



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja
Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.

Trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

AUTORA:

Daniela de los Angeles Quilli Granda

DIRECTORA:

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc.

Loja - Ecuador
2022

Certificación

Loja, 16 de Agosto del 2022

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc
DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Certifico:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de la autoría de la estudiante **Daniela de los Angeles Quilli Granda**, con **cédula de identidad Nro.1105999880**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.

f) 

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc
DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Daniela de los Angeles Quilli Granda**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

Firma: 

Cédula de identidad: 1105999880

Fecha: 22/09/2022

Correo electrónico: daniela.quilli@unl.edu.ec

Teléfono o celular: 0978934849

Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, producción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Daniela de los Angeles Quilli Granda**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, como requisito para optar por el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, 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 del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintidós días del mes de septiembre del dos mil veintidós.

Firma:



Autora:

Daniela de los Angeles Quilli Granda

Cédula:

1105999880

Dirección:

Loja, Rocafuerte y Sucre

Correo electrónico:

daniela.quilli@unl.edu.ec

Teléfono:

2571124

Celular: 0978934849

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del trabajo de integración curricular: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso
Mg. Sc

Dedicatoria

Dedico este trabajo investigativo dando gracias principalmente a Dios y a mi Virgencita del Cisne quienes han sido mi guía y fortaleza en cada paso que doy, por su amor y fidelidad ya que siempre han estado conmigo hasta el día de hoy.

A mis padres Ángel y Norma quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Gracias por inculcar en mí valores, principios, perseverancia, coraje, esfuerzo y valentía, para no rendirme ante las adversidades, porque Dios está conmigo siempre.

A mis hermanas Karen, María y Estefanía por su apoyo incondicional, cariño y mi motivación para alcanzar todas mis metas. A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

A mi mejor amiga Andrea Duarte, por brindarme su apoyo incondicional, paciencia y cariño en todo este trayecto de mi vida, contigo he aprendido, me he reído y he vivido las mejores historias que recuerdo. Gracias por regalarme tu compañía y tu lealtad en todos los momentos de mi vida, más que una amiga eres mi familia.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a todas mis amigas Michelle, Pamela y Sheccid por apoyarme cuando más las necesito, por extenderme su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias, siempre las llevaré en mi corazón.

Daniela de los Angeles Quilli Granda

Agradecimiento

A la Universidad Nacional de Loja, por haber sido mi centro de formación profesional, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, de manera especial a la Carrera de Educación Inicial, a los docentes de cada ciclo quienes fueron parte esencial en mi formación académica.

Así mismo expreso mi gratitud, respeto y estima infinitos a la Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc. Por brindarme su tiempo, dirección y orientación incondicional en todo momento durante la realización de mi tesis.

Un agradecimiento muy especial a la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, a su directora Hna. Mg. Diana María Orellana, a sus docentes de educación Inicial y niños quienes me permitieron realizar la presente investigación, mi cariño y aprecio sincero.

Daniela de los Angeles Quilli Granda

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización por parte de la autora	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
<u>Índice de tablas</u>	x
<u>Índice de figuras</u>	x
<u>Índice de anexos</u>	x
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
1.1. Motricidad gruesa	7
4.1.1. Definición	7
4.1.2. Fases del desarrollo motor	8
4.1.2.1 Movimientos reflejos y espontáneos.....	8
4.1.2.2 Fase rudimentaria.....	8
4.1.2.3 Movimientos fundamentales.....	9
4.1.2.4 Habilidades deportivas.....	9
4.1.3. Importancia de la motricidad gruesa en los niños.....	9
4.1.4. Beneficios de la motricidad gruesa	10
4.1.5. Componentes de la motricidad gruesa	11
4.1.5.1. Dominio corporal dinámico.	11
4.1.5.1.1. Equilibrio.	12
4.1.5.1.2. Ritmo.	12
4.1.5.1.3. Coordinación.....	13
4.1.5.1.4. Coordinación viso-motriz.	13
4.1.5.1.5. El desplazamiento.....	14

4.1.5.1.6. Marcha.....	14
4.1.5.1.7. Saltar.....	14
4.1.5.1.8. Carrera.....	14
4.1.5.2 Dominio corporal estático.....	15
4.1.5.2.1. Tonicidad muscular.....	15
4.1.5.2.2 Autocontrol.....	15
4.1.5.2.4 Relajación.....	16
4.1.5.2.5 Esquema Corporal.....	16
4.1.5.2.6 Lateralidad.....	17
4.1.5.2.7 Locomoción.....	17
4.1.6. Desarrollo motriz de los niños.....	17
4.2 Juegos tradicionales.....	19
4.2.1. Definición.....	19
4.2.2. Importancia de los juegos tradicionales.....	20
4.2.3. Beneficios de los juegos tradicionales.....	21
4.2.4. Características de los juegos tradicionales.....	23
4.2.5 Tipos de juegos tradicionales.....	23
4.2.5.2. Juegos de imitación.....	24
4.2.5.3. Juegos de persecución.....	24
4.2.5.3.1. El gato y el ratón.....	24
4.2.5.3.2. Baile del tomate.....	25
4.2.5.3.3. Las estatuas.....	25
4.2.5.3.4. El rey manda.....	25
4.2.5.3.5. La gallina ciega.....	25
4.2.5.3.6. El lobito.....	25
4.2.5.3.7. Los ensacados.....	26
4.2.5.3.8. Escondidas.....	26
4.2.5.3.9. Baile de la silla.....	26
4.2.6. Estrategias para rescatar los juegos tradicionales.....	26
4.2.7. Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa.....	28
5. Metodología.....	31
6. Resultados.....	34

6.1. Aplicación del Pretest de EPP (Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Pre escolar de Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira).....	34
6.2. Ejecución de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades “La magia de los juegos tradicionales”	35
6.3. Resultados de la aplicación de la evaluación final	39
7. Discusión	41
8. Conclusiones	43
9. Recomendaciones	44
10. Bibliografía	45
11. Anexos	54

Índice de tablas:

Tabla 1. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años.....34

Tabla 2. Indicadores aplicados de la guía de actividades.....35

Tabla 3. Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar de Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira a los niños de 5 a 6 años.....39

Índice de figuras:

Figura 1. Croquis de la intervención de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.....31

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular..... 54

Anexo 2. Guía de actividades 55

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico 150

Anexo 4. Imágenes fotográficas intervención 158

Anexo 5. Certificación de traducción de resumen 164

1. Título

Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.

2. Resumen

La motricidad gruesa es la capacidad que tiene el niño para adquirir y ejecutar movimientos musculares que permiten adquirir nuevos aprendizajes para su desarrollo en su diario vivir, por lo que es fundamental estimularlo a fin de que el infante logre su desempeño máximo, por esta razón se planteó el siguiente objetivo determinar la incidencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022. La presente investigación cuenta con un diseño cuasi experimental, un enfoque cuantitativo y un alcance descriptivo, los métodos empleados fueron: inductivo, deductivo y analítico-sintético, para la obtención y recolección de datos se utilizó el instrumento Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar de María de la Cruz y Carmen Mazaira, mismo que se aplicó a una muestra de veinticuatro niños comprendidos en la edad de 5 a 6 años, donde se evidencia que en un inicio el 47 % de los niños obtuvieron un nivel bajo en algunos aspectos relacionados con la motricidad gruesa; y solo el 9 % alcanzó el nivel alto. Con la ejecución de la propuesta alternativa “La magia de los juegos tradicionales” que consta de cuarenta actividades encaminadas en trabajar aspectos como el equilibrio, lateralidad, coordinación, fuerza y desplazamiento. Por ende, se concluye que los juegos tradicionales promueven el desarrollo de la motricidad gruesa permitiendo a los infantes mejorar sus movimientos corporales, explorar el entorno, desarrollar su creatividad y habilidades socioemocionales entre pares y adultos.

Palabras claves: motricidad gruesa, desarrollo motor, dominio corporal, equilibrio, esquema corporal, desarrollo motriz.

2.1. Abstract

Gross motor skills is the child's ability to acquire and perform muscle movements that allow to acquire new learning for the development of their daily life, therefore, it is essential to stimulate them in order to the infants achieve their maximum performance, for this reason, the following objective was proposed: to determine the incidence of traditional games in gross motor skills in children aged 5 to 6 years old of the Santa Mariana de Jesús particular educational unit of the city of Loja, academic period 2021-2022. The present research has a quasi-experimental design, a quantitative approach and a descriptive scope, the methods used were: inductive, deductive and analytic-synthetic. In order to get and collect data, it was used the instrument of Preschool Psychomotricity Evaluation of María de la Cruz and Carmen Mazaira, which was applied to a sample of 24 children between the ages of 5 and 6 years old, where it is evident that at the beginning 47% of children obtained a low level in some aspects related to gross motor skills; and only 9% reached the high level. With the implementation of the alternative proposal "The magic of traditional games" consisting of forty activities aimed at working aspects such as balance, laterality, coordination, force and displacement. Therefore, it is concluded that traditional games promote the development of gross motor skills allowing infants to improve their body movements, explore the environment, develop their creativity and socio-emotional skills among peers and adults.

Keywords: gross motor skills, motor development, body domain, balance, body outline, motor development.

3. Introducción

La motricidad gruesa es la capacidad y destreza para realizar grandes movimientos o desplazamientos, principalmente de coordinación y equilibrio, por lo cual es fundamental trabajar en la enseñanza y ejecución de estrategias que ayudarán a fortalecer el aprendizaje en el niño; sin embargo, en los últimos años con los avances tecnológicos y las nuevas pautas inclusivas, han sido abandonadas por nuevas estrategias o métodos. Por ende, en esta investigación se ha visto pertinente trabajar con juegos tradicionales en los infantes, los cuales permitirán fortalecer los músculos del cuerpo para desenvolverse mediante habilidades y actitudes que generen alegría, gozo y curiosidad.

La Unicef (2018) manifiesta que la motricidad gruesa es importante en la vida del niño, ya que al no ser estimulada esta podrá ocasionar ciertos problemas como una mala coordinación del cuerpo, no podrá alcanzar objetos, falta de movilidad en el desarrollo de los músculos, dificultad en el equilibrio y problemas en correr para hacer frente a esta problemática es importante realizar juegos en los primeros años de vida del infante, puesto que le permitirá desarrollar la creatividad, curiosidad, confianza en sí mismo y estimulará la motricidad gruesa.

En el Ecuador se observó un preocupante desinterés por el tema de la motricidad gruesa y el desarrollo físico de los niños, lo que genera serios problemas de equilibrio, coordinación y movimiento corporal en los próximos años de vida del infante. Además, existe una despreocupación por parte de las docentes con relación a buscar nuevos métodos que ayuden a fortalecer el progreso motriz en los niños y falta de estimulación en los primeros años de vida del infante (Gonzaga, 2017).

En la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús luego de aplicar una entrevista a la docente y realizar una observación a los niños se pudo evidenciar que presentan dificultades para realizar coordinación de algunos movimientos, falta de agilidad, fuerza, velocidad, problemas en su equilibrio, ritmo y dificultades para agarrar objetos, todas estas influyen en el desarrollo físico y emocional del niño, pues va generar timidez e inseguridad al no poder realizar lo mismo que los otros. Ante lo expuesto se permite plantear la siguiente interrogante de investigación: ¿Cómo los Juegos Tradicionales fortalecen la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022?

En esta investigación, se ha decidido emplear juegos tradicionales como una estrategia lúdica mediante la aplicación de actividades y materiales llamativos que mejorarán el desarrollo motor de los mismos. Siendo factible llevar a cabo esta estrategia en la institución, donde los directivos y docentes tienen la predisposición de utilizar nuevas alternativas de trabajo para desarrollar y mejorar las destrezas en los niños a temprana edad, beneficiando el desarrollo de la educación, dado que la motricidad gruesa fortalece y refuerza la parte física, cognitiva, emocional y corporal. Asimismo, los principales beneficiarios son los niños de 5 a 6 años.

Contrastando con otras investigaciones sobre la importancia de utilizar juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños, donde este ayuda a mejorar su coordinación y generar aprendizajes significativos para su diario vivir:

Tomando el criterio de Narváez (2020) menciona en su estudio “juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, en el periodo académico 2019-2020”, se apoyó de: juegos motores, imitación, manipulación, reglas, socializado y libre, para desarrollar sus habilidades y destrezas de coordinación general, dominio corporal y equilibrio, mejorando así su motricidad gruesa en base a los juegos tradicionales.

Cedeño (2021) para llevar a cabo su estudio “juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica “Graciela Felipa Atarihuana” en el período 2019-2020”, trabajo con actividades como: juegos tradicionales individuales, colectivos, con objetos, verbales, con partes del cuerpo y persecución, permitiendo así que los niños exploren al máximo sus habilidades motrices, sociales y cognitivas.

Del mismo modo se plantearon tres objetivos específicos, tales como: diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años; diseñar y ejecutar una propuesta alternativa para mejorar la motricidad gruesa por medio de los juegos tradicionales; finalmente, valorar la eficacia de los juegos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años.

Los alcances que se lograron dentro del trabajo fueron significativos, puesto que la mayoría de los niños logro un desarrollo en su motricidad gruesa, por ejemplo, realizar

movimientos coordinados, saltos, giros, lateralidad, desplazamiento y equilibrio; sin embargo, existieron algunas limitaciones como: el clima, el tiempo fue corto para aplicar la propuesta alternativa y actividades institucionales por fiestas patronales.

4. Marco teórico

1.1. Motricidad gruesa

4.1.1. Definición

La motricidad gruesa realiza movimientos generales del cuerpo como agitar un brazo o levantar una pierna, de igual manera requiere de un control que le permita realizar la coordinación y el funcionamiento apropiado de músculos, huesos y nervios. Según A. Ramírez e I. Ramírez (2017), “Motricidad gruesa tiene que ver con todos los movimientos grandes en coordinación como saltar, correr, dar volteretas, rodar entre otras” (p.9).

La motricidad gruesa es la habilidad que adquiere el niño para coordinar el movimiento de los músculos del cuerpo, lo que le permite mantener el equilibrio de la cabeza, el torso y las extremidades superiores e inferiores, por último, permitirá moverse con facilidad al gatear, pararse, caminar o correr.

El desarrollo de las habilidades gruesas es la capacidad que adquiere el niño para ejecutar movimientos donde se combinarán varias acciones, es decir los resultados no se logran de forma inmediata, debido a que el niño debe adaptarse a las nuevas situaciones motrices para adquirir una nueva experiencia motriz. Valles y Romero (2019) definen:

La motricidad gruesa, que a su vez trabaja dos partes importantes del cuerpo, por un lado, el dominio corporal dinámico, es decir la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y, por otro lado, la coordinación viso motriz, como lo es el dominio corporal estático: tonicidad, autocontrol, respiración y relajación. (p.4)

En efecto, la motricidad gruesa permite mantener el movimiento, el equilibrio y la fuerza, gracias a que se genera en las partes gruesas de nuestro cuerpo como son la cabeza, el tronco y las extremidades estas deben ser desarrolladas de manera oportuna en las primeras etapas evolutivas del niño, puesto que fortalece los niveles iniciales, debido a que las docentes deben garantizar un proceso de estimulación y preparación adecuada con el fin de que los niños tengan la posibilidad de lograr alcanzar una madurez fisiológica.

La motricidad gruesa tiene que ver con aquellas acciones que realiza nuestro cuerpo y la capacidad que tiene de coordinar el sistema nervioso central, ya que al contraer los músculos este genera una mejora con la práctica al realizar varios movimientos. Según

Morán (2017), “La motricidad gruesa es aquella que hace referencia a todas las acciones que implican grandes grupos musculares en general se trata de movimientos grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo” (p.2).

En la motricidad gruesa es importante ejecutar actividades que estimulen el cuerpo, donde estas acciones hacen que los niños cambien la posición de sus cuerpos y ayuden a controlar su fuerza. Asimismo, las habilidades que se desarrollan permiten al niño desplazarse en el espacio físico o mantener una posición estable, esto se debe a que nuestro cuerpo ya está acostumbrado a ciertas acciones necesarias para vivir.

La motricidad gruesa, es la habilidad que el niño va adquiriendo al momento de realizar movimientos de los músculos de su cuerpo como son: la fuerza, la velocidad donde permitirá mantener el equilibrio, además, involucra grandes grupos musculares como son las piernas, brazos y cabeza, los cuales ayudan a potenciar el desarrollo motor en los niños para desenvolverse en un futuro (Calceto et al., 2019).

La motricidad gruesa se refiere a la totalidad del cuerpo para realizar acciones y movimientos que involucran grandes grupos de músculos, y está relacionada con el dominio del cuerpo, la lateralidad, la coordinación general en el equilibrio e imagen corporal, el cual mejorará su postura y le ayudará de alguna manera al niño para que tenga un mejor aprendizaje (Rivera et al., 2019).

4.1.2. Fases del desarrollo motor

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

4.1.2.1 Movimientos reflejos y espontáneos. Son movimientos involuntarios como respuesta a determinados estímulos externos, estos son base para la aparición de movimientos con mayor complejidad y algunos de ellos tienden a desaparecer.

4.1.2.2 Fase rudimentaria. Se trata de los primeros movimientos voluntarios en los niños, son repetidos que buscan obtener algún beneficio o atención, al repetir el movimiento los niños realizan de forma más eficiente. 0

4.1.2.3 Movimientos fundamentales. Se caracteriza porque los niños ganan control progresivamente en sus movimientos al observarse patrones del movimiento.

4.1.2.4 Habilidades deportivas. Son movimientos relacionados al deporte, los mismos que pueden ser complejos, incluyéndose todas aquellas destrezas que se utilizan en la práctica de distintas disciplinas deportivas, esta etapa se extiende desde los 6 hasta los 12 años aproximadamente. (p.8)

El desarrollo de la motricidad gruesa sigue una serie de fases o etapas en las que se observan movimientos característicos que dan lugar a otros que tienden a llamar la atención del adulto y los repiten para lograr obtener el mismo resultado, finalmente en la tercera etapa, se realizan movimientos básicos como arrastrar o caminar, ya que son básicos para el desarrollo motor grueso.

4.1.3. Importancia de la motricidad gruesa en los niños

La motricidad y su desarrollo son esenciales para el crecimiento biológico del infante implica aumentar la masa ósea y muscular al momento de realizar actividades donde involucra un mayor desgaste físico, lo más importante es la actividad deportiva que realiza el niño ya que, tiene un papel dominante en el juego, donde las actividades se convierten en atractivas, interesantes y divertidas generando así un aprendizaje e interacción social que favorece a su desarrollo.

La motricidad gruesa es esencial en los niños, a medida que crecen van adquiriendo diferentes habilidades que les durarán toda la vida, por lo que es importante estimular su desarrollo en las primeras etapas de la educación, ya que, todas estas habilidades ayudan a los niños a participar con mayor flexibilidad y facilidad en las actividades diarias como en espacios recreativos de la institución (Garófano et al., 2017).

El primer aprendizaje que adquirieren los niños es el corporal, donde el cuerpo es el primer elemento de actuación, de esta manera, la educación motriz permite al niño realizar funciones cotidianas como: correr, saltar, bailar y caminar, ya que, son cruciales para su desarrollo motor en actividades que ejecuta cada día, además puede pretender un desarrollo armónico e integral, poniéndolo en práctica en lo educativo se puede demostrar que el niño adquiere experiencias directas con su propio cuerpo, asegurado su desarrollo evolutivo que le permitirá la movilidad en el mundo que le rodea.

Las habilidades motoras del niño contribuyen a desarrollar diferentes funciones en su día a día, las mismas que se ejecutan al momento de caminar, correr y saltar. Por tal motivo es importante trabajar, la movilidad en los niños a temprana edad para fortalecer los músculos de su cuerpo y adquieran agilidad en el desplazamiento de actividades, donde le permitirá al infante conocer un poco más sobre su cuerpo y este tenga control de sí mismo, tanto en la parte física como en la emocional (Barragán et al., 2017).

4.1.4. Beneficios de la motricidad gruesa

Es importante destacar que, a través de las actividades físicas y lúdicas de entretenimiento, los niños realizan movimientos en todo su cuerpo, poniendo en práctica sus actividades motoras, cognitivas y afectivas.

Además, la motricidad gruesa procura que el niño al momento de divertirse, realice movimientos en el que pueda disfrutar y desenvolverse de una manera lúdica, donde todas sus habilidades motrices básicas ayuden a mejorar una relación a partir de la comunicación y socialización con las personas de su misma edad, donde pueda desarrollar su imaginación, interés, concentración, relajación y comodidad.

Valles y Romero (2019) destacan la importancia de la motricidad gruesa en la ejecución de actividades físicas y lúdicas así como actividades de estrategia, además procura que el niño realice una coordinación muscular donde involucre el salto, el equilibrio, la locomoción, ya que es muy imprescindible para que los niños puedan vivenciar su motricidad gruesa adquiriendo así equilibrio, elasticidad, agilidad y fuerza en sus movimientos, además entrará en contacto con el medio ambiente y la naturaleza, haciéndolo sentir en libertad y promoviendo una autonomía.

El fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas de los niños tiene muchos beneficios para el entorno escolar y su vida futura, entre estos, se pueden encontrar:

- Propicia la salud al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos.
- Fortalece los huesos y los músculos.
- Fomenta la salud mental: el desarrollo y control de habilidades motrices

- Proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes
- Contribuye al auto concepto y autoestima.
- Favorece la independencia de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades. (Montesdeoca, 2015, p. 13)

Los múltiples beneficios que presenta la motricidad gruesa en los diferentes ámbitos donde se desenvuelve el niño son indescriptibles, por tal motivo es recomendable que esta se trabaje en los primeros años de vida, de esta manera, en un futuro pueda desarrollar diferentes actividades físicas e intelectuales, saber que podrá destacar en su entorno, mantener buenas relaciones con sus semejantes, gozar de buena salud, y sobre todo ser una persona autónoma activa en la sociedad.

4.1.5. Componentes de la motricidad gruesa

Las habilidades motoras permiten realizar tareas que involucran los músculos del tronco, brazos y piernas, gracias a estas destrezas se podrán ejecutar ejercicios que involucren a todo el cuerpo, ya sean deportivas como correr, saltar, rodar.

4.1.5.1. Dominio corporal dinámico. Permite a los niños crear confianza y seguridad en sí mismo, ya que lo hace consciente del dominio que tiene su cuerpo al controlar los movimientos de distintas partes del cuerpo. Según A. Ramírez e I. Ramírez (2017):

Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas al seguir la propia voluntad o realizando una consigna determinada. Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, que supera las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades. (p.12)

Para poder desarrollar el dominio corporal dinámico se logrará que el niño tenga la capacidad de perfeccionar su coordinación desde los primeros años de vida, permitiendo que se sienta capaz de desarrollarse de forma segura y adecuada, logrando así que sus habilidades tanto mentales como motrices puedan llegar a tener un óptimo resultado. El movimiento del cuerpo le permite al niño sentir confianza y seguridad en sí mismo, para lo cual es muy fundamental que en las primeras etapas se deba dejar a los niños ser independientes y crear

hábitos donde realicen de forma segura cualquier actividad que se presente en el entorno en el que convive.

4.1.5.1.1. Equilibrio. Es la capacidad que tiene la persona al momento de mantener el cuerpo en una postura deseada, donde pueda controlar su estabilidad mientras realiza diferentes actividades que generen movimientos en esta área. Según Samaniego et al. (2018) señalan que:

El equilibrio es una de las capacidades motrices esenciales para realizar las actividades cotidianas, por lo que su fortalecimiento desde las etapas tempranas del niño redundará en un mejor desempeño físico y favorece su gusto por involucrarse en actividades no sedentarias. (p.793)

El equilibrio es una de las habilidades motrices fundamentales para el desempeño de las actividades diarias, por lo que al fortalecer al niño desde etapas tempranas conduce a un mejor rendimiento físico y favorece su gusto por realizar actividades no sedentarias que le ayudará a tener una mejor confianza y seguridad en sí mismo.

El equilibrio es fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras, donde los niños realizan adecuadamente una posición del cuerpo al mantener la alineación de la columna vertebral mediante la realización de movimientos, ya que estos son de carácter dinámico cuando la persona está en movimiento y de carácter estático cuando no se mueve (Zurita et al., 2019).

4.1.5.1.2. Ritmo. Puede definirse como un movimiento marcado por la sucesión regular de elementos débiles y fuertes, que genera el movimiento de nuestro cuerpo o bien de condiciones opuestas o diferentes. “El ritmo es el flujo controlado o medido de los movimientos corporales. El cuerpo es un medio para la expresión corporal y la comunicación. En la danza y los ejercicios físicos, el ritmo gobierna los movimientos del cuerpo” (Larrosa, 2016, párr 3).

Entendido de tal manera como el conjunto de actividades corporales que puede definirse como una acción marcada por una sucesión regular de movimientos, para lo cual se realizarán diferentes ejercicios físicos que hace el niño en su día a día donde le permite coordinar los movimientos a través del ritmo y poder ser capaz de buscar autonomía desarrollando sus destrezas motrices.

