population of 9 children and 1 teacher, the methods used were: descriptive, analytical-synthetic and inductive-deductive, which helped to follow the investigation step by step; The techniques and instruments that were used were: the interview applied to the classroom teacher, and the Abbreviated Development Scale (EAD-1) of Nelson Ortiz applied to the children, which allowed diagnosing the level of development of gross motor skills, evidencing that 89% of the investigated population is in a medium and alert parameter, reflecting difficulties when walking on tiptoes , throwing and catching a ball, walking in a straight line, jumping toe to foot rope 25 cm. Faced with this result, it has been necessary to develop a proposal called Let's Play Something Fun! consists of server games to improve coordination, balance, movements, throwing, etc., in order to strengthen skills that promote an optimal development of gross motor skills, and in turn this material can be used and modified by the teacher according to the needs of the children. This proposal could not be applied due to the global health emergency (Covid-19).

Keywords: motor skills, game, motor skills, gross motor skills.

c. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los niños, brindando momentos de felicidad y a su vez adquieren conocimientos, es algo espontáneo y voluntario que permite el desarrollo de las áreas cognitiva, afectiva, social, y motriz a la vez que se convierte en una experiencia agradable y divertida, así mismo el correcto desarrollo de la motricidad gruesa es importante en los infantes para que el niño pueda lograr un adecuado desenvolvimiento de la habilidad motora gruesa que le permita moverse con facilidad, independizarse y relacionarse con sus pares de una mejor manera.

Al no estimular adecuadamente esta área motriz gruesa se verá reflejado en lo largo de la vida del infante, demostrando problemas al realizar actividades que necesitan todo o parte del cuerpo como saltar con los pies juntos, correr, saltar la cuerda etc. Por lo antes mencionado se presenta la investigación denominada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020. En la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza 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.

Los referentes teóricos correspondientes a la primera variable, motricidad gruesa son: definición de motricidad gruesa, importancia, fases, el desarrollo motor en el niño, habilidades motoras gruesas. En la segunda variable El juego se abordó temas como:

definición de juego, teorías, importancia, aspectos para planificar los juegos, rol de docente, etapas del juego durante la vida del infante, tipos de juego, el juego y la motricidad gruesa.

El tipo de investigación fue no experimental ya que se tomó para la muestra una población ya establecida, acompañada de un enfoque mixto ya que es un proceso que permitió indagar, analizar, recolectar datos cualitativos y cuantitativos; los métodos utilizados en la investigación fueron: descriptivo se utilizó para analizar la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa; analítico-sintético sirvió para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico de las variables, finalmente inductivo-deductivo que ayudó para cumplir los objetivos propuestos, la construcción del conocimiento y la elaboración de las conclusiones de la investigación.

La técnica e instrumento que se utilizó fue: la entrevista a la docente de aula que permitió conocer cuál es la estrategia que utiliza dentro del aula de clases, y la Escala Abreviada de Nelson Ortiz a los niños, para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. La investigación tuvo lugar en el Centro Educativo Particular Liceo Americano ubicado en la ciudad de Loja, contando con una población de 9 niños de 4 a 5 años y 1 docente de nivel Inicial II

Entre los resultados obtenidos se pudo notar que la mayoría de los niños presentan dificultades en habilidades como coordinación, velocidad, equilibrio y al realizar actividades que conlleven grandes movimientos corporales, razón por la cual se consideró importante diseñar una guía didáctica con juegos que permitan mejorar y desarrollar habilidades motoras gruesas en los niños de 4 a 5 años. Finalmente se recomienda la aplicación de la guía de juegos para fortalecer la motricidad gruesa en los niños del Centro Educativo, material que se pondrá a disposición de la institución para su respectivo uso y modificación

de ser necesario. Dicha propuesta no se logró aplicar debido a la emergencia sanitaria que se atraviesa a nivel mundial (Covid-19).

Finalmente, la presente investigación contiene, título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

El término motricidad se emplea para referirse a los movimientos complejos que la persona es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo y que implican al sistema locomotor, siendo coordinados por los movimientos corporales que permiten una buena motricidad.

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. (Mendoza, 2017, p.10).

Asimismo, Román (2017) menciona que “La motricidad se define como un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños, en las primeras etapas educativas, especialmente importante en Educación Infantil”. (p.77). Del mismo modo, Schwartzman (2016) afirma:

Una educación motriz de calidad requiere de estímulos provenientes del mundo exterior, factores intrínsecos de cada niño y una secuencia de procesos orgánicos vitales. Es la capacidad de mover una parte o la totalidad corporal siendo este un conjunto de actos involuntarios o movimientos coordinados y sincronizados por los músculos. (p.187)

La motricidad empieza con pequeños movimientos musculares que se van complejizando, el niño atraviesa por diferentes etapas antes de realizar un movimiento coordinado, pues esto empieza desde que nacen presentando movimientos involuntarios,

luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación conforme pasa el tiempo pasan a ser movimientos más controlados y pueden ser realizados con mayor facilidad.

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es la habilidad de manejar el cuerpo para hacer movimientos grandes. Esta capacidad se debe desarrollar en los primeros años de vida para seguir con el proceso de crecimiento y maduración de manera adecuada es por ello que, si no se estimula los grandes músculos, los niños pueden tener dificultades para gatear, caminar, por supuesto correr, ir en bicicleta o nadar.

La motricidad gruesa, según diferentes corrientes, se define como la capacidad de producir movimientos, los cuales son producto de la contracción muscular que se produce por los desplazamientos y segmentos del cuerpo, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio, de tal manera, es comprensible que defienda que una educación que no tome en cuenta la motricidad del niño es una educación que no contempla la condición real de este, pues pretende transformar al niño rápidamente en un ser productivo, cuando, verdaderamente, este ejercita su motricidad a medida que va descubriendo el medio que le rodea. (Viciano, 2017, p.90)

La motricidad comprende un trabajo global y el desarrollo integral del niño, tiene mucha importancia ya que el niño aprende a producir movimientos corporales que son esenciales para su desarrollo motor, muchas de las veces la educación se centra en que el infante rinda en una forma cuantitativa dejando de lado la importancia de un buen desarrollo de la motricidad gruesa ya que con el tiempo se ira perfeccionando hasta su consolidación permitirá que la motricidad fina se evidencie de una manera correcta.

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es vital para el desarrollo integral del niño, sean estos los movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permitiendo que el niño se mueva y se desplace para explorar y conocer el mundo que le rodea a través de sus sentidos.

El desarrollo motor grueso es muy importante para el niño y la niña, porque la progresiva maduración de la neuromusculatura en la edad preescolar permite realizar con destreza, las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas, siempre que haya un adecuado desarrollo neuromuscular. (Santana, 2018, p. 157).

La motricidad gruesa es importante para permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego y habilidades deportivas (atrapar, lanzar y golpear una pelota). Estas habilidades están ligadas al sistema neurológico que influyen en el equilibrio y la coordinación que dependerá del correcto funcionamiento de la motricidad gruesa que posteriormente se realizaran usando movimientos más finos.

En las primeras etapas de desarrollo en los niños la educación motriz es vital e importante en la enseñanza y en la personalidad, si el niño no desarrolla su parte motriz de forma adecuada es probable que tenga dificultades en el aprendizaje (Cano y Cordova, 2017). Es por ello que se debe aprovechar los primeros años de vida para lograr el adecuado desarrollo motor, no solo se habla que al desarrollar la motricidad ejercitamos la parte corporal también se mejora la estimulación, la coordinación y observar que el niño que se encuentra bien física y mentalmente nos permitirá obtener un desarrollo del individuo en todas sus dimensiones.

La motricidad gruesa es uno de los elementos constituyentes del desarrollo integral de los niños y niñas, la cual se va estructurando desde el nacimiento hasta llegar a su consolidación entre los 12 y 15 años; en ella influyen múltiples factores, como los genéticos, los sociales, los psicológicos y los ambientales” (Cabra, 2019, p.15).

La importancia del desarrollo motor en la infancia es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción, dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que el niño habita y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

La motricidad gruesa es uno de los elementos constituyentes del desarrollo integral de los niños y niñas, se va desarrollando de una manera progresiva mientras se va estructurando desde el momento del nacimiento hasta llegar a su consolidación total entre los 12 y 15 años; en ella influyen múltiples factores, como los genéticos, los sociales, los psicológicos y los ambientales. (Cabra, 2019, p.15).

Por eso es importante que se de la importancia necesaria al desarrollo óptimo de la motricidad gruesa tomando en cuenta que para lograr un buen desarrollo se debe tener un ambiente que sea agradable y con los implementos y equipos necesarios para poder realizar actividades o ejercicios que permitan un buen desarrollo y mejoramiento de dicha área

Fases de la motricidad gruesa

Oviedo (2017) menciona las siguientes fases que según la edad del infante permitirá saber cómo se desarrolla de manera correcta, es muy importante que se conozca las fases por las cuales se desarrolla, porque se puede conocer lo que el niño debe estar realizando en su desarrollo motor de acuerdo a la edad que tiene.

Primera infancia

- Durante su primer año el niño comienza a intentar caminar con ayuda, es de suma importancia para el desarrollo psíquico y físico, a los 18 meses su marcha es segura, puede correr, subir a una silla alta, y si se le ayuda los peldaños de una escalera para lograr ponerse de pie, primero lo hacen apoyándose en muebles o en otras personas. Para cuando han alcanzado el primer año de edad suelen ser capaces de dar sus primeros pasos (aunque de manera insegura) mientras se le da la mano que sirve de apoyo para poder intentar caminar ya para los dieciocho meses pueden andar de manera autónoma.
- Los niños a los dos años de edad suelen ser muy activos físicamente los infantes ya han desarrollado un amplio de habilidades motoras gruesas. Corre bien, casi nunca se cae, da patadas a una pelota, sube y baja las escaleras y es capaz de coger un vaso y beber de él, le gusta mucho jugar y no se cansa de hacerlo.

Periodo preescolar

- De 3 a 4 años a esta edad los movimientos adquiridos en los años anteriores se verán evidenciados ya que pasea en triciclo con facilidad, controla las frenada bruscas, sube y baja las escaleras alternando los pies, comerá solo, se parará en puntillas, mientras que a los 4 años se puede parar solo con un pie, balancearse sobre el mismo, y saltar desde las escaleras hacia una distancia más o menos compleja asimismo la auto locomoción y el lenguaje articulado dos grandes acontecimientos que también se logra asimilar en esta edad, conocen su esquema corporal.

Periodo preescolar a los 5 años

- En esta etapa el niño logrará total autonomía de movimientos ya que podrá mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices mediante las actividades realizadas cotidianamente, mientras se relaciona con sus pares. Asimismo, los niños necesitan movimiento, y el equilibrio a esta edad se encuentra en la fase determinante ya que les ayuda a mantener su alerta y atención, así como a explorar el entorno y a aprender a convivir en él, adaptándose al medio en que se desarrollan.

Periodo escolar

- La habilidad motora está prácticamente completa, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento perfecto para realizar actividades que favorezcan y estimulen el equilibrio y la coordinación de movimientos en esta edad es importante que el niño practique algún deporte de su preferencia ya que de no ser así en el futuro el niño tendrá problemas de estabilidad, por lo tanto, le resultará difícil realizar

actividades que requieran movimientos corporales como caminar, correr, nadar etc.(p.17)

Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad, con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios o juegos los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos de acuerdo a su edad, cuando lleguen a la adultez no se verá reflejado ningún problema, a su vez también es de vital importancia para la exploración, la autoestima y la confianza en sí mismo, para que puedan expresar por medio de cada parte de su cuerpo y conozcan lo que pueden hacer al tener control del mismo, tanto en la parte física como emocional.

El desarrollo motor en el niño

El desarrollo motor es un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso en el cual los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras, y los cambios que se producen en la actividad motriz durante su vida

Esteves (2018) menciona que durante el desarrollo motor del niño pasa por tres fases:

- **Primera fase:** del nacimiento a los 6 meses, se caracteriza por la dependencia total de la actividad refleja, especialmente el de la succión. A los tres meses desaparece debido a los estímulos externos que provocan el ejercicio y establecen la posibilidad de otras acciones y el inicio de movimientos voluntarios.
- **Segunda fase:** de los 6 meses a los 4 años, se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Existe una movilidad más grande que se

integra con la elaboración del espacio y el tiempo. Está ligada con el tono y la maduración.

- **Tercera fase:** de los 4 a los 7 años, corresponde a la automatización de las posibilidades motrices que forman la base necesaria para futuras adquisiciones. (p.161).

Las fases del desarrollo motor son capacidades físicas indispensables y hacen parte de las acciones motrices el desarrollo y va ligada al proceso de maduración del niño de acuerdo a su edad, empieza siendo totalmente dependiente siendo su único movimiento motor la succión hasta convertirse en casi una total independencia provocando una base fundamental para los nuevos conocimientos que vendrán después.

Coletto (como se citó en Patiño, 2016) menciona que el desarrollo de las habilidades motrices depende de la maduración neurológica y pasa por las siguientes fases:

Ley céfalo caudal: de acuerdo con la ley el desarrollo corporal comienza por la cabeza y luego se dirige al tronco, para finalmente llegar a las piernas. Esta teoría se comprueba al ver que la parte superior de su cuerpo es más pesada que el resto y es donde se inician las funciones motrices, por ejemplo, cuando se acuesta al bebé de 3 meses sobre su cama, boca abajo, notaremos que pueden levantar la cabeza mucho antes de poder levantar el pecho. Por lo tanto, la primera parte del cuerpo que desarrolla movimiento es correspondido a la parte superior, mientras que por el contrario el tren inferior demora mucho más en realizar algún tipo movimiento específico como aprender a caminar y a realizar movimientos corporales controlados y coordinados.

Ley próximo distal: el desarrollo sigue la secuencia desde la parte interna hacia la externa partiendo del eje central del cuerpo, el niño posee el uso de los brazos, antes que el de las manos para luego éstos sean utilizados de forma global, antes de poder coordinar y controlar los movimientos más complejos el niño empezará haciendo movimientos mas bruscos y torpes, en ese orden se cumple la ley próximo distal, como ejemplo para que se pueda entender esta ley es cuando el feto al momento de formarse dentro del vientre de la madre, empieza a crearse una forma correspondida al tronco que desde luego es la primera fase para alcanzar el desarrollo de las demás extremidades superiores e inferiores, con respecto a los hombros, brazos, manos, y dedos.

Ley de la eficacia: es una forma de describir si un sujeto es capaz de completar una prueba con respecto a un conjunto de problemas de tipo cognitivo, creativo, perceptivo, de tiempo, deportivo, entre otros, que buscan un objetivo en común referido a terminar la prueba. En este caso para la prueba suplementaria de coordinación motriz es necesario que haya una relación de tiempo más de percepción, y motricidad. Es necesario la eficacia para conseguir un buen nivel de ejecución teniendo en cuenta que cada niño estará en un nivel de eficacia diferente.

Ley de la Precisión: la precisión es una habilidad motriz, que se puede expresarse mediante el desarrollo deportivo, o por algún tipo de prueba específica. Como ejemplo se puede hacer que todos los niños practiquen un deporte por un tiempo prudente y que se pueda observar como cada niño va realizando los movimientos necesarios para poder jugar e intentar ganar, en el caso de la prueba suplementaria de coordinación motriz, podemos

distinguirlos al completar todas las figuras sin fallar, es por ello necesario ajustar cada movimiento según el objetivo propuesto. (p.20).

Las leyes del desarrollo motor enseñan que éste va evolucionando de lo más simple a lo más complejo empieza su desarrollo motor con los movimientos amplios y generales, para avanzar hacia movimientos más precisos. siendo lo primero en que el niño y la niña controla los movimientos de la cabeza y luego los movimientos de los pies, se producen desde la parte más cercana al eje central del cuerpo a la más alejada del mismo es por eso que el infante tendrá movimientos en los brazos antes que en las manos, es necesario saber que esto conlleva tiempo y también tiene relación con la edad por la que el niño está cursando.

Habilidades motoras gruesas

Las habilidades motoras gruesas involucran a los movimientos de los músculos grandes de los brazos, las piernas y el torso, los niños dependen de estas habilidades para llevar a cabo actividades diarias en su entorno como en la escuela, el hogar y la comunidad.

Las habilidades motoras son acciones musculares o corporales requeridas para ejecutar un acto deseado, constituyen secuencias de movimientos necesarias para la adecuada participación en actividades físicas/deportivas y pueden incluir aspectos locomotores, manipulativos o de control de objetos, estas habilidades básicas y motrices se han relacionado con la práctica física/deportiva y con diferentes indicadores de ajuste psicosocial y físico, como el peso o la participación deportiva. (Murgui y Garcia , 2016, p.19).

Los niños usan sus habilidades motoras gruesas para hacer cosas cotidianas como practicar algún deporte favorito, correr, andar, saltar, escalar, o acciones en el hogar como barrer, aunque parezca algo sencillo son un poco complejas y difíciles de desarrollar por que requieren de una gran coordinación de los músculos, si no se desarrolla con normalidad podría afectar en el equilibrio y la coordinación también no se verá reflejada una buena habilidad motora fina en el futuro.

Los niños de tres a cinco años se hacen más autónomos. A medida que perfeccionan sus destrezas motoras, son capaces de satisfacer muchas necesidades con poca ayuda de las personas adultas. Vestirse, desnudarse, utilizar el cuarto de baño y comer son alguna de las actividades que pueden hacer con dependencia de los adultos. (Rubio, 2015,p.20).

Quijijé (2016) manifiesta que las habilidades motoras se pueden clasificar de acuerdo en función de los ambitos donde se desarrollan.

- **Habilidades locomotrices:** se adquieren y desarrollan en forma automática, ya que son movimientos naturales y heredados, son unas acciones estructuradas y organizadas de una forma secuencial que evolucionan y se desarrollan en el ser humano desde su nacimiento, mejorando con el aprendizaje sobre los que se pueden desarrollar varias habilidades fundamentales, habilidades que con el crecimiento del individuo van madurando y se van mejorando en varias formas, de acuerdo con los factores externos que influyen en la especialización motriz de cada niño se encuentran las siguientes: andar, correr, saltar, variaciones del salto, deslizarse, rodar, pararse, mantener el equilibrio.

- **Habilidades manipulativas:** se caracterizan por la capacidad de imprimir fuerza a los objetos o personas y recibir y amortiguar la misma de los objetos y personas con quienes se interactúa, en la medida que se perfeccionan hay una mayor participación de las capacidades perceptivo motrices y coordinativas se logra o aprende por medio de la experimentación de gran variedad de actividades deportivas y no deportivas que se practican en la vida cotidiana por ejemplo: lanzar y agarrar objetos, medir la fuerza del salto, o la velocidad de correr
- **Habilidades de estabilidad:** son actividades en las que se trata de mantener una estabilidad del equilibrio estático y dinámico ante una situación o tarea motriz propuesta, y el equilibrio se logra por medio de un adecuado ajuste postural que resuelva eficazmente el problema planteado. Algunas de las habilidades motrices de estabilidad son: levantar, inclinarse, estirarse, girar, empujar, colgarse (p.12). ejemplo: mantener el equilibrio, intentar caminar en un solo pie, realizar saltos coordinados

La edad infantil es una etapa fundamental para el desarrollo de la habilidad motriz del niño- niña y está determinada por factores biológicos y sociales que influyen en el resultado de la adaptación intelectual producto de la interacción de su organismo con el medio que lo rodea, cada acción significa una experiencia, las cuales se coordinan mediante esquemas que abarcan una acción que irán siendo progresivamente más amplias y compleja

EL JUEGO

El juego es una actividad lúdica que es llevada a cabo por los seres humanos que tiene como finalidad el disfrutar, además de esto en los últimos tiempos el juego ha sido utilizado como herramienta de aprendizaje en muchos espacios porque incentiva a los niños a participar, relacionarse con los demás, a la vez que su conocimiento mejora y llega a conocer el mundo que los rodea.

En esta línea, son numerosas las ocasiones en que se ha intentado ofrecer una definición de la actividad lúdica, bien centrándose en distintos aspectos de su propia realidad. En cualquier caso, no parece desacertado afirmar que el juego posee unas características complejas que dificultan tanto su definición como su categorización. (Calvo, 2018).

La UNICEF (2018) define que el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales que le servirán en el futuro. El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los niños, brindando momentos de felicidad y a su vez adquieren conocimientos, es algo espontáneo y voluntario, no obligatorio.

Herrero (2017) manifiesta que el juego constituye un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y permite descubrir destrezas útiles para desenvolvernó en el mundo. Los mecanismos cerebrales innatos del niño le permiten, a los pocos meses de edad, aprender jugando. Se libera dopamina que hace que la incertidumbre del juego constituya una auténtica recompensa cerebral y que facilita la transmisión de información entre el hipocampo y la corteza prefrontal, promoviendo la memoria de trabajo. (parr 15)

Mientras el niño juega también se estimula la liberación de la dopamina, un neurotransmisor involucrado en el funcionamiento de las funciones motoras, neuroendocrinas y sensoriales, que favorece la capacidad de concentración, el desarrollo de la atención y el pensamiento lógico, a la vez que activa la memoria y el aprendizaje a largo plazo.

El juego es una accionar innato en nosotros, nadie nos enseña a jugar lo hacemos por un impulso no es algo solo físico, se involucran también la parte espiritual porque en él se aprende lo más antiguo y lo más precioso de la naturaleza humana que es el ser y poder expresar sus emociones, así como poder dejar que la imaginación se desarrolle al jugar a ser alguien que no lo somos. (Ortiz, 2017)

Importancia del juego

Es importante que el niño tenga tiempo para jugar porque no solo se entretiene, más que eso cumple un papel fundamental en su desarrollo y en sus capacidades como la afectividad, la creatividad, la inteligencia y la motricidad que se activan jugando, cumpliendo también una importancia en la parte social permitiendo al niño explorar el entorno que lo rodea y relacionarse con sus semejantes.