Los principales componentes que se presentan en la capacidad rítmica temporal son: el impulso rítmico, y la inducción motriz que es provocada específicamente por el ritmo, también pero no menos importante se encuentra la capacidad cognoscitiva, que tiene como finalidad reconocer las formas y figuras rítmicas, de esta manera existe la capacidad de generar distintos golpes o movimientos, partiendo desde el sonido que es emitido por las estructuras rítmicas (León, 2022).

4.1.5.1.3. Coordinación. La coordinación es la capacidad motora perceptiva mediante la cual se puede adaptar movimientos a las necesidades del entorno, involucrando los músculos necesarios en el momento adecuado, a la velocidad e intensidad que cumple acciones para ejecutar actividades. (Ruiz et al., 2018).

La coordinación motora se muestra específicamente en la parte expresiva del niño, donde se contrasta con algunos estudios que están orientados en el desarrollo del movimiento, haciendo parte de las funciones intelectuales que involucra al individuo para moverse, manipular objetos, desplazarse e interactuar con más personas que se encuentran en su alrededor, esto le permitirá sincronizar su cuerpo para realizar diferentes acciones o ejecutar actividades diarias (Luna et al., 2021).

4.1.5.1.4. Coordinación viso-motriz. Implica acciones de movimientos controlados, es decir que requieren de mucha precisión, donde se utilizan los procesos óculo manual es de forma simultánea. Según Moineo (2019):

La coordinación visomotora es el resultado de un ajuste entre la mano y el ojo tanto que se necesita manejar y reconocer el espacio y el desarrollo del equilibrio y la fuerza motora, por lo que es uno de los motores fundamentales de la viso-motricidad en sí misma. Coinciden en que es la capacidad que tiene el cuerpo de reconocer una acción motriz a nivel cognitivo mediante la percepción visual, interpretarla y elaborar una respuesta inmediata a estos estímulos brindados que se manifestarán de manera conjunta y simultánea, esta relación proporcionará un determinado patrón que provocará una conducta en un determinado momento, conformando así un nuevo aprendizaje y forma de desempeñarse en el medio que se le presente. (p. 41)

Por ende, la coordinación viso-motriz abarca diferentes movimientos que se deben desarrollar con mucha precisión, ya que a partir de este proceso los niños generan una nueva habilidad de coordinar la visión con el tacto, de esta manera pueden desenvolverse en su

entorno se mejor manera, esto a su vez les ayuda a generar aprendizajes significativos a partir de sus experiencias diarias.

4.1.5.1.5. El desplazamiento. Se define al desplazamiento como la destreza básica más importante, por ser la base y el sustento de la mayoría de las habilidades. Según Álvarez y Pazos (2019), “A través de los movimientos podrá mejorar y aumentar las posibilidades de desplazamiento, recorrer espacios cada vez más amplios y abrir, de esta forma, el ámbito de su experiencia” (p.6). Es la acción de movilizar el cuerpo de un lado a otro, por medio de este el niño toma contacto con lo que le rodea, explora y aprende, desarrolla capacidades como la percepción corporal, estructuración, espacio- temporal, equilibrio y coordinación.

4.1.5.1.6. Marcha. Hace referencia a una determinada forma de caminar poniendo en práctica ejercicios de coordinación, los cuales permitirán desarrollar técnicas de movimiento. Según Serrano et al. (2018), “La marcha es una estrategia de la coordinación que favorecer el desarrollo de habilidades físicas como la coordinación general, el equilibrio y la motricidad gruesa” (p.329).

La marcha es el desplazamiento que se produce al momento de alternar y hacer una sucesión con el apoyo de los dos pies sobre la superficie, demostrando así un control y coordinación en los movimientos ejecutados, donde se nota una armonía al momento de caminar, es habitual que mientras nos desplazamos también se presenta un balanceo coordinado de nuestros brazos.

4.1.5.1.7. Saltar. Es la actividad motriz que le permite al niño impulsarse desde una superficie hacia otra a través del desplazamiento por el aire, ya que al mover el cuerpo le permitirá al infante adquirir nociones básicas y desarrollar los procesos del pensamiento. Esta actividad beneficia la circulación sanguínea, el funcionamiento del corazón, oxigenación del cerebro y en sí toda la función corporal (Barreto, 2019).

4.1.5.1.8. Carrera. En la edad infantil la carrera favorece al movimiento general del cuerpo y la capacidad de desarrollar su coordinación, flexibilidad, rapidez y equilibrio, es decir produce resultados que favorecen a sus movimientos con seguridad, generando así una mínima pérdida de energía. Sin embargo, este proceso beneficiará en el ámbito educativo del niño permitiéndole así desarrollar sus habilidades motrices ya sea, en lo académico o profesional (M. Álvarez y J. Álvarez, 2019).

4.1.5.2 Dominio corporal estático. El dominio corporal estático, permite interiorizar el esquema corporal, para que el niño tenga control sobre su propio cuerpo cuando esté no está movimiento. Según A. Ramírez e I. Ramírez (2017):

La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño y niña realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general). Con la práctica de los movimientos mencionados en los apartados anteriores, se forja y profundiza poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su esquema corporal. (p.13)

Es la habilidad que permite al niño controlar así mismo el esquema corporal de su cuerpo con actividades donde se desarrolla movimientos segmentarios, uniéndolos armoniosamente y al mismo tiempo se integrará, la respiración, la relajación y el autocontrol, esto le ayudará adquirir una madurez necesaria del sistema nervioso.

4.1.5.2.1. Tonicidad muscular. Desde el punto de vista de Toledo et al. (2017), “La tonicidad muscular se refiere al tono muscular que posee el niño también el adulto, es decir la tensión que ejerce el músculo frente a estímulos e incluso al estado de relajación del cuerpo es de recordar que todos tenemos tono muscular” (p.34).

La tonicidad muscular es la energía potencial de un músculo cuando están relajados, además estos se contraen ligeramente, lo que limita su elasticidad y ofrece cierta resistencia al movimiento pasivo. Por lo tanto, el tono muscular está estrechamente relacionado con el sistema nervioso central y los nervios como son el sistema nervioso periférico.

4.1.5.2.2 Autocontrol. Se puede pensar en el autocontrol como la capacidad de anular o modificar las respuestas internas, incluidos los impulsos, pensamientos, emociones y comportamientos que existen en situaciones a corto plazo, para otros beneficios a largo plazo que pueden ajustarse a los estándares, valores o percepciones de relevancia humana, expectativas sociales, que para las personas son muy significativas (Villalobos et al., 2018).

4.1.5.2.3 Respiración. Es una función básica para la vida del ser humano, su función es asimilar el oxígeno que se presenta en el aire siendo necesario para la nutrición de los tejidos y desprender el anhídrido carbónico que se produce por la eliminación de los mismos, ya que se caracteriza por ser repetitiva, automática e involuntaria (López y Céspedes, 2019).

4.1.5.2.4 Relajación. Se considera a la relajación como la disminución voluntaria que se presenta en la tonicidad muscular, donde el niño ejecuta a conciencia técnicas que le permitirán reducir el estrés y mantener la calma. Se pueden ejecutar técnicas que impliquen una relajación que permitirá dividir una sola parte del cuerpo, ya que ayudan a disminuir la tensión muscular, la presión arterial y el ritmo cardíaco (Guerra et al., 2021).

Los beneficios de practicar ejercicios de relajación son los siguientes:

- Disminución del estrés.
- Favorece un nivel de concentración armonioso.
- Mejora la calidad de aprendizaje y la autoconfianza.
- Ayuda a vencer la timidez en los niños.
- Produce un sueño armonioso y sensible.
- Aumento las defensas inmunológicas.
- Oxigena el cerebro y es la conciencia que tenemos de nuestro propio cuerpo de la situación y relación entre los diferentes segmentos que lo componen y de cómo el sujeto lo va percibiendo a lo largo de su vida y mejora la circulación sanguínea (Quituzaca y León, 2015).

La relajación es la forma en que podemos experimentar la libertad de vivir un profundo descanso, al mismo tiempo nos ayuda a conseguir la calma, bajar la presión arterial, reducir el estrés y controlar el dolor del cuerpo. La relajación infantil tiene muchos beneficios para todos los menores, siempre que se practique con regularidad ejercicios de respiración profunda.

4.1.5.2.5 Esquema Corporal. Se puede definir al esquema corporal como la capacidad que presenta cada ser humano cuando adquiere y emplea movimientos para realizar sus funciones en relación al medio en el que se desenvuelven, generando así una adquisición lenta y paulatina que se va desarrollando desde antes del nacimiento y se incrementa, desde el tercer año de vida y luego continúa este reforzando su progreso. Son representaciones abstractas de cómo las personas perciben sus cuerpos en el espacio, colocándolos en un amplio compromiso propioceptivo, el conocimiento inmediato y continuo de nuestro cuerpo está en reposo o movimiento, sobre sus diferentes partes y todo lo relacionado con el espacio y los objetos que nos rodean (Camacho y Alvis, 2017).

4.1.5.2.6 Lateralidad. La lateralidad, es el predominio funcional de las áreas de nuestro cuerpo como son los ojos, manos y pies. Mediante esta área el niño desarrollará sus nociones de derecha a izquierda, tomando como referencia su propio cuerpo ya que, le permitirá fortalecer la ubicación en la que se encuentra, además es muy importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y no forzada con una buena estimulación desarrollando ejercicios psicomotores (Valbuena, 2019).

Desde la perspectiva de otro autor expresa lo siguiente en cuanto a la relación de la lateralidad. Según Rosales et al. (2017):

La lateralidad es una de las conductas neuromotrices que se encuentra estrechamente ligada a la maduración del sistema nervioso, es una psico función regida por el cerebro. Es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra que permite la adquisición progresiva de tres tipos de relaciones en cuanto a nociones: patrón homolateral, cruzado y en espejo. (p.115)

La lateralidad forma parte de las conductas neuromotoras que se encuentra estrechamente relacionadas con la maduración del sistema nervioso, es una psico función del cerebro. Es la preferencia debido al uso más frecuente y de una mitad lateral del cuerpo sobre lo que permite progresiva tres tipos de relaciones en cuanto a nociones: patrón homolateral, cruzado y en espejo.

4.1.5.2.7 Locomoción. La locomoción es la capacidad de trasladarnos de un lugar a otro realizando varios desplazamientos motores, implica una variedad de movimientos que el ser humano desarrolla en el espacio que le rodea, ya sea escalando, caminando, corriendo, gateando, propulsándose, brincando, nadando, arrastrándose, entre otras (Biancardi et al., 2020).

4.1.6. Desarrollo motriz de los niños

Los niños presentan muchos cambios durante los primeros cinco años de vida, ya que requieren de una total atención hasta lograr su autonomía, con el pasar del tiempo van desarrollándose y experimentan cambios donde se incrementa su masa corporal y su estatura aumenta. Según Gonzales (2016):

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

La mejor etapa del niño comienza desde los 0 a 6 años de vida, durante este periodo el infante tiene sus primeras experiencias, las mismas que serán significativas para ir evolucionando en su desarrollo físico, emocional, intelectual y cognitivo, además ayuda a forjar nuevos conocimientos que perduraran en el transcurso de su formación personal.

Yunga et al. (2021) manifiestan la importancia de desarrollar habilidades motrices en los niños de 5 a 6 años:

- Orientación espacial
- Dominancia lateral
- Muestra mayor coordinación y control en sus movimientos corporales.
- Conserva el equilibrio sobre las puntas de los pies varios minutos.
- Salta a la pata coja, alternando uno y otro pie
- Coordinación dinámica (saltar en un pie, mantener el equilibrio, caminar punta talón de un extremo a otro)
- Expresivo manual (imita movimientos con las manos)
- Tiene una mejor coordinación (logra que los brazos, las piernas y el cuerpo trabajen juntos)
- Brinca, salta y patina con buen equilibrio
- Mantiene el equilibrio en un solo pie y con los ojos cerrados. (p.41)

Los niños generalmente progresan de una etapa de desarrollo a la siguiente en una secuencia natural y predecible, tanto en su memoria como en desarrollo físico, están en una edad donde se vuelven mas inquietos, y despiertan su interés en actividades activas, es por ello que casi siempre se encuentran jugando, saltando, corriendo, brincando, en sí, están de un lado a otro, si un niño se muestra callado, tímido, y muestra poco interés por relacionarse o realizar los mismos juegos que los demás, es porque tienen algún problema, ya sea cognitivo, físico, personal, social o familiar.

4.2 Juegos tradicionales

4.2.1. Definición

Son actividades que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes, dónde cooperará en el desarrollo de las habilidades y las capacidades motoras del niño, para así poder promover el juego activo y participativo. “Los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exquisitos, recreativos aplicables para todas las edades sin discriminación de género” (Torres y Sailema, 2018, p. 28). Asimismo, ha permitido analizar y poner en práctica estos juegos, donde se encuentra una amplia gama de actividades lúdicas que se practican en nuestro diario vivir, estos juegos se los pone en práctica de una región a otra dándole valor a su cultura y al desarrollo educativo.

En la actualidad los juegos tradicionales son propios de sus regiones, así mismo son socializados y guiados por la función desde el origen en que se desarrollan estos juegos para proteger la cultura que se presenta en este grupo social, practicar y transmitirlos por generaciones, estas actividades permiten a los niños aprender más sobre las raíces culturales de su región, contribuyendo así a la cultura de un país (Ortiz et al., 2018).

Al considerar al juego tradicional como una actividad lúdica que se transmite de generación en generación, cuyo objetivo primordial es conservar costumbres de los pueblos a través de actividades que permitan ocio y la sana diversión en el niño. Burgués (2021) define a los juegos tradicionales como:

Aquellos pueblos que los conocemos desde siempre que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia son prácticas que a vivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones. De este modo son juegos tradicionales aquellos que han participado de un proceso de transmisión y que han tenido continuidad durante un determinado periodo histórico. (p.31)

Los juegos tradicionales, se han convertido en un elemento esencial en nuestra sociedad para recuperar estas actividades recreativas, ancestrales, ya que es considerada como una manifestación de independencia que colabora con el desarrollo de las habilidades y destrezas motoras al promover el juego activo y participativo en los niños y niñas.

Al hablar de juegos tradicionales hace referencia a aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen conservándose, pasando así de generación en generación. Desde el punto de vista Márquez y Carbonero (2016). “Especifica que viene arrastrado a lo largo del tiempo, dándose a conocer de generación en generación. Generalmente se derivan del quehacer diario y se han extendido gracias a la difusión oral y jugada”. (p. 13)

Ante lo expuesto por los autores antes mencionados, resulta necesario decir que los juegos tradicionales son actividades que los adultos creaban para divertirse y pasar el tiempo en actividades recreativas, ellos no contaban con dispositivos electrónicos como ahora, es por ello que la mejor manera de distraerse era creando juegos con algunos elementos que encontraban a su alrededor, por lo general los utilizaban personas que provenían del campo, estos elementos eran fáciles de encontrar, y esto a su vez les permitía despertar su imaginación y darles un enfoque innovador y lúdico.

4.2.2. Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos forman parte esencial en la vida del ser humano, ya que se consideran como algo esencial que ha ido evolucionando con el pasar del tiempo, permitiendo que el niño pueda expresar sus sentimientos, emociones y experimentar nuevas sensaciones para su desarrollo íntegro. De acuerdo con Crisanchó (2020):

Los juegos tradicionales, permiten que se conozcan las tradiciones y cosmovisiones de estas comunidades, evidenciando la importancia de los juegos tradicionales como una alternativa pedagógica que aportan los mismos estudiantes, y en el que las docentes podemos hacer distintos acercamientos, reconociendo todo aquello que nos aportan desde sus vivencias, y como estos se pueden adaptar a los contextos en los que nos encontremos, de esta manera, si implementáramos metodologías investigativas como docentes, que tengan como objetivo conocer aún más las culturas, podríamos hacer mejores aportes a la etnoeducación, apropiándonos de las alternativas, como el juego tradicional, para la transmisión de saberes como lo hacen estas comunidades a sus infancias. (p.45)

La importancia de los juegos tradicionales como alternativas pedagógicas en el proceso de aprendizaje de los niños, pueden tomar diferentes enfoques. Partiendo desde sus experiencias, adaptando las diversas actividades en relación al entorno, la misma que tiene

como finalidad conocer más sobre la cultura y poder contribuir de mejor manera la educación nacional, brindando así nuevas alternativas para que las comunidades tengan conocimiento de los juegos tradicionales, costumbres, tradiciones, entre otras, ya sea dentro o fuera de las aulas, esto permitirá afianzar un aprendizaje y una apreciación por la historia y la cultura de las diferentes etnias que se encuentran distribuidas en diferentes partes del país.

Por medio de los mismos tenemos la posibilidad de transmitir a los chicos propiedades, valores, maneras de vida, tradiciones de diferentes regiones, como otros puntos de los mismos, ejemplificando, qué juego se jugaba en definida zona y de qué forma. Tenemos la posibilidad de aprender y enseñar las diversas versiones que tiene un mismo juego de acuerdo con la cultura y la zona en la que se juega (Enríquez et al., 2021, p. 1341).

Los tiempos han ido evolucionando, sin embargo, la importancia de estas actividades sigue siendo la misma, ya que estos transmiten un valor sentimental y significativo hacia la historia de cómo ha ido evolucionando los juegos con la cultura en la que se encuentran inmersos.

Los juegos tradicionales son de vital importancia por ser un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz), ello supone de un equilibrio en las personas haciéndolas más felices y más social, viendo como posibilidad utilizarlas en un dialogo entre todos los involucrados de su entorno (Gómez et al., 2018, p. 13).

Los juegos tradicionales son fundamentales ya que son un factor que potencia el desarrollo global del niño: cognitivo, afectivo, social y motriz, logrando así un equilibrio en las personas para que puedan desenvolverse en su entorno permitiendo al niño ser un ente más activo y social.

4.2.3. Beneficios de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tienen como propósito estimular el aprendizaje de los niños ya que, con ello se busca el bienestar social y emocional, además, tiene como finalidad mejorar el nivel del desarrollo psicomotor, estos a su vez permitirán potenciar su creatividad, razonamiento, convivencia grupal en las instituciones educativas de forma pedagógica para

salvar las tradiciones y culturas locales que han existido durante muchos años y continúan hasta el día de hoy.

Tomado de Ontaneda (2021) algunos de los beneficios de la motricidad gruesa son los siguientes:

- Desarrollan la socialización de los integrantes.
- Favorecen la comunicación.
- Experimenta la solidaridad entre compañeros de juego.
- Toma conciencia de que ganar o perder no tiene relevancia en sí, si no que divertirse jugando.
- El niño crea y plantea estrategias para realizar el juego.
- Desarrolla su imaginación.
- Estimula la creatividad.
- Desarrolla criterios, pensamientos, valores, actitudes que van más allá del propio juego.
- Mejorar las relaciones en el aula e incluso con las familias y su entorno sociocultural. (p. 24:25)

Los juegos tradicionales aportan muchos beneficios al ejecutarlos, permitiendo al niño descubrir el valor que estos tienen al momento de desarrollarlos, generando así lazos de amistad, además estos impulsan retos que les permitirá esforzarse venciendo dificultades. Por ende, se potenciarán destrezas, habilidades, conocimientos y la creatividad, que serán útiles para el desarrollo en distintas áreas que le ayudarán al niño a socializar y generar confianza, compartiendo las mismas experiencias para mantener sus costumbres y tradiciones, ya que se están perdiendo por la tecnología.

Los juegos tradicionales benefician al niño a lo largo de la infancia, le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, desahogar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo. (Jiménez et al., 2022, p.175).

Los juegos tradicionales aportan un gran número de beneficios a los niños tanto a nivel físico como cognitivo, ya que le permite desarrollar su pensamiento, imaginación y curiosidad por querer descubrir cosas nuevas al aire libre, así mismo, estas aportan muchas

cualidades positivas en los niños sobre el entorno que les rodea. Además, los juegos permiten realizar movimientos, desahogarse, correr y crear vínculos afectivos con las personas que se encuentran a su alrededor, generando experiencias, momentos, recuerdos compartidos que se quedarán para siempre en nuestros recuerdos.

4.2.4. Características de los juegos tradicionales

Como ya es conocido cada juego presenta ciertas características que lo hacen diferente a los demás, sin ser la excepción los juegos tradicionales cuentan con aquellas que se detallan a continuación:

- Son historia y herencia cultural
- Pasan de generación en generación
- Son actividades libres
- Requiere de un espacio y un tiempo determinado
- No requiere de material costoso
- Son elementos integradores
- Tiene como fin principal que sus participantes se diviertan
- Son recursos educativos
- Su carácter es principalmente lúdico
- Sus reglas son de fácil asimilación (Muñoz y Martínez, 2020, p. 38).

Estas características permitirán diferenciar los juegos tradicionales de algún otro juego en común, donde su aplicación es más sencilla, ya que se los emplea por medio de elementos que se encuentran en el entorno, esto no quiere decir que se tornaran aburridos, por el contrario, estos se vuelven más interesantes a medida que va cambiando de juego.

4.2.5 Tipos de juegos tradicionales

Existe una variedad de juegos tradicionales con distintas funciones que sirven de entretenimiento a niños y adultos. A continuación, se presentarán algunos de ellos:

4.2.5.1. Juegos de indagación. A partir desde el nacimiento, los niños por naturaleza son indagadores, prácticos y aprenden a través de interacciones lúdicas con los demás y su entorno. El juego es un aspecto importante del desarrollo saludable de todos los niños. A

través del aprendizaje basado en el juego, los niños desarrollan y fomentan conocimientos y habilidades básicas (Galea, 2018).

Ejemplo: Balones saltarines, trasladar objetos con los pies, poner la cola al burro, baile del ula, palo encebado, la rueda, yeimy, ollas encantadas, gallinita ciega, encetar aros, rey manda, yoyo, macateta, escondidas.

4.2.5.2. Juegos de imitación. Se conceptualiza a la imitación, desde un enfoque individual que destaca su valor en el desarrollo cognitivo y simbólico del niño, donde se da entender que la imitación infantil está estrechamente vinculada con el desarrollo de las habilidades sociales y de la comunicación (Bordoni, 2018).

Ejemplo: El lobito, gato y el ratón, redes y pescados, ladrones y policías.

4.2.5.3. Juegos de persecución. Son actividades tradicionales muy populares entre los niños y las niñas, se los acogen con gran entusiasmo desde que los conocen y aprenden su funcionamiento, suelen desarrollarse en muchos patios de colegio o fiestas infantiles. Entre los diferentes juegos propuestos, algunos tienen subcategorías como juegos de correr, esconderse, saltar, lanzar, pasar el puente; juego de cuerdas saltar el elástico, saltos continuos, columpio; finalmente juegos de frecuencia atrapados en el tiempo (Extremera y Ruiz, 2018).

Los juegos tradicionales son aquellos que no se requieren del uso de instrumentos especializados, puesto que se pueden usar elementos comunes de la naturaleza o realizarlos a mano. En Ecuador, existe una serie de juegos, donde algunos son de nuestro país, mientras que otros han sido incorporados, a continuación, se dan a conocer los siguientes:

4.2.5.3.1. El gato y el ratón. Los niños forman un círculo, con las manos cogidas. Un niño estará dentro que simulará el papel de ratón, otro afuera que será el gato. Se inicia un dialogo con “el gato y el ratón”. Pregunta:

Gato: “ratón... ratón”

Ratón: “que quieres gato ladrón”

Gato: “comerte te quiero”

Ratón: “cómeme si me puedes”

Gato: estas gordito

Ratón: “hasta la punta de mi rabito”

Enseguida se da inicio al juego donde el gato tiene que coger al ratón. Mientras que los jugadores del círculo ayudan al ratón y molestan al gato levantando y bajando los brazos, para que el ratón pase y el gato no. El juego termina cuando el gato coge al ratón.

4.2.5.3.2. Baile del tomate. Se lo realiza en un espacio amplio en parejas, se entrega un tomate que será colocado en la unión de la frente para luego realizar un baile al ritmo de la música.

4.2.5.3.3. Las estatuas. Se pedirá a todos los participantes que se dispersen por diferentes lados mientras se pone música de fondo, cuando la música deje de sonar, los participantes deberán quedarse quietos y la persona que se mueva pierde.

4.2.5.3.4. El rey manda. Se pedirá a los niños que formen un círculo. Una persona tomara la voz de mando, y pedirá a los demás que le traiga tal cosa, por ejemplo: el rey manda que le traigan una media de color rojo, el primero en llegar con el objeto gana.

4.2.5.3.5. La gallina ciega. Se elige a un participante quien simulará ser la gallinita ciega. Con un pañuelo se le tapa los ojos. Los demás participantes formarán un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. El juego comienza cuando la gallinita pregunta: “¿Dónde estás?” los demás responden “Date tres vueltas y lo encontrarás” a la cuenta de uno, dos, tres. Todos los demás compañeros caminan a su alrededor y la gallinita tocándolo debe adivinar quién es y dar su nombre. Si adivina el nombre de la persona, le tocara hacer el papel de gallinita. Y así sucesivamente continúa el juego.

4.2.5.3.6. El lobito. Se inicia el juego formando un círculo mientras se cogen de las manos. Se elige a un niño para que realice el papel de lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán lo siguiente:

Juguemos en el bosque, hasta que el lobo este, si el lobo se levanta, entero nos comerá. ¿Ya estas lobito? El lobo responde. ¡Me estoy levantando de la cama! Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo siguen repitiendo lo mismo mientras el lobo contesta las preguntas que le van realizando. Hasta que llega el momento en que el lobo dice. Ya salgo para comérmelos a toditos. Los participantes del círculo salen corriendo mientras que el lobo cogerá al mayor número de participantes hasta que no quede ninguno.

4.2.5.3.7. Los ensacados. Todos los participantes se ubicarán sobre una línea trazada, cada uno introducirá sus piernas dentro de un costal. A la señal brindada se inicia la competencia, desplazándose hacia la meta fijada. Gana el que llega en primer lugar.

4.2.5.3.8. Escondidas. Se escoge una persona para que cuente hasta 10 con los ojos vendados o también puede ponerse contra la pared y cerrar los ojos. Una vez que empiece a contar la persona todos los demás integrantes deberán correr a un escondite con la finalidad de no ser visto tan pronto. Una vez que haya acabado de contar, dirá las siguientes palabras: listos o no, allá voy, y comenzará con la búsqueda, la persona que sea la última en encontrarla gana.

4.2.5.3.9. Baile de la silla. Dependiendo el grupo de personas se colocará el número de sillas intercalando el lado en el que se encuentra la silla una para un lado y la otra para el otro lado. Una vez que este todo, se procederá a colocar música para que los participantes bailen alrededor de las sillas. Mientras lo hacen, habrá un momento en que se detenga la música, y los participantes deberán correr a ganar una silla, el que no avance a ganar silla queda descalificado, y se procederá a sacar una silla. Así sucesivamente hasta que vea un ganador.

4.2.6. Estrategias para rescatar los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales con el paso del tiempo han ido perdido importancia, debido al desinterés que actualmente los niños, jóvenes y padres presentan ante estas actividades, pues prefieren hacer uso de dispositivos tecnológicos, donde la mayor parte de su tiempo la invierten en momentos de ocio en las redes sociales. Según Moyetones (2020) manifiesta algunas soluciones para rescatar los juegos tradicionales:

- Se invita a los padres, madres y representantes, a recordar su niñez y activar la creatividad, con plena conciencia de que deben dedicarle tiempo exclusivo a sus hijos.
- Propiciar juegos que permitan desarrollar lo positivo y disminuir lo negativo, de su conducta.
- Requiere una observación directa para determinar las habilidades y destrezas del niño y niña, lo que permitirá seleccionar el juego e involucrarse con el infante en el desarrollo del juego.

- Mantener en el hogar juegos didácticos, libros acordes al interés del infante y material para trabajos manuales (colores, hojas, plastilina, etc.)
- En los centros educativos implementar espacios donde se puedan realizar actividades como un momento lúdico de aprendizaje.
- Replantear variantes, que permita rescatar valores, costumbres y la sana recreación, en nuestra nueva generación.
- Implementar en el currículo actividades orientadas en los juegos tradicionales.
- Enseñar al infante diversos juegos o actividades recreativas, de práctica individual.
- Se disponga de 15 o 20 minutos para asignar tareas o retos de juego, que desarrolle durante su ausencia, lo que permitirá crea un hábito de juego en poco tiempo.
- Los educadores, padres y madres, deben generar nuevas estrategias de aprendizaje, así como activar la creatividad para estar a la par con el educando y lograr obtener su atención.
- Establecer los contenidos apropiados para la orientación de los juegos tradicionales.
- Incorporar estrategias entre juegos.
- A través de relatos dinámicos, se pueden recuperar los juegos tradicionales despertando así la curiosidad y el interés en los niños.

Hoy en día nos encontramos que los niños dejan totalmente de lado los juegos tradicionales, ya que se divierten ahora con las nuevas tecnologías hace que el niño olvide la práctica de los juegos tradicionales que han trascendido por varias generaciones. Además, estos juegos beneficiaran la actividad física, social, creativa e imaginativa lo que nos lleva a tomar decisiones con autonomía y firmeza, por lo que es importante entender el gusto, la participación e interés por la actividad física que se presenta al infante para lograr reforzar las habilidades socio afectivas y motrices en los niños con las personas que les rodean.

La sociedad ha tenido muchos cambios dónde los hábitos de vida ya no son como los de antes, ya que todo se ha vuelto más fácil gracias a los avances tecnológicos, nuestro trabajo como docentes es inculcar hábitos saludables desde pequeños, y la mejor manera de hacerlo es a través de los juegos tradicionales. Cuando jugamos con ellos, no solo beneficiamos su desarrollo físico, cognitivo y social, sino que también ayudamos a su crecimiento personal fortaleciendo los lazos afectivos y el vínculo entre padres e hijos. Según los autores Cancino et al. (2018) mencionan algunas de las estrategias para rescatar los juegos tradicionales:

- Favorecen el acercamiento entre generaciones.
- Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad.
- Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas.
- Requiere una observación directa para determinar las habilidades y destrezas del niño y niña, lo que permitirá seleccionar el juego.
- Tiempo para la elaboración del material a utilizar en su ejecución
- Creatividad, dinamismo e imaginación
- Involucrarse con el infante en el desarrollo del juego.
- Ayudan al niño a socializar y ganar confianza.
- Son ideales para conseguir que el niño disfrute pasando tiempo libre en la naturaleza.
- Impulsan la visión espacial o el equilibrio y mejoran la psicomotricidad.
- Logran presentaciones de proceso científico. Ej. búsqueda de juegos tradicionales de pueblos. (p. 75)

Con el transcurrir del tiempo se ha evidenciado que en la actualidad existe una escasa actividad física por parte de los niños y adolescentes, lo que genera que ellos olviden la práctica que conlleva a la realización de los juegos tradicionales, para ello se ha visto pertinente realizar estrategias que permitan generar un vínculo familiar, llevando así a un encuentro ameno con las personas que se encuentran en su entorno.

4.2.7. Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa

Los juegos tradicionales son una manera de fomentar las relaciones sociales manteniéndose activo, además, permitirá conocer el impacto que tienen estos juegos en el desarrollo de las habilidades del niño. Según Villarreal et al. (2020):

Motricidad gruesa y juegos tradicionales, se defiende como una alternativa pedagógica para los infantes, desde la cual se favorece el desarrollo de movimientos, mediante actividades pedagógicas planificada a ese fin en las cuales se debe lograr la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus capacidades, unido al desarrollo intelectual, afectivo y social desde el cual se favorece la relación con el entorno a nivel cognitivo (memoria, atención, concentración y creatividad) social y afectivo. (párr.2)

La motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños, está relacionado con todos los movimientos que se llevan a cabo de manera coordinada al momento en que el niño realiza movimientos pequeños y grandes, los cuales, son realmente considerables porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas, ya que, constituyen la base fundamental del progreso y para ello es primordial motivar el aprendizaje mediante juegos tradicionales.

Se considera que los juegos tradicionales son acciones momentáneas de regocijo, animación y algarabía, que pueden ser realizadas por cualquier ser humano de diferente edad, en particular los niños les permitirá desarrollar en si sus habilidades motrices al momento de poner en práctica los diferentes juegos. Ruiz, 2017 (citado por Huayllasco, 2021), manifiesta que: “actualmente los juegos tradicionales son ejecutados de generación en generación, alcanzando así el aumento del desarrollo de su esquema corporal de las diferentes características físicas como son: coordinación, flexibilidad, condiciones que ofrecen los juegos tradicionales” (p.2). En la actualidad los juegos tradicionales tienen un rol principal en el desarrollo de la motricidad gruesa, donde permitirá integrar diferentes habilidades como la coordinación, el equilibrio, la flexibilidad, entre otras, ya que potencian sus habilidades motoras y su capacidad física.

Hace varios años se ha estudiado la importancia que tienen los juegos tradicionales en el proceso educativo, siendo un elemento que permite romper las barreras educativas, donde la educación es más sistemática y no se potencian los espacios lúdicos. Como expresa Silva (2020):

Se manifiesta que los juegos tradicionales es una herramienta generadora de aprendizaje para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial. Por lo tanto, nos vemos en la necesidad de proponer juegos tradicionales que ayuden en el desarrollo de la expresión corporal para que los maestros, niños y niñas tengan una herramienta más de aplicación. (p.6)

Los juegos tradicionales facilitan el desarrollo de la motricidad gruesa, al permitir la estimulación de capacidades donde se desarrollará el equilibrio, coordinación, creatividad, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y habilidades socioemocionales entre pares y adultos. Además, estos juegos populares estimularan el desarrollo físico e intelectual de los niños donde estas habilidades motrices

se las puede observar desde la posición de alguna de las partes del cuerpo para efectuar desplazamientos, saltos, giros y maniobras que permitirá que el juego realice un papel importante en el desarrollo afectivo, intelectual y social.

Los juegos tradicionales contribuyen tanto al aprendizaje y al mejoramiento de la motricidad, ya que, estos juegos se definen en aspectos didácticos muy útiles en muchas ciencias, enfatizando la actividad física para la salud. Los conocimientos culturales adquiridos a través de los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, brindando resultados positivos para la formación individual del ser humano (Sailema et al., 2017).

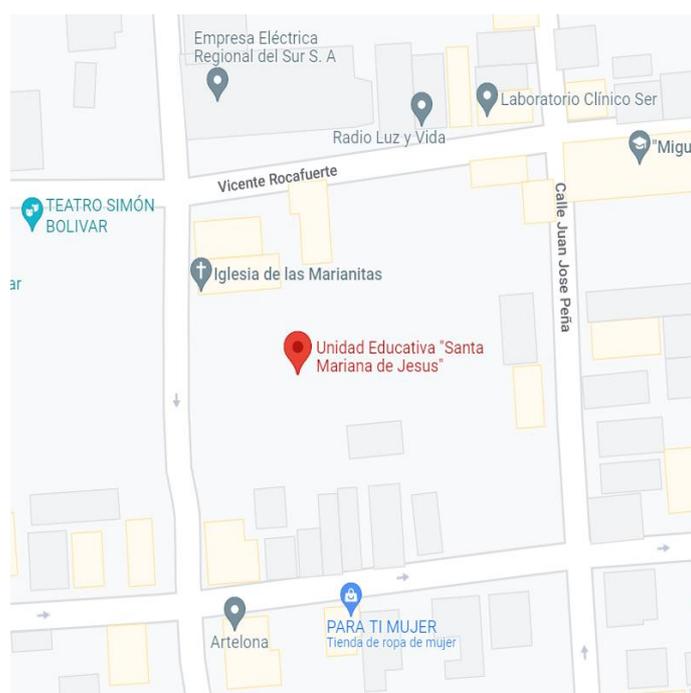
Los juegos tradicionales responden a las necesidades tanto de niños, jóvenes y adultos, ya que son implementados para un momento de esparcimiento, estos a su vez coadyuvan a despertar la imaginación y potenciar las distintas habilidades motoras del cuerpo, por otra parte, ayuda a mantener viva la identidad propia de nuestro país sin perder las costumbres y tradiciones que se han ido transmitiendo de generación en generación.

5. Metodología

El presente trabajo de investigación fue realizado en la ciudad de Loja, parroquia El Sagrario en la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”, dicha institución es particular y ofrece a la sociedad los niveles de Educación Inicial, Preparatoria, Educación General Básica y Bachillerato, en la modalidad presencial. Se encuentra ubicado en las calles Olmedo entre Rocafuerte y Miguel Riofrio.

Figura 1

Croquis de la intervención de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús



Nota. La figura muestra el mapa satelital de la ubicación de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús en Loja, Ecuador. Fuente: Google Maps: <https://www.google.com/maps/place/Unidad+Educativa+%22Santa+Mariana+de+Jesus%22/@-3.9985062,-79.2000821,18.82z/data=!4m5!3m4!1s0x91cb3800108b4403:0x60b38c088589a9cc!8m2!3d-3.9985672!4d-79.1997474?hl=es>

Se han utilizado diferentes tipos de materiales que han permitido desarrollar esta investigación de tipo tecnológico como: laptop, parlante, cámara de celular, impresora; bibliográficos como: artículos científicos, revistas web, libros utilizados para buscar información de las dos variables y didácticos dentro de los cuales se encuentran, cuerda, pinturas, cartulina, silicón, cinta, palo, botellas, cartón, moldes antifaces, cucharas, huevos de plástico, ollas de barro, ulas, balón, tiza, pañuelos, elástico, tomates y trompos que sirvieron para la ejecución de la propuesta alternativa.

El trabajo se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que se lo utilizó para investigar, analizar, interpretar y recolectar datos numéricos a fin de comprender de mejor manera el objeto de estudio y cumplir con los objetivos planteados inicialmente. Por otro lado, se alinearé en el diseño de investigación cuasi experimental, debido a que se manipuló deliberadamente la variable independiente para observar y analizar qué efectos produce en la variable dependiente y porque el grupo de estudio estaba conformado antes del experimento, por lo tanto, fue intacto y analizado a través de un pretest y un post test. Su alcance es de tipo descriptivo, porque presentó información obtenida de las dos variables, además de recolección y análisis de resultados.

Del mismo modo se hizo uso de los siguientes métodos, tales como: **Método inductivo**, este permitió extraer conceptos acordes al tema de investigación, comprender de mejor manera la relación que tiene el juego tradicional con la motricidad gruesa; **método deductivo**, sirvió para plantear los objetivos, las hipótesis, la organización del marco teórico del tema propuesto, a su vez permitió analizar, interpretar, comprender la realidad y la problemática a cerca de la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa; finalmente **método analítico – sintético**, estos estuvieron presentes al momento de describir y esquematizar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables acerca de la motricidad gruesa y los juegos tradicionales, así mismo, aportó a la adecuada interpretación de los resultados obtenidos a través del instrumento de evaluación.

Para conocer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, se utilizará la Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Pre escolar de Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira, misma que evalúa los siguientes aspectos como: locomoción, equilibrio, coordinación de brazos, piernas y esquema corporal, por medio de 40 ítems, donde se evaluó las aptitudes psicomotrices del niño en un tiempo de 15 a 30 minutos, se la aplicó de manera individual. Además, esta escala de evaluación permitió obtener diferentes puntuaciones directas en cada uno de los niños para alcanzar un perfil psicomotriz con tres niveles: A: Bueno, B: Normal, C: Bajo, esta escala es muy recomendada por su claridad, aplicabilidad y fácil utilización, este test se lo utilizó en dos momentos al inicio de la intervención y al final de la aplicación de la propuesta alternativa.

La población estuvo comprendida por 48 niños establecidos en dos paralelos y 2 docentes de preparatoria de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, de la cual se extrajo una muestra de 24 niños y una docente, tomando en cuenta el muestreo no probabilístico, ya que el grupo con el que se trabajó ya se encontraba establecido y cumple con las características y criterios requeridos en este muestreo.

6. Resultados

6.1. Aplicación del Pretest de EPP (Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Pre escolar de Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira)

Con el objetivo de diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años, se aplicó la escala de evaluación de psicomotricidad en preescolar a 24 niños en un tiempo de 15 a 30 minutos, enfocada a ocho destrezas de motricidad gruesa, durante una semana empezando el día 02 de mayo del 2022 en el horario de 09:00 a 11:00 de la mañana, cuyos resultados se detallan en la tabla 1.

Tabla 1

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años

Aspectos del Desarrollo Psicomotor	Bueno		Normal		Bajo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Locomoción	1	4	13	54	10	42	24	100
Posiciones	7	29	10	42	7	29	24	100
Equilibrio	-	-	4	17	20	83	24	100
Coordinación de piernas	3	13	11	46	10	42	24	100
Coordinación de brazos	-	-	14	58	10	42	24	100
Coordinación de manos	-	-	14	58	10	42	24	100
Esquema corporal en sí mismo	3	13	7	29	14	58	24	100
Esquema corporal en otros	4	17	10	42	10	42	24	100
Media	2	9	10	43	11	47	24	100

Nota En la siguiente tabla muestra los datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.

En base a los datos expuestos en la tabla 1, muestra que el 9% de los niños se encuentra en un nivel bueno, 43% se encuentra en un nivel normal, mientras que el 47% se encuentra en un nivel bajo.

Como se puede evidenciar en los resultados anteriormente expuestos, la mayoría de los niños presentan dificultades en los aspectos de locomoción, posiciones, equilibrio,

coordinación de piernas y conocimiento del esquema corporal, reflejando dificultades para caminar hacia atrás, caminar de puntillas, caminar en línea recta sobre una cinta, mantenerse en cuclillas, mantenerse sobre el pie derecho sin ayuda, mantenerse sobre el pie izquierdo sin ayuda, mantenerse con los dos pies sobre la tabla, andar sobre la tabla alternando dos pasos, andar sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado, mantener en un pie con los ojos cerrados por 10 min, saltar desde una altura de 60 cm, saltar más de 10 veces con ritmo, saltar avanzando 10 veces o más, saltar hacia atrás 5 veces o más sin caer, mostrar su mano derecha cuando se le pide, mostrar su mano izquierda, tocar su pierna derecha con su mano derecha, tocar su rodilla derecha con su mano izquierda, señalar la mano derecha, señalar el pie izquierdo.

Donde se ve reflejado una escasa estimulación de la motricidad gruesa, siendo pertinente ejecutar ejercicios que le permitan adquirir mayor dominio motor grueso, tal como menciona Encalada (2018) el desarrollo de la motricidad gruesa es parte del progreso evolutivo del niño, ya que a través del crecimiento físico el niño aprende a controlar su cuerpo y adquiere fuerza, agilidad y velocidad para realizar movimientos, al no ser desarrollados de forma oportuna la fuerza, la coordinación, lateralidad y equilibrio, presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, el limitado uso de actividades motrices por parte de los maestros y poco uso de materiales didácticos para actividades en la motricidad gruesa.

6.2. Ejecución de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades “La magia de los juegos tradicionales”

Con el objetivo de diseñar y ejecutar una propuesta alternativa para mejorar la motricidad gruesa por medio de los juegos tradicionales. Se llevo a cabo una guía de actividades (ver anexo 2), misma que fue evaluada mediante indicadores. A continuación, se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 2*Indicadores aplicados de la guía de actividades*

N°	Indicadores de evaluación	Escala							
		Logrado		En proceso		Iniciado		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Domina movimientos coordinados de extremidades superiores e inferiores	16	67	5	21	3	13	24	100
2	Controla movimientos superiores e inferiores, para realizar desplazamientos manteniendo el equilibrio	19	79	2	8	3	13	24	100
3	Realiza desplazamientos coordinados saltando en uno y dos pies en la figura establecida	17	71	2	8	5	21	24	100
4	Realiza movimientos con su cuerpo para intentar quitar la cola a sus compañeros	20	83	4	17	-	-	24	100
5	Coordina movimientos con velocidad que permitan esquivar el balón lanzado en diferentes direcciones	10	42	14	58	-	-	24	100
6	Controla movimientos de arriba abajo utilizando extremidades superiores e inferiores del cuerpo	18	75	2	8	4	17	24	100
7	Realiza movimientos y desplazamientos al ritmo de la música, utilizando las extremidades superiores e inferiores	17	71	4	17	3	13	24	100
8	Coordina el baile conjuntamente con tu compañero manteniendo la coordinación entre ambos cuerpos sin dejar caer el tomate	4	17	20	83	-	-	24	100
9	Controla movimientos del cuerpo al ritmo de la música, utilizando las extremidades superiores e inferiores	17	71	7	29	-	-	24	100
10	Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música	17	71	7	29	-	-	24	100

N°	Indicadores de evaluación	Escala							
		Logrado		En proceso		Iniciado		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
11	Coordina movimientos utilizando sus extremidades superiores e inferiores manteniendo el equilibrio	18	75	5	21	1	4	24	100
12	Práctica diferentes ritmos	15	63	6	25	3	13	24	100
13	Domina el equilibrio al caminar sobre los zancos	12	50	8	33	4	17	24	100
14	Traslada objetos de un lugar a otro sin dejar caer el ula, manteniendo el equilibrio	9	38	10	42	5	21	24	100
15	Realiza movimientos conjuntos entre compañeros para caminar en una misma dirección manteniendo el equilibrio	6	25	10	42	8	33	24	100
16	Coordina el equilibrio del cuerpo al correr siguiendo una dirección al ritmo de los demás	5	21	19	79	-	-	24	100
17	Controla los movimientos del cuerpo a partir de sonidos	15	63	2	8	7	29	24	100
18	Domina su orientación espacial a través de las indicaciones que son emitidas por parte de sus compañeros	22	92	2	8	-	-	24	100
19	Realiza diferentes movimientos corporales haciendo uso de su orientación espacial	15	63	5	21	4	17	24	100
20	Realiza movimientos coordinados en desplazamientos largos	11	46	9	38	4	17	24	100
21	Coordina movimientos de extremidades inferiores manteniendo el equilibrio	12	50	8	33	4	17	24	100
22	Crea estrategias de movimiento con la finalidad de no ser alcanzado rápidamente	18	75	6	25	-	-	24	100
23	Efectúa movimientos dinámicos – espaciales a partir de la señal establecida	10	42	7	29	7	29	24	100
24	Corre en espacios abiertos manteniendo el equilibrio y coordinación con el fin de no ser atrapados	17	71	7	29	-	-	24	100
25	Coordina el equilibrio del cuerpo al correr sin ser atrapados	14	58	10	42	-	-	24	100

N°	Indicadores de evaluación	Escala							
		Logrado		En proceso		Iniciado		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
26	Controla su cuerpo realizando diferentes movimientos estratégicos al desplazarse por diferentes lugares	19	79	5	21	-	-	24	100
27	Realiza saltos con dos pies a diferentes alturas manteniendo el equilibrio de su cuerpo	15	63	5	21	4	17	24	100
28	Controla los saltos con los pies juntos en un saquillo hasta llegar a la meta	6	25	16	67	2	8	24	100
29	Realiza saltos coordinados sin perder el equilibrio en dos pies	20	83	2	8	2	8	24	100
30	Realiza movimientos coordinados de las extremidades superiores para lanzar objetos con precisión	12	50	5	21	7	29	24	100
31	Coordina movimientos del cuerpo para armar la torre de tapillas	5	21	19	79	-	-	24	100
32	Coordina movimientos temporo - espaciales con objetos que se encuentren alrededor, escuchando con atención las ordenes emitidas por el capitán	15	63	9	38	-	-	24	100
33	Domina movimientos coordinados de las extremidades superiores de forma sincronizada	5	21	17	71	2	8	24	100
34	Coordina movimientos de ojo y mano	15	63	5	21	4	17	24	100
35	Realiza lanzamientos con la pelota utilizando las extremidades superiores del cuerpo	18	75	4	17	2	8	24	100
36	Mantiene la coordinación y la fuerza en sus brazos y pies al escalar	1	4	13	54	10	42	24	100
37	Traslada diferentes objetos con los pies de derecha a izquierda	5	21	15	63	4	17	24	100
38	Coordina movimientos utilizando sus extremidades superiores e inferiores	17	71	7	29	-	-	24	100
39	Realiza movimientos coordinados a partir de la señal brindada	16	67	5	21	3	13	24	100
40	Coordina movimientos de extremidades superiores e inferiores al ritmo de la música	15	63	4	17	5	21	24	100
Promedio		13	56	8	33	3	11	24	100

Nota. En la siguiente tabla muestra los datos obtenidos de la aplicación de la guía de actividades a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.

Dando cumplimiento con el objetivo, se diseñó 40 actividades en base a los juegos tradicionales, mismos que se los planificó tomando en cuenta a la motricidad gruesa en preparatoria, tales como: desplazamiento, ritmo, equilibrio, lateralidad, carrera, saltar y coordinación de piernas.

En la tabla 2, se muestra que el 56% de los niños han logrado cumplir con todos los componentes que se desarrollan dentro de la motricidad gruesa, mientras que el 33% se encuentra en el indicador en proceso y finalmente el 11% se encuentra en un nivel iniciado.

Como se evidencia en los resultados anteriormente expuestos, la mayoría de los niños han mejorado durante la aplicación de estas actividades tradicionales, estas se comprueban en la coordinación, ritmos, trasladar diferentes objetos, correr y crear estrategias con movimientos que le permita fortalecer la tonicidad muscular, con ejercicios como lanzar, esquivar, bailar y golpear. Demostrando que los juegos tradicionales estimulan la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años, así como menciona Gómez et al. (2018) los juegos tradicionales son fundamentales ya que son un factor que potencia el desarrollo global del niño: cognitivo, afectivo, social y motriz, logrando así un equilibrio en las personas para que puedan desenvolverse en su entorno. No obstante, existe un grupo de niños que representa el 44% que se encuentran en los indicadores “en proceso” e “iniciado” ya que de acuerdo a la observación durante la aplicación de la propuesta alternativa no lograron alcanzar el indicador obtenido ya que, algunos de los niños se frustraban al no poder realizar la actividad, lo que ocasionó que no querían seguir desarrollándola, además tenían temor de realizar actividades que nunca habían conocido, inquietos, existían conflictos entre compañeros, tensiones, peleas y exclusión.

6.3. Resultados de la aplicación de la evaluación final

Con el objetivo de valorar la eficacia de los juegos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años. Se aplicó la Escalada de Evaluación de Psicomotricidad en Preescolar de Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira, a 24 niños se presentan los resultados obtenidos antes y después de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades “La magia de los juegos tradicionales”. A continuación, en la tabla 3 se detalla los datos obtenidos.