A través del juego, el niño desarrolla no sólo las capacidades vinculadas a la actividad motriz y a la adquisición de elementos de la cultura corporal, sino también, la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, la competencia social y ciudadana, la competencia cultural y artística, la autonomía e iniciativa personal, la competencia de aprender a aprender, la competencia digital y tratamiento

de la información y la competencia en comunicación lingüística. (Gallardo, 2018, p.3)

El juego contribuye en el niño el desarrollo motor, cognitivo, físico también desarrolla la parte afectiva, moral, la interacción con el mundo que lo rodea para poder tener un desarrollo integral por eso es importante no restarle la importancia que el juego merece ya que despierta en él un desarrollo óptimo que se verá reflejado en el futuro.

En su juego el niño crea un mundo imaginario a su medida, que él controla y desarrolla. En ese mundo establece sus normas, experimenta sus miedos, aprende a sortear obstáculos. En el juego con otros niños aprende a compartir, negociar, y resolver conflictos con sus compañeros de juego. Jugar es una cosa muy seria, es un ensayo para lo que le espera en la vida adulta. (Mas, 2018, párr.4)

El juego no es solo divertirse cumple muchos roles como arriesgarse, trazar metas es importante que los padres dediquen un tiempo para jugar con los niños aunque en la actualidad los papás ponen pretextos como el tiempo, el cansancio, la paciencia y que no tienen la edad para estar jugando, sin saber la importancia que podría tener dedicar un momento en el día para jugar con sus hijos y que será muy beneficioso para las habilidades que usará en su vida adulta ya que el rol que cumple el juego en la actualidad ha cambiado mucho.

Garner (2019) nos menciona que el juego es especialmente importante en el aprendizaje de las habilidades del siglo XXI, tales como la resolución de problemas, la colaboración y

la creatividad que requieten del desarrollo de las funciones ejecutivas, habilidades que son críticas para el éxito como adultos.

Mediante el juego, el niño logra desplazar al mundo externo sus ansiedades. Klein nombra este proceso externalización. El mundo interno y el externo se proyectan en los objetos a través del juego. Es a través del funcionamiento de los objetos del mundo interno que Klein define posiciones: esquizoparanoide y depresiva. Las mismas definen un tipo de “estructuración del yo, un tipo de relación de objeto (parciales y/o totales) y mecanismos de defensa predominantes. (Santos, 2017, p21).

Es importante poner atención a como juega el niños ya que podemos saber como se encuentra físicamente, mentalmente e intelectualmente, el niño/a demostrara en su manera de jugar y en su comportamiento para hacerlo se reflejara como esta su mundo interno en la forma de jugar y como desea proyectar los problemas que podria estar pasando.

Teorías del juego

Las teorías del juego ayudan a explicar y a entender el origen y la influencia que tienen en el desarrollo del niño, así mismo estas teorías permiten analizar el comportamiento racional en situaciones de interacción entre participantes. Las teorías también nos hablan sobre el desarrollo por etapas y el egocentrismo haciendo énfasis en el comportamiento racional y con sustento en las interacciones con sus semejantes. A continuación, se presentan las teorías clásicas y modernas según diferentes autores.

Para Navarro (como se citó en Ruiz, 2016) las teorías clásicas se consideran así, porque han permanecido durante muchos años como referencia fundamental sobre la explicación del juego entre las cuales se encuentran:

Teoría Metafísica (Platón, s. IV-III a.d.C.): defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana, el juego es arte, expresión algo natural que lo hará sin ninguna obligación, lo ve como un momento para despejar su mente mientras se relaciona con los demás.

Teoría del Recreo (Schiller, 2005): su concepción del juego tiene que ver con lo estético y está orientada hacia el ocio. El niño ve el juego como una actividad cuyo propósito es el recreo, en el sistema educativo del país los niños tienen receso todos los días, que como esta teoría indica que llega a hacer un momento de relajación y poder dedicarse al entretenimiento del juego

Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía (Spencer, 1861): Spencer llega a la conclusión de que el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Existe un excedente que es necesario eliminar a través del impulso del juego, dedicarle un momento al juego le permitirá liberar energías que lo ayudarán a desestresarse y a salir de la rutina por un momento, ya que el infante podrá hacer algo que le entretenga y sentirse mucho mejor para volver a lo cotidiano.

Teoría del Descanso (Lazarus, 1883): el juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigantes esto explica

porque el niño se dedica a jugar a pesar de haber realizado actividad que le causen fatiga aquí ayuda mucho los juegos lúdicos.

Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (Gross, 1902): su teoría deriva hacia la consideración del juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo.

Teoría del Atavismo o de la Recapitulación (Hall, 1904): para este autor, el juego es la semilla de generaciones anteriores que han persistido en el niño/a y que se explica por la denominada “Ley Biogenética de Haeckel (1899)”. Esta ley habla que el desarrollo del niño/a es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Muchos juegos tendrían, pues, su génesis en las actividades de sus generaciones anteriores: como los juegos tradicionales que se repiten tras generaciones.

Teoría Catártica (Carr, 1925): basa su teoría en la creencia de que los impulsos preexistentes que pueden ser nocivos como la agresividad, el deseo de pelear con algún compañero, el juego se vuelve una salida canalizada en la edad infantil, actuando este como purga de las tendencias antisociales. (p.197-198).

En las teorías clásicas, los juegos se basan en un comportamiento de descanso, de liberación de energía que sirven para resolver problemas y situaciones que puedan atraer un conflicto en su vida y de igual forma como desintoxicación de comportamientos antisociales que lo ayude a liberarse por un momento de pensamientos y comportamientos negativos.

Por eso es muy importante y beneficioso para el educando que este cuente con momentos de juego para un desarrollo autónomo de su vida en muchos ámbitos.

Asimismo, Gallardo (2018) manifiesta algunas de las teorías más importantes sobre el desarrollo del juego del siglo XX.

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

El juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, es así que el juego alcanza sus intereses facilitando su desarrollo personal en un mundo de ficción, este autor sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a los sueños de los infantes, cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones, en el mundo, el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar como un adulto.

Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

El juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, el niño sencillamente repite acciones por “asimilación” y las cosas asimiladas se transforman en esquema de acciones por ejemplo cuando el niño agarra, tira, arroja una pelota, por placer y repite estas conductas sin que se le suponga un nuevo esfuerzo.

Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

El juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, el niño construye el aprendizaje de su propia realidad social y cultural al jugar con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social

Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958)

El niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el educando el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad.

Teoría de la enculturación de Sutton Smith y Roberts (1964, 1981)

La enculturación plantea que existe una relación entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de garantizar la transmisión de los valores predominantes en una sociedad concreta, son promovidos por cada cultura. Para estos autores, los juegos son estructuras pequeñas de la cultura que atraen al individuo modelando los aspectos emocionales o cognoscitivos de su conflicto; el niño aprende de

forma simple y directa a demostrar destreza, a arriesgarse y a fingir. Gracias a este aprendizaje acumulativo el niño va aprendiendo a comportarse en adulto.

Las teorías del juego han cambiado mucho durante lo largo de la historia, siendo así, que durante las teorías clásicas era visto como un descanso después de hacer algo que causaba mucha fatiga, asimismo se lo veía como un ejercicio para la vida adulta, mientras que para los autores de las teorías modernas el juego nos permite conocer que ha cumplido una función de aprendizaje y socialización muy importantes.

Las teorías clásicas y modernas tienen en común que el juego siempre ha sido visto como un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los infantes, quienes manifiestan su reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas, ayudan y promueven la imaginación asimismo le permiten al niño a poder cumplir sus deseos de sentirse adulto, también le ayuda a irse incluyendo en la sociedad en la que se desarrollara en el futuro.

Aspectos para planificar los juegos

Para planificar de la mejor manera los juegos tanto el maestro como el alumno se comprometen activamente desempeñando funciones diferenciadas.

Como nos menciona García (2018) en el momento de programar una sesión de juegos se ha de tener presente una serie de acciones generales para planificarlo:

- **Escoger el juego:** La elección dependerá de la edad y el número de los participantes, del espacio y el material del que se dispone, del contexto social en

el que se desarrolla, de los objetivos a conseguir y de la experiencia lúdica de los participantes

- **Ambientación:** a través de elementos motivadores es muy importante que se cree un ambiente para que los infantes se interesen en involucrarse en participar en la actividad
- **Presentación:** La docente debe explicar el juego de forma clara y concisa utilizando un vocabulario apto para los niños de la edad.
- **Asimilación de las normas:** es positivo realizar una prueba de juego, antes de comenzar el desarrollo del mismo, para comprobar que los participantes han entendido las normas que se van a utilizar en la actividad
- **La realización:** es contraproducente dejar que el juego se lleve a cabo en demasiado tiempo ya que esto provoca en los infantes aburrimiento y los participantes perderan el interés de realizar la actividad por lo que los objetivos planteados en cada actividad no se podrán realizar
- **Evaluación:** el juego debe acabar con una reflexión sobre la actividad desarrollada y una valoración sobre si se han cumplido las expectativas o no.

Antes de realizar o proponer alguna actividad se debe tener en cuenta ciertos aspectos que nos permitan realizarla de mejor manera, la labor de la persona que este a cargo de efectuar la actividad debe procurar que el ambiente, las reglas y la evaluación deberán variar de acuerdo al tipo de juego que se va a ejecutar, sin dejar de lado que lo mas importante es que el infante pueda obtener una enseñanza con cada actividad sin entrar al aburrimiento.

Rol del docente en los juegos

El docente cumple un rol importante dentro de los juegos se debe tener en cuenta que el juego en la escuela es la actividad fundamental del niño y que gracias a ella los infantes logran expresarse y desarrollarse física, psíquica y socialmente. Su papel se caracterizará por orientar, dar ideas y animar a los niños durante el juego. Esta manera de actuar por parte del adulto estará alejada de posiciones directivas, organizativas, serias e impositivas ya que el niño debe de ver en su profesor a alguien al que poder acudir con una actitud positiva.

Roig (2020) menciona que el docente puede utilizar dos instrumentos para recoger el papel desempeñado por el infante durante el proceso de la experiencia del juego facilitando la recogida de datos, planteamiento y evaluación de las acciones realizadas durante el proceso. A continuación, se detallan:

Documentación pedagógica: consiste en la recopilación sistemática de los procesos educativos durante las interacciones del niño/a con el espacio y los objetos, el objetivo de este proceso tiene como finalidad la documentación que consiste en analizar el modo en que los niños/as establecen los vínculos simbólicos con los objetos; observar cómo crece y evoluciona el juego en sus actividades exploratorias y, sobre todo, valorar el rol del docente como mediador/ condicionante durante las acciones: de qué modo interviene, en qué tiempos, así como la influencia que provocan sus ayudas y ajustes a la secuencia lúdica. De este modo, la documentación se convierte en una memoria visible y viva de todo el proceso.

Documentación visual: el registro visual tiene valor como catalizador de las acciones lúdico-estéticas de los infantes, así como de la capacidad de apropiación espacial de las mismas. Ha posibilitado la interpretación de la información, de un modo no solo descriptivo, sino que ha permitido que el/la estudiante-investigador realice una narración evocativa de la

experiencia, deteniéndose en la complejidad de los procesos de simbolización infantiles, permite poder notar la evolución y el mejoramiento al realizar las actividades.

La posición del profesor debe ser discreta, observadora y actuar como conductor del juego. Para ello debe crear un clima relajado y flexible donde el niño pueda expresarse respetando las normas y el profesor debe aceptar los errores que los niños cometen como algo normal dentro del proceso de su desarrollo, el espacio debe ser seguro, estable y tranquilo.

El aula o el lugar que se vaya a ocupar debe estar estructurada de tal manera que se pueda dar tanto el juego espontáneo y libre, como el juego con normas y propósito educativo en pequeños grupos y el grupo entero. Es importante que el docente lleve un registro para poder notar las diferencias que se producen con el tiempo al realizar las actividades y juegos programados

Etapas del juego durante la vida del infante

El juego es esencial en la vida de los niños a través de este el infante explora el mundo y va comprendiéndolo al interactuar con sus semejantes y con el mundo que los rodea, además le permite desarrollar sus intereses y, por supuesto, divertirse. No obstante, a medida que el niño crece, el juego va cambiando, cumple otras funciones y tiene otros intereses, adquiere más matices y se complejiza de una manera progresiva. Por eso, se puede hacer referencia a distintas etapas de juego que son propios de cada etapa del desarrollo infantil.

Según Ramírez (2015) las diferentes etapas del juego en el niño son:

Etapa del lactante (0-24 meses): en esta etapa el juego y movimiento están muy relacionados. Empieza las primeras interacciones con el adulto y con sus iguales, por ejemplo:

- A partir del tercer mes el niño realiza una risa con sentido social, y que aparece como una acción muy importante en lo afectivo, donde empieza una serie de comunicaciones y comuniones afectivas muy determinantes, que enriquecen inmensamente esta relación.
- De 12 o 14 meses el tapar y destapar es un elemento fundamental de un niño como ejemplo se podría mencionar cuando un niño desocupa la cartera de la mamá para jugar con lo que lleva dentro de ella
- A partir de los 15 hasta los 24 meses el arrastrar juguetes ya sean elaborados o simplemente una caja de cartón le parecerán juegos muy divertidos.

Etapa inicial: esta etapa que va hasta los 4 años aparece la conducta donde el niño le da vida a objetos inanimados

- En esta etapa el niño se puede tropezar con algún objeto inanimado que se referirá a él con coraje y le va dando vida a muchas cosas con su imaginación, esos idearios se van enriqueciendo de manera significativa, como se verá posteriormente con el amigo imaginario
- Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar se puede ver reflejado en los niños en la escuela en inicial, cuando están sintonizados con la vida y

ejerciendo su capacidad de asombro con todo lo que encuentran a su alrededor al jugar con sus juguetes y poder compartirlos con sus amigos.

Etapa escolar: se ve reflejada desde los 6 hasta los 11 años, en esta etapa las destrezas motoras y las habilidades sociales están más desarrolladas

Se puede evidenciar que los niños realizan juegos colectivos la aceptación de reglas como pautas sociales es determinante, ya el niño no se puede llevar el balón en la mitad del partido porque es de él, ya sabe que el portero es portero, que el defensa es defensa, y que, si le hace una falta al otro, tiene problemas y si comete penalti, etc., ese es el mejor ejemplo de lo que son los aprestamientos sociales posteriores, en los que se tiene que cumplir la ley, hay límites, el otro cuenta y, al igual que mis derechos, están también mis deberes y, en ese sentido, la aceptación de reglas es un modelo social necesario y posible.

El niño practica actividades deportivas están asociadas con la práctica directa de deportes que va realizando el niño en la interacción con los demás, en las que hay aceptación y acatamiento de reglas, le gusta el deporte y lo practica viendo lo que le aporta en su vida realizando un deporte que le gusta. (p.10).

Es importante saber que las etapas de los juegos van relacionadas a la edad del infante, ya que su juego no será igual cuando es un lactante a cuando ya tiene un poco más de independencia, al estar en una institución educativa o al relacionarse con sus semejantes, teniendo en cuenta que no todos los niños/as se desarrollarán de la misma forma depende de muchos factores para lograr un desarrollo del juego acorde a la edad.

Tipos de juego

El juego comienza cuando el lactante explora un objeto y aprende acercarlo, alejarlo, lo manipula, usa su sonajero, observándolo como cae y se repite la acción. Los juegos van cambiando de acuerdo a la edad del niño, despertando más su imaginación, la exploración sensorio-motoras y la capacidad para hacer juegos más elaborados y con los que pueda jugar con sus semejantes, respetando las normas que amerita cada juego.

Piaget (como se citó en Balcazar, 2018) distingue 3 tipos de juego:

Juego funcional: es el primer contacto que tienen los niños con el juego consiste en coger, soltar y tocar al mismo tiempo que experimentan con el objeto que tienen cerca, este juego comienza en la infancia temprana y continúa hasta los 2 años en esta etapa no importa mucho cuáles sean los juguetes sino lo que hacen con ellos, este tipo de juego se realiza con el propio cuerpo, donde se domina el espacio gracias a los movimientos.

El juego funcional o de ejercicio se centra en la acción, en los movimientos, en la manipulación, la experimentación y la observación de los objetos, los niños realizan juegos que implican el rodar, arrastrarse, gatear, balancearse, son acciones del juego funcional realizados con el propio cuerpo (Cabrera, 2016). Donde hay un dominio del espacio gracias a los movimientos; que le permiten la manipulación y exploración sensorial de sus cualidades y permiten favorecer las interacciones sociales.

Juego simbólico: a través de este juego los niños desarrollan muchas destrezas y se van formando una imagen del mundo, generalmente este juego empieza a los dos años esto.

Cuando el niño desarrollado la capacidad para crear y trabajar mentalmente puese trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario.

Los juegos simbólicos ofrecen diversos medios de juego que permiten a los niños a ocuparse de movimientos de varios tipos y estimula aprendizajes para la vida, ya que admite representar compuestas formas de situaciones cotidianas (Perez,2018). Posibilita que el niño se identifique con personajes de su ambiente y le ayude a tomar conciencia de sí mismo y en las dimensiones de integración, sustitución, descentración y planificación

Juego reglado: este juego establece normas básicas previas al inicio del juego y así llegar al objetivo planteado, durante la edad preescolar, los juegos no sólo sirven como un medio de interacción social sino también como una vía de desarrollo de la motricidad, el crecimiento intelectual y por, sobre todo, el descubrimiento de sí mismo que propicia la autovaloración y principalmente de aceptación, las reglas son las que definen los limites en los que el juego va a tener lugar con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no. (p.9).

Juegos Motores: son aquellos juegos cuyo objetivo puede ser variable, generalmente tienen reglas sencillas, básicamente son ejecutados al aire libre de manera individual o colectiva y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros.

El juego motor es el cuál introduce al alumno en un laboratorio de vivencias motrices que llevan implícitas experiencias emocionales singulares. Estas vivencias si están asociadas al bienestar generan la adquisición de aprendizajes motores profundos ya que se adquieren con una significación, es decir al desarrollo integral de su

personalidad (Muñoz, 2020, p.166) variada exigiendo la manifestación coordinativa condicional con poco tiempo para actuar

Los juegos motores son muy importantes para los niños pues contribuyen con su desarrollo físico, emocional y social, con el juego desarrollan habilidades motrices y de pensamientos, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia que cumple cada semejante para hacer del juego un momento ameno, muchos de estos juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional.

Juego cooperativo: es un juego en el cual jugadores o a su vez equipos no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto intentan ganar en conjunto. En otras palabras, es un juego donde varios participantes pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre jugadores y no de forma individual Gago (2018) refiere a que también es posible entender los resultados obtenidos a la luz de que el juego cooperativo busca la participación de todos, dándole importancia a metas colectivas y no a metas individuales, posibilitando la creación y el aporte de todos. Proponen además poner en práctica capacidades que no son consideradas ni utilizadas, como las habilidades estratégicas y de mediación, la fantasía, la disponibilidad, la capacidad de establecer alianzas y acuerdos y de cambiar rápidamente el papel, de adaptarse al rápido cambio de reglas.

Juego colaborativo: “Los juegos colaborativos crean un clima socioemocional, el cual hace que cada niño pueda expresarse libremente, sin tener en cuenta el nivel de su rendimiento, centrándose sobre todo el libre disfrute de la actividad lúdica, dejando de lado

el resultado, buscando soluciones en un ambiente armónico y distendido. Este tipo de actividad lúdica permite que los participantes brinden y reciban ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes” (Sosa, 2016, p.6).

El objetivo del juego colaborativo es incorporar todas las capacidades, ideas, destrezas, conocimientos y propuestas al servicio de un único objetivo común. Este concepto, muchas veces es interpretado erróneamente, motivando a que los equipos se centren en una única tarea o encargando la responsabilidad a un miembro del equipo, cuando no debería ser así. El trabajo en equipo trata de puntos de vista, de compartir y de colaborar. Todos tienen que poder aportar algo diferente que se base en su experiencia o habilidades, enriqueciendo al grupo y mejorando la eficacia, eficiencia y productividad del juego.

Cada clasificación del juego es importante ya que ayudan a desarrollar diferentes capacidades en el niño como físicas que se desarrollan casi sin darse cuenta al momento de realizar juegos que conlleven movimientos corporales, afectivas ya que le permite experimentar sus emociones, solucionar conflictos y relaciones interpersonales, esto va a posibilitar que el niño adquiera las herramientas necesarias para favorecer su crecimiento.

El juego y la motricidad gruesa

Los juegos estimulan los movimientos armoniosos de los músculos, la agilidad y el equilibrio permitiendo que la motricidad gruesa se desarrolle con éxitos mediante estas actividades que a más de permitir su diversión propician que su desenvolvimiento sea sin presiones estimulando dichas habilidades.

El juego, es quien influencia directamente en todas las áreas del desarrollo ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente, señala que, a

partir de los juegos, los niños realizan ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo; los pies puede mantenerlos juntos o separados, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación con el muslo o apoyarse en un pie. (Peña, 2018).

Para poder obtener un buen desarrollo de la motricidad gruesa es importante seleccionar juegos que deben ser claros y específicos para permitir desarrollar y mejorar las habilidades motoras en los infantes, sin causar aburrimiento o cansancio al contrario desarrollando la imaginación a su vez que los niños se sienten motivados alegres y logran salir de la rutina diaria.

El juego es un desarrollador de esquemas motores por excelencia, ya que incorpora todos los patrones motores básicos, los mezcla y permite relacionarse entre sí, definiéndolos y desarrollándolos, logrando en forma natural el desarrollo normal de estos patrones de movimiento. (Balseca, 2016). Así también el juego ayudar a mejorar el proceso de conductas y normas sociales, ya que involucra en sí mismo un sistema de orden y reglamentaciones, con sanciones y normas de conducta que los niños aprenden a seguir y respetar. Además de lo anterior, el juego desarrolla múltiples valores sociales como la solidaridad, el respeto por las normas, la honestidad, el compañerismo, etc.

El juego se centra en el movimiento que hacen los niños con su cuerpo y los objetos, este tipo de juegos favorecen al esquema corporal del infante que se desarrolla de manera progresiva, a su vez también permite desarrollar de mejor manera la coordinación dinámica general y la específica, las habilidades, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina, y las capacidades motrices

Navarro (citado por Garófano et al., 2017) afirma que el juego se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz recibe el nombre de juego motor, por lo que la motricidad será el denominador común presente en todos los tipos de juegos motores: perceptivo-motores, simbólicos, de reglas, deportivos (p.91).

Si se presentan dificultades al realizar un ejercicio, esto ocasiona en los niños frustración y desánimo ante la actividad planteada, además la inexistencia de ambientes escolares y el no interés de la docente encargada que faciliten un buen desarrollo de la motricidad gruesa mediante el juego, y estrategias de aprendizaje tomando en cuenta que se debe realizar de manera innata sin crear presión en el infante, para que el avance se pueda dar progresivamente.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

En la presente investigación se usaron los siguientes materiales de oficina: hojas de papel bond, clips, perforadoras, marcadores, esferos, materiales bibliográficos: copias de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz (EAD-1), revistas digitales, tesis, artículos científicos, materiales tecnológicos: Internet, flash memory (usb), laptop, celular, internet.

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

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

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

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

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

Como técnica, se aplicó la entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años. Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, es de carácter abreviado diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social). Este instrumento fue aplicado a 9 niños, luego de la tabulación de los datos obtenidos y de realizar un resultado general se llegó a determinar que el problema mayoritario que afectaba a los infantes era el área de motricidad gruesa por lo que se centró la investigación alrededor del problema diagnosticado

La población de esta investigación comprende de 10 personas, es decir 9 niños y 1 docente del nivel inicial II del Centro Educativo Particular Liceo Americano debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra. Tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico ya se encontraba estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

f. RESULTADOS

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

Tabla 1

Ítems de EAD-1 área Motricidad gruesa

Ítems	f	%
Camina en puntas de pies	1	11
Se para en un solo pie	-	-
Lanza y agarra la pelota	-	-
Camina en línea recta	-	-
Tres o más pasos en un pie	2	22
Hace rebotar y agarra la pelota	-	-
Salta a pies juntillas cuerda de 25cm	4	44
Hace caballito alternando los pies	2	22
Salta desde 60cm. de altura	-	-
Total	9	100

Fuente: Niños del nivel inicial II del Centro Educativo Particular Liceo Americano

Elaboración: Daniela Carolina Paucar Carrión

Tabla 2
Motricidad gruesa

Variable	F	%
Alerta	1	11
Medio	7	78
Medio Alto	1	11
Alto	-	-
Total	9	100

Fuente: Niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Particular Liceo Americano
Elaboración: Daniela Carolina Paucar Carrión

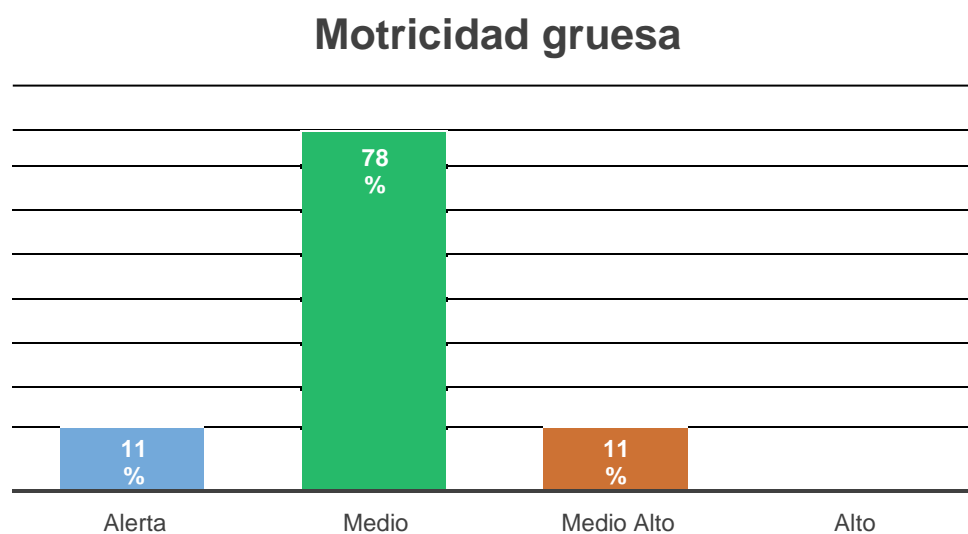


Figura 1.

Análisis e interpretación

Rosada (2017) menciona que el desarrollo de la motricidad gruesa es fundamental para lograr mayor exactitud en su motricidad fina y en el proceso lector- escritor la dificultad en esta área se presentan cuando no se le brinda al niño la oportunidad de ejercitarse constantemente o no se supervisa que los ejercicios los realice en forma adecuada. es muy importante un buen desarrollo de ésta ya que es la base para el desarrollo de las habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales, y a su vez sirve para que el niño explore y descubra el mundo que le rodea mediante el movimiento (desde reptar hasta caminar).

Con respecto a la tabla 1 podemos observar que existe dificultad al momento de realizar algunas de las actividades mismas que reflejan el nivel de desarrollo en el área de motricidad gruesa, asimismo como se evidencia en la tabla 2 y figura 1 en donde el 78% de los niños se ubica en el nivel medio, el 11% en medio, mientras el 11% en alerta.

Tomando en cuenta los datos, se demuestra que la mayoría de los niños se ubican en el nivel medio y alerta, evidenciando dificultad en caminar en punta de pies, tres o más pasos en un pie, hace caballitos alternando los pies, saltar a pies juntos la cuerda, por lo que es importante ejecutar actividades lúdicas que ayuden a lograr una buena estimulación, coordinación, dominio del esquema corporal, permitiendo un óptimo desarrollo en educandos.

Resultados obtenidos de la entrevista dirigida a la docente del Centro Educativo

Particular Liceo Americano.

1. ¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Los niños reciben talleres de computación una vez por semana

Danza llamada “bailo terapia” todos los días viernes

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

Experiencias de aprendizaje, me apoyo con el texto guía.

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

Los problemas más comunes que he podido notar son dificultades en la motricidad gruesa, les cuesta mucho cumplir con actividades que requieran movimientos corporales.

Dificultades en el lenguaje: los niños confunden las letras y su correcta escritura.

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

Para mejorar la motricidad gruesa, se implementó que todos los días viernes tengan una hora de bailoterapia, práctico juegos motores, que ayuden a mejorar su motricidad gruesa.

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

Si, cumplen reglas como dejar los juguetes en orden después de usarlos, no llevar juguetes a la escuela, respetar su turno en los juegos.

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

El comportamiento dentro y fuera del aula es bueno.

Análisis e interpretación

Gracias a la colaboración de la docente con la entrevista se pudo obtener respuestas concretas, sobre estrategias que utiliza para el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños, comprendiendo la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa. Esta hace referencia a la globalidad del cuerpo para ejecutar las acciones y movimientos que implican la utilización de grandes grupos de músculos, vinculada con el dominio corporal, lateralidad, coordinación global y equilibrio. (Rivera, 2019).

El taller adicional que utiliza es danza cada viernes de la semana llamado “bailo terapia” siendo importante esta terapia porque el niño al practicar este taller proporciona múltiples beneficios en el cuerpo del niño, tal como menciona, Marisol (2015) resulta ser un método beneficiario en la salud corporal, aparte de potenciar en el estado de ánimo de la persona que la práctica, permite la ejecución de movimientos físicos acompañados del ritmo, los cuales son dirigidos por un docente o guía. Llegando a convertirse en una terapia saludable para el ser humano a través del baile, incrementa en los niños sus habilidades perceptivo motoras o capacidades de coordinación de los sistemas sensoriales, así mismo adquieren destrezas básicas de coordinación, equilibrio y postura.

La metodología de enseñanza-aprendizaje utilizada por la docente es experiencias de aprendizajes que se llevan a cabo con una planificación presentada al inicio del año. Una experiencia de aprendizaje se entiende como: una vivencia desafiante y real, que produce gozo y asombro; promueve el desarrollo integral de la persona; garantiza la participación activa del niño, y tiene pertinencia cultural y contextual. (Ministerio de Educación, 2012).

La experiencia de aprendizaje que la docente estaba trabajando en el momento de la observación se denominaba “Convivencia desde la primera Infancia”, no se pudo notar que la docente utilizaba actividades fuera del aula, o realizaba actividades donde pueda desarrollar y mejorar el área de la motricidad gruesa, en cambio solo utilizaba hojas pre-elaboradas y videos para que los niños puedan aprender más sobre el tema que esta enseñando ya que nos supo indicar que nos manifiesta que con el taller adicional que los niños reciben es suficiente.

Los problemas de aprendizaje que la docente son problemas en la motricidad gruesa y dificultades en el aprendizaje que viene entrelazados. Castillo y Yopez (2017) afirma que las dificultades de aprendizaje estarían supeditadas al desarrollo motor, de acuerdo con la referida concepción se desarrollaron algunas relaciones específicas con la lectura, escritura y cálculo. Si el infante presenta dificultades en el esquema corporal, considerado como la toma de conciencia de su propio cuerpo y el movimiento simultáneo de todo el cuerpo o sus segmentos, entendido como la habilidad para seguir una secuencia lógica de sonidos, por ejemplo, estaría relacionado con la habilidad lectora.

La docente utiliza juegos motores no planificados para intentar mejorar la motricidad gruesa, sabiendo que es uno de los elementos del desarrollo y crecimiento de los niños muy importantes y fundamentales pues a traves de este además proporciona el desarrollo de hábitos, es importante recalcar que durante el tiempo de observación no se evidencio que la docente utilice juegos motores dentro de su horario de clases. En cada niño existe una necesidad de movimiento y a su vez la docente debe guiarlos y estimularlos para que jueguen teniendo en cuenta que su capacidad de atención es limitada por eso los juegos deben ser

sencillos y que cumplan una tarea motriz. (Delgado, 2016). Sin embargo los infantes no presentan ninguna mejoría.

Dentro de las normas del salón de clases que trabaja la docente se encuentran compartir los juguetes, ordenar los juguetes cuando acaban de jugar, no llevar juguetes a la escuela, respetar los turnos para jugar, al respecto Mantilla (2018) manifiesta que tener normas o reglas tanto en casa como en la escuela, facilita que todos los infantes puedan trabajar tranquilamente; el niño que sea disciplinado es capaz de controlar los propios impulsos, además tiene un sentido del orden, pero todo esto se lleva a cabo de un proceso.

Es así que las normas impuestas por la docente son pautas sociales basadas en el respeto entre sus alumnos y cuyo objetivo es el de mantener un buen clima dentro del aula escolar para que sea agradable y óptimo para todos, además es importante recalcar que es importante los primeros días de clase se dediquen unos minutos para explicar y fijar las normas que serán respetadas durante todo el año escolar.

La participación de los niños dentro del aula es muy buena ya que la docente tiene algunos años de experiencia que le han permitido tener una buena comunicación y entender las necesidades y a su vez controlar el comportamiento de sus alumnos dentro del aula también es importante saber que solo son 9 niños por lo que le permite trabajar de una manera más personalizada y utilizando la comunicación, como menciona Cuesta (2018) es necesaria la comunicación, puesto que el docente en su acción comunicativa recurre al lenguaje como herramienta básica de la comunicación y a otros recursos didácticos, para transmitir un contenido (mensaje) y una intención.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como finalidad analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, en el Centro Educativo Particular Liceo Americano, para ello se utilizó diferentes técnicas e instrumentos que permitieron la recolección de datos, además de una amplia búsqueda para conseguir información bibliográfica confiable, que se obtuvo a través de fuentes tanto físicas como virtuales.

Con respecto al primer objetivo específico, identificar la prevalencia de los problemas de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

Para dar cumplimiento se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, que permitió evaluar la motricidad gruesa, con la que se pudo evidenciar que un 89% de niños se ubican en un parámetro medio y alerta, demostrando tener problemas al desarrollar ejercicios como caminar en puntas de pies, lanzar y agarrar una pelota, caminar en línea recta, saltar a pies juntillas cuerda a 25 cm, hacer salto de caballito, saltar en un solo pie, reflejando así problemas en este grupo de alumnos sabiendo que estas habilidades ya deberían ser adquiridas y ejecutadas con facilidad, tal como expresa Oviedo (2017) el niño a la edad de 4 a 5 años ya tienen movimientos adquiridos y se verán evidenciados al pasear en triciclo con facilidad, subir y bajar las escaleras alternando los pies, comerá solo, se parará en puntillas, puede pararse solo con un pie, balancearse sobre el mismo, y saltar desde las escaleras hacia una distancia más o menos compleja, por ello es necesario que los niños realicen actividades que contribuyan a un buen desarrollo motor.

Como segundo objetivo específico se planteó: conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años.

En cuanto a la entrevista aplicada a la docente de aula se pudo conocer que la estrategia utilizada son las experiencias de aprendizaje que son un conjunto de vivencias y actividades diseñadas por el docente que le permitan al infante aprender mediante si mismo y con el medio que los rodea, como menciona Herrada (2017) las experiencias de aprendizaje favorecen que los estudiantes adquieran competencias en el ámbito personal y social, ya que los niños aprenden a partir de las experiencias que tienen en su vida, en la escuela, en el hogar.

Es importante recalcar que la docente no utiliza el juego como un recurso didáctico si no más bien como un momento para que el niño salga de la rutina haciendo que el niño juegue sin ningún tipo de supervisión, ni guía para permitir que el juego sea de aprendizaje para los infantes.

El tercer objetivo que era diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

Para cumplir con este objetivo se diseñó una guía con 40 juegos que mejoran y desarrollan la motricidad gruesa denominada “JUGUEMOS ALGO DIVERTIDO” que consta de juegos que les permitan mejorar sus habilidades motrices en función a la edad correspondiente entre los que encontramos juegos de equilibrio, velocidad, de coordinación, que fortalezcan y potencien el desarrollo sano de la motricidad gruesa de niños de 4 a 5 años, tomando el juego como base de esta guía, corroborando con Celi (2018) quien menciona que la guía didáctica debe ir acorde a su edad y a las necesidades de los niños de tal forma que sean fáciles de realizar, donde no solo permita trabajar la parte de la motricidad gruesa, sino

también desarrollar diferentes capacidades que los niños tienen posibilitándoles aprender mientras se divierten.

Dicha propuesta antes mencionada no pudo ser aplicada debido a que los niños no están asistiendo en modalidad presencial a las aulas de clase, por la emergencia sanitaria (Covid-19), solo se pudo realizar la entrega a la docente de la institución para que pueda hacer uso de la misma.

h. CONCLUSIONES

Una vez finalizada la presente investigación se llegó a las siguientes conclusiones

- Se identificó los problemas de prevalencia de motricidad gruesa en niños de 4-5 años del Centro Educativo Liceo Americano, a través de la aplicación de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz (EAD-1) misma que reflejó que más de la mitad de la población se encuentran en los niveles medio y alerta, tomando en cuenta que de acuerdo a su edad las habilidades motrices gruesas ya deberían haber alcanzado el nivel alto como lo señala el instrumento.
- Se conoció que el método de aprendizaje utilizado por la docente son las experiencias de aprendizaje las cuales le permitirán al niño aprender mediante la vivencia lúdicas, sin embargo, se constató que la maestra utiliza el juego como un medio de distracción y no como una estrategia para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se diseñó una guía didáctica para ayudar a los niños al fortalecimiento de la motricidad gruesa a través de diversos juegos que permitan su desarrollo motor logrando así que los niños puedan desenvolverse e interactuar de manera eficaz con su entorno inmediato y así mismo prepararlos para la adquisición de habilidades mas complejas.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la docente del Centro Educativo Liceo Americano que es importante que se realice una valoración para poder conocer en qué nivel se encuentran las habilidades motrices de los infantes a través de la aplicación de instrumentos debido a que el área motriz es esencial para el desarrollo del niño y a si se pueda evitar problemas futuros a causa de esto.
- Se recomienda que se emplee el juego como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues es un medio que ayuda al niño a desarrollar las diversas habilidades físicas, emocionales y sociales ayudando al desarrollo integral del infante.
- Se sugiere que la docente aplique la guía didáctica planteada, la misma que puede usar de manera libre y generar los cambios que crea convenientes para poder mejorar la motricidad gruesa en los niños permitiendo que se alcance el aprendizaje en dicha área.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Balcázar, G. (2018). Programas de juegos didácticos para mejorar la clasificación y seriación en niños y niñas de primer grado. Tesis de licenciatura. Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Chiclayo. recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5840/PROGRAMA_JUEGOS_DIDACTICA_BALCAZAR_RAMIREZ_GUISELA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Balseca, G. (2016). El juego y la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años del centro de educación inicial "Lucia Franco de Castro". Tesis de Maestría. Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Cabra, C. A. (2019). Estudio descriptivo de los efectos que ejerce el perro como mascota en el desarrollo de la motricidad gruesa de infantes sanos de cinco años de edad. SporTK, 1-8. recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlsi/v8n1/v8n1a09.pdf>
- Cabrera, I. (2016). Estrategias de expresividad motriz y juego funcional para el desarrollo de las habilidades. Tesis de Licenciatura. Instituto Tecnológico Nacional Monterrico, Lima. recuperado http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/ipnm/115/1/CabreraD_I.
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. Dialnet, 191-226.
- Cano, M., y Cordova, M. (2017). Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 5 años. Tesis de licenciatura. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22857/1/Cano%20Aurea%20-%20C%3b3rdova%20Prado.pdf>

- Castillo, D. y Yepez, C. (2017). Una mirada Psicopedagógica en la atención a las dificultades de aprendizaje. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 97-105. Recuperado de <http://retosdelaciencia.com/Revistas/index.php/retos/article/view/149/90>
- Celi, C. (2018). El juego para potenciar la motricidad gruesa en los niños de primer grado de educación general básica. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de Loja, Loja.
- Cuesta, E. (2018). COMUNICACIÓN ASERTIVA EN EL COMPORTAMIENTO DENTRO DEL. Trabajo de Investigación. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/39227/1/BFILO-PD-LP1-19-292.pdf>
- Delgado, J. M. (2017). Las ciencias de la computación en el currículo educativo. *Avances en supervisión educativa*, 1-21.
- Delgado, M. (2016). Desarrollar la motricidad gruesa mediante los juegos tradicionales en niños y niñas. Instituto Tecnológico "Cordillera", Quito. Recuperado de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>
- Esteves, Z. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto-escritura. *Innova*, 155-167.
- Estela, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa. Tesis de licenciatura. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. Recuperado de http://54.165.197.99/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf

- Gago, L. (2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía. *Horizonte de la ciencia*, 77-87.
- Gallardo, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia*, (págs. 1-12). Cali. recuperado de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gaona, M. (2015). “La bailo terapia y su incidencia en la motricidad gruesa”. "Tesis de Licenciatura". Universidad Tecnica de Ambato, Ambato.
- Garcia, E. (2017). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E de aplicación IESPP "AMM". Tesis para obtención de maestro con mención de docencia y Gestión de Calidad. Universidad San Pedro, Celedin. recuperado de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12180/Tesis_61603.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, M. (2018). El juego infantil y su metodología. Málaga: IC editorial.
- Garner, A. (2019). El poder del juego: El rol del pediatra para promover el desarrollo en niños pequeños. *Archivos de pediatría del Uruguay*, 25-28. recuperado de <http://www.scielo.edu.uy/pdf/adp/v90n1/1688-1249-adp-90-01-25.pdf>
- Garófano, V., Guirado, L., y Chacón, R. (junio de 2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación inicial. *Revista digital de educación física*, 8(47), 91-98.

Guillamón, A., Garcia, E., y Carrillo Pedro. (2018). La educación física como programa de desarrollo físico y motor. Revista digital de educación física, 105-124.

Herrada, R. (2017). revisión de experiencias de aprendizaje cooperativo en ciencias experimentales. Campo abierto, 157-170.

Herrero, I. M. (2017 de Febrero de 2017). Asociación en favor de las personas con discapacidad intelectual San José. recuperado de <https://www.asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/>

Maganto, C. (2018). DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTOR EN LA ETAPA INFANTIL. San Sebastián: Avda. Tolosa, 70. Recuperado de http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf

Mantilla, M. (2018). Las normas de comportamiento en el aula. Tesis de Maestría. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Recuperado de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28083/1/180322636-2_M%c3%b3nica%20Cristina%20Mantilla%20S%c3%a1nchez.pdf

Mas, M. J. (28 de Julio de 2018). Neuronas en crecimiento. recuperado de La importancia del juego: <https://neuropediatra.org/2018/07/23/la-importancia-del-juego/>

Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. Revista multidisciplinaria de investigación, 8-18.

Ministerio de Educación. (2012). Educación Inicial: Experiencias de Aprendizaje 1.

Quito: Coordinación General de Administración Escolar. Recuperado de <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-EdIni-Experiencias-de-Aprendizaje.pdf>

Muchiut, A. (2019). Juego y función ejecutiva de planificación en niños de Nivel Inicial. Cuadernos de neuropsicología, 163-170.