Tabla 3

Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar de Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira a los niños de 5 a 6 años

Aspectos del Desarrollo Psicomotor	Pre test						Post test					
	Bueno		Normal		Bajo		Bueno		Normal		Bajo	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Locomoción	1	4	13	54	10	42	11	46	13	54	-	-
Posiciones	7	29	10	42	7	29	9	38	10	42	5	21
Equilibrio	-	-	4	17	20	83	8	33	10	42	6	25
Coordinación de piernas	3	13	11	46	10	42	6	25	13	54	5	21
Coordinación de brazos	-	-	14	58	10	42	10	42	11	46	3	13
Coordinación de manos	-	-	14	58	10	42	9	38	10	42	5	21
Esquema corporal en sí mismo	3	13	7	29	14	58	11	46	10	42	3	13
Esquema corporal en otros	4	17	10	42	10	42	10	42	10	42	4	17
Media	2	9	10	43	11	47	9	39	11	45	4	16

Nota. En la siguiente tabla muestra los datos obtenidos de la aplicación del Pre test y Post Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.

Como se refleja en la tabla 3, se determinó que, con la ejecución de la propuesta “La magia de los juegos tradicionales”, basada en este tipo de juegos, se obtuvieron resultados favorables, reduciendo el nivel bajo del 47 % al 16 % y se elevó el nivel bueno del 9% al 39% en promedio general, demostrando con ello que los niños mejoraron sus habilidades psicomotoras.

En tal sentido, Silva (2020) manifiesta que es fundamental implementar los juegos tradicionales, ya que, facilitan el desarrollo de la motricidad gruesa al permitir la estimulación de capacidades donde se desarrollará el equilibrio, coordinación, creatividad, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y habilidades socioemocionales entre pares y adultos. Además, estos juegos populares estimularan el desarrollo físico e intelectual de los niños donde estas habilidades motrices se las puede observar desde la posición de algunas partes del cuerpo para efectuar desplazamientos, saltos, giros y maniobras que permitirá que el juego realice un papel importante en el desarrollo afectivo, intelectual y social del niño.

7. Discusión

La presente investigación estuvo enfocada en determinar la incidencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022. Por otra parte, se utilizaron los métodos inductivo - deductivo y método analítico- sintético. Además, se aplicó el pre test y post test por medio de un instrumento para dar cumplimiento al objetivo mediante la escala de evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar de Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira.

Para lo cual se realizó una comparación de los datos del pre y post test obteniendo los siguientes resultados con la ejecución de la propuesta la magia de los juegos tradicionales, que estimula las aptitudes psicomotrices, evitando que se presenten problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa, puesto que más de la mitad de niños presentaron dificultad para realizar los ejercicios propuestos por el test en los aspectos de: locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas y esquema corporal en sí mismo. Se obtuvieron resultados favorables, reduciendo el nivel bajo del 47 % al 16 % y se elevó el nivel bueno del 9 % al 39 %, en promedio general, demostrando con ello que los niños mejoraron sus habilidades psicomotoras y que la guía fue eficaz.

Contrastando con Veintimilla (2016) en su estudio: El empleo de juegos tradicionales para potenciar la motricidad gruesa de niñas y niños de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa municipal Héroes del Cenepa de la ciudad de Loja, periodo 2014-2015. Al iniciar el proceso de investigación, se determinó que el 16% de los menores contaban con un nivel bajo en su motricidad gruesa; resultado que se redujo a un 0% luego de practicar los juegos tradicionales, logrando de esta manera que los pequeños desarrollen un nivel normal en su motricidad gruesa.

Otro estudio propuesto por Narváez (2020) en su estudio: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, en el periodo académico 2019-2020. Con la ejecución de la propuesta el mundo mágico de los niños, basada en juegos tradicionales, se obtuvieron resultados favorables, reduciendo el nivel bajo del 31 % al 11 % y se elevó el nivel alto del 9% al 45%, concluyendo que los juegos tradicionales fortalecen las habilidades motoras.

Los resultados del estudio son similares a la investigación realizada por Cedeño (2021) en su estudio: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica “Graciela Felipa Atarihuana” en el período 2019-2020. Los resultados arrojados en el pre test reflejaron que el 81% de niños presentaban dificultades en sus habilidades psicomotrices, luego de la aplicación de la propuesta se mejoró a un 97% de investigados obtuvieron un nivel alto significativo, donde los juegos tradicionales ayudan a mejorar la motricidad gruesa, fortaleciendo las destrezas motoras en los niños de Preparatoria.

De acuerdo a Valentin (2020) en su estudio: Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis - Huánuco, 2019. Lo que se deduce que la mayoría de infantes obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47.03% dominan la motricidad gruesa lo que les permitirá fortalecer desde la primera infancia a fin de no tener problemas en los aprendizajes futuros.

Finalmente, la integración de juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa a temprana edad, además de ser innovador, permite que estas prácticas que se están perdiendo, vuelvan a tomar importancia en la vida de los niños y con más sentido, ya que el juego permite desenvolver el aspecto emocional de los infantes, se debe destacar que no se alcanzó un cien por ciento de eficacia con la guía por situaciones de falta de atención y concentración de los niños y por cuestión tiempo, por otro lado, algunas limitaciones que se presentaron fueron que algunos de los niños se frustraban al no poder realizar la actividad lo que ocasionó que no querían seguir desarrollándola, además tenían temor de realizar actividades que nunca habían conocido, inquietos, existían conflictos entre compañeros, tensiones, peleas y exclusión.

8. Conclusiones

- Al diagnosticar a los niños mediante el pre test de escala valorativa en psicomotricidad en Preparatoria, se logró evidenciar que los infantes se encuentran en un nivel bajo, presentando dificultades en sus habilidades motrices como locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas y conocimiento del esquema corporal en sí mismo.
- En base a los resultados se diseñó y ejecutó la propuesta alternativa basada en los juegos tradicionales, con la finalidad que los niños mejoren su motricidad gruesa en las actividades que tenían dificultad.
- Se valoró como la propuesta alternativa contribuyo al mejoramiento de la motricidad gruesa mediante juegos tradicionales en los niños de 5 a 6 años, a través de la aplicación del post test, cuyos resultados reflejaron su efectividad ayudando a estimular y reforzar su coordinación, equilibrio y el esquema corporal en los niños.

9. Recomendaciones

- Los docentes deben realizar evaluaciones que permitan descubrir el estado del desarrollo motor en los niños, permitiéndole así preparar estrategias lúdicas para fortalecer su equilibrio, esquema corporal y coordinación.
- Se deben aplicar estrategias innovadoras que fortalezcan el aprendizaje de una manera significativa, principalmente realizando ejercicios de equilibrio, ritmo, coordinación y actividades motrices gruesas, a través de los juegos tradicionales como: rondas, cantos, trasladar objetos con los pies, poner la cola al burro, baile del ula, palo encebado, la rueda, yeimy, ollas encantadas, gallinita ciega, encestar aros, rey manda, macateta, escondidas, saltar el elástico, saltos continuos, columpio o saltar la cuerda.
- Se sugiere a la institución educativa implementar estrategias basadas en juegos tradicionales, ya que a través de ellas se ha evidenciado notoriamente un mejor resultado en el desempeño de las capacidades que están relacionados a la motricidad gruesa que un niño debe desarrollar desde temprana edad.

10. Bibliografía

- Álvarez, M. y Álvarez Justel, J. (2019). La educación para la carrera en infantil y primaria. *Revista De Orientación Educativa*, 30(58), 8-34. <http://www.roe.cl/index.php/roe/article/view/33>
- Álvarez, Y. A. y Pazos Couto, J. (2019). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Scielo*, 46, 1-16. <https://www.redalyc.org/journal/298/29863344016/>
- Barragán, M. F., Rengifo Tapia, A. G. y Herrera Yugcha, L. A. (2017). El desarrollo de destrezas y habilidades en la motricidad gruesa en niños y niñas de 24 a 36 meses. *Polo del Conocimiento*, 2(6), 731-754. https://redib.org/Record/oai_articulo2285808-el-desarrollo-de-destrezas-y-habilidades-en-la-motricidad-gruesa-en-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-de-24-a-36-meses
- Barreto, J. (2019). Dificultad para saltar cuando hay un espejo delante. *Revista Portuguesa de Educação Artística*, 9(2), 51-60. https://redib.org/Record/oai_articulo2715850-da-dificuldade-de-saltar-quando-um-espelho-est%C3%A1-pela-frente
- Biancardi, C. M., Bona, R. y Lagos Hausheer, L. (2020). Locomoción humana: modelos y variables biomecánicas. *Revista de ciencias del ejercicio y la salud*, 18(2), 1 - 30. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1659-44362020000200168&script=sci_abstract&tlng=es
- Bordoni, M. (2018). La imitación reconsiderada: Su función social en la infancia temprana. *Scielo*, 35(1), 119-136. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-70272018000100006
- Burgués, P. L. (2021). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Editorial INDE.
- Calceto-Garavito, L., Garzón, S., Bonilla, J. y Cala-Martínez, D. (2019). Relación del Estado Nutricional con el Desarrollo Cognitivo y Psicomotor de los Niños en la Primera Infancia. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 28(2). http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-

[25812019000200050#:~:text=Una%20adecuada%20nutrici%C3%B3n%20y%20actividad,un%20problema%20de%20salud%20que](#)

Camacho, D. F. y Alvis Gomez, K. (2017). Influencia del esquema corporal en el rendimiento deportivo. *Revista Médicas UIS*, 30(2).
https://redib.org/Record/oai_articulo1253002-influencia-del-esquema-corporal-en-el-rendimiento-deportivo

Cedeño, B. (2021). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica “Graciela Felipa Atarihuana” en el período 2019-2020*. [Tesis previa a la obtención de Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación]. Archivo digital.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23760>

Cancino, P., Reyes, C. y González, E. (2018). Rescate de los juegos tradicionales para el empleo del tiempo libre. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 15(48), 67-78.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/154>

Cristancho, A. M. (2020). La importancia de los juegos tradicionales en las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas afrodescendientes e indígenas de América Latina. *UNIMINUTO*, 71.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/11876/1/T.EDI_SantistebanAna_2020.pdf

Enríquez, G. A., Salazar Churaco, C., Andraden Naranjo, D. y Tapia Pazmiño, J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Revista Dialnet*, 6(9), 1332-1348. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094518>

Encalada, R. E. (2018). *El rol de la familia y su incidencia en el desarrollo motriz de niños de 3 a 4 años con retraso en el desarrollo físico motor en el centro de educación inicial Clara Wither Ferretti de la ciudad de Guayaquil del año lectivo 2017-2018*. [Tesis de maestría, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. Archivo digital. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3293/1/TM-ULVR-0140.pdf>

- Extremera, A. B. y Ruiz Montero, P. (2018). Valor educativo y cultural de los juegos deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *acción motriz* (16), 19-26. [file:///C:/Users/Usuario%20iTC/Downloads/Dialnet-ValorEducativoYCulturalDeLosJuegosdeportesPopulare-6324704%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario%20iTC/Downloads/Dialnet-ValorEducativoYCulturalDeLosJuegosdeportesPopulare-6324704%20(1).pdf)
- Galea, S. (2018). La indagación a través del juego. *Organización del Bachillerato Internacional*, 3-12. <https://www.ibo.org/contentassets/117bf04eac9f45eda7d6b7afaf671ba0/inquiry-through-play-supporting-pyp-parents-es.pdf>
- Garófano, V. V., Cano Guirado, L., Chacón Cuberos, R., Padial Ruz, R. y Martínez Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista digital de educación física*(47), 89-105. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6038088>
- Gómez, N. B., Pabón, D. G., Maldonado, V. M., Zurita, I. P., Sánchez, M. B., Gómez, N. B. y Mancilla, O. O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Revista Cultura, Educación y sociedad*, 9(3), 775-782. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2180>
- Gonzales, M. N. (2016). Marcadores del desarrollo infantil, enfoque Neuropsicopedagógico. *Fides Et Ratio- - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 12(12), 81-99. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2016000200006&script=sci_abstract
- Guerra, F. S., Tárraga Marcos, M., Madrona Marcos, F., Romero de Ávila, M. y Tárraga López, P. (2021). Uso de técnicas alternativas o de relajación como terapia al dolor crónico. *Revista Journal*, 5(10), 1308-1321. <https://revistas.proeditio.com/jonnpr/article/view/4063/5059>
- Gonzaga, S. A. (2018). *La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos (CNH) "San José" de la ciudad de Loja, período lectivo 2017-2018*. [Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación]. Archivo digital.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>

Hernández, E. J. y Zárate Murillo, J. (2019). *Guía didáctica para el desarrollo de destrezas motoras y cognitivas que intervienen en los procesos de iniciación deportiva en niños y niñas entre los 4 y 8 años de edad*. [Título de Licenciatura en Ciencias del Deporte con Énfasis en Rendimiento Deportivo]. Archivo digital. <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/17196/Tesis%209792.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huayllasco, K. P. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar*. [Tesis para obtener el grado académico de: Doctora en educación]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57961/Pimentel_HK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jiménez, R., Ludeña, L. y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora"*, 5(9), 172-185. <https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>

Larrosa, A. (2016). *Coordinación y Ritmo*. <https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/coordinacion-y-ritmo-1533417.html>

León, C. E. (2022). Ritmo corporal y coordinación audiomotriz. *Revista Peruana De Educación*, 4(7), 10–22. <https://revistarepe.org/index.php/repe/article/view/834>

Luna, A. L., Vidal Linhares, R., Vasconcellos Costa e Silva, G. y Fernandes Filho, J. (2021). Antropometría, coordinación motora, dermatoglia y el proceso de alfabetización de los niños. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 1(11). <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/rccm/article/download/6472/6142/>

Márquez, J. M. y Carbonero Celi, C. (2016). *Juegos y deportes populares, autoctonos y tradicionales*. Editorial Wanceulen. <https://books.google.com.ec/books?id=eG50DQAAQBAJ&pg=PA14&dq=Juegos+y+deportes+populares,+autoctonos+y+tradicionales+marquez&hl=es&sa=X&ved=>

[2ahUKEwiF95avlLb4AhU8bzABHXtuAA8Q6AF6BAgJEA#v=onepage&q=Juegos%20y%20deportes%20populares%2C%20autoctonos%20y%20tr](https://www.researchgate.net/publication/348888888)

Moinelo, M. C., Morales de la Cruz, L., Gómez Pérez, R., Pulido Agüero, J., Torres Aguilar, M. y Francia González, T. (2019). Implementación de la estrategia interventiva para la recuperación funcional de la coordinación viso-motriz en la parálisis cerebral adulta. *Revista cubana de tecnología de la salud*, 10(3), 39-57. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=91635>

Montesdeoca, G. P. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial: Algunas consideraciones conceptuales*. Pacheco Montesdeoca, Rosario Guadalupe. <https://studylib.es/doc/5423136/psicomotricidad-en-educaci%C3%B3n-inicial>

Morán, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigación*, 1(3), 8-17. https://redib.org/Record/oai_articulo1949313-desarrollo-de-la-motricidad-en-etapa-infantil

Moyetones, O. (2020). Estrategias para recuperar juegos tradicionales infantiles. *Comunicación Educativa*. <https://sites.google.com/site/comunicacioneducativa/el-libro-vs-la-computadora>

Muñoz, J. F. y Martínez Sánchez, J. (2020). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística*. Wanceulen Educación. <https://www.amazon.es/tradicionales-herramienta-desarrollo-Competencia-Ling%C3%BC%C3%ADstica/dp/8418831510>

Narváez, C. (2020). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, en el periodo académico 2019-2020*. [Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación]. Archivo digital. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23643>

Ontaneda, B. d. (2021). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica "Graciela Felipa Atatihua" en el periodo 2019-2020*. [Tesis previa a la obtención de Grado

de Licenciada en Ciencias de la Educación]. Archivo digital.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23760>

Ortiz, H. V., Hernández De León, Y., Borrero Gutierrez, B. y Páez Borrero, L. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artísticas-cognitivas en estudiantes. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 443-448.
https://redib.org/Record/oai_articulo1809094-juegos-tradicionales-como-estrategia-para-desarrollar-competencias-art%C3%ADsticas-cognitivas-en-estudiantes

Quituzaca, C. d. y Leon Aguirre, C. (2015). *Técnicas de relajación psicofisiológicas. Beneficios de las técnicas de relajación:*
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21039/1/TESIS%20CLAUDI%20DEL%20CARMEN%20TOCTO%20QUITUIZACA.pdf>

Ramírez, A. K. y Ramírez, I. P. (2017). *Madurez Psicomotris en el desenvolvimiento de la motricidad fina.* Compas.
<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

Rivera, V. G., Pallarès Piquer, M., Chiva Bartoll, Ó. y Capella Peris, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de Investigación*, 16(1), 37-46.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-44492019000100037&script=sci_abstract&tlng=es

Rosales, J. J., González Escalante, Y. y Prado Lemus, E. (2017). Un enfoque teórico práctico contemporáneo de la lateralidad en edades tempranas y escolares. *Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 14(45), 113-127.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6210525.pdf>

Ruiz, J. A., Wanceulen Moreno, J. y Wanceulen Moreno, A. (2018). *200 Juegos y Ejercicios de Coordinación Dinámica General.* Wanceulen Editorial.
https://books.google.com.ec/books?id=z4WFDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=coordinacion&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Sailema, Á. A., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P., Navas Franco, L., Mallqui Quisintuña, V. y Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas.*, 36(2), 1-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci_arttext&tlng=pt
- Samaniego, C. V., Rivera Sosa, J., Ramos Jimenez, A., Cervantes Borunda, M., Lopez, J. y Hernandez Torres, R. (2018). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. *Edición impresa*(37), 793-801. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/67809/45790>
- Serrano, R. M., Olivares García, M. y González Alfaya, M. (2018). Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia. La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(34), 329-336. https://redib.org/Record/oai_articulo1546863-descubrir-el-mundo-con-el-cuerpo-en-la-infancia-la-importancia-de-los-materiales-en-la-psicomotricidad-infantil-discovering-world-through-body-childhood-importance-materials-child-psychomotricity
- Silva, B. M. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019.* [Maestría en Educación Inicial]. Archivo digital. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22970/1/T-UCE-MEI-VILEMA.pdf>
- Toledo, L. M., Mendieta Toledo, R. y Vargas Cevallos, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil* (Vol. 4). Editorial CIDE. <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>
- Torres, Á. S. y Sailema Torres, M. (2018). *Juegos Tradicionales y populares del Ecuador.* MEGAGRAF.

- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valbuena, L. P. (2019). ¿Hay relación entre la flexibilidad cognitiva y lateralidad (ser zurdo)? Una revisión sistemática. *Revista Centro Sur*, 4(1), 1- 17. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/384/3841574013/3841574013.pdf>
- Valles, G. Y. y Romero Castillo, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Demings*, 3(2), 1-14. https://redib.org/Record/oai_articulo2457147-fortalecimiento-de-la-motricidad-gruesa-en-espacios-cerrados
- Valentin, E. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, amarilis - huánuco, 2019*. [Título profesional de licenciado en educación básica]. Archivo digital. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2682>
- Veintimilla, A. (2016). *El empleo de juegos tradicionales para potenciar la motricidad gruesa de niñas y niños de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa municipal Héroes del Cenepa de la ciudad de Loja, periodo 2014-2015*. [Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación]. Archivo digital. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/11345>
- Villalobos, M. P., Cobo Rendón, R., Sáez, F. y Díaz Mujica, A. (2018). Revisión Sistemática de la Habilidad de Autocontrol del Estudiante y su Rendimiento Académico en la Vida Universitaria. *11(3)*, 49-62. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062018000300049&script=sci_arttext
- Villarreal, J. F., Abril Cruz, M. y Sandoval Jaramillo, M. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. *Revista: Caribeña de Ciencias Sociales*, s/p. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html>

Yunga, S. Y., Oña Rodríguez, P. J., Yépez Herrera, E. R., Guerrón Varela, E. R. y Padilla Álvarez, G. C. (2021). Las neurofunciones y su implicación en la iniciación a la lectoescritura en niños de 5 y 6 años. *Revista electrónica cooperación universidad sociedad*, 6(3), 37-44.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Recus/article/view/3757>

Zurita, V. H., Pérez Plata, L., Villafuerte Holguín, J. y Bone Cabeza, J. (2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as en Manta - Ecuador. *Deporvida*, 16(40), 14-30. https://redib.org/Record/oai_articulo3574453-los-juegos-recreativos-en-el-desarrollo-del-equilibrio-motriz-de-ni%C3%B1os-as-en-manta--ecuador

11. Anexos

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Of. Nro. 010-CEI-FEAC-UNL
Loja, 03 de mayo del 2022.

Sra. Lic.
Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.
DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Ciudad. -

ndo

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por el (a) docente designado (a) en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **titulado: : Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Marilana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, de la autoría de la alumna Srta. Daniela de los Angeles Quilli Granda, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarlo (a) **DIRECTOR (A)** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

ni c

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente
EN LOS TESOROS DE SABIDURIA
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA

Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal. Mg.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Recibido
03-05-2022
[Signature]

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Tel. 2545802-Loja Ecuador

Anexo 2. Guía de actividades



Universidad
Nacional
de Loja



Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, El Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

GUÍA DE ACTIVIDADES

“LA MAGIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES”



Autora

Daniela de los Angeles Quiñi Granda

LOJA-ECUADOR

2022



1. Presentación

El juego es un recurso inestimable para el desarrollo integral de los niños, por lo que los docentes deben conocer diferentes formas de orientar el juego tradicional para lograr potenciar su imaginación, creatividad y explorar el medio ambiente que les rodea, la presente guía de actividades está dirigida a los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús y tiene como fin desarrollar mediante la aplicación de los juegos tradicionales una serie de actividades diferentes, las cuales le permitirán mejorar su aprendizaje de una manera creativa e imaginativa, acrecentando su motricidad gruesa y potenciando sus habilidades como: sentarse, gatear, correr, brincar, lanzar una pelota, subir las escaleras, que serán útiles en la vida del niño.

Teniendo en cuenta que el juego tradicional es importante para el desarrollo del niño, porque responde a sus necesidades naturales de explorar, al mismo tiempo que se desarrollan destrezas físicas, emocionales, cognitivas y sociales; además, es un medio para progresar y mejorar las habilidades de los niños.

Tomando en cuenta a la motricidad gruesa como un área importante en el desarrollo infantil, que emplea movimientos complejos y coordinados de diferentes partes del cuerpo cuyos requisitos básicos se basan en el equilibrio, caminar, saltar y correr. La utilización de actividades será beneficiosa para los niños porque estimularán sus áreas motoras gruesas, y al combinarlas con otras actividades típicas de la infancia como el juego, les motivarán y les permitirán divertirse en su desempeño antes de abandonarlo, beneficiando así el proceso de aprendizaje.

Por todo lo antes indicado se trabajará la guía de actividades “La magia de los juegos tradicionales ” destinado al fortalecimiento del área motriz gruesa en niños de 5 y 6 años, donde se diseñará un total de cuarenta actividades que se ejecutará diariamente con una duración de cuarenta y cinco minutos las cuales le permitirán al niño desarrollar su aprendizaje mediante estas actividades dinámicas sobre la que se ha elaborado en su principal atractivo, ya que requieren la participación de los niños con el respectivo acompañamiento docente que asegure el desarrollo óptimo de los contenidos, las indicaciones claras y directrices sencillas crean un ambiente seguro donde los niños disfrutan con los diferentes juegos tradicionales mientras paralelamente fortalecen y estimulan sus habilidades motrices gruesas.

2. Evaluación

La evaluación se llevará a cabo a través de la aplicación de la escala valorativa donde el seguimiento individual se lo ejecutará a diario a cada niño a través de la aplicación de la guía de actividades. Al culminar las actividades se realizará la aplicación del Post – Test, para evidenciar si los niños lograron alcanzar los objetivos propuestos y si los juegos tradicionales son una herramienta lúdica que ayudará al desarrollo de la motricidad gruesa.

Aspectos a evaluar

- Realiza movimientos coordinados en desplazamientos largos
- Coordina movimientos de extremidades inferiores manteniendo el equilibrio
- Equilibrio y la concentración del cuerpo
- Controla los movimientos del cuerpo a partir de sonidos
- Traslada diferentes objetos con los pies de derecha a izquierda
- Salto con dos pies que fortalezcan el equilibrio de su cuerpo
- Coordina movimientos utilizando sus extremidades superiores e inferiores
- Realiza lanzamientos con la pelota utilizando las extremidades superiores del cuerpo
- Controla los saltos con los pies juntos en un saquillo hasta llegar a la meta
- Mantiene la coordinación y la fuerza en sus brazos y pies al escalar
- Coordinación de equilibrio y concentración al caminar en una misma dirección
- Equilibrio y coordinación viso motriz al caminar sobre zancos
- Saltos coordinados sin perder el equilibrio al en dos pies
- Realiza desplazamientos coordinados saltando en uno y dos pies en la figura establecida
- Coordina y controla movimientos del cuerpo específicamente de manos y pies al caminar
- Realiza movimientos de coordinación viso - motriz
- Domina su orientación espacial a través de las indicaciones que son emitidas por parte de sus compañeros
- Mantener coordinación entre ambos cuerpos sin dejar caer el tomate

3. Desarrollo de actividades

Actividad N°1

Corre que te atrapo



Nota. La imagen muestra a niños jugando al lobo. Fuente: Google. (2017). <https://www.vivirdiario.com/1/2/beneficios-del-juego-lobo-estas-ahi/>

Objetivo: Ejecutar movimientos coordinados en desplazamientos largos

Tipo de juego infantil: Juego de imitación

Materiales

- Prendas de vestir (antifaz de lobo, chompa, pantalón, sombrero)
- Parlante

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de “la mane” (ver anexo 1), luego formarán un círculo mientras se toman de las manos los niños a continuación, se elige a un niño para que realice el papel de lobo y los demás participantes dando vueltas repetirán lo siguiente:



Juguemos en el bosque

hasta que el lobo este

juguemos en el bosque,

hasta que el lobo este

si el lobo se levanta

entero nos comerá.