Muñoz, V. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. Revista Retos. recuperado de https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/68981/Retos_a2020n38p166.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Murgui, S., y Garcia, C. (2016). Efecto de la práctica deportiva en la relación entre las habilidades motoras, el auto concepto físico. Revista de psicología del deporte, 19-25. recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2351/235143645003.pdf>

Navieras, D. (23 de abril de 2015). abc color. Obtenido de <https://www.abc.com.py/articulos/los-juegos-motores-756551.html>

Ortiz, J. (2017). Juego, Juego soy. Sevilla: Wanceulen Editorial deportiva. recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2oYxDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=definicion+de+juego&ots=iF3bLGvMYS&sig=9IfbEsCURQXg9_5I2EQmmQEa-ZM#v=onepage&q&f=true

Oviedo, D. V. (2017). Desarrollo psicomotor y sus fases. Revista Iberoamericana.

Recuperado de: http://ocw.uniovi.es/pluginfile.php/5817/mod_resource/content/1/T.2.%20Desarrollo%20psicomotor%20y%20sus%20fases.pdf

- Patiño, G. (2016). Identificación de las características de la coordinación viso manual desde la motricidad fina en escolares de 7 a 14 años de edad. Tesis de Maestría. Universidad INCCA, Bogotá. recuperado de http://mail.unincca.edu.co:1084/ABCD/bases/tesisdigitales/TI_BT_7669.pdf
- Peña, G. d. (2018). Eficacia del programa " los juegos didacticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico" para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años. Tesis de licenciatura. Universidad Peruana Unión, Lima. Recuperado de https://repositorio-dev.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1522/Guadalupe_Tesis_Licenciatura_2018%20%28con%20enlace%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Perez, D. (2018). El juego simbólico. Tesis de postgrado. Universidad científica del Perú, San Juan Bautista. Recuperado de http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/908/DANTAS_AYALA_EDU_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quijijé, J. (2016). Programa de juegos menores para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en parvulos de 3 y 4 años. Tesis de Maestría. Universidad de Holguín, Holguin. Recuperado de <https://repositorio.uho.edu.cu/jspui/bitstream/uho/4760/1/QUIIJE.pdf>.
- Ramírez, M. R. (30 de 01 de 2017). Magisterio.com.com. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Rivera, V. G. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral. Revista Lasallista de Investigación, 37-46

Roig, R. (2020). En La docencia en la enseñanza superior nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativa (págs. 505-515). Manta: Octiedro editorial.

Rodríguez, A. (2017). liderfer.com. Obtenido de <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>

Román, L. (2017). LA MOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL. L.A EDUCACIÓN, 78-88. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/318684276_La_educacion_fisica_en_educacion_infantil_La_motricidad_en_edades_tempranas.

Rosada, S. (2017). Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física. Tesis de Grado. Universidad Rafael Landívar, La antigua Guatemala. Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>.

Rubio, F. (2015). Desarrollo de las destrezas motoras. Madrid: Narcea,s.a . Recuperado https://books.google.com.ec/books?id=qQuXBgAAQBAJ&pg=PA4&lpg=PA4&dq=desarrollo+de+las+destrezas+motoras+rubio&source=bl&ots=9Ozhhwivbv&sig=ACfU3U3kfQqIF7AeLZRGkot4LfecjLDWRw&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjQ_eKfwqPqAhVhS98KHTXRBDQQ6AEwDnoECAwQAQ#v=onepage&q=desarrollo%20de%20las%20destrezas%20motoras%20rubio&f=false

Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. Revista Digital de Educación física, 73-86.

Santana, Z. I. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la. Revista mensual de la UIDE extensión Guayaquil, 155-167.

Santos, J. (2017). La importancia del juego y el vínculo materno en la constitución psíquica del infante. Tesis de licenciatura. Universidad de la Republica, Montevideo. recuperado de <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/10087/1/Santos%20c%20Jimena%20de%20los.pdf>

Schwartzmann, A. (2016). LA MOTRICIDAD INFANTIL: ENTRE LA EXPERIENCIA. Pensamiento educativo, 186-201.

Sosa, M. (2016). El juego colaborativo y el desarrollo de habilidades de interacción social. Arcade.com, 1-8. Recuperado de <http://www.mariareina.edu.pe/www/wp-content/uploads/2019/09/P6-El-juego-colaborativo-y-el-desarrollo-de-habilidades-e-interacci%C3%B3n-social.pdf>

Unicef. (20 de OCTUBRE de 2018). Unicef.ORG. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

k. ANEXOS

ANEXO 1: Proyecto de tesis



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS
DEL CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO UBICADO EN
LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 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

Daniela Carolina Paucar Carrión

Loja - Ecuador

2019 - 2020

a. TEMA

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL
CENTRO EDUCATIVO PARTICULAR LICEO AMERICANO DE LA CIUDAD DE
LOJA, PERIODO 2019-2020

b. PROBLEMÁTICA

El desarrollo motor se refiere a la habilidad para controlar los movimientos corporales, los cuales abarcan desde los primeros movimientos (rígidos, excesivos, sin coordinar) y pasos espontáneos, hasta el control de movimientos más complejos, rítmicos, suaves y eficaces de flexión, extensión, locomoción, entre otros (López,2004, p.87).

La motricidad gruesa abarca todas las partes del cuerpo que entran en movimiento con los músculos y los huesos en forma armónica, con equilibrio y coordinación.

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

Pero en los últimos años hemos podido notar que se presta muy poca atención con respecto a los espacios físicos, la promoción de deportes y la inclusión de todos los niños para poder lograr un buen desarrollo de la motricidad gruesa *lo que ha generado consecuencias negativas para su avance.*

A nivel mundial (Unicef, 2017). nos habla sobre la estimulación, el juego y el aprendizaje son muy importantes para formar el cerebro y las habilidades que los niños necesitaran más tarde en la vida, sin embargo, en demasiados casos, los niños no tienen con qué jugar. De hecho, en 76 países con datos disponibles, sólo un 15% de niños menores de 5 años tienen tres o más libros infantiles en casa, pero en caso de niños en hogares desfavorecidos, las privaciones son aún mayores.

Entre los años 2009 y 2013 los resultados mostraron que las intervenciones del “Cuidado para el desarrollo Infantil” mejoraron en los niños en edad preescolar ya que mostraron mejores pautas en el desarrollo cognitivo, lingüístico y motor

En el Ecuador, Según el plan Decenal de la Educación (2006 – 2015), establece que la universalización de la educación infantil de 0 a 5 años de edad, se justifica, porque los primeros años de vida representan el momento más adecuado para ofrecer una educación temprana de calidad, ya que, en este periodo se desarrolla la inteligencia afectiva, cognitiva y psicomotriz, además desarrolla su identidad. (Ministerio de Educación, 2015).

Es necesario dar a conocer, que los niños que reciben una estimulación temprana adecuada son capaces de desarrollar de mejor manera las diferentes áreas de motricidad, es decir, la motricidad gruesa, motricidad fina, equilibrio etc.

Sin embargo, los niños que no han recibido estimulación temprana tardan algo más de tiempo para desarrollar dichas áreas.

En Ecuador, el currículo de inicial (2014) establece que entre los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niños del subnivel Inicial 2 existe Expresión corporal y motricidad, que

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 del 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.

La Universidad Nacional de Loja y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvulario, con la finalidad de generar un estudio amplio que permita presentar una propuesta y replicarla a una mayor población infantil, propuso a los estudiantes de séptimo ciclo centrar su trabajo investigativo alrededor de un tema común; una vez aceptada la propuesta de la carrera el grupo de estudiantes procede a aplicar la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz misma que evalúa cuatro áreas específicas de aprendizaje (motricidad fina, motricidad gruesa, lenguaje y audición, y área personal social), este instrumento de diagnóstico se aplicó en 24 instituciones educativas con una población total de 391 niños de 4 a 5 años de distintas instituciones educativas tanto públicas como privadas de la ciudad de Loja, luego de la tabulación de los datos obtenidos y de realizar un condensado general de los mismos se llegó a determinar que el problema que mayoritariamente afectaba a todos los niños era en el área de motricidad gruesa, pese que en algunos casos esporádicos el área afectada fue otra, sin embargo el acuerdo era trabajar en un problema común por lo tanto, todo el grupo centró su investigación alrededor del problema diagnosticado.

En la ciudad de Loja, el Centro Educativo LICEO AMERICANO cuenta con un paralelo de Inicial "II" conformado por 9 niños, dentro de la planificación anual la docente encargada incluye 2 horas semanales para poder trabajar el ámbito de expresión corporal y motricidad,

a pesar de eso se aplicó la Escala abreviada de desarrollo EAD-1, la cual evalúa cuatro parámetros: motricidad gruesa, motricidad fina, lenguaje y personal social aplicados a cada uno de los niños, se presentó que 6 de los 9 niños presentan deficiencias en el área de motricidad gruesa, por eso se ha decidido presentar una propuesta que relacione al juego como elemento integrador para desarrollar y mejorar la motricidad gruesa en los niños.

Con lo mencionado anteriormente, nos permitimos plantear la siguiente interrogante:

¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Liceo Americano de ciudad de Loja, en el periodo 2019-2020?

c. JUSTIFICACIÓN

En educación Inicial el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El objetivo de este proyecto se verá reflejado en como el juego infantil ayuda en el mejoramiento de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años.

Es muy importante saber que el correcto desarrollo motor nos permite tener una motricidad gruesa favorable, porque aborda al individuo como un todo, tomando en cuenta que aquí actúan acciones afines con los movimientos de todo su cuerpo, para así permitirles enfrentarse a sus límites, a sus miedos y deseos, a relacionarse con los demás y a asumir roles.

Es interesante hacer esta investigación porque dentro de la motricidad se utiliza un sinnúmero de recursos para poder desarrollar en los niños y niñas, tanto destrezas como habilidades de acuerdo a su edad y se utilizara la motricidad gruesa de mejor manera en la vida diaria como, por ejemplo: corriendo, saltando, jugando con la pelota, pateando, mejorando el equilibrio etc. Por lo que se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño o niña, mediante estos juegos, los niños y niñas podrán desarrollar entre otras áreas, nociones espaciales como dentro- fuera, arriba abajo, también mejorar su coordinación y su equilibrio.

El impacto de este proyecto se verá evidenciado en la propuesta de juegos que irán encaminados a mejorar y favorecer las habilidades motrices de los niños, las cuales son indefectibles para la adquisición de nuevas destrezas mucho más complejas pero necesarias para un buen desarrollo integral.

Los beneficiarios de este proyecto serán los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Particular Liceo Americano, ya que se utilizará la propuesta planteada para realizarla en un futuro y se podrá alcanzar los objetivos propuestos.

Entre los beneficiarios igualmente está la docente tutora ya que se le proporcionará la propuesta alternativa planteada, junto con la guía y podrá poner en ejecución en los tiempos pertinentes de acuerdo a su criterio igualmente y tendrá la oportunidad de aplicar y verificar el cambio en sus niños en el ámbito de la motricidad gruesa.

La investigación es factible porque se cuenta con la información necesaria para la construcción del marco teórico, mediante la disposición de libros, artículos y direcciones electrónicas confiables, así como todos los recursos humanos y materiales a su vez se cuenta con la autorización del Centro Educativo Liceo Americano para la realización de la misma.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del centro educativo particular Liceo Americano de la ciudad de Loja, periodo 2019-2020

OBJETIVOS ESPECIFICOS

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

e. MARCO TEÓRICO

MOTRICIDAD

Definición

La motricidad se define como un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños, así, ésta cobra un especial protagonismo en las primeras etapas educativas, especialmente importante en Educación Infantil. (Roman, 2017, p. 77).

El termino motricidad se emplea para referirse a los movimientos complejos y coordinados que realiza una persona y que implican al sistema locomotor, siendo, coordinados por los movimientos corporales y estructuras secundarias que lo modulan.

La motricidad es concebida como la forma de expresión del ser humano, como un acto intencionado y consiente, que además de las características físicas, incluye factores subjetivos, dentro de un proceso de complejidad humana (Correa, 2010, p. 177).

Schwartzmann (2016) Afirma que desde la perspectiva de los desafíos que conlleva una educación motriz de calidad podríamos señalar que en el acto motriz se conjugan estímulos provenientes del mundo exterior, factores intrínsecos de cada niño y una secuencia de procesos orgánicos vitales.

Con el designio de encauzar las acciones pedagógicas podríamos identificar cuatro factores que se conjugan en el acto motriz:

- Estímulos provenientes del mundo exterior;
- Un sistema receptor de estímulos;
- Factores intrínsecos que definen la individualidad del niño;
- Una secuencia de procesos orgánicos vitales.

Los primeros años son fundamentales en el desarrollo motor del niño, se mejora y perfecciona por diferentes estímulos, no solo hablamos de la parte corporal, la estimulación, el tiempo y observar que el niño que se encuentra bien física y mentalmente nos permitirá obtener un desarrollo de su motricidad bueno dentro del individuo en todas sus dimensiones.

Al abordar el campo del desarrollo motriz en el ser, se encuentra un complejo mundo cuyas dimensiones deben considerarse en forma global, organizada y sistemática. Es decir, que cuando se pretende brindar estímulos con el propósito de buscar el desarrollo motriz, debe tenerse en cuenta que se va a realizar una actividad con un ser que tiene unas características generales propias de la especie, que cualquier tipo de intervención debe tener presentes aspectos internos y externos del ser (medio ambiente, crecimiento, maduración, desarrollo), ya que éstos inciden directa o indirectamente en todas las dimensiones del desarrollo humano.

Desarrollo motor en los niños de 0 a 6 años

Según Madrona (2008). el desarrollo motor del niño de los 0 a los 6 años no puede ser entendido como algo que le condiciona, sino como algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente.

La importancia del desarrollo motor en la infancia es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción, dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que el niño habita y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

Elwood (Como se citó en Prietos, 2009) menciona que el desarrollo motriz está sujeta a las cuatro leyes del desarrollo:

- **Ley céfalo-caudal.**

Esta ley establece que la organización de las respuestas motrices se efectúa en orden descendente, desde la cabeza hasta los pies.

Es decir, se controlan antes los movimientos de la cabeza que de las piernas.

Esto explica el hecho de que el niño sea capaz de mantener erguida antes la cabeza que la espalda, y ésta antes de que las piernas puedan mantenerlo.

- **Ley próximo-distal.**

Esta ley indica que la organización de las respuestas motrices se efectúa desde la parte más próxima al eje del cuerpo, a la parte más alejada.

Así, se puede observar que el niño controla antes los movimientos de los hombros, que los movimientos finos de los dedos.

- **Ley de lo general a lo específico.**

En esta ley los movimientos globales o generales aparecen antes que los localizados precisos y coordinados, por ejemplo, cuando un bebe quiere alcanzar un objeto realiza movimiento amplios y poco coordinados con todo el cuerpo

- **Ley del desarrollo de flexores-extensores.**

En esta ley se desarrollan antes los músculos flexores, por eso el niño aprende antes a coger objetos se desarrolla antes que la capacidad de soltar

El desarrollo, a su vez, tiene una serie de características que lo singularizan, causales de que tanto él mismo como el perfeccionamiento motriz dependan de la maduración y del aprendizaje, ya que para que se produzca un aprendizaje en la coordinación de movimientos es preciso que el sistema nervioso y el sistema muscular hayan conseguido un nivel idóneo de maduración.

Desde los reflejos neonatales hasta escribir oraciones completas, el desarrollo motor en niños de 0 a 5 años es una etapa de evolución y aprendizaje, en ese periodo una serie de cambios en la motricidad permiten la coordinación de los músculos, nervios y la posibilidad de mejorar la motricidad y la precisión de tomar cosas son habilidades que definen a los niños.

El sistema nervioso, responsable del desarrollo motor, madura según un orden preestablecido, la secuencia es clara y predecible, por lo que permite hacer un seguimiento y detectar posibles anomalías.

Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa es uno de los elementos constituyentes del desarrollo integral de los niños y niñas, la cual se va estructurando desde el nacimiento hasta llegar a su consolidación entre los 12 y 15 años; en ella influyen múltiples factores, como los genéticos, los sociales, los psicológicos y los ambientales. (Cabra, 2019, p.15).

La motricidad gruesa es la habilidad de manejar el cuerpo para hacer movimientos grandes. Esta capacidad se debe desarrollar en los primeros años de vida para seguir con el proceso de crecimiento y maduración de manera adecuada es por ello que, si no se estimula el motor de los grandes músculos, los niños pueden tener dificultades para gatear, caminar, por supuesto correr, ir en bicicleta o nadar.

El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar, garabatear (Maganto, 2018).

La motricidad gruesa está relacionada, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Según Puerta (2017). Las habilidades motoras son acciones que tienen que ver con el movimiento de los músculos en el cuerpo. Suelen dividirse en dos grupos: motricidad gruesa, que está relacionada con los movimientos de grandes músculos como los brazos, las piernas o el cuerpo por completo; y motricidad fina, que se relaciona con acciones más pequeñas.

Normalmente, ambos tipos de motricidad se desarrollan al mismo tiempo, ya que la mayoría de las acciones cotidianas requieren una mezcla de movimientos amplios y finos.

Sin embargo, la motricidad gruesa se termina de desarrollar mucho antes que la fina, aunque las habilidades relacionadas con ella pueden mejorarse a lo largo de la vida.

Este tipo de motricidad se desarrolla siguiendo un orden específico: de la cabeza a los pies, y del torso a las extremidades

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es vital para el desarrollo integral del niño, incluyendo los movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permitiendo que el niño se mueva y se desplace para explorar y conocer el mundo que le rodea. También facilita para que el niño se atreva a conocer su entorno experimentando con todos sus sentidos.

La motricidad gruesa es importante para permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). Además, son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse, desvestirse, desabrochar los botones, saltar con facilidad

El desarrollo motor grueso es muy importante para el niño y la niña, porque la progresiva maduración de la neuro musculatura en la edad preescolar permite realizar con destreza, las

diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas, siempre que haya un adecuado desarrollo neuromuscular (Santana, 2018, p. 157).

Estas habilidades están ligadas al sistema neurológico que influyen en el equilibrio y la coordinación y de estas habilidades dependerá el correcto funcionamiento de la motricidad gruesa para después mejorar la motricidad fina.

Fases de la motricidad gruesa

Según Oviedo (2017). nos menciona las siguientes fases según la edad del infante que nos permitirá saber cómo se desarrolla de manera correcta la motricidad gruesa

Primera infancia

En el periodo que va desde el nacimiento hasta los dos años, los bebés aprenden la mayoría de habilidades de desplazamiento que van a utilizar durante toda su vida. Los bebés de unas nueve semanas pueden desplazarse rodando sobre sí mismos.

Durante su primer año el niño comienza a andar es de suma importancia para el desarrollo psíquico, a los 18 meses su marcha es segura, puede correr, subir a una silla alta, y si se le ayuda los peldaños de una escalera

Para ponerse de pie, los niños primero lo hacen apoyándose en muebles o en otras personas. Para cuando han alcanzado los diez meses de edad suelen ser capaces de dar sus primeros pasos (aunque de manera insegura), y para los doce a dieciocho meses pueden andar de manera autónoma.

Los niños a los 2 años de edad suelen ser muy activos físicamente los infantes ya han desarrollado un amplio de habilidades motoras gruesas. Corre bien, no se cae, da patadas a una pelota, sube y baja las escaleras y es capaz de coger un vaso y beber de él.

Periodo preescolar

De 3 a 4 años a esta edad los movimientos adquiridos en el año anterior se verán evidenciados ya que pasea en triciclo con facilidad, controla las frenada bruscas, subir y bajar las escaleras alternando los pies, comerá solo, se parará en puntillas, a los 4 años se puede pararse solo con un pie, balancearse sobre el mismo, y saltar desde las escaleras hacia una distancia más o menos compleja.

La auto locomoción y el lenguaje articulado dos grandes acontecimientos también logra asimilar su esquema corporal, es capaz de mantener brevemente su cuerpo sobre un solo pie, trepar, brincar medianamente, jugar con el columpio y el tobogán.

Periodo preescolar a los 5 años

Aquí el niño logrará total autonomía de movimientos ya que el niño podrá mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Asimismo, los niños necesitan movimiento, y el equilibrio a esta edad se encuentra en la fase determinante ya que les ayuda a mantener su alerta y atención. Así como a explorar el entorno y a aprender a convivir en él, adaptándose al medio

Periodo escolar.

La maduración está prácticamente completa, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento perfecto para realizar actividades que favorezcan y estimulen el equilibrio y la coordinación de movimientos. Ya que de no ser así en el futuro el niño tendrá problemas de estabilidad, por lo tanto, le resultará difícil pararse, caminar, correr, etc.

Es importante trabajar la **motricidad gruesa** desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad, con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios o juegos los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos y a su vez también es de vital importancia para la exploración, la autoestima y la confianza en si mismo, para que puedan expresar por medio de cada parte de su cuerpo y conozcan lo que pueden hacer al tener control del mismo, tanto en la parte física como emocional.

EL JUEGO

Definición

Queyrat (Como se citó en Chambi, 2014) “El juego es una actividad libre, pero esta actividad acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio le dan carácter alegre y agradable.

El juego es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego, su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo

La vida de los niños es jugar, y lo hacen por instinto, ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica ya que no juegan por obligación, mandato o compulsión de algo exterior. (Perez, Educar Jugando, 2006).

La UNICEF define que el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. (UNICEF, 2018)

El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los niños, brindando momentos de felicidad y a su vez adquieren conocimientos, es algo espontáneo y voluntario, no obligatorio.

Herrero (2017) no habla que el juego constituye un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y permite descubrir destrezas útiles para desenvolvern en el mundo. Los mecanismos cerebrales innatos del niño le permiten, a los pocos meses de edad, aprender jugando. Se libera dopamina que hace que la

incertidumbre del juego constituya una auténtica recompensa cerebral y que facilita la transmisión de información entre el hipocampo y la corteza prefrontal, promoviendo la memoria de trabajo.

Mientras el niño juega también se estimula la liberación de la dopamina, un neurotransmisor involucrado en el funcionamiento de las funciones motoras, neuroendocrinas y sensoriales, que favorece la capacidad de concentración, el desarrollo de la atención y el pensamiento lógico, a la vez que activa la memoria, y el aprendizaje a largo plazo.