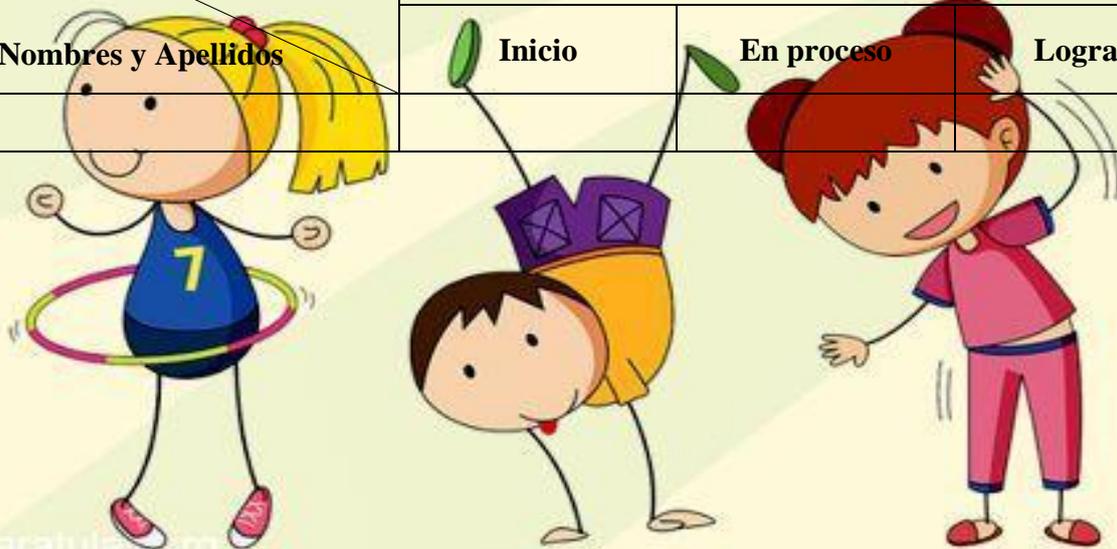
¿Ya estás lobito?

El lobo responde. ¡Me estoy levantando de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego, mientras va simulando el lobito que se va vistiendo, los participantes del círculo siguen repitiendo lo mismo mientras el lobo contesta las preguntas que le van realizando. Hasta que llega el momento en que el lobo dice: ya salgo para comérmelos a todos, los participantes del círculo salen corriendo mientras que el lobo correrá para atrapar al mayor número de participantes hasta que no quede ninguno. Para finalizar se pedirá a todos los participantes que se reúnan para realizar ejercicios de estiramiento.



Indicador de evaluación	Realiza movimientos coordinados en desplazamientos largos		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°2

Corrilones



Nota. La imagen muestra a niños jugando el juego de las topadas.
Fuente: Rodríguez (2020). <https://apps.microsoft.com/store/detail/nosotrosjugamosjuegos/9NBLGGH4R9KB?hl+=es-ve&gl=VE>

Objetivo: Coordinar movimientos de extremidades inferiores manteniendo el equilibrio.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

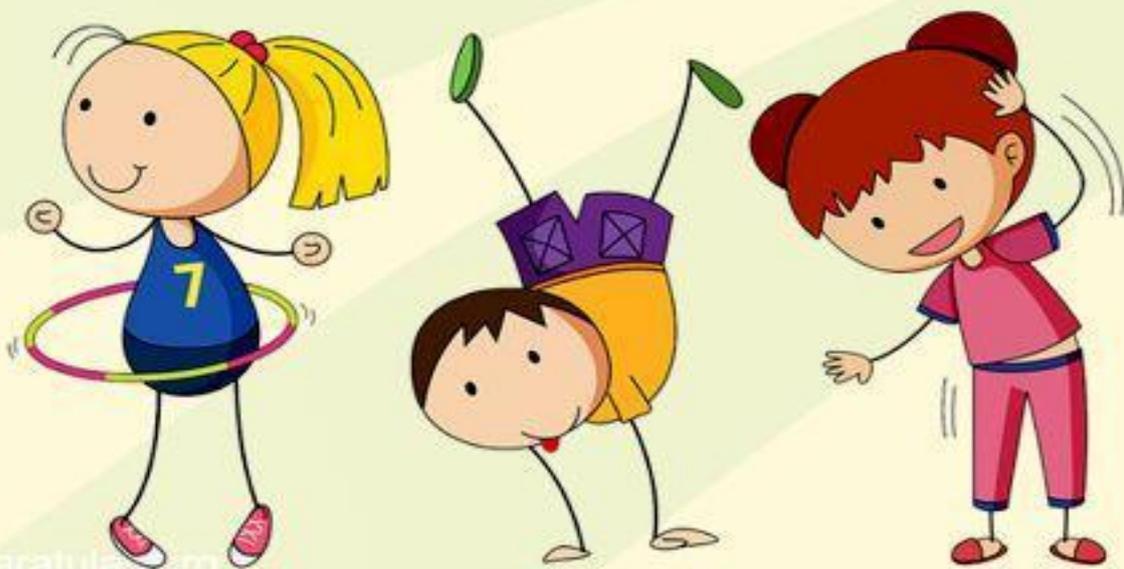
- Grabadora
- Silbato

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica donde se realizarán movimientos corporales a continuación, se seleccionará un coordinador por el grupo para que dirija el juego, se determinará el número de participantes para establecer la actividad.



La actividad consiste en perseguir a los participantes hasta toparlos a todos, donde se deberá incentivar a todos para que realicen diferentes movimientos con la finalidad de no dejarse capturar muy rápido. Para finalizar se realizará con los participantes “el baile del sapito belinda” (ver anexo 2).

Indicador de evaluación	Coordina movimientos de extremidades inferiores manteniendo el equilibrio		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°3

Mis piecitos juguetones



Nota. La imagen muestra a niños reunidos jugando a pasar objetos en forma circular. Fuente: Pascual. (2021).
<https://juegosdetiempolibre.org/juegos/00724-mi-silla/>

Objetivo: Trasladar diferentes objetos con los pies de derecha a izquierda

Tipo de juego infantil: Juego indagación

Materiales

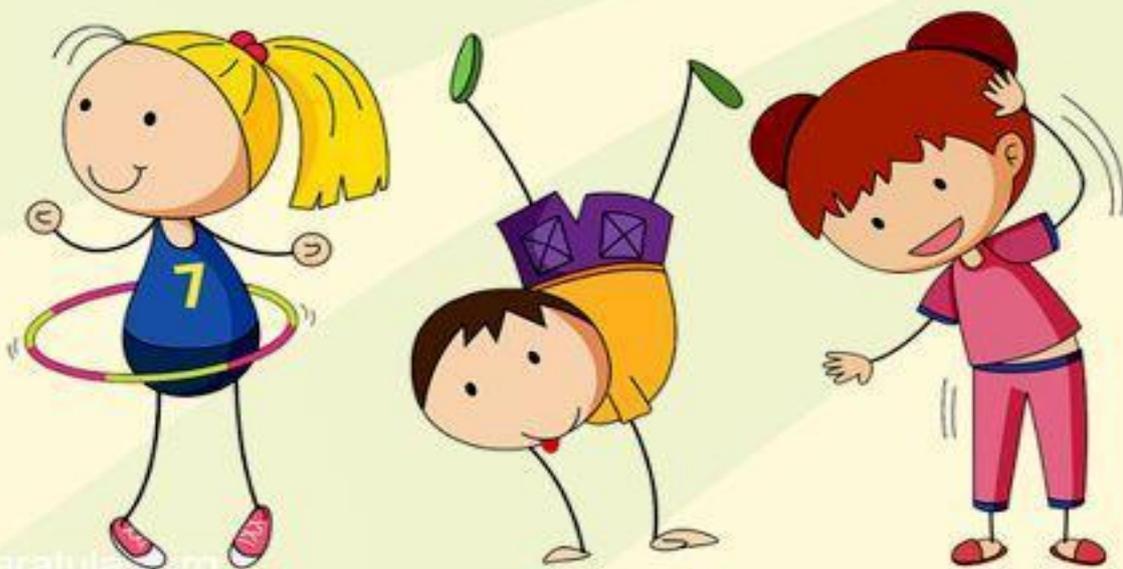
- Canastas
- Balones pequeños
- Varios objetos (peluche, balón, chompa, globo)
- Sillas



Procedimiento: Se iniciará con un saludo y se les pedirá a los niños que se recuesten en el piso, luego cerrarán sus ojos y se les pedirá que levanten sus piernas e imaginen que suben al cielo en bicicleta de manera que realicen el movimiento de pedalear. Luego se les pedirá a los niños que formen un círculo con las sillas donde deberán sentarse en ellas y luego se les entregará una canasta con balones pequeños que irán pasando de derecha a izquierda, utilizando solamente sus pies.

A continuación, se pedirá a los niños que se recuesten formando un círculo al ritmo de la canción las sortijas, que será modificada y se la cantará así, la sortija de mis pies, de mis pies ya pasó, donde tendrán que pasar diferentes objetos hacia su compañero desde la derecha hacia la izquierda, utilizando sus pies. Para finalizar se pedirá a los niños que se relajen y realicen ejercicios de estiramiento.

Indicador de evaluación	Traslada diferentes objetos con los pies de derecha a izquierda		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°4

Brinqui – brincolin



Nota. La imagen muestra a niños saltando el elástico. Fuente: Aliexpress. (s/f).
<https://m.es.aliexpress.com/i/4001264630151.html>

Objetivo: Realizar saltos con dos pies a diferentes alturas manteniendo el equilibrio de su cuerpo.

Tipo de juego infantil: Juego persecución

Materiales

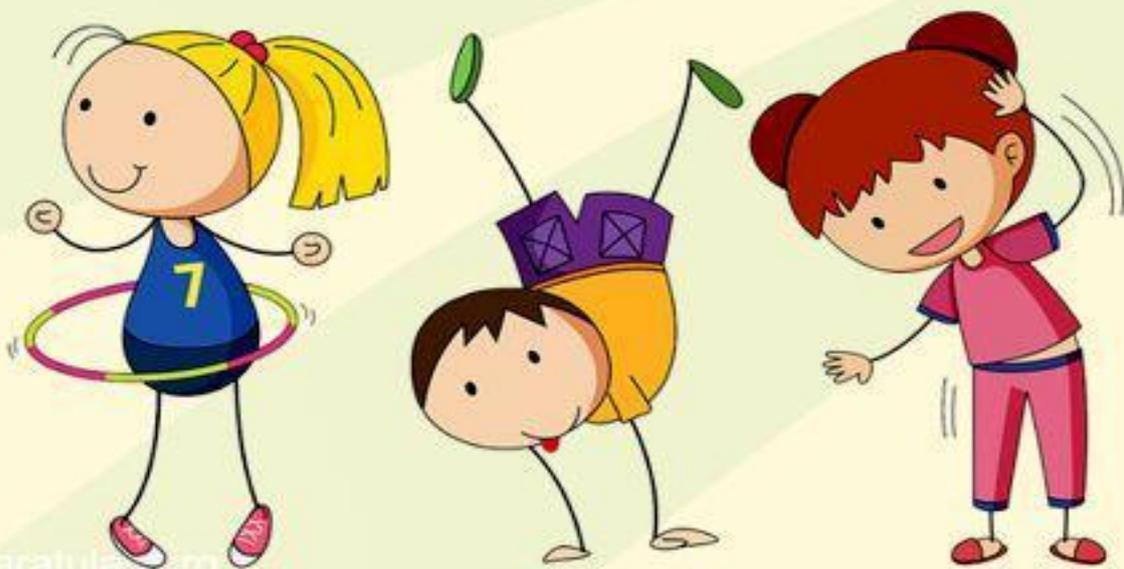
- Elástico
- Tijera
- Parlante
- Botella



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de la botella la cual consiste en que se colocará una botella en el centro se procederá a girar y la parte del pico que apunte a la persona debe realizar una penitencia como: bailar, cantar, decir una adivinanza, entre otras. Culminada la dinámica se procederá a formar grupos de 4 integrantes, después se entregará el material para que cada grupo amarre el elástico con la finalidad de que este no se suelte, continuando con la actividad explicaremos cómo se va a saltar el elástico.

Para esto se necesitará un elástico de una longitud de tres metros aproximadamente, luego se les pedirá a dos participantes colocarse el elástico uno a cada extremo con sus piernas abiertas, es así donde otros participantes irán saltando unidos sus dos pies, de lado a lado, dentro y fuera del elástico. Conforme vayan subiendo de niveles se irá subiendo el elástico a: media pantorrilla, rodilla, cintura, cuello y la cabeza. Para finalizar se les pedirá a los participantes realizar el baile de la patita lulu.

Indicador de evaluación	Realiza saltos con dos pies a diferentes alturas manteniendo el equilibrio de su cuerpo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°5

Jaladitas corporales



Nota. La imagen muestra a niños jugando a halar la cuerda. Fuente: Yusufdemirci. (2020). <https://sp.depositphotos.com/vector-images/personer-som-spelar-dragkamp.html?qview=188552692>

Objetivo: Coordinar movimientos utilizando sus extremidades superiores e inferiores.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

- Cuerda
- Banderín
- Silbato

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica del teléfono dañado, consiste que se formarán dos grupos que se deberán colocar en una línea recta con cada participante, luego una voz mando procederá a mandar el mensaje al primer participante de su derecha, así sucesivamente este deberá hacer con el siguiente hasta que llegue al último participante y este diga el mensaje que fue dicho al inicio. El equipo que diga bien la frase gana.



Nos trasladamos al patio donde se explicará en qué consiste la actividad, se formarán dos grupos y en la mitad de la soga se colocará el banderín que será la señal, se trazará una línea en dirección del banderín, los equipos deberán halar lo más fuerte posible para lograr, ganarle al otro equipo, el equipo que logre derrotar al equipo contrario gana. Para finalizar se realizará ejercicios de salto coordinando piernas.

Indicador de evaluación	Coordina movimientos utilizando sus extremidades superiores e inferiores		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°6

Balones saltarines



Nota. La imagen muestra a niños jugando a pasar el balón lanzándolo con la tela. Fuente: Rivera. (2019). <https://maestradeinicial.com/sesiones/movimientos-con-telas-y-globos/>

Objetivo: Realizar lanzamientos con la pelota utilizando las extremidades superiores del cuerpo.

Tipo de juego infantil: Juego de indagación

Materiales

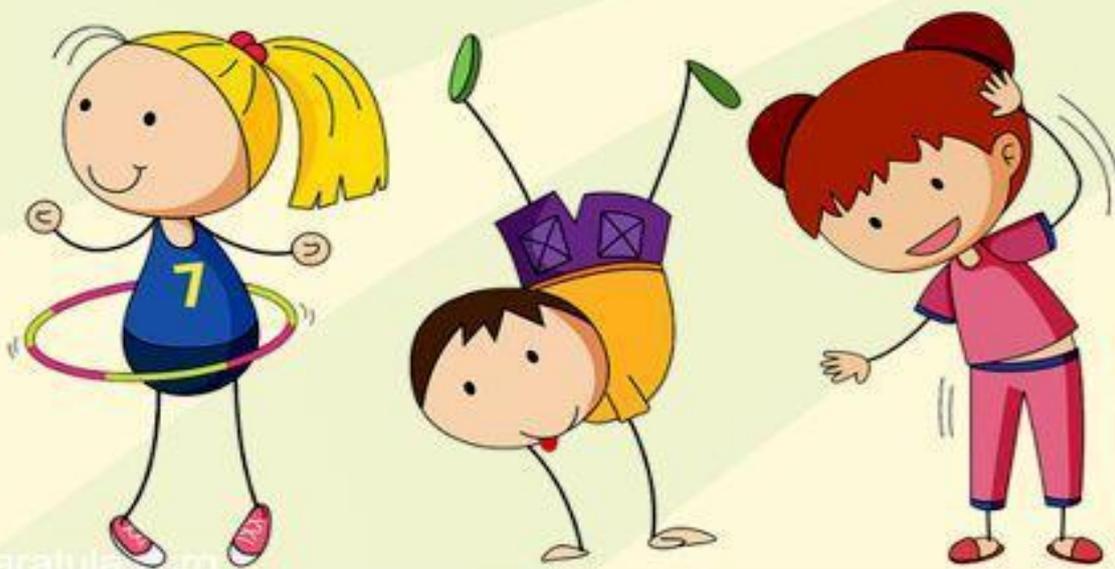
- Tela
- Balón
- Silbato

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se comenzará realizando ejercicios de calentamiento. A continuación, se procederá animando la clase con la dinámica del balón jugueteón, consiste en que se debe lanzar el balón a su compañero y recibirlo de la misma manera de tal forma que se vaya reforzando la coordinación en sus brazos y manos.



Se formarán en dos grupos que serán Grupo A y Grupo B, se colocarán en parejas sosteniendo la tela uno a cada lado, luego deben lanzar el balón a los compañeros de su derecha, sin dejarlo caer, el equipo que pase 4 veces el balón sin hacerlo caer gana. Para finalizar se realizará las preguntas de cómo les pareció la actividad a realizar.

Indicador de evaluación	Realiza lanzamientos con la pelota utilizando las extremidades superiores del cuerpo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°7

El burrito adivinador



Nota. La imagen muestra a niños jugando a ponerle la cola al burro. Fuente: Vecteezy. (2022). <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/295842-ponle-la-cola-al-burro>

Objetivo: Controlar los movimientos del cuerpo a partir de sonidos.

Tipo de juego infantil: Juego de indagación

Materiales

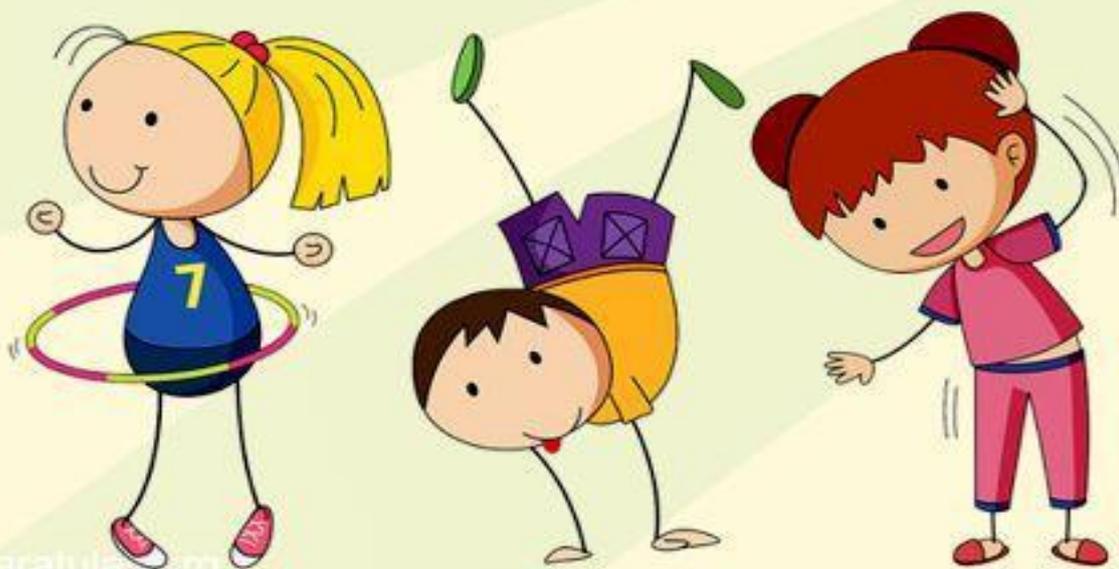
- Papel
- Cinta adhesiva
- Pinturas
- Venda o pañuelo

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se entregará una imagen de un burrito sin cola que deberán pintar, una vez que esté coloreado, a continuación se procederá a pintar la colita de su burrito colocando un pedazo de cinta, luego procederemos a indicar en qué consiste la actividad, primero se debe pegar en la pared al burrito, cada participante deberá quedarse con



la colita de su burrito, luego se procederá a vendarle los ojos y entregarle la colita de su burrito con cinta adhesiva, mientras el jugador intenta colocarle la colita al burrito, los otros jugadores o espectadores pueden ayudarle dándole indicaciones sobre cómo debe colocar la colita. Para finalizar se realizará ejercicios de relajación.

Indicador de evaluación	Controla los movimientos del cuerpo a partir de sonidos		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°8

Cintitas de colores



Nota. La imagen muestra a niña jugando el juego de las cintas. Fuente: Sant. (2013).
<https://crecerenfamilia.wordpress.com/2013/06/12/juegos-tradicionales/>

Objetivo: Dominar movimientos coordinados de extremidades superiores e inferiores.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

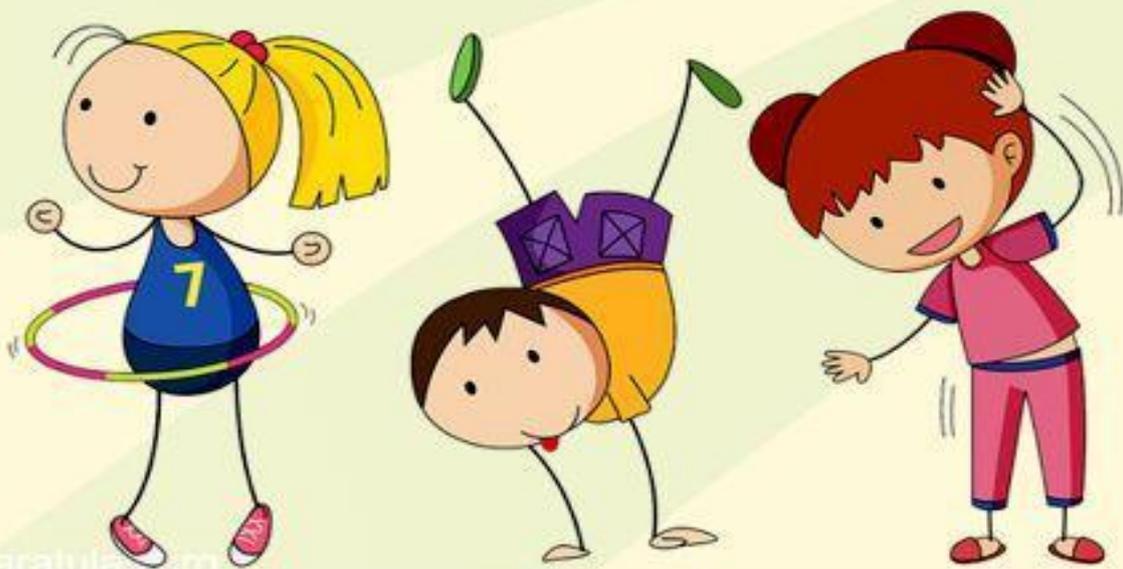
- Cuerda
- Cintas de colores
- Palillos
- Parlante

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica evita la serpiente, consiste en que dos jugadores llevan la cuerda simulando que es la "serpiente", donde se agita la cuerda con rápidos movimientos y los niños intentan brincar sin pisarla y si alguno la pisa pierde automáticamente el juego.



Una vez culminada la dinámica se procederá a dar las indicaciones de la actividad, para lo cual se asignará la línea de salida colocando así la cuerda con las cintas a una distancia moderada, los participantes a la cuenta de tres deberán salir corriendo hacia la cuerda con cintas e insertar su palito con una de las cintas que contendrá su argollita, una vez que el niño logre ensartar una argolla con su palillo deberá jalar la cinta mientras corre, así se irá realizando sucesivamente el relevo, gana el participante que más cintas haya logrado tomar. Para finalizar se realizará una bailoterapia.

Indicador de evaluación	Domina movimientos coordinados de extremidades superiores e inferiores		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°9

Saquitos saltarines



Nota. La imagen muestra a niños jugando a los encostalados. Fuente: Nestlé. (s/f). <https://www.nestle.com.ec/es/csv/iniciativas%20-globales/nestle-por-ni%C3%B1os%20masaludables/juego%20de%20los%20ensacados>

Objetivo: Controlar los saltos con los pies juntos en un saquillo hasta llegar a la meta.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

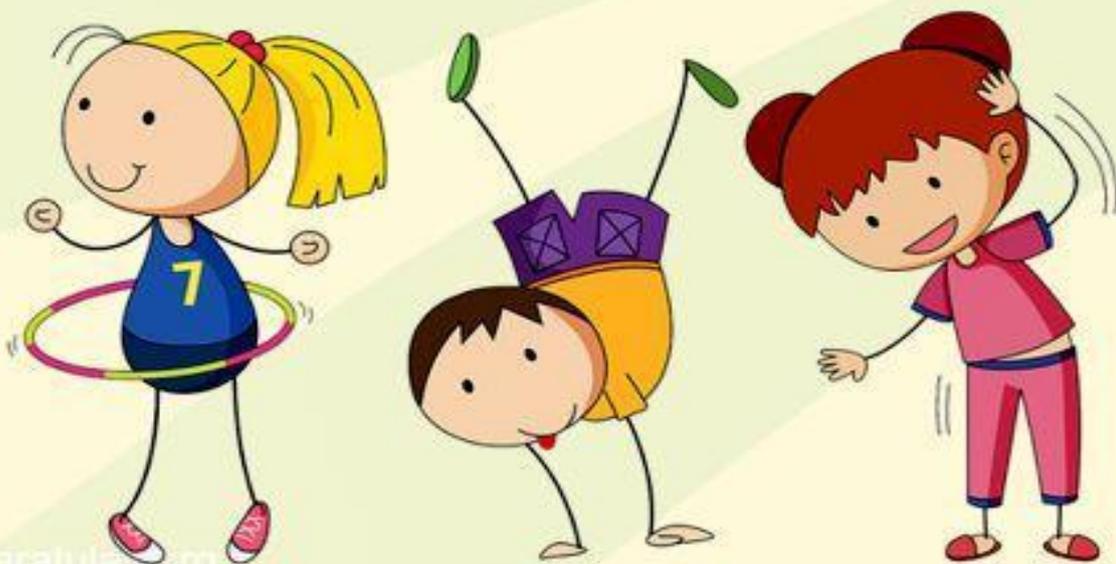
- Saquillos
- Silbato
- Dulces (colombina)
- Láminas de salida y meta



www.caratula.org

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá animar la clase, con calentamientos y estiramientos. Luego se explicará cómo se va a realizar el juego, se seleccionará a los participantes por grupos con su respectivo saquillo. Seleccionar mínimo cuatro jugadores por carrera para lo cual deberá ver el mismo número de saquillos. El saquillo debe cubrir hasta la cintura de cada uno de los jugadores, luego se deberá ubicar el espacio de la línea de partida y la línea de llegada, mientras una persona deberá colocarse en la línea de meta para saber quién ganó. Para finalizar se realizan ejercicios de respiración, colocando sus manos en el estómago donde sentirán como su estómago se hincha y se deshincha.

Indicador de evaluación	Controla los saltos con los pies juntos en un saquillo hasta llegar a la meta		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°10

Carrera de equilibrio



Nota. La imagen muestra a niña jugando el huevo y la cuchara.
Fuente: Google. (s/f).
<https://www.jugarijugar.com/es/juguetes-tradicionales-y-de-calle/3594-carrera-de-huevos-reinventada.html>

Objetivo: Coordina movimientos utilizando sus extremidades superiores e inferiores manteniendo el equilibrio.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

- Cuchara
- Huevo
- Música
- Silbato
- Bolita de lana
- Dulces



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de tejiendo mi telaraña que consiste en que se irá lanzando la bola de lana de uno a otro participante, cada uno debe decir su nombre y algo que le gusta, una vez que haya pasado la bolita de lana se la regresará enredando otra vez la lana, con la diferencia de que se va ir repitiendo lo que su anterior compañero dijo se llama Adrián y le gusta la pizza, así sucesivamente hasta que se logre enredar nuevamente la lana. Nos dirigiremos al patio donde se explicará la actividad que se va a realizar, se marcará la línea de salida y de llegada, se alineará a todos los competidores en línea recta viendo hacia la meta, se procederá a dar a cada participante una cuchara y un huevo que deberán de poner en su boca. Luego, se colocará la cuchara en la boca y el huevo encima de la cuchara, con cuidado para que no lo boten antes de comenzar la carrera, cuando el silbato suene será la señal para que todos salgan hacia la meta, son libres de correr o caminar, pero lo importante es que no hagan caer el huevo, participante que llegue primero gana. Para finalizar se les pedirá a los participantes realizar ejercicios de movimiento corporal.

Indicador de evaluación	Coordina movimientos utilizando sus extremidades superiores e inferiores manteniendo el equilibrio.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°11

Moviendo mi cinturita



Nota. La imagen muestra a niños jugando con el ula. Fuente: COPE. (2020). https://www.cope.es/actualidad/vivir/juegos-tradicionales/noticias/juegos-para-aislamiento-hula-hoop20200512_715074

Objetivo: Controlar movimientos de arriba abajo utilizando extremidades superiores e inferiores del cuerpo

Tipo de juego infantil: Juego de indagación

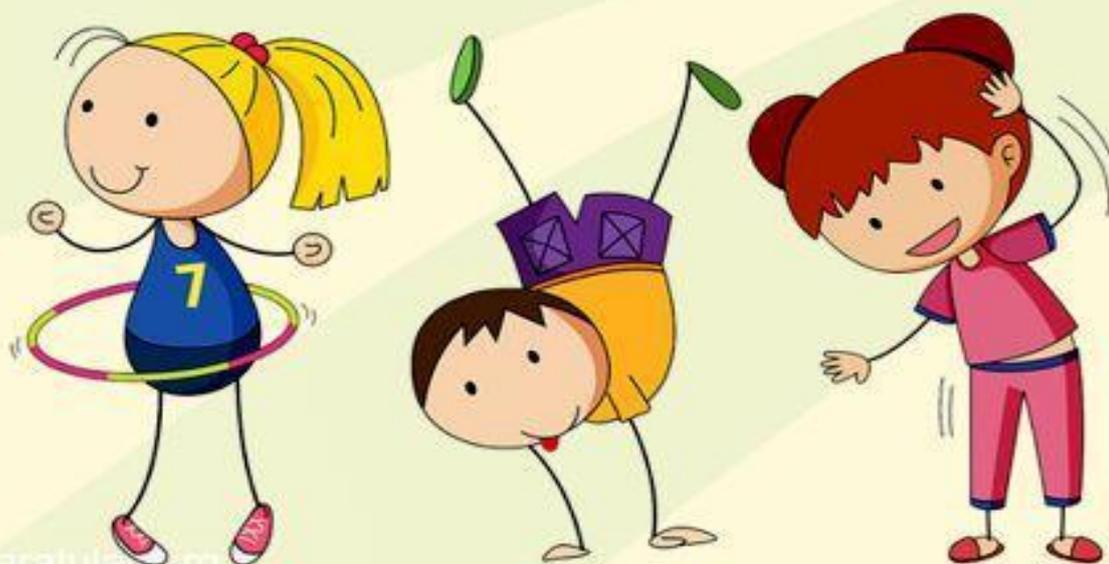
Materiales

- Música
- Varias ulas, ulas
- Parlante
- Papeles
- Dulces



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de pisar papeles, consiste que debemos colocar un montón de papeles esparcidos por el suelo esto nos servirá para que ejerciten su sentido del equilibrio. Los participantes deben atravesar pisando los papeles sin salirse de este, luego podemos ir separando los papeles cada vez más. Una vez culminada la dinámica se formarán filas de 5 niños. Luego se coloca la música “moviendo la cadera”, para que ellos vayan siguiendo el ritmo de la música. Después en el piso se coloca unas ulas que ellos irán saltando dentro y fuera de cada una de ellas, terminando se les da las ulas - ulas, para colocarse en su cintura, donde el niño tendrá que hacer girar varias veces en su cadera, el que logre hacer girar por bastante tiempo será el que gane. Para terminar se les preguntará a los participantes que tal les pareció el juego.

Indicador de evaluación	Controla movimientos de arriba abajo utilizando extremidades superiores e inferiores del cuerpo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°12 Bailando al ritmo



Nota. La imagen muestra a niños jugando limbo. Fuente: Lenm. (2020). https://es.123rf.com/photo_8614155_ilustraci%C3%B3n-de-ni%C3%B1os-jugando-en-la-roca-del-imbo.html

Objetivo: Practicar diferentes ritmos

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

- Palo
- Música
- Parlante
- Premio

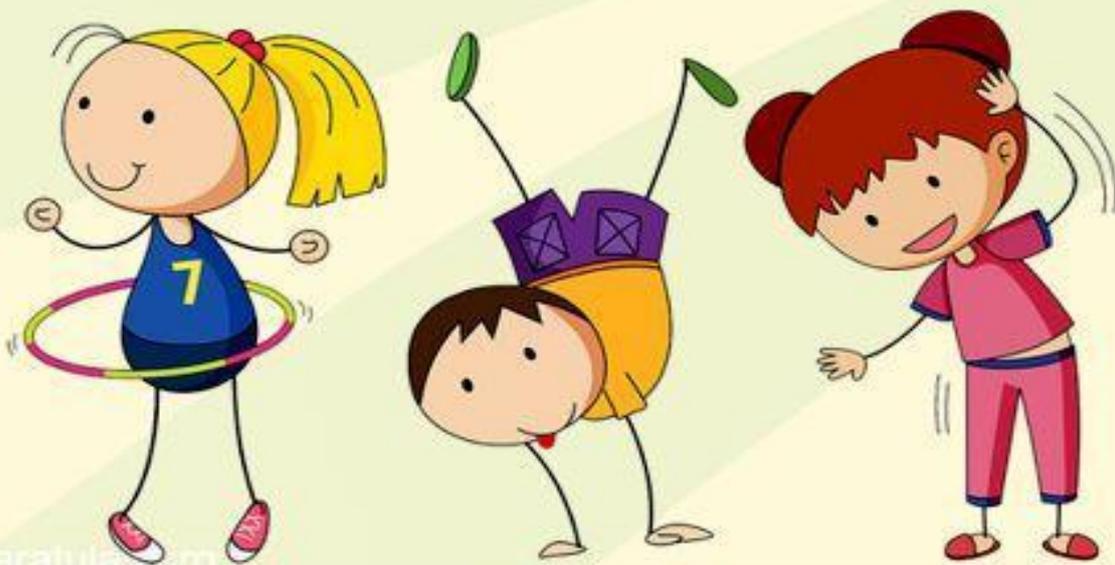


www.caratulas.org

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá a realizar con los participantes ejercicios de estiramiento y calentamiento una vez que se haya culminado con el calentamiento procederemos a indicar en qué consiste la actividad.

Dos personas deben sostener un palo largo o se debe encontrar un soporte para que permanezca fijo de manera horizontal, los demás participantes deberán hacer una fila e ir pasando por debajo del palo al ritmo de la música. Después de que hayan pasado todos los participantes, el palo debe bajarse un poco más, donde deberán volver a pasar y el que no pueda hacerlo o se caiga en el intento será eliminado, cada vez se debe ir bajando más el palo y el último niño que pueda pasar será el ganador. Para finalizar pediremos a los participantes reunirse en parejas para realizar ejercicios de respiración.

Indicador de evaluación	Práctica diferentes ritmos		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°13

Carretilla juguetera



Nota. La imagen muestra a niños jugando la carretilla. Fuente: Charhadas. (2012). <https://charhadas.com/planes/el-juego-de-la-carretilla-para-ninos/>

Objetivo: Controlar movimientos superiores e inferiores, para realizar desplazamientos manteniendo el equilibrio.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

- Cintas de salida y llegada
- Silbato
- Premio



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de “soy una serpiente” (ver anexo 3), se seleccionará el espacio y los participantes para realizar la actividad, se ubicará a las parejas detrás de la línea de salida donde se pedirá a las parejas que una de ellas se debe ubicar en posición de plancha, mientras que el otro participante se colocará detrás sujetándolo por las piernas, una vez que ya se encuentren en posiciones se dará la voz de: en sus marcas, listo, fuera, todas las parejas partirán y al llegar al otro lado cambiarán de papeles y regresarán de la misma manera.

La pareja que cruza primero a la línea de meta se convierte en la ganadora. Para finalizar se realizará con los participantes ejercicios de relajación.

Indicador de evaluación	Controla movimientos superiores e inferiores, para realizar desplazamientos manteniendo el equilibrio		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°14

Monitos escaladores



Nota. La imagen muestra a niño trepando el palo encebado. Fuente: Deblogsyjuegos. (2015). <https://deblogsytjuegos.wordpress.com/2015/10/26/palo-ensebado-tradicion-y-goce/comment-page-1/>

Objetivo: Mantener la coordinación y la fuerza en sus brazos y pies al escalar.

Tipo de juego infantil: Juego de indagación

Materiales

- Palo con víveres
- Música
- Parlante



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá salir al patio donde se comenzará animando la clase con ejercicios de coordinación, luego se procederá a dar indicaciones sobre la actividad a realizar, donde consiste que todos los participantes deberán formar equipos para poder escalar el palo encebado y ganar así los premios que se encuentran en este. Se finalizará pidiendo a los participantes reunirse para hacer ejercicios de estiramiento.

Indicador de evaluación	Mantiene la coordinación y la fuerza en sus brazos y pies al escalar		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°15

Tres piernitas tengo yo



Nota. La imagen muestra a niños jugando la carrera de tres piernitas. Fuente: Colematt. (2009). <https://www.istockphoto.com/es/vector/tres-patas-raza-gm93125452-9936618>

Objetivo: Realizar movimientos conjuntos entre compañeros para caminar en una misma dirección manteniendo el equilibrio.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

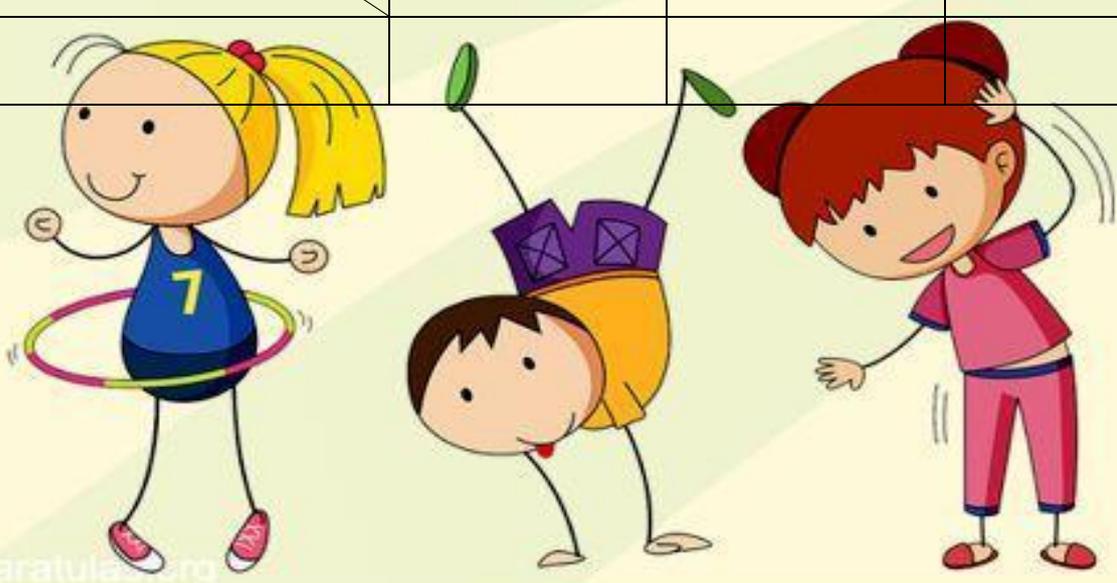
Materiales

- Un cordón
- Fuente
- Dulces (caramelos o chocolates)
- Silbato
- Premio



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de dulce cuenta se requiere un recipiente opaco en el que se colocará una cierta cantidad de dulces o golosinas, los participantes deberán adivinar la cantidad de dulces que se encuentran dentro del recipiente el niño que adivine el número correcto o mencione el valor más cercano de dulces que se encuentran en el recipiente gana.

A continuación, se procederá a salir al patio, donde se les dará a conocer en qué consiste la actividad, luego al ancho o largo del patio se señalará el punto de partida y la meta, se les pedirá a los niños que se coloquen en la línea de partida, seleccionar a los jugadores en parejas, donde se procederá a sujetar las piernas internas al nivel del tobillo con un cordón para realizar la respectiva competencia. Preparar la partida a la señal del silbato salen apurados hacia la línea de la meta, para esto los niños deberán correr coordinadamente para que exista mayor aceleración y ejecutar el primer paso por las piernas internas o por las que están sueltas el equipo ganador se llevará un premio. Para finalizar se realizarán ejercicios de estiramiento.

Indicador de evaluación	Realiza movimientos conjuntos entre compañeros para caminar en una misma dirección manteniendo el equilibrio.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado
			

Actividad N°16

Zanquitos



Nota. La imagen muestra a niños caminando en zancos.
Fuente: Google. (2021).
<https://www.jugueton.cl/psicomotricidad/572-zancos-infantil.html>

Objetivo: Dominar el equilibrio al caminar sobre los zancos.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

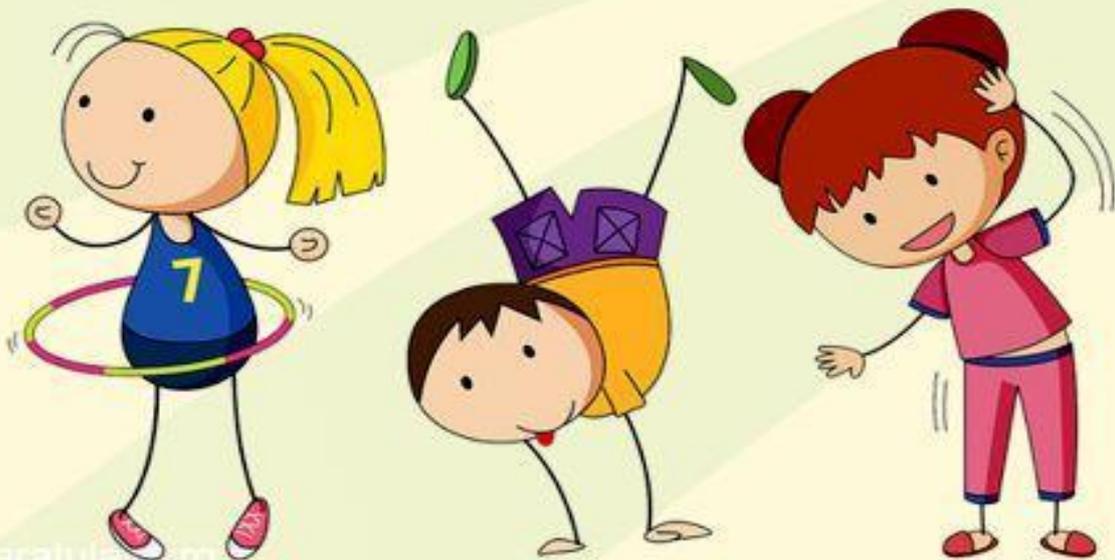
- Cuerda
- Zancos de madera
- Silbato
- Parlante
- Premio



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá a realizar una bailoterapia, a continuación, se darán las indicaciones para realizar la actividad.

A continuación, se formarán de 2 o 3 equipos donde se procederá a marcar la línea de salida y la de llegada, se pedirá a los participantes subirse a los zancos y colocarse en la línea de salida, al sonido del silbato salen los equipos, rápidamente coordinando sus pasos hasta llegar a la meta, para lo cual el siguiente compañero lo estará esperando para hacer el relevo, el equipo que acabe más rápido de pasar gana. Para finalizar se pedirá a los participantes realizar ejercicios de estiramiento.

Indicador de evaluación	Domina el equilibrio al caminar sobre los zancos		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°17

Brinquitos de sapito



Nota. La imagen muestra a niñas saltando la cuerda. Fuente: Estefy. (2021). <https://www.menudospeques.net/recursos-educativos/retahilas/para-saltar-a-la-soga>

Objetivo: Realizar saltos coordinados sin perder el equilibrio en dos pies.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

- Cuerda
- Música
- Parlante
- Premio



Procedimiento: Se iniciará con un saludo luego con los niños irá enrollando la cuerda y mientras vamos saliendo al patio se irá cantando la canción de las hormiguitas en filita en filita, van las hormiguitas llevando hojitas, sobre la cabecita.

A continuación, se comenzará a dar las indicaciones de cómo se jugará y se sostendrá de extremo a extremo la cuerda por una persona de cada lado. Luego se procederá a batir la cuerda y van saltando de 2 a 3 personas conforme van avanzando se les irá cantando la canción de monja, viuda, soltera, casada, divorciada, cuantos hijos vas a tener: a la una, a las dos y a las tres y se empieza a hacer el conteo de cuantas veces logra saltar hasta que se equivoca y pierde. Para finalizar se les pedirá a los participantes realizar ejercicios de respiración.

Indicador de evaluación	Realiza saltos coordinados sin perder el equilibrio en dos pies		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°18

El avioncito



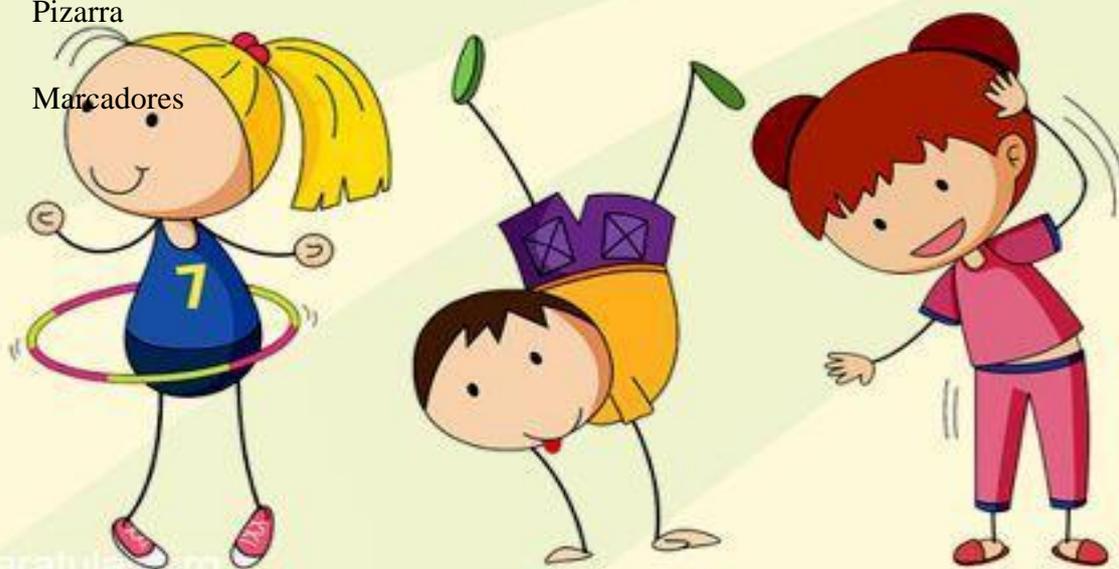
Nota. La imagen muestra a niños jugando en la rayuela. Fuente: Colorfuelstudio. (2019). https://es.123rf.com/photo_138896843_feliz-lindo-ni%C3%B1o-peque%C3%B1o-ni%C3%B1o-y%C3%B1a-juego-rayuela.html?vti=nv4lb8cgahdnw678qp-1-102

Objetivo: Realizar desplazamientos coordinados saltando en uno y dos pies en la figura establecida.

Tipo de juego infantil: Juego de persecución

Materiales

- Tiza
- Piedrita o ficha
- Pizarra
- Marcadores



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de en qué animal estoy pensando, consiste que un participante deberá describir un animal, los demás deberán adivinar qué animal se está describiendo, así sucesivamente. Una vez culminada la dinámica lo primero que se debe hacer es dibujar el avioncito que este debe estar compuesto por 10 casillas. Cada una numerada respectivamente, una vez que ya esté hecha la rayuela es momento de conseguir pequeñas piedras u objetos que no reboten demasiado, ya que esto les servirá durante el juego, ahora que ya todo está listo para jugar.

El primer jugador se para frente la casilla 1, avienta su piedra dentro de ella y brinca sobre un pie para caer en la casilla 2 y luego a la 3. Siempre sobre el mismo pie y sin pisar la raya. Cuando llega a las casillas 4 y 5 puede apoyar un pie en cada una de ellas. Luego sigue en un pie a la 6 y salta a las 7 y 8, nuevamente apoyando un pie en cada una. Pisa con un pie en la 9 y cae con los dos en la 10. Gira de un salto y hace lo mismo, pero ahora de regreso. Al pisar la casilla 2, se agacha manteniendo el equilibrio sobre un pie y recoge sin apoyar las manos la piedra que había dejado en la casilla 1. Salta fuera del avión, sin pisar la casilla 1. Si el jugador logró hacer el recorrido sin pisar línea, ni mover el pie una vez que saltó sobre cada casilla, avienta ahora su piedra a la casilla 2. Brinca en un pie a la casilla 1, salta por encima de la 2 (que es donde ahora está su piedra) y sigue como antes hasta la 10 y de regreso. Recoge desde la 3 su piedra, salta la 2, pisa en un pie la 1 y sale fuera del avión. Sigue así sucesivamente hasta equivocarse o terminar y ganar. Para finalizar se realizará ejercicios de estiramiento.