En su juego el niño crea un mundo imaginario a su medida, que él controla y desarrolla. En ese mundo establece sus normas, experimenta sus miedos, aprende a sortear obstáculos. En el juego con otros niños aprende a compartir, negociar, y resolver conflictos con sus compañeros de juego. Jugar es una cosa muy seria, es un ensayo para lo que le espera en la vida adulta. (Mas, 2018)

Schaefer (2012) que el juego es tan natural en los niños como respirar, es una expresión universal de la niñez y puede superar las diferencias étnicas, lingüísticas, ya que el niño no discrimina con la persona que se relaciona para jugar, sin embargo, crea lazos de amistad, y aprende a respetar a los demás sin importar las diferencias que puedan existir entre las persona

Las aportaciones del juego en el desarrollo motor

El juego estimula el desarrollo motor del niño ya que constituye la fuerza impulsora para realizar la acción deseada.

Cuando los niños juegan, aprenden a tolerar la frustración, a regular sus emociones y a destacar en una tarea que es innata. Pueden practicar nuevas habilidades de una forma que tiene sentido para ellos, sin los límites estructurados del “mundo real” o la necesidad de usar un lenguaje verbal. No existen errores demasiado grandes que no puedan resolverse ni desafíos muy difíciles que no puedan enfrentarse mediante el juego.

A través del juego podemos contribuir a la mejora de la coordinación, dinámica general y dinámica segmentaria, además de las habilidades motoras básicas y cuestiones referentes al esquema corporal, como las sensopercepciones y el uso de las partes del cuerpo para representar sensaciones, ideas o situaciones (Gil-Madróna, 2016)

El juego, como actividad innata en el ser humano, es reforzado por todos los ambientes externos y las experiencias de movimiento que el niño va adquiriendo le dan más conocimiento, tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas.

No hay victoria ni derrota, no hay comparación de uno mejor que otro; la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que lo rodea; es una actividad necesaria, ya que (Alvarado, 2004).

El juego viene a ser una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que desde el primer momento de su nacimiento, en la que empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hallan a su alrededor y cosas cercanas a su alcance, los niños tienen que actuar, tienen que hacer cosas, experimentar, explorar.

Es juego es también un enfoque cognitivo en el que los niños construyen también el conocimiento. Pero no sólo el contenido, sino que también construyen las mismas estructuras con las que conocen, las operaciones mentales, la lógica. De ahí que sea incorrecto pensar que son adultos pequeñitos. (Linaza, 2014)

Los juegos, juguetes y actividades que contribuyen al desarrollo motor del niño de edad preescolar son aquellos que estimulan la musculatura gruesa, juegos que permiten correr, trepar, arrastrarse, saltar, brincar, galopar, todos aquellos que favorezcan y estimulen los más variados desplazamientos. (Diaz, 2009).

Este tipo de juegos crean un estímulo en el niño para su desarrollo motor, al saltar, correr, trepar realizan un ejercicio muy saludable para fortalecer los muslos de las piernas y las rodillas, desarrollan la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la lateralidad.

Teorías del juego

Las teorías del juego nos ayudan a explicar y a entender el origen y la influencia que tienen en el ser humano, y como el juego que es algo tan esporádico y natural en el crecimiento del niño tiene bases científicas y explicaciones que se harán notorias cuando ya sea adulto entre las teorías también nos hablan sobre el desarrollo por etapas y el egocentrismo haciendo énfasis en el comportamiento racional y con sustento en las interacciones con sus semejantes.

Navarro (como se citó en Ruiz, 2016) nos menciona son las teorías clásicas que se consideran así porque han permanecido durante muchos años como referencia fundamental sobre la explicación del juego entre las cuales encontramos:

Teoría Metafísica (Platón, s. IV-III a.d.C.): Defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana, el juego es arte, expresión algo natural que lo hará sin ninguna obligación, lo vea como un momento para despejar su mente mientras se relaciona con los demás.

Teoría del Recreo (Schiller, 2005): Su concepción del juego tiene que ver con lo estético y está orientada hacia el ocio. El niño ve el juego como una actividad cuyo propósito es el recreo, en el sistema educativo del país los niños tienen receso todos los días, que como está teoría nos indica que llega hacer un momento de relajación y poder dedicarse al entretenimiento del juego

Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía (Spencer, 1861): Spencer llega a la conclusión de que el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Existe un excedente que es necesario eliminar a través del impulso

del juego (Burgos, 2009), el niño muchas veces se siente cansado de la rutina o bien por algún momento de estrés o algún problema familia que pueda estar pasando en su vida, dedicarle un momento al juego le permitirá liberar energías que lo ayudaran a desestresarse y a salir de la rutina por un momento, esto le ayudara mucho ya que el/ ella podran hacer algo que les entretenga y sentirse mucho mejor para volver a lo cotidiano.

Teoría del Descanso (Lazarus, 1883): El juego es un mecanismo de economía energética actuando como elemento compensador de las situaciones fatigosas esto explica porque el niño se dedica a jugar a pesar de haber realizado actividad que le causen fatiga aquí ayuda mucho los juegos lúdicos.

Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (Gross, 1902): Su teoría deriva hacia la consideración del juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño. Por lo tanto, y desde una perspectiva madurativa, actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo.

Teoría del Atavismo o de la Recapitulación (Hall, 1904): Para este autor, el juego es la semilla de generaciones anteriores que han persistido en el niño/a y que se explica por la denominada “Ley Biogenética de Haeckel (1899)”. Esta ley nos habla que el desarrollo del niño/a es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Muchos juegos tendrían, pues, su génesis en las actividades de sus generaciones anteriores: como los juegos tradicionales

Teoría Catártica (Carr, 1925): Basa su teoría en la creencia de que los impulsos preexistentes que pueden ser nocivos como la agresividad, el deseo de pelear con algun compañero, el juego se vuelve una salida canalizada en la edad infantil, actuando este como purga de las tendencias antisociales.

Como lo vimos en las teorías clásicas, los juegos se basan en un comportamiento de descanso, de liberación de energía y también como purga de comportamientos antisociales por eso es muy importante que el niño tenga sus momentos de juego. Gallardo (2018) también nos habla sobre algunas de las teorías más importantes sobre el desarrollo del juego del siglo XX.

1. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Este autor define el juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos, ni por las características de inmadurez de la persona, que estarán igualmente presentes cuando juegue como cuando no lo haga, el juego permite al individuo desplegar su personalidad seguir momentáneamente la línea de su mayor interés en los casos en los cuales no puede hacerlo recurriendo a las actividades serias y a través del juego alcanza sus intereses facilitando su desarrollo personal en un mundo de ficción

2. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

Este autor señala que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, este autor no dice que el niño sencillamente repite acciones por “asimilación” y las cosas asimiladas se transforman en esquema de acciones por el ejemplo el niño coge, tira, arroja una pelota, por placer y repite estas conductas sin que se le suponga un nuevo esfuerzo.

3. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Estos autores afirman que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

4. Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958)

Este autor sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación

del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad.

5. Teoría de la enculturación de Sutton Smith y Roberts (1964, 1981)

Estos autores consideran que el juego tiene esencialmente un valor adaptativo y de acomodación a la realidad, que le da una significación fundamentalmente positiva en el desarrollo del niño; afirman que el juego constituye una salida de los conflictos personales del individuo, creados por el tipo peculiar de educación recibida en la infancia; señalan que el principio del aprendizaje por imitación formal e informal es inherente a la enculturación.

Etapas del juego durante la vida

Según Ramírez (2015) las diferentes etapas del juego en el niño son:

a) Etapa del lactante

En esta etapa (que va hasta los dos años de edad), aparecen muchas cosas importantes en el juego, por ejemplo:

- La risa con sentido social, que se presenta usualmente a partir del tercer mes y que aparece como una acción reverberante en lo afectivo, donde empieza una serie de comunicaciones y comuniones afectivas muy determinantes, que enriquecen inmensamente esta relación.

- Uso del sonajero, aparece como un elemento del juego fundamental, que además es de tradición milenaria, como lo vimos anteriormente.
- Tapar y destapar, que es un elemento fundamental de un niño de 12 o 14 meses; como ejemplo se podría mencionar cuando un niño desocupa la cartera de la mamá para jugar con lo que lleva dentro de ella
- Arrastrar juguetes ya sean elaborados o simplemente una caja de cartón.

b) Etapa inicial

En esta etapa aparece la conducta animista donde el niño le da vida a objetos inanimados, en esta etapa el niño se puede tropezar con algún objeto inanimado que se referirá a él con coraje y le va dando vida a muchas cosas con su imaginación, esos idearios se van enriqueciendo de manera significativa, como se verá posteriormente con el amigo imaginario

- Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar. Quienes trabajan en instituciones preescolares saben que esta es una etapa bellísima en la vida de los niños, cuando están sintonizados con la vida y ejerciendo su capacidad de asombro con todo lo que encuentran a su alrededor

c) Etapa escolar

- **Juegos colectivos:** La aceptación de reglas como pautas sociales es determinante, ya el joven no se puede llevar el balón en la mitad del partido porque es de él, ya sabe que el portero es portero, que el defensa es defensa, y que, si le hace una falta al otro, tiene problemas y si comete penalti, etc., ese es el mejor ejemplo de lo que son los aprestamientos sociales posteriores, en los que se tiene que cumplir la ley, hay límites, el otro cuenta y, al igual que mis derechos, están también mis deberes y, en ese sentido, la aceptación de reglas es un modelo social necesario y posible.
- **Actividades deportivas:** están asociadas con la práctica directa de deportes que va realizando el niño en la interacción con los demás, en las que hay aceptación y acatamiento de reglas.

d) Etapa adolescente

Aparece mayor dedicación a los deportes: se ha dicho, y con razón, que el deporte no es más que la proyección del juego en la adultez, y realmente es así, se presentan además los paseos, la música, la guitarra, la televisión.

Todo dentro de una dimensión lúdica determinante para un buen desarrollo, que le va a permitir al adolescente manejar una gran cantidad de situaciones propias de su misma dinámica adolescente, le va a servir mucho para poder tomar distancia de sus padres, autoafirmarse como persona individual y, de esta forma, llegar a la madurez que todos

deseamos como proceso final de la crianza, donde la autodeterminación como ejercicio de su autonomía haga de él una persona independiente.

Tipos de juego

Durante la edad preescolar, los juegos no sólo sirven como un medio de interacción social sino también como una vía de desarrollo de la motricidad, el crecimiento intelectual y por, sobre todo, el descubrimiento de sí mismo que propicia la autovaloración y principalmente de aceptación

Campos (como se citó en Castillo, 2014) coincide con la clasificación piagetiana donde se puede fusionar su clasificación de la siguiente manera:

1. Funcionales de manipulación, contacto físico o motor.

El objetivo de este tipo de juegos no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

En la escuela pueden ser los juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física, tienen su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo

2. El juego figurativo o simbólico

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes, le caracteriza la imitación.

Unido al desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje

3. Juegos sociales o de reglas

En la edad de preescolar los niños conocen este tipo de juegos, su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

4. Juegos de construcción

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad, referido a la colección de figuritas, organización y distribución de bloques u objetos de diverso tamaño y figura. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen 25 torres, o las cajas que bien sirven para superponer o recortar a fin de construir sus propias creaciones.

Los diferentes tipos de juegos son muy importantes porque ayudan en el desarrollo de las diferentes capacidades en el niño, con cada juego podrá desarrollarse física, afectiva y creativamente, y a su vez aprenderá a respetar las normas que cada juego necesita, a respetar el turno de las demás personas y desarrollará hábitos de cooperación

El juego como instrumento pedagógico

El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para

tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes. (Ramirez, 2017).

El juego tiene un papel muy importante para que el niño se pueda desarrollar integralmente ya que es de una forma innata, espontánea y natural pero a su vez indirectamente aporta al desarrollo de su aprendizaje, gracias a las experiencias e información que han generado durante el juego practicado.

Es muy importante, pero sobre todo practicarlo en la etapa infantil ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con la intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdicas en otros (Benitez, 2009, pág. 4)

Es importante que el juego sea considerado entre las planificaciones de la docente. ya que le permitirá al niño poder desenvolverse de una manera más coherente para que así pueda obtener del juego los objetivos de enseñanza que se ha planteado.

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 dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años.

Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, es de carácter abreviado diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje. Área personal social)

Población y muestra

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

En la presente investigación para establecer el diagnóstico se trabajó con 10 personas, es decir, 9 niños y 1 docente; debido a que la población es pequeña, se trabajará con toda la población sin extraer muestra.

Tabla 1

Población

Variables	Población
Niños	9
Docente	1
Total	10

Fuente: Secretaria del Centro Educativo Particular “Liceo Americano”

Autora: Daniela Carolina Paucar Carrión

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	6	0,60	9,60
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	2	3	6,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	2	20,00	40,00
Servicio de internet	2	20,50	41,00
Reproducción de insumos técnicos	200	0,02	4,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Derechos de grado	2	80,00	160,00
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	3	5,00	15,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
IMPREVISTOS			100,00
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 876,20

El financiamiento estará a cargo exclusivo del autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.134,00.

i. BIBLIOGRAFIA

Alvarado, M. M. (2004). ¿Que juegan nuestros niños y niñas? Revista electrónica "actualidades". Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740207.pdf>

BASTAR, S. G. (2012). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION. Tlalnepantla: Revisión editorial: Ma. Eugenia Buendía López.
http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf

Benitez, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. innovacion y experiencias educativas, pag.4. recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Castillo, L. d. (2014). Repositorio Universidad Nacional de Loja. recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15552/1/TESIS.pdf>

Correa, C. H. (2010). Educacion fisica desde la corporeidad y la motricidad. Hacia la promocion de la salud, 173-178. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>

Cristhian Alberto Cabra Martínez, S. M. (2019). Estudio descriptivo de los efectos que ejerce el perro. SporTK, 1-8. Recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstudioDescriptivoDeLosEfectosQueEjerceElPerroComo-3786147%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstudioDescriptivoDeLosEfectosQueEjerceElPerroComo-3786147%20(1).pdf)

Diaz, D. (2009). La importancia del juego en el desarrollo psicologico Infantil. En M. D. Diaz, La importancia del juego en el desarrollo psicologico Infantil (págs. 133-149). Madrid: Inmaculada

Escudero Dominguez. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

Chimbo.F (2014). Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1943/EDchmafd.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>

Gallardo, J. A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. Revista Educativa Hekademos, 41-51. Recuperado de [TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20\(2\).pdf](#)

Gil-Madrona, P. (2016). MEDIACION EDUCATIVA. Madrid: Ediciones piràmide. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Portada.Mediacioneducativa.juegosocioyrecreacin.pdf>

Herrero, I. M. (2017 de Febrero de 2017). Asociacion en favor de las personas con discapacidad intelectual San José. recuperado de <https://www.asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/>

Linaza, J. L. (2012). Los primeros Juegos Infantiles. El juego es un derecho y una necesidad de la infancia, 103-110. Recuperado de <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>

Linaza, J. L. (2014). El juego en el desarrollo infantil. Jornadas sobre desafíos del juguete en el siglo XXI (págs. 1-13). Cali: Adventure book. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Jose_Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3.pdf

Madrona, P. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia. revista iberoamericana de educación. N.º 47 , 71-96. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.pdf>

Maganto, C. (2018). DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTOR EN LA ETAPA INFANTIL. San Sebastian: Avda. Tolosa, 70. Recuperado de http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf

Mas, M. J. (28 de Julio de 2018). Neuronas en crecimiento. recuperado de La importancia del juego: <https://neuropediatra.org/2018/07/23/la-importancia-del-juego/>

Maya, E. (2014). METODOS Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN. Mexico distrito Federal: Delegación Coyoacán, C.P. 04510. Recuperado de https://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/metodos_y_tecnicas.pdf

Montero, M. M. (2014). ¿A donde juegan nuestros niños y niñas? Revista electronica "Actualidades", 2-15. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9092/17490>

Oviedo, D. V. (2017). Desarrollo psicomotor y sus fases. Revista Iberoamericana. Recuperado de: http://ocw.uniovi.es/pluginfile.php/5817/mod_resource/content/1/T.2.%20Desarrollo%20psicomotor%20y%20sus%20fases.pdf

Pareja, I. U. (1998). Motricidad infantil y desarrollo humano. Educacion Fisica y deporte, 91-95. Recuperado de : <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-MotricidadInfantilYDesarrolloHumano-3645288.pdf>

Pérez, M. A. (2016). Desarrollo psicomotor y signos. 13° curso de actualización de pediatria (págs. 81-93.). Madrid: Lúa Ediciones. Recuperado de https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf

Perez, M. C. (2006). Educar Jugando. Lima: El comercio S.A.

Prietos, R. M. (2009). El desarrollo Psicomotor. Innovación y experiencias, 1-9. recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088%20(1).pdf)

Puerta, A. R. (28 de 07 de 2017). LIFEDER.COM. recuperado de <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>

Queyrat, F. (1948). La emulacion y su papel en la educación. La Paz: Daniel Jorro.

Ramírez, J. F. (2015). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Centro de Capacitación profesional, 9-19. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Ramirez, M. R. (30 de 01 de 2017). Magisterio.com.com. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Roman, L. (2017). LA MOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL. L.A EDUCACIÓN, 78-88. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/318684276_La_educacion_fisica_en_educacion_infantil_La_motricidad_en_edades_tempranas

Santana, Z. I. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la. Revista mensual de la UIDE extensión Guayaquil, 155-167. Recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionMotrizEnElProcesoDeEnsen-6777533%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionMotrizEnElProcesoDeEnsen-6777533%20(1).pdf)

Schaefer, C. (2012). Fundamentos de terapia del juego. Mexico Df.: El Manual Moderno,. Recuperado de <https://tienda.manualmoderno.com/gpd-fundamentos-de-terapia-de-juego-9786074481723-9786074481730.html>

Schaefer, C. E. (2012). Fundamentos de terapia de juego 2da edicion. mexico: manual moderno recuperado de <https://serproductivo.org/wp-content/uploads/2017/08/FUNDAMENTOS-DE-LA-TERAPIA-DE-JUEGO.pdf>

Schwartzmann, A. (2016). LA MOTRICIDAD INFANTIL: ENTRE LA EXPERIENCIA. Pensamiento educativo, 186-201.

Unicef. (2017). Estimulación. La primera infancia importa para cada niño, 33-45. Recuperado de https://www.unicef.org/spanish/publications/files/UNICEF_Early_Moments_Matter_for_Every_Child_Sp.pdf

UNICEF. (20 de OCTUBRE de 2018). Unicef.ORG. Obtenido de UNICEF:
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

ANEXO 2 :Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

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

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

Rango edad	I T E M	A MOTRICIDA D 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.					37 a 48	22	Figura humana rudimentaria I						
	23	Se para en un solo pie.						23	Corta papel con las tijeras.						
	24	Lanza y agarra la pelota.						24	Copia cuadrado y círculo.						
49 a 60	25	Camina en línea recta					49 a 60	25	Dibuja figura humana II						
	26	Tres o más pasos en un pie.						26	Agrupar color y forma.						
	27	Hace rebotar y agarra la pelota.						27	Dibuja escalera imita.						
61 a 72	28	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms. Hace caballitos					61 a 72	28	Agrupar por color forma y tamaño						
	29	Salta desde 60 cms. de altura.						29	Reconstruye escalera 10 cubo.						
	30							30	Dibuja casa.						

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

46

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

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

Anexo 3: Entrevista a la docente



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

Encuesta dirigida al docente

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

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

- Natación
- Computación
- Danza
- Música

Otros _____

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

- Experiencias de Aprendizaje
- Rincones
- Talleres
- Proyectos

Otros _____

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

- TDA
- TDAH
- Dificultades de concentración
- Dificultades de conducta
- Dificultades de motricidad fina

Dificultades de motricidad gruesa

Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros _____

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

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros _____ ¿Los

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

SI

NO

¿Cuáles? _____

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

Buena

Regular

Mala

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA



¡JUGUEMOS ALGO DIVERTIDO!

Guía didáctica basada en juegos para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años

AUTORA: Daniela Carolina Paucar Carrión

LOJA - ECUADOR

2020

TITULO: ¡JUGUEMOS ALGO DIVERTIDO!

1. PRESENTACIÓN

El juego son actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique) es importante saber que el juego le permite al niño realizar actividades espontáneas y sobre todo que sean de su agrado y explota toda su imaginación llevándolo a crear un mundo de fantasías.

La motricidad gruesa son movimientos corporales que se desarrollan con pequeños movimientos musculares que se van complejizando de acuerdo a la edad del infante pasando por diferentes etapas, empezando con movimientos involuntarios con poca coordinación hasta volverse en movimientos controlados realizados con mayor facilidad estos son procesos que se producen de manera evolutiva y van cambiando de acuerdo a la edad.

Para poder obtener un buen desarrollo de la motricidad gruesa es importante seleccionar juegos que deben ser seleccionados y específicos para permitir desarrollar y mejorar la dificultad en la motricidad gruesa en los infantes, sin causar aburrimiento o cansancio al contrario con estos juegos desarrollar la imaginación a su vez que los niños se sienten motivados alegres y salen de la rutina.

La presente propuesta consiste en una guía de actividades con el uso de juegos con el fin de dar solución al problema de la motricidad gruesa que se encuentra vigente en los salones de clases con los niños de 4 a 5 años, priorizando el mejoramiento y excluyendo los inconvenientes que se hacen evidentes al momento de realizar los juegos.

2. JUSTIFICACIÓN

Los juegos cumplen un papel fundamental en el niño porque les permiten vivir un momento de relajación, cumplir roles, desarrollar su imaginación, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social, con estas actividades propuestas se intenta desarrollan y mejoran la motricidad gruesa al mismo tiempo que aprenden a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo relacionándose con sus semejantes.