Indicador de evaluación 	Realiza desplazamientos coordinados saltando en uno y dos pies en la figura establecida		
	Inicio	Valoración	
Nombres y Apellidos		En proceso	Logrado



Actividad N°19 A la rueda, rueda



Nota. La imagen muestra a niño jugando con la rueda. Fuente: Google. (2016).
<https://juegostradicionales.net/el-aro/>

Objetivo: Trasladar objetos de un lugar a otro sin dejar caer el ula, manteniendo el equilibrio.

Tipo de juego: Juego de indagación

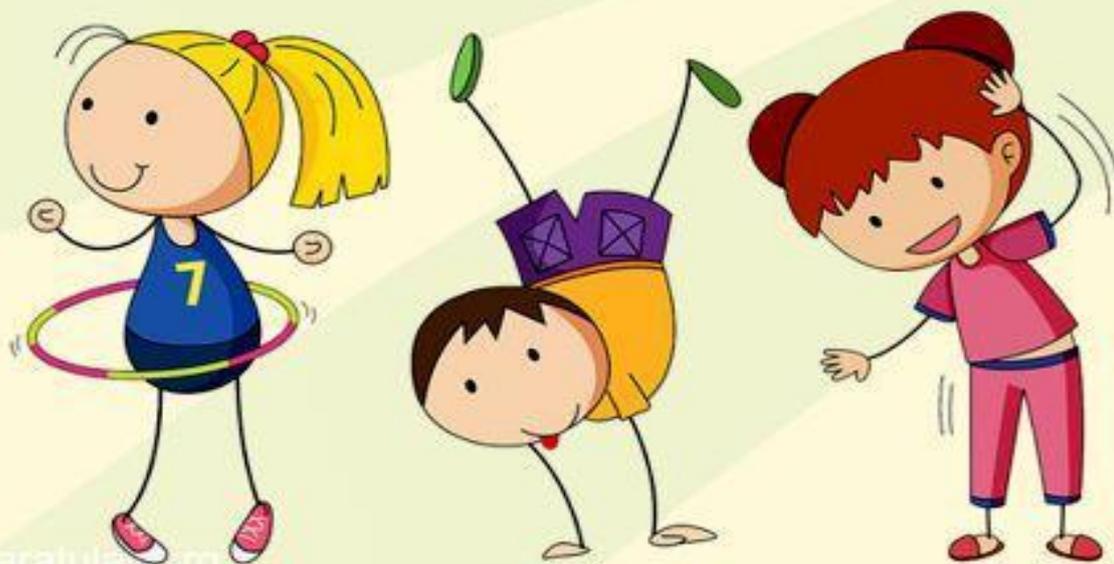
Materiales

- Fierrito
- Ula
- Parlante
- Música
- Señaléticas de partida y llegada



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica dinámica seguir el ritmo de la música con nuestras palmadas y pisadas una vez culminada la dinámica nos dirigimos al patio donde se explicará la actividad a realizar, se señalará la ruta de la actividad lúdica, el punto de partida y el de llegada, se formarán en equipos de tres participantes, donde se les entregará un ula y un alambre con el que deberán hacer girar el ula, ula manteniendo el equilibrio, para lo cual deberá manipular el alambre con la mano dominante, donde se realizará la carrera de la rueda por la ruta señalada. Finalizar se realizará con los participantes bailo terapia.

Indicador de evaluación	Traslada objetos de un lugar a otro sin dejar caer el ula, manteniendo el equilibrio.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°20

Encéstame si puedes



Nota. La imagen muestra a niños lanzando aros. Fuente: Dalton. (2020). <https://www.dalter.com/es/tienda/Catalog/show/j-lanzamiento-aros-36906>

Objetivo: Realizar movimientos coordinados de las extremidades superiores para lanzar objetos con precisión

Tipo de juego: Juego de indagación

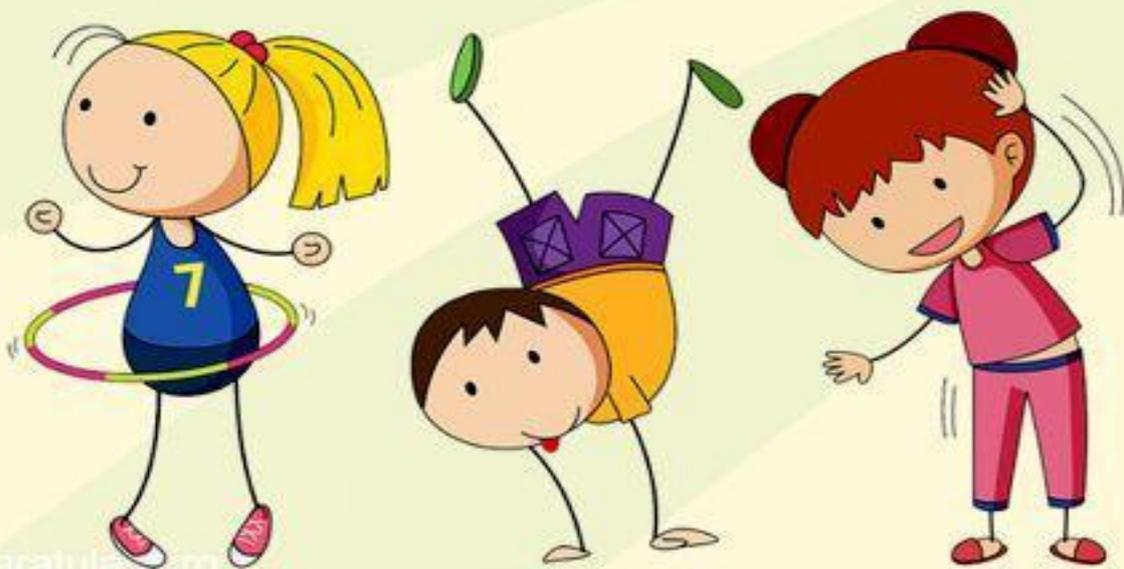
Materiales

- Botellas plásticas
- Aros de cartón
- Marcadores de color
- Cinta
- Premio



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá animando la clase decorando los aros de cartón los mismos que serán usados para la actividad a realizar, una vez culminada la decoración se les pedirá a los participantes salir al patio, donde se los formará en equipos de seis, una vez formados por equipos enfrente de cada uno se colocará una botella que simulará como base, se los colocará a los participantes a un metro de distancia donde deben tratar de ingresar los aros, el equipo que más aros tenga introducidos gana. Para finalizar se realizarán ejercicios libres.

Indicador de evaluación	Realiza movimientos coordinados de las extremidades superiores para lanzar objetos con precisión		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°21

Agachaditas



Nota. La imagen muestra a niños bailando la ronda del patio de mi casa. Fuente: Laia. (2013). <http://www.juegosparadescargar.es/canciones-infantiles-para-jugar-en-la-escuela/>

Objetivo: Realizar movimientos y desplazamientos al ritmo de la música, utilizando las extremidades superiores e inferiores.

Tipo de juego: Juego de persecución

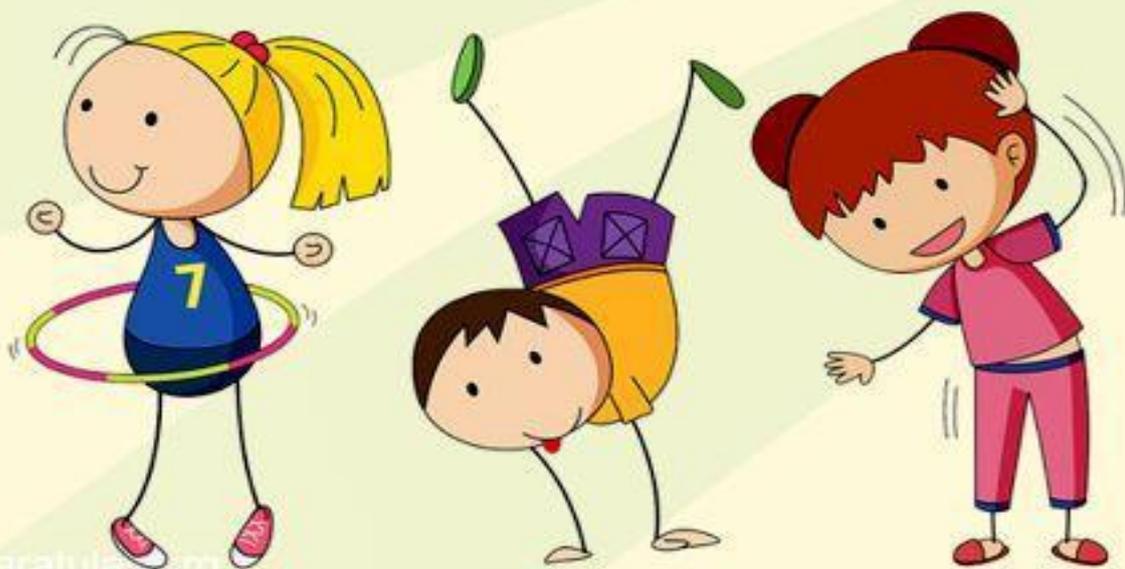
Materiales

- Parlante
- Música



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica del barquito, la cual consiste que todos los participantes se están moviendo por distintos lados, mientras que el capitán del barquito dirá, mi barquito se va a hundir y se pide a la tripulación reunirse en grupos de 4 personas, 6,2,10,8 personas etc. Una vez que se ha culminado con la dinámica nos dirigimos al patio, donde se darán las indicaciones de la actividad a realizar, la cual consiste en formar un círculo tomados de las manos e ir cantando la ronda “el patio de mi casa” (ver anexo 4), en las partes que diga agáchate y vuélvanse agachar, deberemos bajar y luego subir, se continúa con la ronda, sucesivamente coordinando pies y sin soltarse las manos. Finalizar se realizarán ejercicios de respiración, al son del ritmo de las palmadas que se van a realizar con las manos.

Indicador de evaluación	Realiza movimientos y desplazamientos al ritmo de la música, utilizando las extremidades superiores e inferiores		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°22

Volteando al pancito



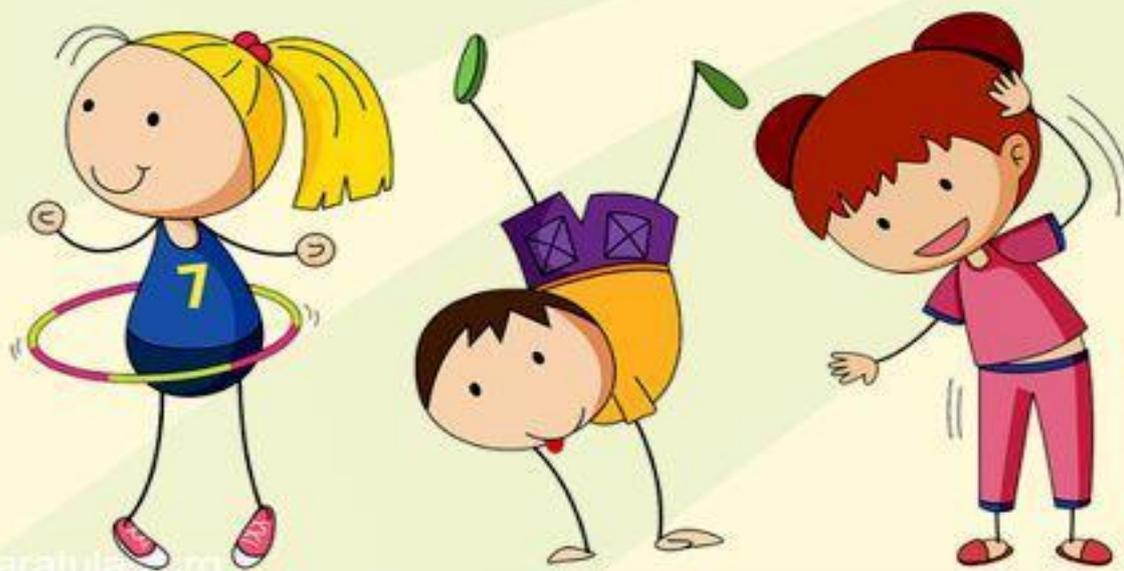
Nota. La imagen muestra a niños interpretando la ronda del pan quemado. Fuente: Zavala. (2018). <https://docplayer.es/docs-images/80/80500701/images/63-0.jpg>

Objetivo: Controlar movimientos del cuerpo al ritmo de la música, utilizando las extremidades superiores e inferiores.

Tipo de juego: Juego de persecución

Materiales

- Periódico
- Música
- Parlante



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica baile del periódico consiste en que colocaremos varias hojas de periódico en el suelo, en parejas deberán bailar encima del periódico, luego se deberá doblar por la mitad al periódico, hasta que alguno de los bailarines se salga de la hoja, la pareja que más tiempo dure encima de la hoja doblada es la ganadora del juego. Nos dirigimos al patio donde se procederá a explicar en qué consiste la actividad del pan quemado, normalmente este juego se necesita como mínimo de 10 a 25 personas, sirve para estimular las extremidades superiores, una vez formado el grupo se toman de las manos y forman una media luna de modo que el último jugador hará de cola y preguntará : ¿Cuántos panes hay en el horno? y todos responderán de acuerdo al número de participantes que estén tomados de las manos: «24 y un quemado»; el jugador de la cola preguntará nuevamente: ¿Y quién lo quemó? y el grupo responde «Ese pícaro lo quemó» haciendo gestos e indicando al segundo participante que está en el otro extremo. En este momento el participante que está en la cola y todo el grupo pasarán por debajo de los brazos del compañero que lo indicaron anteriormente y cantarán la canción: «Préndalo, préndalo por ladrón hasta que se haga el chicharrón; Préndalo, préndalo, por ladrón hasta que se haga el chicharrón» y se seguirá cantando hasta que el segundo participante queda con los brazos cruzado y haya terminado de pasar todo el grupo con la cola , y nuevamente el participante que está en la cola volverá a preguntar ¿Cuántos panes hay en el horno? y todos responderán 23 y un quemado , el participante que está en la cola preguntará nuevamente:

¿Quién lo quemó? y si es una mujer a la que se le designa el grupo responderá: «Esa pícaro la quemó» señalándole con el dedo se vuelven a tomar de las manos y la cola y todo el grupo volverá a pasar por debajo de los brazos del tercer participante y cantando la canción:



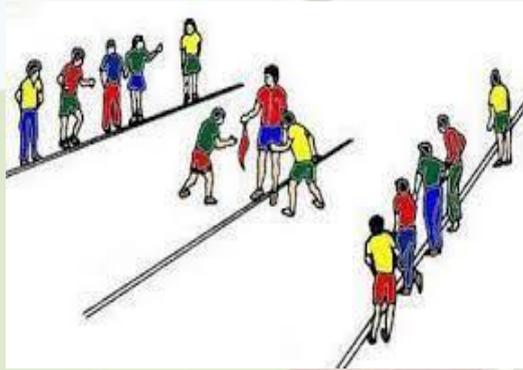
Préndelo, préndelo por ladrón hasta que se haga el chicharon, préndalo, préndalo por ladrón hasta que se haga el chicharon. Y el tercer participante al igual que el segundo quede con los brazos cruzados, una vez que estén todos volteados, deberán jalar el participante que se suelta primero pierde. Para finalizar se les pedirá a los participantes reunirse formando un círculo donde se realizará ejercicios de estiramiento.

Indicador de evaluación	Controla movimientos del cuerpo al ritmo de la música, utilizando las extremidades superiores e inferiores		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°23

Pumas y leones



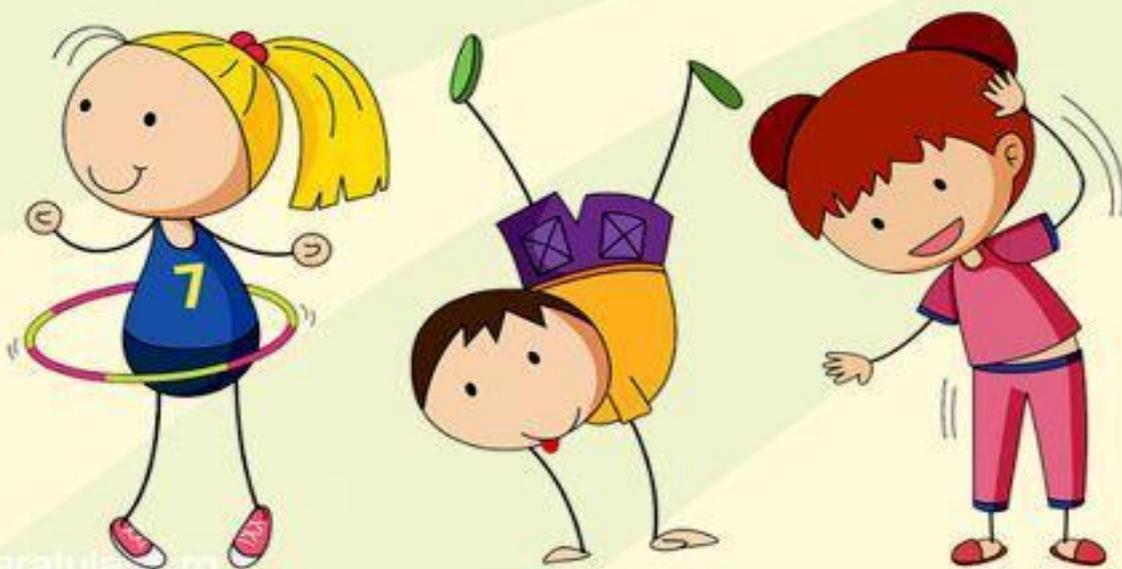
Nota. La imagen muestra a niños jugando a cazar el pañuelo.
Fuente: Google. (s/f).
<https://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/socializacion/juegos/el%20pa%C3%B1uelo.pdf>

Objetivo: Realizar movimientos coordinados a partir de la señal brindada

Tipo de juego: Juego de persecución

Materiales

- Pañuelo
- Tiza
- Premio



Procedimiento: Se iniciará en el patio y se comenzará animando la clase, con ejercicios de calentamiento y estiramiento, se procederá a dar las indicaciones sobre la actividad a desarrollar, donde se formarán grupos con la misma cantidad de participantes, asignándole a cada uno de ellos un número, cada jugador está emparejado con el del equipo contrario que tenga la misma cifra que él. Los equipos se colocan en extremos opuestos de un campo, con un “juez” o jugador extra en el medio, este sostendrá un pañuelo y en cada ronda tendrá que decir en voz alta uno de los números, los jugadores de cada equipo a los que se les haya asignado ese número deberán correr hasta el juez y tratar de coger el pañuelo, el primero que consiga capturarlo tendrá que salir corriendo hasta donde se encuentra su equipo, mientras que el otro intenta quitarle antes de que lo haga, si el jugador con el pañuelo consigue dejarlo en su base antes de que el otro le toque, su equipo gana un punto de lo contrario, el punto será para el equipo contrario. El juego termina cuando todos los números han sido nombrados y el grupo ganador es aquel que cuente con más puntos. Para finalizar se pedirá a los participantes realizar ejercicios de movimiento corporal.

Indicador de evaluación	Realiza movimientos coordinados a partir de la señal brindada		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°24

Monito sin cola



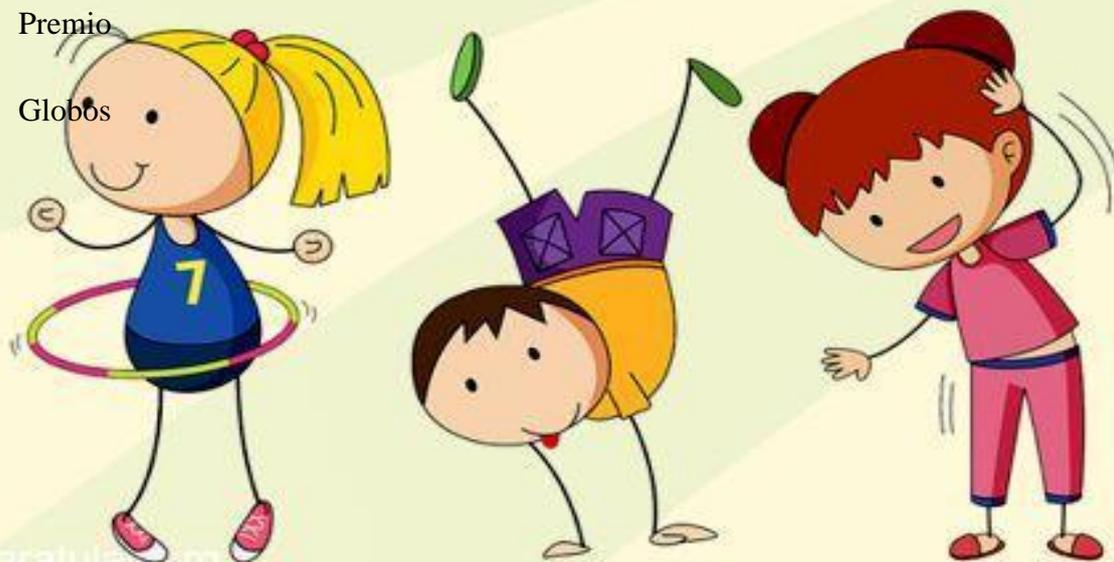
Nota. La imagen muestra a niños jugando a quitarle la cola al mono. Fuente: Ríos. (2017). <https://silo.tips/download/fomento-a-la-actividad>

Objetivo: Realizar movimientos con su cuerpo para intentar quitar la cola a sus compañeros.

Tipo de juego: Juego de persecución

Materiales

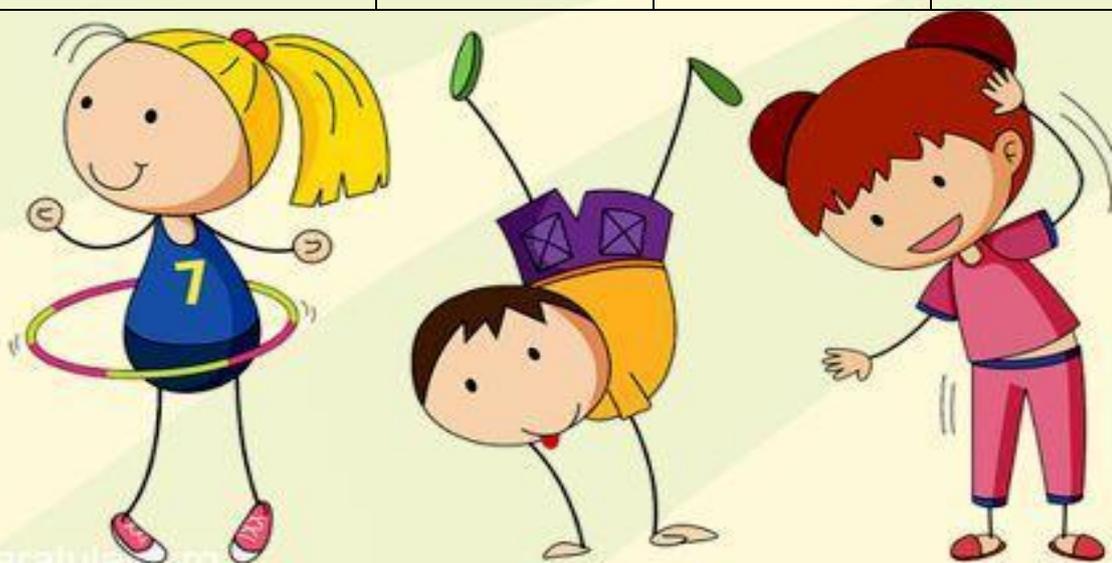
- Pañuelos
- Máscara y colita de mono
- Parlante y Música
- Cinta doble faz
- Premio
- Globos



- Lana
- Cinta doble faz

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de globo irrompible, consiste en atar un globo al tobillo de cada participante y al son de la música salen a la pista. El juego consiste en pisar el globo del participante contrario, salvando así su propio globo. Los niños que pierden su globo salen de la pista y gana el último en conservar su globo, una vez culminada la dinámica procederá a dar indicaciones sobre la actividad, cada niño donde tomará una máscara de mono y se la colocará, así mismo tomará una colita que será pegada con cinta doble faz en su espalda, después se dará inicio al juego para ello se debe explicar las reglas. Primero deben respetar los límites espaciales establecidos, caso contrario el jugador queda sancionado sin jugar 3 minutos. Además, el juego consiste en que con ayuda de música todos bailan animadamente, pero cuando el sonido pare deberán intentar robarles la colita a los otros monitos, para eso deben correr, saltar, caminar, girar, entre otros para tratar de tomar la colita evitar que la suya sea robada. Gana el participante que más colitas colecciona. Para finalizar se les pedirá a los participantes reunirse para realizar ejercicios de respiración.

Indicador de evaluación	Realiza movimientos con su cuerpo para intentar quitar la cola a sus compañeros		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°25

Rápidos y furiosos



Nota. La imagen muestra el material a utilizar para realizar el juego de yeimi. Fuente: Google. (2019). https://www.vanguardia.com/bin/repository/639x426/0c0/0d0/none/12204/YFKB/yeremis_2704666_20190423115234.jpg

Objetivo: Coordinar movimientos del cuerpo para armar la torre de tapillas.