La motricidad gruesa es vital para el desarrollo integral del niño, incluyendo los movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permitiendo que el niño se mueva y se desplace para explorar y conocer el mundo que le rodea a través de sus sentidos.

Por lo tanto, es muy importante realizar juegos que desarrollen y mejoren la motricidad gruesa con diferentes tipos de juegos a la vez que se estimulara el aprendizaje al expresar adecuadamente las emociones y los respectivos movimientos corporales reafirmando la personalidad, ayudando al desarrollo de la motricidad gruesa al mismo tiempo que se divierten.

3. OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica con diversos juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Particular Liceo Americano.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años
- Proporcionar la guía didáctica al centro educativo elaborada con diferentes tipos de juegos para trabajar la motricidad gruesa en los niños.

4. CONTENIDOS

El juego es una actividad lúdica que es llevada a cabo por los seres humanos que tiene como finalidad el divertirse y disfrutar, además de esto en los últimos tiempos el juego ha sido utilizado como herramienta en muchos espacios porque incentiva a los niños a participar y aprender al mismo tiempo que se divierten y aprenden a conocer el mundo que los rodea.

En esta guía didáctica se verán evidenciado los siguientes tipos de juegos:

Juegos dirigidos

El juego dirigido es en el ámbito escolar muy importante. Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en Educación Infantil, pero también se puede destacar que, a través de él, el niño consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes, por todo ello es necesaria una planificación del juego para que alcance los objetivos que pretendemos alcanzar. (Vera, 2017,p.33)

Esta categoría de juego se la emplea para lograr un objetivo predeterminado, debido que es necesario una planificación, para conseguir cada uno de los objetivos propuestos, permitiéndoles un ambiente de disfrute y aprendizaje fácil de carácter lúdico, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, deportivos etc.

Juegos cooperativos

Omeñaca, (2015) desde un planteamiento inicial basado en la estructura de meta, son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.

La característica en este tipo de juegos es:

- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: Trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego

Este es el juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre equipos de jugadores y no entre jugadores individuales.

Juegos competitivos

Ofele (2016) menciona que el juego competitivo cumple estrechas conexiones de empatía con diversos factores del desarrollo social y emocional del infante. Los datos sugieren que la empatía es un factor importante en el proceso mediante el cual el niño desarrolla pautas de pensamiento y comportamiento acordes con los distintos contextos sociales.

Los juegos competitivos es la participación de varias personas individualmente con el fin de alcanzar una meta, un logro, con el objetivo personal e individual, así mismo los este tipo de juego va a permitir que los niños aprendan ganar y perder, siendo tolerantes con sus semejantes y aprendiendo a dar valor el triunfo de otros. Pues es importante que los niños aprendan desde pequeños que no siempre se gana, algunas veces se pierde y de ello se aprende.

Juegos motores

Los juegos motores son aquellos cuyo objetivo puede ser variable, generalmente tienen reglas sencillas, básicamente son ejecutados al aire libre de manera individual o colectiva y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros.

El juego motor es el cuál introduce al niño en una serie de vivencias motrices que llevan implícitas experiencias emocionales singulares. Estas vivencias si están asociadas al bienestar generan la adquisición de aprendizajes motores profundos ya que se adquieren con una significación, es decir al desarrollo integral de su personalidad (Muñoz, 2020, p.166).

Si bien es cierto los juegos brindan un sinnúmero de beneficios que generan en los niños, razón por la cual se han seleccionado varios tipos de juegos antes mencionados que van a permitir el desarrollo de habilidades motrices en los niños.

A continuación, se presentan algunas de las habilidades que se trabajaran a fin de ayudar a desarrollar y mejorar la motricidad gruesa en los niños y estas son:

- **Coordinación:** “Se define como la interacción armoniosa, de acuerdo con la edad, de músculos, nervios y sentidos con el fin de producir acciones cinéticas precisas y

desequilibradas (motricidad voluntaria) y reacciones rápidas y adaptadas a la situación (motricidad refleja)”. (Braz, 2017, p.18).

La coordinación es fundamental para lograr movimientos coordinados, pueden ser grandes (generales) o pequeños esto es lo que se conoce como motricidad básica para luego desarrollar la motricidad gruesa.

- **Equilibrio:** es la capacidad de mantener una posición física controlada durante momentos de reposo o actividades dinámicas, es una de las capacidades motrices, fundamentales para las actividades diarias y el aprendizaje deportivo, por lo que su fortalecimiento desde las etapas tempranas del niño ayuda en un mejor desempeño físico y favorece su gusto por involucrarse en actividades no sedentarias. (Villalobos, 2020).
- **Orientación espacial:** saber orientarse en el espacio es tener la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo, ya sea en función de la posición de los objetos como para ubicar dichos objetos en función de la su propia posición (Timbila, 2017). La orientación espacial juega un papel determinante en la vida de los niños y niñas, es gracias a ella que se obtienen nociones básicas de lateralidad, tamaño, forma, tiempo, espacio, entre otras; las mismas que posteriormente serán un factor definitivo en el proceso de lectoescritura.
- **Velocidad:** capacidad de recorrer una distancia en el menor tiempo posible. También puede definirse como la capacidad de repetición en un tiempo mínimo de gestos iguales (correr, andar). (Jaramillo, 2016). La velocidad y la agilidad son recursos importantes en alguno de los juegos planteados, la necesidad de cambiar de posición y dirección en la mayoría de los deportes hace que sea de suma importancia el desarrollo de los mismos.

- **Movimientos corporales:** se refiere al desplazamiento del cuerpo o de un segmento a través del espacio (Leiva, 2016). El movimiento corporal es de gran importancia en el crecimiento saludable y es un factor clave para el desarrollo general de los niños, es un ser que percibe de los demás y de sí mismo son las acciones y los resultados de las mismas. A través de sus movimientos explora y comprende el entorno.

Las habilidades que se podrán notar o a su vez mejorar en la presente guía son:

- **Correr:** Ayuda al acondicionamiento muscular mejorando el ritmo cardiaco y respiratorio, aumenta la fuerza muscular, la velocidad, mejora la agilidad equilibrio y coordinación.

“Se traslada de un lugar a otro en forma más rápida, va desarrollando un ritmo entre los movimientos de las piernas, los brazos y otras partes del cuerpo” (Esteves, 2018,p.163).

- **Ritmo:** promueve la relajación, ayuda a calmar los nervios así mismo estimula la creatividad y desarrolla la intuición

Es un movimiento ordenado de estructuras temporales de varias secuenciaciones de movimiento, tiene una importancia evidente en la enseñanza musical del niño, pero también en sus actividades diarias. Induce al movimiento, proporciona orden, equilibrio y seguridad. Además, ayuda a que los niños tomen conciencia de su propio cuerpo (Gonzalez, 2016, p.16).

- **Saltar:** esta acciones se la puede realizar con un pie, dos pies o alternado los pies. “Es un movimiento en el que el cuerpo se despegas del suelo mediante un impulso de un pie o de los dos, quedándose por un momento en el aire hasta que vuelvas a caer en el suelo”. (Ariopaja, 2016, p.27).

- **Patear:** es una forma de golpear en la que se utiliza la fuerza de un solo pie, el infante deberá tener un buen equilibrio porque utiliza el apoyo en una sola pierna para poder dejar la otra libre que la usará para golpear.

Es la exactitud, constancia y eficiencia en el despliegue de un movimiento. Para lograr entonces la exactitud o el dominio de la técnica, que es el resultado esperado, teniendo en cuenta que el infante deberá tener equilibrio para poder realizar este movimiento. (Tlamatini, 2018, p.63.).

- **Desplazamiento:** se entiende como el movimiento realizado por el cuerpo del infante que se desplaza, se traslada, de un lugar a otro. Si se observa que un cuerpo está en un lugar distinto en dos momentos, significa que el cuerpo se ha desplazado. “El desplazamiento utilizado en actividades escolares podría ayudar a incrementar los niveles de actividad física diarios y así atenuar los efectos negativos que comporta un estilo de vida sedentario en niños” (Carulla, 2019, p.376).
- **Lanzamiento:** un lanzamiento es en general la acción de arrojar, impulsar o promover algo hacia una distancia determinada usando la fuerza muscular. “Esta destreza requiere control de movimiento fino, resistencia adecuada, fuerza de la parte superior del cuerpo y la capacidad de equilibrio” (Francino, 2020, p.291).
- **Control postural:** es la capacidad del cuerpo de mantener una alineación correcta del centro de gravedad dentro del eje corporal, de manera que todas las articulaciones y segmentos del cuerpo trabajen de forma óptima y global, coordinando las distintas tensiones musculares para equilibrar la postura como menciona Gómez (2018) “un mal control postural influirían en el infante en el retraso de la adquisición de habilidades

motrices y del control postural, lo que trae consigo problemas en su vida cotidiana, afectando su inclusión y calidad de vida” (p.372).

- **Fuerza:** se lo puede definir como la interacción entre dos o más cuerpos. El que realiza la fuerza es el agente y el cuerpo que la recibe es el receptor. Realizar una fuerza va a producir un efecto en los cuerpos que puede ser un cambio en el estado del movimiento o en la velocidad.

Es la cualidad física que nos permite mediante esfuerzos musculares vencer una resistencia u oponernos a ella o al menos intentarlo, encontramos tipos de fuerza según sea las cargas o masas y la velocidad con que estas se muevan. (Rodrigo, 2019, p.10).

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 amplia gama de diversos tipos de juego 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 de 4 a 5 años, la cual le permitirán al niño obtener un desarrollo motriz adecuado afianzando sus habilidades y destrezas.

Tomando en cuenta que existen muchos tipos de juego se ha considerado pertinente abordar los siguientes juegos de acuerdo a la edad de los participantes, materiales utilizados y la finalidad que conlleva el ejecutar cada juego

- Juegos dirigidos
- Juegos cooperativos
- Juegos motores
- Juegos competitivos

6. OPERATIVIDAD

¡JUGUEMOS ALGO DIVERTIDO!				
N°	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
1	Coordinación Desplazamiento Equilibrio	Juego: A la orden de simón Dice <ul style="list-style-type: none">• Saludo• Ejercicios de calentamiento• Explicar las reglas• Ordenar en parejas• Entregar un globo por pareja• Trasladar el globo de un lugar a otro sin dejar caer• Compartir experiencias/ ejercicios de respiración.	<ul style="list-style-type: none">• Globos de colores	Mantiene el equilibrio del cuerpo al desplazarse por el espacio sin dejar caer el objeto.

	<p>Coordinación de extremidades superiores</p>	<p>Juego: El bastón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Explicación de la reglas • Colocación de los niños en círculo • El bastón debe ir vertical y ser agarrado con las dos manos y no quedarse con el bastón cuando el jefe de grupo silbe • Pasen de mano en mano este bastón, de modo que de vuelta al círculo. • Ejercicios de relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • Venda • Bastón • Silbato • Parlante 	<p>Logra sostener el bastón con las dos manos.</p> <p>Coordina movimientos de las extremidades superiores para pasar el bastón a las manos de su compañero.</p>
	<p>Velocidad Correr</p>	<p>Juego: Pelota a la pared</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Explicación de las reglas • Ubicación de los niños en círculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Balón de goma 	<p>Corre con velocidad de reacción.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Se les otorgara un numero con los que se identificaran • A uno de los niños se le entrega una bola, con preferencia de goma, este la lanza a la pared, diciendo un número, el que se le ocurra y vuelve a su sitio • Compartir experiencias del juego 		
	<p>Correr</p> <p>Agilidad</p>	<p>Juego: Blanco y negro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Ubicación de los niños en 2 equipos • Dos equipos iguales se alinean uno frente a otro con un metro de separación. Un equipo es designado como blanco y el otro como negro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cubo de cartón • Meta • Pintura de color blanco y negro 	<p>Corre con agilidad para no ser atrapado.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • El equipo negro no se debe dejar atrapar por el equipo blanco y viceversa. • Ejercicios de respiración 		
	Fuerza y resistencia muscular.	<p>Juego: El oso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Se coloca a los niños en un círculo • Se dibuja un círculo trazado en el suelo, de un metro de diámetro • El oso escoge un guardián. Este ata la cuerda alrededor de un brazo del oso y agarra el otro extremo • Ejercicios de relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerda de un metro • Tiza 	Mantiene la fuerza en sus extremidades superiores
	<p>Caminar</p> <p>Correr</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Juego: ¿Dónde están mis zapatos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zapatos • Silbato 	Camina de espalda sin perder el equilibrio.

	Agilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se divide a los jugadores en 2 grupos de igual número y se designa por sorteo a un jefe. • Todos los jugadores se descalzan y dejen sus zapatos en un lugar distante de la ubicación, • Deberán caminar de espalda hacia los zapatos hasta que el jefe de grupo de la orden de girar • Giran y corren agilmente para agarrar sus zapatos y poder ponérselos correctamente • Ejercicios de respiración y relajación 		Corre con agilidad de un lugar a otro sin perder el equilibrio.
	Saltar con pies juntos Equilibrio	<p>Juego: Armandó al señor y señora cara de papa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces de papel periódico, 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar a los niños en dos grupos • Se elegirá al azar 2 niños que llevaran puestos 2 disfraces del señor y señora cara de papa se ubicaran a 2 metros de distancia • Deberán escoger una parte de la cara y saltar con los pies juntos hasta llegar a su compañero • El equipo que forme primero la cara será el ganador • Ejercicios de respiración y relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • partes de la cara, • cesta, • distintivo(meta) 	Salta con los dos pies juntos sin perder el equilibrio.
	Agilidad Equilibrio	<p>Juego: siguiendo el circuito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Los niños se ubicaran en una fila del mas bajo al mas alto 	<ul style="list-style-type: none"> • Ulas • Balón • Conos 	Realiza movimientos locomotores con agilidad y equilibrio

		<ul style="list-style-type: none"> • en el patio habrá un circuito que contenga conos, ulas, patear el balón realizando un circuito, todos los integrantes deberán hacerlo. • La maestra dará indicación de que hacer durante el circuito 		
	<p>Salto con pies juntos</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Quien llega primero</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Se dividirá a los niños en 2 grupos los cuales empezaran desde cada extremo, jugar piedra papel o tijera • El niño que gane podrá seguir avanzando y el que pierda deberá volver al inicio. • Ejercicios de relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • Banderines • ulas 	<p>Salta con los dos pies juntos manteniendo el equilibrio</p>

	<p>Caminar</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Juego: Pasando el balón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Explicación de las reglas del juego • Se traza líneas, los niños deberán caminar con un pie delante de otro llevando el balón arriba de su cabeza con los brazos extendidos • Ejercicios de respiración y relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • Balón de goma • Cinta adhesiva 	<p>Camina con un pie delante de otro sin perder el equilibrio por la línea recta.</p>
	<p>Agilidad</p> <p>Coordinación</p>	<p>El zorro y el conejo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Formación de todos los niños en un círculo • No dejar que ninguna de los dos balones se encuentre mientras pasan en ninguno de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bola grande • Bola pequeña • Cronometro 	<p>Tiene agilidad en pasar el balón al compañero.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Los niños forman un amplio círculo separados uno de otros por un metro o más. La bola más grande es el zorro y la más pequeña el conejo • Ejercicios de relajación y respiración 		
	<p>Coordinación de extremidades superiores</p> <p>Desplazamiento</p>	<p>Juego: Los globitos van en el cesto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Formación de los niños en una fila • Los globos no se deben desviar del camino, y hay que encestarlos. • Se inflaran 6 globos de colores y se los colocara distanciados el uno del otro, con un palo de escoba, los niños deben guiar el globo hacia la meta • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos o pelotas • cesta • palo de escoba • inflador de globos 	Empuja el objeto hacia el lugar delimitado

	<p>Coordinación</p> <p>Precisión</p>	<p>Juego: Reconozco los colores usando mis pies</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Formación de los niños • Patear hacia los banderines con el balón dependiendo de la secuencia de colores • Amarra una cuerda de una silla a otra para que quede extendida. Sobre la cuerda, pon unas cintas o pequeñas banderas de colores que cuelguen. • Ejercicios de relajación y respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerda • Sillas • Banderines • pelotas 	<p>Patea el balón para derribar objetos</p>
	<p>Desplazamiento</p> <p>Coordinación</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Juego: ¡Sigo el color para llegar a mi meta!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • cintas adhesivas de color • cartulina 	<p>Camina correctamente por la línea sin confundir los colores ni perder el equilibrio.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Separar a los niños en fila de 3 • Deberán seguir el camino respetando su color, sin salirse del laberinto • Se pondrán 3 niños y a cada uno se le dará un color correspondiente, completaran el laberinto siguiendo la línea del color que le corresponde, no se deberán chocar • Ejercicios de relajación y respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • cartón prensado 	
	Desplazamientos Coordinación	<p>Juego: A imitar a los pingüinitos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Dividir al grupo en 2 equipos • Llevar el balón entre las piernas y no dejarlo caer, encestar el balón en el lugar correspondiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • pelotas • Canastas 	Se desliza por el camino con el objeto entre sus piernas sin dejar caer.

		<ul style="list-style-type: none"> • Se dividirá en 2 equipos, se les colocara balones pequeños en medio de las piernas deberán caminar hasta llegar a la meta • Ejercicios de relajación 		
	Desplazamiento Ritmo	<p>Juego: Dejando mis huellitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Dividir al grupo en 2 equipos • Los niños se podrán en equipos de 2, los cuales se deberán quitar el calzado y sus medias, sus huellas decorarán la forma que el papelote tenga (sol y nube) • Al momento que la música se detenga los niños se quedaran quietos y así 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Pintura acrílica de azul y amarillo • Formas de sol y nube • maracas 	Se desplaza por la figura al ritmo de la música sin salirse del lugar determinado.

		<p>seguirá el juego hasta que la canción termine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación 		
	<p>Control postural</p> <p>Desplazamiento</p> <p>Velocidad</p>	<p>Juego: Relevé del Bus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Colocar las sillas de acuerdo al número de estudiantes • Se colocan las sillas en dos o tres columnas de igual número, en un extremo de la sala, el primer jugador de cada equipo con una carpeta corre hacia la pared en donde imitará movimientos. • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Carpetas • Pictogramas de movimientos corporales 	<p>Imita correctamente las posturas y se desplaza con velocidad.</p>

	<p>Desplazamiento</p> <p>Coordinación</p> <p>De extremidades superiores e inferiores</p>	<p>Juego: hay que seguir las órdenes para poder avanzar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Explicación de las reglas del juego • Los niños deben seguir las instrucciones de donde colocar sus huellas dependiendo el gráfico que les aparezca • Por cada cuadro los niños deberán poner las huellas como indique los pictogramas para poder avanzar • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta de tela de colores diferentes • Huellas de manos y pies • tijeras 	<p>Se desplaza coordinadamente siguiendo las huellas de pies y manos por el camino sin perder el equilibrio.</p>
	<p>Coordinación</p> <p>Fuerza extremidades inferiores.</p>	<p>Juego: Metiendo Goles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas • Conos de cartulina 	<p>Patea el balón hacia el lugar correcto usando la fuerza necesaria</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Dividir a los niños en 2 grupos • Deberán meter los goles por medio de los 2 conos que estarán en la meta. • Experiencias obtenidas con el juego • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • arco 	
	Desplazamiento Equilibrio	A mover el globito <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Conformar a los niños por pareja • No dejar caer el globo y llevarlo con la parte del cuerpo que la docente indique • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos de colores 	Se desplazan coordinadamente evitando dejar caer el objeto.
	Desplazamiento Equilibrio Fuerza	Juego: Mi peluche quiere saltar <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Conformar por pareja a los niños 	<ul style="list-style-type: none"> • Peluches pequeños • Tapa de cartón de zapatos 	Mantiene la fuerza y el equilibrio al lanzar el objeto de un lado al otro en

		<ul style="list-style-type: none"> • Los niños harán saltar los peluches con las tapas de cajas de zapatos, sin hacer caer el objeto hasta llegar a la meta • Ejercicios de respiración 		<p>coordinación con su compañero.</p>
	<p>Desplazamiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Mejorar la resistencia y fuerza muscular</p>	<p>Juego: Vamos a patinar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Colocar los patines de cartón prensado • Caminar con los patines confeccionados hasta llegar a la meta, siguiendo las indicaciones del maestro • Conversar sobre las experiencias obtenidas con el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Carton prensado • Moldes de pies • Tizas • Elástico 	<p>Se desplaza coordinadamente manteniendo el equilibrio.</p>

	<p>Saltar con pies juntos</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Juego: Prepárate para saltar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Colocar los círculos y las huellas en el piso • Saltar y colocar sus pies en las huellas correspondientes • Experiencias obtenidas con el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina de colores • Tijeras • Cinta 	<p>Salta con los dos pies juntos</p>
	<p>Desplazamiento</p> <p>Control postural</p>	<p>Juego: A completar los colores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Completar el circuito con un globo en medio de las piernas y de ahí completar la secuencia puesta • Conversatorio sobre las experiencias obtenidas con el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de goma • Pictograma con posiciones 	<p>Se desplaza coordinadamente con el globo en medio de las piernas.</p> <p>Imita correctamente las posturas.</p>

	<p>Desplazamiento</p> <p>Control postural</p>	<p>Juego: Guía el carrito a la gasolinera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Explicación de las reglas del juego • Formando un camino, se dará un carrito de juguete a cada uno, llevaran el carrito hacia el final del camino gateando y lo • Ubicarán en la cesta seguidamente deberán correr y dar la mano al siguiente compañero • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva • carritos de juguetes • cestas 	<p>Sigue las líneas manteniendo la posición de gateo.</p>
	<p>Desplazamiento</p> <p>Fuerza de extremidades inferiores</p>	<p>Juego: Ordenando mis peluches.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Se divide en dos grupos 	<ul style="list-style-type: none"> • Peluches • Cestas • colchonetas 	<p>Traslada objetos utilizando la fuerza de sus extremidades inferiores.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se acuestan boca arriba y tendrán 3 peluches cerca de sus pies deberán ubicarlos con ellos y ponerlo en medio de sus pies, • Ejercicios de respiración 		
	Lanzamiento Control postural	<p>Juego: Encuentra el premio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Se iniciará la actividad ordenando en una fila del más bajo al más alto, se colocará en el piso 12 tarjetas de colores (una de ella debe tener escrito ¡GANASTE!) • Los niños tendrán una pelota pequeña e intentarán que caiga sobre alguna de las tarjetas • Ejercicios de relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas de cartulina • Bolas pequeñas • Premio sorpresa 	Lanza la pelota manteniendo la posición de sapito

	<p>Desplazamiento</p> <p>Aglidad</p> <p>Fuerza muscular</p>	<p>Juego: Antes que llegue al suelo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego • Se le dará un globo sin inflar a cada niño se lo colocarán en la cabeza, pondrán un pie hacia afuera y se irán inclinando hacia adelante controlando el movimiento hasta que el globo caiga de su cabeza • Deberán estar atentos para poder agarrar el globo antes de que caiga al suelo • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos de colores 	<p>Realiza desplazamientos locomotores para mejorar la agilidad y la fuerza muscular</p>
	<p>Precisión</p>	<p>Juego: no derrames la agüita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vasos de plástico 	<p>Ejecuta movimientos coordinados de las extremidades superiores</p>

	<p>Movimientos de las extremidades superiores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se formarán en una fila • Se les otorgará un vaso de plástico vacío, la docente tendrá su vaso lleno de agua y le verterá el contenido a uno de los niños, se les pedirá que llenen el vaso de su compañero evitando que se riegue • Los niños cuentan las experiencias obtenidas con el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Botellas de agua 	<p>para trasladar agua de un objeto a otro.</p>
	<p>Correr Equilibrio</p>	<p>Juego: Dentro del aro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego • Se le entregará un aro en su preferencia que sea de diferentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros de colores • silbato 	<p>Corre hacia el aro manteniendo el equilibrio</p>

		<p>colores para cada niño, deberán recordar el color y donde ubican su aro</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente usara el silbato que significara que los niños pueden empezar a correr alrededor del patio sin alejarse demasiado. • Ejercicios de relajación y respiración 		
	<p>Saltar con pies juntos Equilibrio</p>	<p>Juego: Saltando sin impacto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Se empezará formando con los cojines una fila recta manteniendo un poco de distancia entre ellos, • Los niños empiezan a pasar intentando solo pisar los cojines primero lo harán con un solo pie 	<ul style="list-style-type: none"> • cojines 	<p>Salta con los dos pies juntos manteniendo el equilibrio.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Luego lo harán saltando con los dos pies • Ejercicios de respiración 		
	<p>Fuerza</p> <p>Desplazamiento</p>	<p>Juego: Haciendo roles para llegar a la meta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego • Se colocará las colchonetas en el piso formando un camino, al inicio del camino habrá una cesta llena de pelotas pequeñas. • El juego inicia cuando un integrante del equipo agarra una pelota y deberá recorrer el camino haciendo roles hasta llegar a la meta y poderle 	<ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas • pelotas pequeñas • cestas 	<p>Logra realizar de manera adecuada un rol</p>

		<p>entregar al siguiente compañero de su equipo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación 		
	Equilibrio	<p>Juego: La cuerda floja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego • Se deberá amarrar la cuerda en cada extremo tomando en cuenta que quede segura y no se suelte, deberá estar elevada del piso a 50 cm de altura • El juego empieza cuando cada niño intenta pasar la cuerda poniendo un pie adelante de otro. • Ejercicios de respiración y relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerda elástica de 2 metros 	Mantener el equilibrio al pasar la cuerda elástica
	Patear	<p>Juego: A encestar el balón</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conos de plástico 	Patea el balón hacia un lugar determinado

		<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego • Se colocará 2 conos en el piso, en la punta del mismo se pondrá la pelota de goma y en la pared a una altura de 1 metro 50 cm • Se deberá colocar un aro con la ayuda de cinta para que se sostenga. • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • pelotas de goma • aro • cinta adhesiva 	
	<p>Saltar</p> <p>Control postural</p>	<p>Juego: Como ranita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego • Se forman 2 equipos, se extienden las colchonetas en el piso, el primer 	<ul style="list-style-type: none"> • máscara de ranita • colchonetas 	<p>Salta en cuclillas manteniendo el equilibrio y postura.</p>

		<p>participante de cada equipo deberá ponerse la máscara de ranita y saltar hasta la colchoneta imitando el salto del animal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de relajación 		
	<p>Coordinación</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Juego: Llenando la cubeta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicación de las reglas del juego • Se forman 2 equipos, la cubeta de huevos será la meta y debe estar distanciada a 3 metros de distancia, el juego empieza con los niños llevando la cuchara con la pelota de pin-pon agarrada con la boca mientras caminan • Llegar a la cubeta de huevos sin dejar caer la pelota, • Ejercicios de respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • cubeta de huevos vacía • pelotas de pin-pon • cucharas de plástico 	<p>Coordina los movimientos de su cuerpo para trasladar objetos sin dejarlos caer.</p>

	<p>Saltar con pies juntos</p>	<p>Saltando obstáculos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego • Se armarán obstáculos poniendo 2 tarros a 1 metro de distancia, el tubo pvc debe quedar en la parte de arriba, así hasta formar 4 obstáculos en total • El juego inicia cuando los niños saltan con los pies juntos para poder superar el obstáculo hasta llegar a la meta • Ejercicios de relajación 	<ul style="list-style-type: none"> • tarros vacíos • tubos pvc 	<p>Saltar con los dos pies juntos</p>
	<p>Saltar en cuclillas</p> <p>Control postural</p>	<p>¡PATITOS 1,2!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • botellas de plástico 	<p>Salta en cuclillas manteniendo la postura.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Se colocarán las botellas en 2 filas, pero la botella deberá ir en forma horizontal, así mismo se organizará a los niños en fila del más pequeño al más grande • El juego comienza evitando topar las botellas hasta el final de la fila saltando en cuclillas • Ejercicios de relajación 		
	<p>Desplazamientos</p> <p>Equilibrio</p> <p>Control postural</p>	<p>¡RULETA DE ANIMALES!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Indicación de las reglas del juego • Se deberá formar un círculo con las imágenes dando la vuelta para que no se pueda observar el animal, los niños se sentarán en círculo igualmente y se 	<ul style="list-style-type: none"> • imágenes de animales de jirafa, serpiente, cangrejo, mono, perro, 	<p>Realiza movimientos locomotores manteniendo el equilibrio y control postural.</p>

		<p>pondrá una botella de plástico en la mitad del círculo, se hará girar la botella y hasta que se detenga</p> <ul style="list-style-type: none"> • El niño deberá imitar las posiciones del animal • Ejercicios de relajación 	<p>mariposa y sapo</p> <ul style="list-style-type: none"> • botella de plástico 	
	<p>Saltar con pies juntos</p>	<p>La Botella Atada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de calentamiento y estiramiento. • Se empezará cortando cinta lo suficientemente larga para poder amarrar alrededor de la cintura de los niños y el otro extremo de la cinta debe ir amarrada a la parte más angosta de la botella • Deberán saltar con los pies juntos para hacer que la botella se quede en una 	<ul style="list-style-type: none"> • cinta de colores • botellas de plástico • cronometro 	<p>Salta con los pies juntos.</p>

		<p>posición vertical, tendrán 5 minutos para lograrlo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ejercicios de relajación		
--	--	--	--	--

7. EVALUACIÓN

La evaluación se ejecuta mediante la observación o seguimiento individual o grupal de cada niño mediante una lista de cotejo propuesta por la docente, la cual está acorde a los indicadores propuestos en cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica.

Aspectos a evaluar:

- Mantiene el equilibrio del cuerpo
- Logra sostener el bastón con las dos manos
- Corre con velocidad de reacción
- Ejecuta movimientos coordinados al desplazarse con velocidad
- Mantiene la fuerza en sus extremidades superiores
- Camina de espalda sin perder el equilibrio
- Salta con los dos pies juntos
- Realiza movimientos locomotores con agilidad y equilibrio
- Camina con un pie delante de otro
- Empuja el globo hacia el lugar delimitado
- Patea correctamente el balón hacia el banderín
- Se desplaza correctamente por el camino con el globo en medio de las piernas
- Imita correctamente las posturas que están en los pictogramas
- Sigue las líneas manteniendo la posición de gateo.

8. BIBLIOGRAFIA

- Ariopaja, J. (2016). Guía de juegos recreativos para desarrollar las habilidades de saltar y correr en niños de 5-6 años. Tesis de licenciatura. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/16261/1/Ariopaja%20Andrade%20Jairo%20Josue%2053-2016.pdf>
- Braz, M. (2017). Valoración de la coordinación motriz del niño con síndrome de Down de la Provincia de Barcelona. tesis de Doctorado. Universidad de Barcelona, Barcelona. recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/117203/1/MBV_TESIS.pdf
- Carulla, J. (2019). Asociación entre el desplazamiento activo al colegio y la composición corporal y el rendimiento académico en escolares de 10-12 años. *Retos*, 376-383
- Esteves, Z. (2018). La importancia de la Educación motriz en el proceso de enseñanza de la lecto escritura en niños y niñas del nivel pre primaria. *INNOVA*, 155-167. recuperado de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3202/3/document%20%2813%29.pdf>
- Francino, G. (2020). Efectos de un programa de ejercicios de control postural en el equilibrio corporal y precisión de lanzamiento en tiro con arco en categoría infantil y cadetes. *Retos*, 291-296.
- Gómez, N. (2018). Efecto de una intervención basada en realidad virtual sobre las habilidades motrices básicas y control postural en niños. *Revista Chilena de Pediatría*, 370-379.

- Gonzalez, E. (2016). Las diferentes miradas pedagógicas del ritmo en educación infantil. Título de licenciatura. Universidad Jaume, Buenos Aires. recuperado de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/162112/TFG_2015_gonzalezE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jaramillo, R. (2016). Componente de competencia "agilidad" de la unidad lúdico recreativo "ANUKA" para niños de 5 a 12 años. Tesis de Licenciatura. Pontificia Universidad Católica de Ecuador, Quito.
- Leiva, S. (2016). Alteración del reconocimiento de emociones a través de movimientos corporales en traumatismo encéfalo craneano. Anuario de investigaciones, 251-257. recuperado de redalyc.org/pdf/3691/369152696067.pdf
- Öfele, L. M. (2016). LOS JUEGOS TRADICIONALES. Murneln, 1-14.
- Omeñaca, R. O. (2015). Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Paidotribo.
- Perez, M. C. (2015). Educar jugando. Lima: Alfaomega.
- Rodrigo, J. (2019). Incremento de agilidad mediante el desarrollo de la fuerza en niños jugadores de fútbol. Tesis de licenciatura. Universidad Abierta InterAmericana, Buenos Aires.
- Timbila, M. (2017). Orientación espacial en el proceso de lecto escritura en los niños y niñas de primero de básica. Tesis de Licenciatura. Universidad Central del Ecuador, Quito. recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11176/1/T-UCE-0010-1655.pdf>
- Tlamatini, L. (2018). Práctica variable frente habilidades cerradas, en la precisión de golpeo de balón en el fútbol. Acción Motriz, 63-74.

Villalobos, C. (2020). Metodos de evaluación del equilibrio estático y dinamicos en niños de 8 a 12 años. Dialnet, 793-801. recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243351>

Vera, F. (2017). Influencia del programa hoy jugamos en clase sobre la actividad recreativa del alumnado. Tesis de doctorado. Universidad de Málaga, Malaga. Recuperado de https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/15092/TD_VERA ESTRADA_Franco.pdf?sequence=1&isAllowed=y



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

GUIA DE ACTIVIDADES CON
JUEGOS PARA FORTALECER LA
MOTRICIDAD GRUESA



Actividad N° 1

Tema: A la orden de simón Dice.

Objetivo: Coordinar movimiento del cuerpo en parejas para trasladar el objeto de un lugar a otro.

Categoría: Cooperativo.

Materiales: Globos de colores

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, ordenándolos por parejas, se les entregara un globo a cada pareja, deberán llevarlo usando solamente la parte superior del cuerpo y caminar al otro extremo sin dejar caer el globo hasta donde estará marcada la meta, el docente que en este caso será “Simón” deberá dar las ordenes de con que parte superior del cuerpo se deberá llevar (brazos, cabeza o tórax), el juego se termina luego de cuatro repeticiones. La actividad se concluye con ejercicios de respiración y relajación

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio del cuerpo impidiendo que el globo caiga al suelo			

Actividad N° 2

Tema: El bastón

Objetivo: Lograr coordinar los movimientos de la parte superior de su cuerpo para agarrar el bastón en el momento que le corresponda

Categoría: juego dirigido

Materiales: venda, bastón, silbato, parlante

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, colocando a los niños en un círculo, se le entregará el bastón a alguno de los niños que se encuentre dentro del círculo, mientras tanto se asigna a un niño que este afuera y se convertirá en el jefe del grupo para que tenga el silbato, el juego empieza cuando el niño emite el sonido con el silbato y el bastón empieza a ser agarrado con las dos manos , los niños deberán procurar no quedarse con el bastón, cuando el jefe del grupo vuelva a silbar el juego se detiene, el niño que tenga el bastón en sus manos deberá poner las manos hacia atrás mas no salir del círculo, el juego termina cuando queden 2 para poder entregarle el bastón a la otra persona. La actividad se concluye con ejercicios de respiración y relajación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Logra tomar el bastón con las dos manos juntas			
Coordina movimientos de las extremidades superiores para pasar el bastón a las manos de su compañero.			

Actividad N° 3

Tema: Pelota a la pared.

Objetivos: Correr con agilidad al escuchar el número asignado

Categoría: Juego motor

Materiales: Balón de goma.

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se forma a los niños en línea frente a una pared y se los numera en orden. A uno de los niños se le entrega una pelota con preferencia de goma, este la lanza hacia arriba, diciendo un número, el que se le ocurra (los numeros deben ser asignados a las cantidades de participantes) y vuelve corriendo hacia su sitio. El niño que ha sido nombrado tendrá que salir inmediatamente a tomar la pelota, antes que esta caiga al suelo y la volverá a lanzar nombrando otro número, y así sucesivamente. La actividad se concluye con ejercicios de respiración y relajación

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Correr con velocidad de reacción			

Actividad N° 4

Tema: Blanco y negro

Objetivos: Ejecutar movimientos coordinados al desplazarse con velocidad

Categoría: Juego Cooperativo

Materiales: Cubo de cartón, meta (algún distintivo), pintura de color blanco y negro

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, dos equipos iguales se alinean uno frente a otro con un metro de separación. Un equipo es designado como blanco y el otro como negro. Cada equipo tiene una meta, situada al menos a 8 metros detrás de ellos. El capitán tiene un gran cubo pintado 2 lados de blanco y 2 lados de negro, se lanzará entre los 2 equipos. Si el cubo se detiene con un lado blanco el equipo negro le persigue y agarra a tantos jugadores como pueda.

Si se queda arriba un lado negro, los negros corren hacia su base perseguidos por los blancos. Se finalizará la actividad con despedida y ejercicios de respiración y relajación

Evaluación.

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre con agilidad para no ser atrapado.			

Actividad N°5

Tema: El oso

Objetivos: Trabajar fuerza y resistencia muscular en las extremidades superiores

Categoría: juego motor

Materiales: cuerda de un metro, tiza

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, la docente debe designar a uno de los jugadores será el oso este jugador deberá estar dentro del círculo que se encuentra trazado en el suelo, de un metro de diámetro

El “oso” escoge un participante que será el guardián. Este ata la cuerda alrededor de un brazo del oso y agarra el otro extremo, todos los demás jugadores deben tratar de tocar al oso sin que los agarre el guardián

El jugador que se deja tocar del guardián o que por descuido le pega a este, reemplazará al oso, siempre el oso elegirá el guardián que puede ser cualquier jugador, el juego termina cuando todos los niños han sido el guardián del oso. Se finalizará la actividad con ejercicios de relajación y respiración.

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene la fuerza en sus extremidades superiores			

Actividad N° 6

Tema: ¿Dónde están mis zapatos?

Objetivos: Caminar de espalda sin perder el equilibrio

Correr con agilidad

Categoría: Competitivo

Materiales: Zapatos, silbato

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento. Se divide a los jugadores en 2 grupos, se traza dos líneas rectas a 2 metros de distancia que serán el inicio y la meta. Todos los jugadores se descalzan y dejan sus zapatos en la meta, cuando la docente diga en voz alta “media vuelta” lo tendrá que hacer desde la línea de la meta, los equipos empiezan a caminar de espaldas desde el inicio hacía la meta, momento en que aprovecha el jefe para revolver el calzado. A la segunda voz de “media vuelta” los jugadores corren a buscar sus zapatos y se los ponen en el mismo sitio para regresar lo más rápidamente posible al lugar donde empezaron. El equipo que lo haga más rápido será el ganador, se terminara la actividad compartiendo las experiencias del juego. Se finalizara la actividad con ejercicios de respiración.

Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina de espalda sin perder el equilibrio.			
Corre con agilidad de un lugar a otro sin perder el equilibrio.			

Actividad N° 7

Tema: Armando al señor y señora cara de papa

Objetivos: Saltar con los dos pies juntos

Categoría: Juego dirigido

Materiales: Disfraces de papel periódico, partes de la cara, cesta, distintivo(meta)

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, después de eso se elegirá al azar 2 niños que llevaran puestos 2 disfraces del señor y señora cara de papa, mientras con los otros niños se formaran 2 equipos que deberán agarrar una parte del disfraz que estará en la cesta y saltar con los pies juntos hacia su compañero que tiene el disfraz que estará en la meta e ir armando las partes del cuerpo en el lugar que correspondan, el equipo que forme primero el rostro del disfraz será el ganador. Se finalizará la actividad con ejercicios de relajación

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Salta con los dos pies juntos sin perder el equilibrio			

Actividad N° 8

Tema: Siguiendo el circuito

Objetivo: Realizar movimientos locomotores con agilidad y equilibrio

Categoría: juego motor

Materiales: ulas, balones, conos de cartulina

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se ira construyendo el circuito este debe empezar con 3 ulas en línea recta para que los niños salten dentro de ella, luego su recorrido seguirá con 4 conos los cuales deberán ser rodeados, para finalmente terminar el circuito pateando el balón intentando que pueda entrar en el aro que se encontrara al final del circuito. Finalmente, los niños contarán sus experiencias con relación al juego. Se finalizará la actividad con ejercicios de relajación y respiración

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos locomotores con agilidad sin perder el equilibrio			

Actividad N° 9

Tema: Quien llega primero.

Objetivo: ejecutar saltos con pies juntos manteniendo equilibrio y velocidad.

Categoría: Cooperativo

Materiales: ulas, banderines

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se colocará una fila de 8 ulas, se dividirá a los niños en 2 grupos los cuales empezaran desde cada extremo, al encontrarse jugaran “piedra papel o tijera” el ganador podrá avanzar mientras que la persona que pierda tendrá que volver al inicio, el equipo ganador será el que pase a todos los miembros hasta el otro extremo encontrarán unos banderines que será un punto para su equipo, si el juego se torna muy largo el equipo ganador será el que logre obtener 3 puntos para su equipo. Se finalizará la actividad con ejercicios de relajación

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los dos pies juntos manteniendo el equilibrio			

Actividad N° 10

Tema: pasando el balón

Objetivos: caminar con un pie delante de otro en línea recta sin perder el equilibrio

Categoría: Juego cooperativo

Materiales: balón de goma, cinta adhesiva

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se los dividirá en 2 grupos y se le entregará un balón al primer participante de cada grupo, el niño deberá pasar las líneas que se encuentran el piso caminando con un pie delante de otro, mientras el balón debe ir arriba de la cabeza con los brazos extendidos, deberá hacerlo ida y vuelta para poder entregarle el balón a su compañero y que pueda continuar el juego, se terminará la actividad con las experiencias obtenidas del juego. Se finalizará la actividad realizando ejercicios de relajación y respiración.

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina con un pie delante de otro sin perder el equilibrio por la línea recta.			

Actividad N° 11

Tema: El zorro y el conejo

Objetivos: Entregar la pelota con rapidez a su compañero

Categoría: juego Motor

Materiales: pelota grande, pelota pequeña, cronometro

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, después tendrán que formar un círculo en donde la pelota más grande será el zorro y la más pequeña el conejo, primero sale la pelota más pequeña (conejo) luego de 5 segundos saldrá la más grande (el zorro) que consiste en que las pelotas nunca se tienen que encontrar, el niño que quede con las 2 pelotas en la mano deberá salir del círculo. Finalmente, los niños manifestarán sus experiencias vividas en el juego. Se finalizará la actividad con ejercicios de relajación y respiración

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Tiene agilidad en pasar la pelota al compañero			

Actividad N° 12

Tema: Los globitos van en el cesto

Objetivo: empujar objetos hacia un lugar delimitado.

Categoría: juego dirigido

Materiales: globos o pelotas, cesta, palo de escoba, inflador de globos, cinta

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se formará a los niños en una fila se le entregara un palo de escoba en donde deberán empujar el globito o pelota siguiendo el camino trazado en el piso, hasta poderlo ingresar en la cesta que se encuentra al final del camino.

Se finalizará la actividad con ejercicios de relajación y respiración

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Empuja el globo hacia el lugar delimitado			

Actividad N° 13

Tema: Reconozco los colores usando mis pies

Objetivos: derribar los banderines utilizando las extremidades inferiores

Categoría: Juego dirigido

Materiales: cuerda, sillas, banderines, pelota

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se coloca dos sillas distanciadas la una de la otra y se deberá amarrar una cuerda en cada silla, la cuerda debe llevar colgado los banderines de varios colores, se le dará al niño una pelota para que patee hacia el color del banderín que se le indique. Finalmente, los niños relatarán sus experiencias en relación al juego.

Se finalizará la actividad con ejercicios de respiración y relajación

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Patea el balón para derribar objetos			

Actividad N° 14

Tema: ¡Sigo el color para llegar a mi meta!

Objetivo: Realizar desplazamientos en el camino del color indicado

Categoría: Juego dirigido

Materiales: cintas adhesivas de color, cartulina, cartón prensado

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se empieza creando caminos sobre el cartón prensado con los diferentes colores luego se deberán separar a los niños en filas de 3, deberán seguir el color que la docente indique para cada fila, deberán caminar hasta llegar a la meta sin perder el camino ni el color correspondiente. Finalmente, los niños contarán las experiencias vividas en relación al juego. La actividad finalizará con ejercicios de relajación y respiración

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Camina correctamente por la línea sin confundir los colores ni perder el equilibrio.			

Actividad N° 15

Tema: A imitar a los pingüinitos

Objetivo: Realizar movimientos de coordinación y equilibrio usando sus extremidades inferiores

Categoría: Juego competitivo

Materiales: pelotas, canastas

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se divide en 2 grupos en donde se pondrá un globo en medio de las piernas al primer integrante de cada equipo y lo llevarán hasta el final del camino que estará a 2 metros de distancia del punto de partida, deberá colocar dentro de la cesta sin usar sus manos si el balón cae deberán volverlo a ubicar en medio de las piernas y llegar a la meta, una vez el balón este dentro de la canasta podrá seguir el siguiente participante de cada equipo, el equipo que acabe primero será el ganador. Finalmente, los niños contarán sus experiencias en relación al juego. Se finalizará la actividad con ejercicios de relajación y respiración.

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza por el camino con el objeto entre sus piernas sin dejar caer.			

Actividad N°16

Tema: Dejando mis huellitas

Objetivo: caminar sobre las formas marcadas manteniendo su ritmo y coordinación en un espacio determinado.

Categoría: juego motor

Materiales: papelote, pintura acrílica de azul y amarillo, formas de sol, formas de nube, maracas

Procedimiento:

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento se los divide a los niños en dos grupos, se deberán quitar los zapatos y pisaran la pintura acrílica, la docente hará sonar las maracas y ellos decoraran la forma de sol y nube (una para cada grupo) usando solo los pies, al momento que deje de sonar, los niños se quedaran quietos, el equipo que termine en decorar primero ganará. Se finalizará la actividad realizando ejercicios de respiración.

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza por la figura al ritmo de la música sin salirse del lugar determinado.			

Actividad N°17

Tema: Relevé del bus

Objetivo: realiza movimientos locomotores

realiza movimientos motrices de imitación

Materiales: sillas, carpetas, pictogramas de movimientos corporales

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se deberá colocar las sillas en dos filas de acuerdo al número de estudiantes, los niños se sentarán en las 2 filas en un extremo de la sala, el primer jugador de cada equipo tendrá una carpeta, cuando el juego inicie correrá hacia la mesa en el otro extremo de la sala, mientras tanto los otros niños deberán subir un asiento de cada fila dejando el último asiento vacío, el primer jugador deberá agarrar un pictograma e imitar el movimiento, luego llevará corriendo la carpeta al siguiente compañero y se ubicará en el último asiento, el equipo que acabe con todas sus integrantes será el ganador. Se finalizará contando las experiencias obtenidas con el juego.

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Imita correctamente las posturas y se desplaza con velocidad.			

Actividad N°18

Tema: Hay que seguir las órdenes para poder avanzar

Objetivo: Seguir correctamente un camino manteniendo el equilibrio

Categoría: juego Motor

Materiales: cintas de colores de tela, huellas de manos y pies, tijeras

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, luego se colocarán a los niños en una fila y deberán ir saltando en cada cuadrado formado por las cintas de colores, en cada uno habrá huellas de pies o manos dependiendo de la dirección de cada una, el participante deberá poner correctamente donde corresponde, al cumplirlo podrá seguir saltando hasta culminar toda la fila. Se finalizará contando las experiencias obtenidas con el juego. La actividad se finalizará con ejercicios de respiración y relajación.

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza coordinadamente siguiendo las huellas de pies y manos por el camino sin perder el equilibrio.			

Actividad N°19

Tema: Metiendo goles

Objetivo: Logra patear correctamente el balón en un espacio determinado

Categoría: Juego competitivo

Materiales: Pelotas, conos de cartulina; arco

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se organizará a los niños en 2 grupos, a 3 metros de distancia se encontrarán 2 conos, los participantes intentaran meter gol por medio de estos conos haciendo que la pelota llega al arco, cada niño tendrá 2 oportunidades, el grupo que obtenga más puntos será el ganador. Se finalizará contando las experiencias obtenidas con el juego. Se finalizará la actividad con ejercicios de relajación y respiración.

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
Patea el balón hacia el lugar correcto usando la fuerza necesaria	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad N°20

Tema: A mover el globito

Objetivo: movilizar el globo de un lugar a otro utilizando partes del cuerpo

Categoría: Juego dirigido

Materiales: globos de colores

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, los niños se dividiran en parejas, se procederá a darles un globo por pareja ellos deberán llevarlo hasta la meta con su pareja, el globo no deberá caer y se deberá mover con la parte superior del cuerpo la primera pareja lo hará con la cabeza, la siguiente con la barriga. Se finalizará contando las experiencias obtenidas con el juego. Se finalizará la actividad con ejercicios de respiración y relajación

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
Se desplazan coordinadamente evitando dejar caer el objeto.	Inicio	En proceso	Adquirido

Actividad N°21

Tema: Mi peluche quiere saltar

Objetivo: Lograr desplazar el objeto utilizando el equilibrio y la fuerza muscular

Categoría: Cooperativo

Materiales: peluches pequeños, tapas de cartón de cajas de zapatos

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se colocará a los niños en parejas y a cada pareja se le otorgará una tapa y un peluche, ellos deberán hacerlo saltar al peluche sin que se caiga hasta llegar a la meta, si el peluche cae deberán volver al inicio, la meta se encontrará a 3 metros de distancia del inicio, al acabar la primera pareja saldrá la siguiente. Se finalizará contando las experiencias obtenidas con el juego

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene la fuerza y el equilibrio al lanzar el objeto de un lado al otro en coordinación con su compañero.			

Actividad N°22

Tema: Vamos a patinar

Objetivo: Realiza movimientos locomotores con las extremidades inferiores para mejorar la resistencia y fuerza muscular

Categoría: juego Motor

Materiales: cartón prensado, moldes de pies, tiza, elástico

Elaboración: se deberá cortar el cartón prensado siguiendo el molde de los pies, se le hace un agujero en cada lado del molde y se debe pasar un cordón por la parte externa para que los niños la puedan agarrar el elástico y sea más fácil su manejo

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se deberá dibujar un cuadrado grande con la tiza tomando en cuenta que los niños se puedan desplazar, se escogerá al azar un niño que se le colocara los patines confeccionados y deberá tratar de alcanzar a sus compañeros, los demás participantes no se deberán dejarse atrapar, los niños que no están con los patines no podrán salir del círculo trazado, el niño que sea atrapado deberá usar los patines. Se finalizará contando las experiencias obtenidas con el juego

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Se desplaza coordinadamente manteniendo el equilibrio.			

Actividad N°23

Tema: Prepárate para saltar

Objetivo: saltar con los dos pies juntos manteniendo el equilibrio

Materiales: cartulina de colores, tijeras, cinta

Categoría: Juego motor

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se iniciará colocando los círculos en una fila formando un laberinto, los niños que también estarán formando una fila deberán saltar con los pies juntos hasta llegar a la meta, el siguiente participante podrá salir cuando el anterior niño haya terminado el laberinto para finalizar la actividad se realizaran ejercicios de respiración y relajación.

Evaluación

Indicador de Evaluación	Escalas		
Salta con los dos pies juntos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad N°24

Tema: A completar los colores

Objetivo: Logra desplazarse siguiendo la línea, imita posiciones, logra correr correctamente con un objeto en sus manos

Categoría: Juego cooperativo

Materiales: pelota de goma, cinta, pictograma con posiciones

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se colocará a los niños en una fila, deberán seguir el camino trazado con la cinta, con la pelota en medio de las piernas en donde al final del camino, habrá una mesa que tendrá diferentes pictogramas con posiciones que deberán imitar, después de realizarlo correctamente, deberá ir corriendo con la pelota en las manos hacia su otro compañero y entregarle la posta para que pueda continuar el juego. Se finalizará la actividad realizando ejercicios de respiración.

Evaluación

Indicadores de Evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza siguiendo el camino con el globo en medio de las piernas.			
Imita correctamente las posturas.			

Actividad N° 25

Tema: Guía el carrito a la gasolinera.

Objetivo: Logra desplazarse siguiendo las diferentes líneas en posición de gateo

Categoría: competitivo

Materiales: Cinta adhesiva, carritos de juguetes y cestas

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, luego se debe separar a los niños en 2 grupos formando una columna; se dibuja en el piso con la cinta adhesiva líneas rectas y perpendiculares formando un camino, se dará un carrito de juguete a cada uno, llevarán el carrito hacia el final del camino gateando y lo ubicarán en la cesta seguidamente deberán correr y dar la mano al siguiente compañero de su equipo para que el siguiente niño pueda salir, el grupo que termine primero será el ganador. Se finalizará la actividad con ejercicios de respiración y relajación

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Sigue las líneas manteniendo la posición de gateo.			

Actividad N° 26

Tema: Ordenando mis peluches.

Objetivo: Desplazar un objeto usando la fuerza muscular de las extremidades inferiores

Categoría: juego motor

Materiales: Peluches, cestas, 2 colchonetas

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, a continuación, se deberá extender las colchonetas en el piso, los niños se acuestan boca arriba y tendrán 3 peluches cerca de sus pies deberán ubicarlos con ellos y ponerlo en medio de sus pies, seguidamente los deberán elevar hasta poderlo poner en la cesta que se encuentra delante de su cabeza, cada niño ubica 3 peluches. Se finalizará la actividad realizando ejercicios de relajación y respiración.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Traslada objetos utilizando la fuerza de sus extremidades inferiores.			

Actividad N° 27

Tema: Encuentra el premio.

Objetivo: Fortalecer los lanzamientos de un objeto en posición de sapito.

Categoría: Competitivo

Materiales: tarjetas de cartulina, bolas pequeñas, premio sorpresa

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se deberá ir ordenando en una fila del más bajo al más alto, se colocará en el piso 12 tarjetas de colores (una de ellas debe tener escrito ¡GANASTE!), los niños tendrán una pelota pequeña, y en posición de sapito intentarán que caiga sobre alguna de las tarjetas, el niño que ponga su pelota en el cuadro que lleva escrita la palabra será el ganador y se le deberá otorgar el premio sorpresa (dulce), la actividad terminará compartiendo las experiencias del juego

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Lanza la pelota manteniendo la posición de sapito			

Actividad N° 28

Tema: Antes que llegue al suelo.

Objetivo: Realizar movimientos locomotores para mejorar la agilidad y la fuerza muscular.

Categoría: dirigido

Materiales: globos de colores

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se debe tener en cuenta que este juego también lo deberá realizar la docente, se le dará un globo a cada niño, se lo colocarán en la cabeza, pondrán un pie hacia afuera y se irán inclinando hacia adelante controlando el movimiento hasta que el globo caiga de su cabeza, deberán estar atentos para poder agarrar el globo antes de que caiga al suelo, luego se lo ubicara en el zapato donde también deberán elevarlo y así mismo agarrar el globo antes de que caiga al piso se repetirá la acción hasta que la docente lo indique. Se finalizará la actividad realizando ejercicios de respiración y relajación

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos locomotores para mejorar la agilidad y la fuerza muscular.			

Actividad N° 29

Tema: No derrames la agüita

Objetivo: realizar movimientos coordinados para verter el agua en los vasos.

Categoría: Juego cooperativo

Materiales: vasos de plástico, botellas de agua

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se debe realizar un círculo con todos los niños, se les otorgará un vaso de plástico vacío, la docente tendrá su vaso lleno de agua y le verterá el contenido a uno de los niños, se les pedirá que llenen el vaso de su compañero evitando que se riegue el agua hasta hacer que el contenido llegue de nuevo donde la docente. La actividad finalizará con ejercicios de relajación y respiración

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Ejecuta movimientos coordinados de las extremidades superiores para trasladar agua de un objeto a otro.			

Actividad N° 30

Tema: Dentro del aro

Objetivo: Correr hacia el aro manteniendo el equilibrio

Categoría: Juego motor

Materiales: Aros de colores, silbato

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se le entregará un aro en su preferencia que sea de diferentes colores para cada niño, deberán recordar el color y donde ubican su aro, la docente usara el silbato que significara que los niños pueden empezar a correr alrededor del patio sin alejarse demasiado.

La docente debe volver a silbar y gritar la palabra “mano derecha o izquierda” y los niños deben correr a su aro asignado y poner la mano de acuerdo a la orden, se terminará la actividad compartiendo las experiencias obtenidas en el juego.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre hacia el aro manteniendo el equilibrio			

Actividad N° 31

Tema: saltando sin impacto

Objetivo: Saltar con los dos pies juntos manteniendo el equilibrio al pisar los cojines

Categoría: Juego motor

Materiales: cojines

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se ira formando con los cojines una fila recta manteniendo un poco de distancia entre ellos, los niños empiezan a pasar intentando solo pisar los cojines primero lo harán con un solo pie, en la segunda vuelta deberán pasarlo saltando con los pies juntos y la tercera vuelta deberán realizarlas saltando con los pies juntos y las manos hacia arriba. Se finalizará las actividades con ejercicios de relajación y respiración

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio al saltar con los dos pies			

Actividad N° 32

Tema: Haciendo roles para llegar a la meta

Objetivo: Realizar roles para desarrollar su fuerza muscular

Categoría: competitivo

Materiales: colchonetas, pelotas pequeñas, cestas

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se empezará dividiendo a los niños en dos equipos, se colocará las colchonetas en el piso formando un camino, al inicio del camino habrá una cesta llena de pelotas pequeñas. El juego inicia cuando un integrante del equipo agarra una pelota y deberá recorrer el camino haciendo roles hasta llegar al final donde se encuentra otra cesta y colocarán dentro la pelota. El siguiente competir saldrá cuando el otro competidor haya dejado su pelota en la cesta

El equipo que termine primero será el ganador. Se finalizará realizando ejercicios de respiración y vuelta a la calma.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Logra realizar de manera adecuada un rol			

Actividad N° 33

Tema: La cuerda floja

Objetivo: Mantener el equilibrio al pasar la cuerda elástica

Categoría: Juego motor

Materiales: cuerda elástica de 2 metros

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se deberá amarrar la cuerda en cada extremo tomando en cuenta que quede segura y no se suelte, deberá estar elevada del piso a 50 cm de altura, el juego empieza cuando cada niño intenta pasar la cuerda poniendo un pie adelante de otro hasta llegar al otro extremo, cada participante podrá tener la oportunidad de hacerlo 2 veces. Se finalizará la actividad con ejercicios de respiración y relajación.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Logra mantener el equilibrio al pasar la cuerda			

Actividad N° 34

Tema: A encestar el balón

Objetivo: Patear el balón hacia un lugar determinado

Categoría: Juego dirigido

Materiales: conos de plástico, pelotas de goma, aro, cinta adhesiva

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se colocará 2 conos en el piso, en la punta del mismo se pondrá la pelota de goma y en la pared a una altura de 1 metro 50 cm se deberá colocar un aro con la ayuda de cinta para que se sostenga. El juego empieza cuando se coloca 2 niños detrás de cada cono e intentarán patear para lograr que la pelota llegue hasta el aro, se deberá repetir esta acción 2 veces por cada niño, como cierre de la actividad se dirán las experiencias obtenidas para el juego. La actividad se finalizará con ejercicios de respiración y relajación.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Patea intentando apuntar hacia el aro			

Actividad N° 35

Tema: Como ranita

Objetivo: saltar en un espacio determinado manteniendo el equilibrio y la postura corporal.

Categoría: competitivo

Materiales: máscara de ranita, colchonetas

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se forman 2 equipos, se extienden las colchonetas en el piso, el primer participante de cada equipo deberá ponerse la máscara de ranita y saltar hasta la colchoneta imitando el salto del animal, al llegar a la meta deberán sacarse la máscara y correr para poder entregarle al siguiente compañero de su equipo. La actividad finalizará con ejercicios de respiración y relajación.

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en cuclillas manteniendo el equilibrio y postura.			

Actividad N° 36

Tema: llenando la cubeta

Objetivo: coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar pelotas de pin pon sin dejarlos caer.

Categoría: juego dirigido

Materiales: cubeta de huevos vacía, pelotas de pin-pon, cucharas de plástico

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se forman 2 equipos, la cubeta de huevos será la meta y debe estar distanciada a 3 metros de distancia, el juego empieza con los niños llevando la cuchara con la pelota de pin-pon agarrada con la boca mientras caminan hasta llegar a la cubeta de huevos sin dejar caer la pelota, al llegar deberá arrodillarse para intentar que la pelota ingrese en algún orificio de la cubeta, por cada pelota insertada correctamente será un punto. El equipo ganador será el que tenga más puntos. La actividad se terminará con ejercicios de relajación

Evaluación

Indicador de evaluación	Escala		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los movimientos de su cuerpo para trasladar objetos sin dejarlos caer.			

Actividad N° 37

Tema: Saltando obstáculos

Objetivo: saltar con los pies juntos de un lugar a otro.

Categoría: juego motor

Materiales: tarros vacíos, tubos pvc

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se armarán obstáculos poniendo 2 tarros a 1 metro de distancia, el tubo pvc debe quedar en la parte de arriba de los tarros, así hasta formar 4 obstáculos en total, el juego inicia cuando los niños saltan con los pies juntos para poder superar el obstáculo, cada niño debe tener dos oportunidades para poder lograrlo, en este juego no habrá ganadores. La actividad se terminará con ejercicios de relajación

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los dos pies juntos			

Actividad N° 38

Tema: ¡Patitos 1,2!

Objetivo: Saltar en cuclillas manteniendo la postura

Categoría: juego motor

Materiales: botellas de plástico

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se colocarán las botellas en 2 filas, pero la botella deberá ir en forma horizontal, así mismo se organizará a los niños en fila del más pequeño al más grande, el juego comienza evitando topar las botellas hasta el final de la fila saltando en cuclillas, el primer participante deberá saltar toda la fila para que el siguiente participante de su equipo pueda salir del inicio. Se terminará la actividad contando las experiencias del juego

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en cuclillas manteniendo la postura			

Actividad N° 39

Tema: Ruleta de animales

Objetivo: Realizar movimientos locomotores, manteniendo la postura y equilibrio corporal.

Categoría: juego dirigido

Materiales: imágenes de animales de jirafa, serpiente, cangrejo, mono, perro, mariposa y sapo, botella de plástico

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se deberá formar un círculo con las imágenes dando la vuelta para que no se pueda observar el animal, los niños se sentarán en círculo igualmente y se pondrá una botella de plástico en la mitad del círculo, se hará girar la botella y hasta que se detenga, al participante que le toca la parte más angosta tiene que imitar los movimientos del animal que le corresponda sin hacer sonidos, mientras que el niño que le toca la parte más ancha de la botella deberá adivinar que animal es. El juego termina cuando todos los niños hayan imitando al animal que les tocó. Se finalizará la actividad con ejercicios de estiramiento y relajación

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos locomotores manteniendo el equilibrio y control postural.			

Actividad N° 40

Tema: La botella atada

Objetivo: Fortalecer sus extremidades inferiores al saltar con los pies juntos

Categoría: juego motor

Materiales: cinta de colores, botellas de plástico, cronometro

Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se empezará cortando cinta lo suficientemente larga para poder amarrar alrededor de la cintura de los niños y el otro extremo de la cinta debe ir amarrada a la parte más angosta de la botella haciendo que está toque el piso, todos los niños lo deberán hacer la actividad al mismo tiempo ellos deberán saltar con los pies juntos para hacer que la botella se quede en una posición vertical, tendrán 5 minutos para lograrlo. Se terminará la actividad contando las experiencias de los juegos

Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas		
	Inicio	En proceso	Adquirido
Salta con los dos pies juntos			

INDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN.....	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
MOTRICIDAD GRUESA	8
IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....	9
FASES DE LA MOTRICIDAD GRUESA	11
EL DESARROLLO MOTOR EN EL NIÑO.....	13
HABILIDADES MOTORAS GRUESAS	16
TEORÍAS DEL JUEGO	22
ETAPAS DEL JUEGO DURANTE LA VIDA DEL INFANTE.....	30
TIPOS DE JUEGO	33

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA	36
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	39
f. RESULTADOS	41
g. DISCUSIÓN.....	48
h. CONCLUSIONES	51
i. RECOMENDACIONES	52
j. BIBLIOGRAFÍA.....	53
k. ANEXOS.....	61
<i>ANEXO 1: PROYECTO DE TESIS</i>	<i>61</i>
a. TEMA.....	62
b. PROBLEMÁTICA.....	63
c. JUSTIFICACIÓN.....	67
d. .OBJETIVOS.....	69
e. MARCO TEÓRICO	70
f. METODOLOGÍA... ..	93
g. CRONOGRAMA.....	96
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	97
i. BIBLIOGRAFIA.....	98
ANEXO 2: ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD-1)	103
ANEXO 3: ENTREVISTA A LA DOCENTE.....	<i>110</i>
PROPUESTA Y GUIA.....	112
INDICE.....	199