Tipo de juego: Juego de indagación

Materiales

- Balón
- 6 tapillas de cola

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de adivina que dibujo en tu espaldita, consiste en que se formarán en dos hileras uno enfrente del otro dándole la espalda y tomando distancia. luego su compañero del final le dibujará algo en su espalda y la misma acción deberá realizarla en la espalda de su compañero de enfrente hasta que llegue al primero de la fila, este deberá tomar el marcador y dibujar lo que su compañero le hizo.



A continuación, se realizará la actividad en el patio donde se arman dos grupos con la misma cantidad de participantes, luego se armará una torre con las tapillas y se lanza una moneda al aire, para ver qué equipo comienza primero. El equipo que gane empieza derrumbando las tapillas a una cierta distancia, mientras que el otro equipo le tocará quemarlos a todos, antes de que armen la torre nuevamente y digan la palabra Yeimi. Cada participante tendrá tres intentos, caso contrario se pasará el relevo a otro y así sucesivamente hasta que alguno logre derribar las tapillas. Para finalizar se realizará con los participantes hacer ejercicios de estiramiento.

Indicador de evaluación	Coordina movimientos del cuerpo para armar la torre de tapillas.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°26

Hechizados



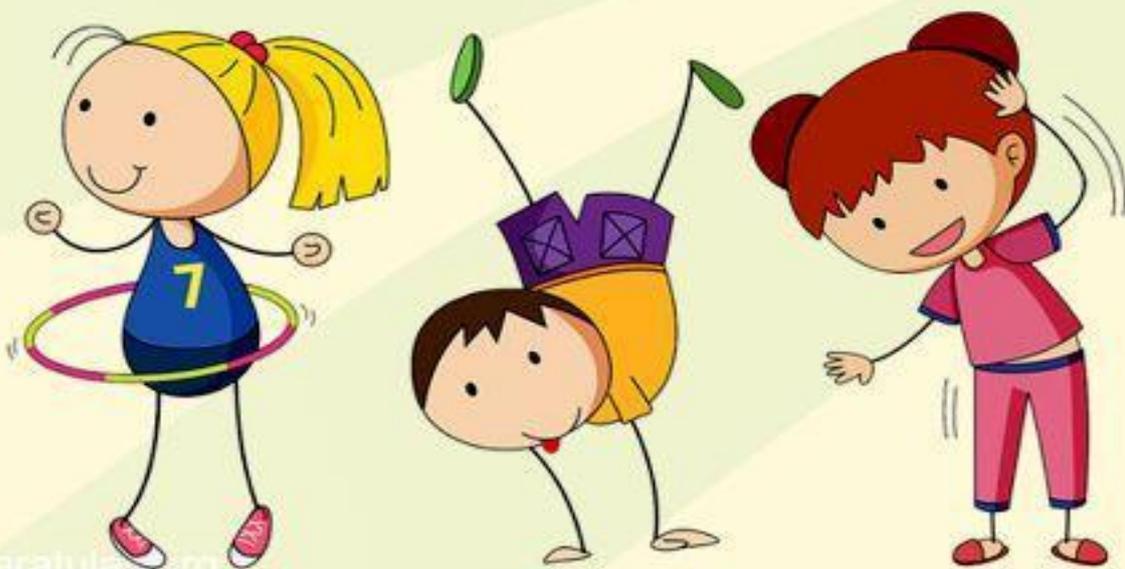
Nota. La imagen muestra a niños corriendo para no ser encantados por su compañero. Fuente: Toty. (2011). <https://cdn5.dibujos.net/dibujos/pintados/2011002/840e78f06c9dc59d1fa971394b5ea73a.png>

Objetivo: Crear estrategias de movimiento con la finalidad de no ser alcanzado rápidamente.

Tipo de juego: Juego de persecución

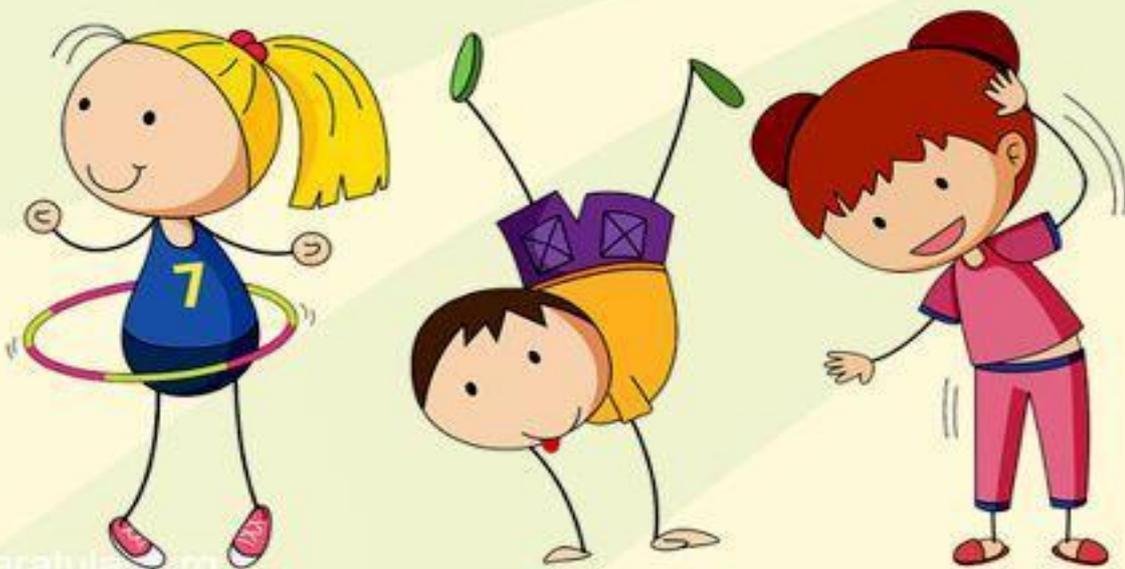
Materiales

- Parlante
- Música
- Moneda



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica “el baile de las palmeras” (ver anexo 5), consiste irán cantando y bailando conforme lo realiza la voz de mando, terminada la dinámica se procederá a dar inicio a la actividad explicando en que consiste. Los participantes se dividen en dos equipos, se echa una moneda al aire para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo. Si uno del grupo que le toca encantar, toca a alguien del otro grupo este deberá quedarse parado porque está encantado hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. Para finalizar se realizan ejercicios de respiración.

Indicador de evaluación	Crea estrategias de movimiento con la finalidad de no ser alcanzado rápidamente		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°27

Gato y Ratón



Nota. La imagen muestra a niños jugando al gato y el ratón. Fuente: Google. (2018). <https://d6scj24zvfbo.cloudfront.net/19cfbeeaf338bb37cad3e956b9417b3f/200000310-3cf003debb/EI%20Gato%20y%20el%20Rat%C3%B3n.jpg?ph=746d843ac6>

Objetivo: Correr en espacios abiertos manteniendo el equilibrio y coordinación con el fin de no ser atrapados.

Tipo de juego: Juego de imitación

Materiales

- Pinturas
- Hojas
- Cartulina
- Elástico fino

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se entregará dibujos de gato y otro de ratón con el fin de que ellos deban colorearlo para luego armar así nuestra coronita del animal que se le entregó.



A continuación, se saldrá al patio donde se les explicará en que consiste la actividad, que es el gato y el ratón después los niños formarán un círculo con las manos tomadas, un participante estará dentro del círculo ya que simulará el papel de ratón y otro participante estará afuera del círculo quien será el gato. Se inicia un diálogo con “el gato y el ratón”.

Gato: ratón... ratón

Ratón: que quieres gato ladrón

Gato: comerte te quiero

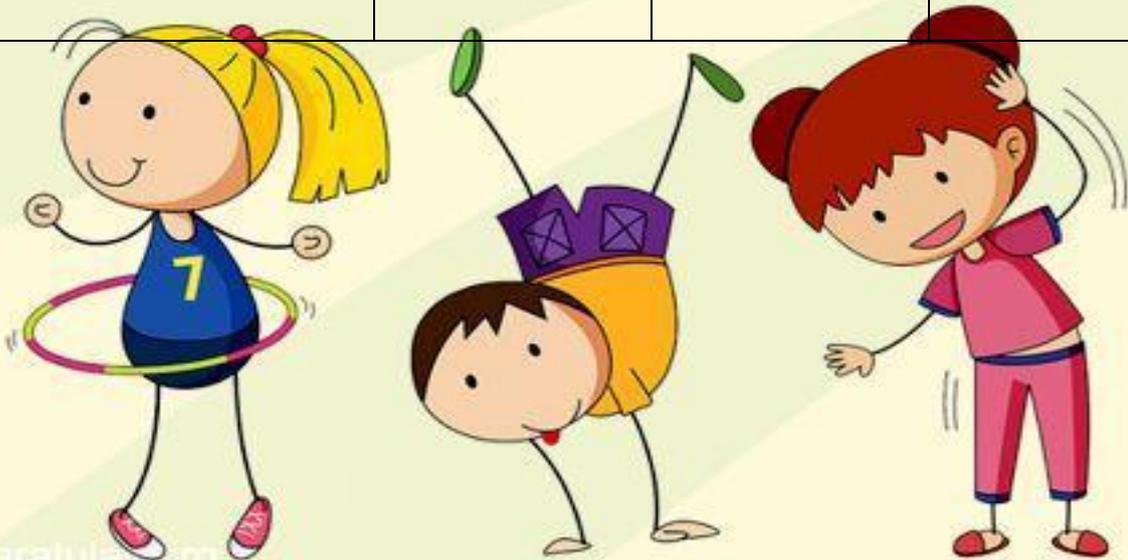
Ratón: cómeme si me puedes

Gato: estas gordito

Ratón: hasta la punta de mi rabito

Enseguida se dará inicio al juego donde el gato tiene que atrapar al ratón, mientras que los jugadores del círculo ayudan al ratón y molestan al gato levantando y bajando los brazos para que el ratón pase y el gato no. El juego termina cuando el gato captura al ratón. Para finalizar, se les pedirá a los participantes reunirse para realizar una dinámica de respiración.

Indicador de evaluación	Corre en espacios abiertos manteniendo el equilibrio y coordinación con el fin de no ser atrapados		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°28

Marinerito pescador



Nota. La imagen muestra a jóvenes jugando a la red y los pescados. Fuente: Nieto. (2011). <https://i.ytimg.com/vi/i6mA2MSJi94/hqdefault.jpg>

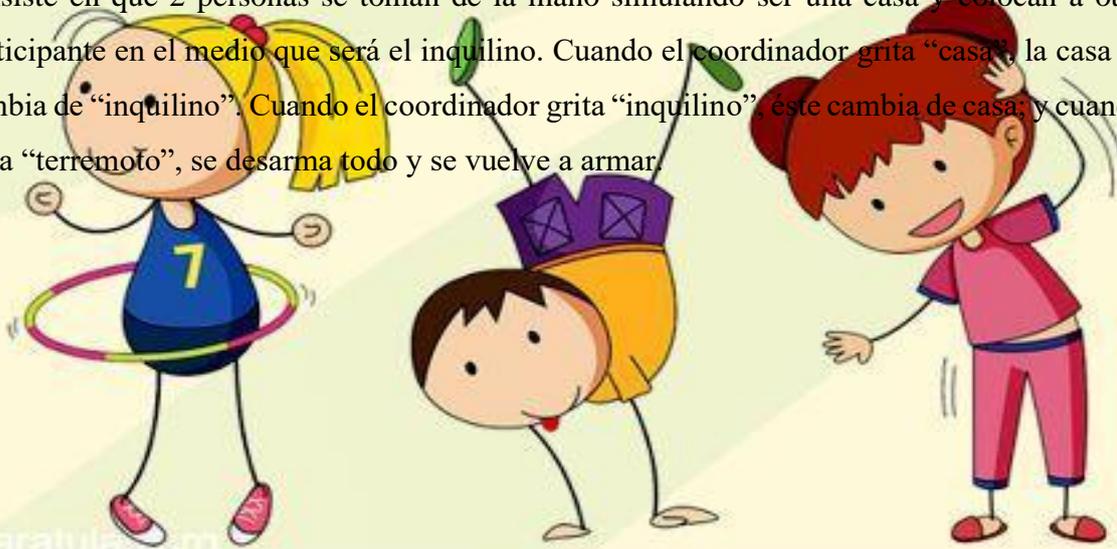
Objetivo: Coordinar el equilibrio del cuerpo al correr siguiendo una dirección al ritmo de los demás.

Tipo de juego: Juego de imitación

Materiales

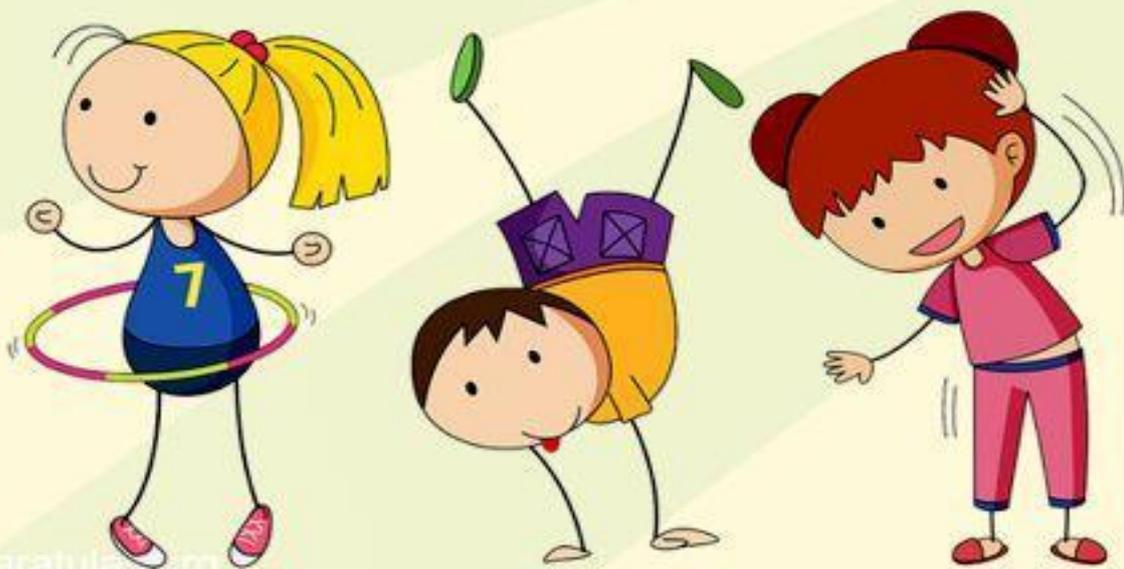
- Parlante
- Música

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de terremoto que consiste en que 2 personas se toman de la mano simulando ser una casa y colocan a otro participante en el medio que será el inquilino. Cuando el coordinador grita “casa”, la casa se cambia de “inquilino”. Cuando el coordinador grita “inquilino”, éste cambia de casa; y cuando grita “terremoto”, se desarma todo y se vuelve a armar.



A continuación, se darán las indicaciones de la actividad, dependiendo del número de participantes se dividirá para que hagan el papel de red y los demás harán el papel de peces. Se asignará un límite hasta donde deben llegar los peces, una voz mando a la cuenta de tres, dará apertura para que el juego comience y los peces procederán a correr, cuando un pez es agarrado por la red, este tendrá que formar parte de ella y ayudar a los demás a capturar. Una vez que hayan capturado a todos los peces gana. Para finalizar realizaremos con los participantes ejercicios de estiramiento.

Indicador de evaluación	Coordina el equilibrio del cuerpo al correr siguiendo una dirección al ritmo de los demás		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°29

Ollitas premiadas



Nota. La imagen muestra a niños rompiendo las ollitas encantadas. Fuente: Batista. (s/f). <https://quizizz.com/admin/quiz/60b969d4364e4f001ca15e15/la-olla-encantada>

Objetivo: Dominar su orientación espacial a través de las indicaciones que son emitidas por parte de sus compañeros.

Tipo de juego: Juego de indagación

Materiales

- Ollas de barro
- Picadillo de papel de colores
- Goma
- Dulces
- Pañuelo



- Palo de madera
- Cuerda
- Balón
- Parlante
- Música



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de tingo, tingo, tango, consiste en formar un círculo con los participantes, se les entregará un balón que deberán pasarlo de manera rápida mientras otra persona de espaldas dice tingo, tingo y cuando mencione la palabra tango se detendrá el balón y se le hará una pregunta al participante. Luego se explicará lo que se va a realizar en la siguiente actividad, primero decoramos las ollitas de barro una vez que las tengamos listas procederemos a jugar.

A continuación, se pide la colaboración de 5 a 6 niños para que participen en el juego, cada uno tendrá su turno, se procederá a vendarle los ojos al primer participante y se le dará tres vueltas. Se le entregará un palo para que comience a buscar y golpear a una de las ollitas que están rellenas de dulces. Solo tendrá tres oportunidades para lograr romperlas caso contrario que no pueda le toca el turno al siguiente participante hasta que lo logre. Para finalizar se les pedirá a los niños que formemos un círculo para proceder a realizar una técnica de relajación escuchando música instrumental de fondo.

Indicador de evaluación 	Domina su orientación espacial a través de las indicaciones que son emitidas por parte de sus compañeros		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°30

La gallinita buscadora



Nota. La imagen muestra a niños jugando la gallinita ciega. Fuente: Google. (2017). <http://juegostafadtenerife.blogspot.com/2016/11/la-gallinita-ciega.html>

Objetivo: Realizar diferentes movimientos corporales haciendo uso de su orientación espacial.

Tipo de juego: Juego de indagación

- Pañuelo o venda

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de mi barquito está lleno de frutas, todos deberán decir frutas sin repetirse, el participante que pierde deberá empezar el juego diciendo otro objeto así sucesivamente, una vez culminada la dinámica se procederá a indicar en qué consiste la actividad, luego se elegirá a un participante quien simulará ser la gallinita ciega, con un pañuelo se le tapanán los ojos y los demás participantes formarán un círculo, donde el jugador que hace de gallinita se colocará en el medio. El juego empieza cuando los participantes le cantan la canción:

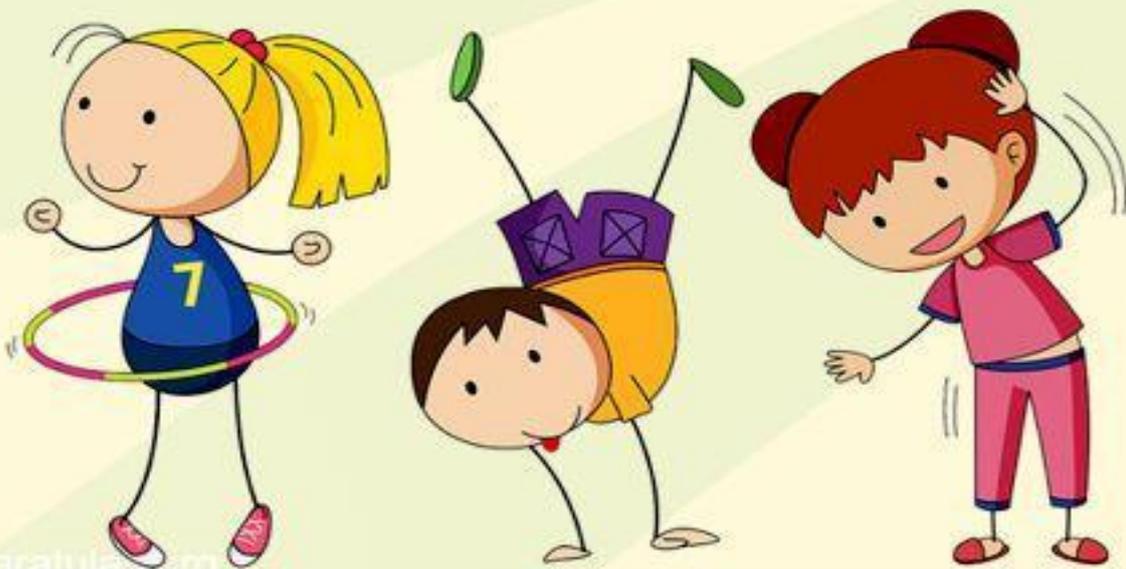


Gallinita ciega
 que se te ha perdido
 una aguja
 o un dedal
 date tres vueltas
 y lo encontrarás



La gallinita se da tres vueltas y los demás dirán a la cuenta de uno, dos, tres. Todos los demás compañeros caminan a su alrededor y la gallinita tocándolo debe adivinar quién es y dar su nombre. Si adivina el nombre de la persona, le tocará hacer el papel de gallinita y así sucesivamente continúa el juego. Para finalizar se pedirá a los participantes, reunirse en parejas donde uno de ellos deberá cerrar sus ojos, mientras que los demás se cambian de puestos, una vez que cada uno se encuentre con pareja deberán proceder a tocar a su compañero hasta adivinar quien es.

Indicador de evaluación	Realiza diferentes movimientos corporales haciendo uso de su orientación espacial		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°31 Capitán manda



Nota. La imagen muestra a niños jugando al rey manda.
Fuente: Colegio Integrado Nuevo Mundo. (2019).
<https://www.facebook.com/664526600257115/posts/el-rey-manda/2317990351577390/>

Objetivo: Coordinar movimientos temporo - espaciales con objetos que se encuentren alrededor, escuchando con atención las ordenes emitidas por el capitán.

Tipo de juego: Juego de indagación

- Corona de plástico
- Silla
- Parlante
- Premio
- Música



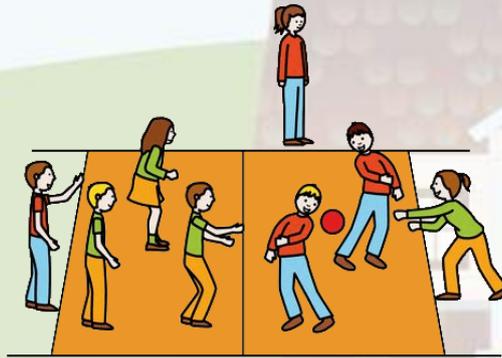
Procedimiento: Para iniciar con la actividad se comenzará animando la clase, con ejercicios de calentamiento. A continuación, se explicará en qué consiste la actividad, luego se pedirá a un participante para que haga el papel de rey ya que, es él quien va a dirigir el juego los demás participantes formarán parte del equipo de juego y realizarán un círculo alrededor del rey. Se le pedirá al resto de participantes que deberán servir al rey. Cuando el rey elija la prenda que vaya a decir, deberá mencionarla diciendo, el rey manda que traigan una gorra, lápiz, entre otros objetos. Se motivará con aplausos y premios a los participantes que más objetos entreguen al rey. Para finalizar se pedirá a los niños sentarse en el suelo y realizar diferentes movimientos libres.

Indicador de evaluación	Coordina movimientos temporo - espaciales con objetos que se encuentren alrededor, escuchando con atención las ordenes emitidas por el capitán		
	Valoración		
	Inicio	En proceso	Logrado
Nombres y Apellidos			



Actividad N°32

Esquiva y brinca



Nota. La imagen muestra a niños jugando a las quemadas.
Fuente: Google. (2018). <https://asisejuega.com/juegos-infantiles/quemados-2/>

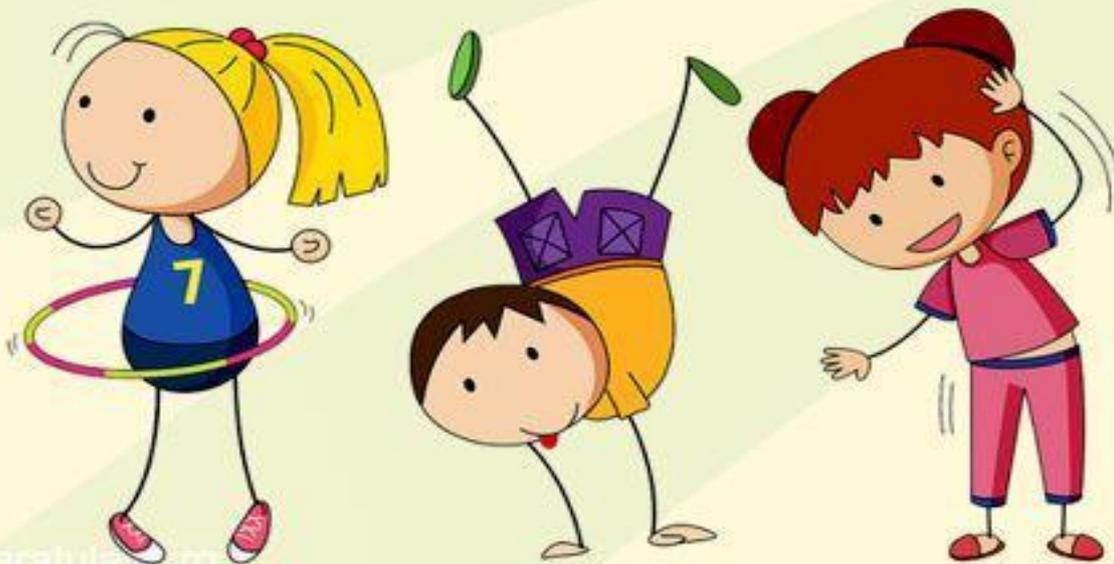
Objetivo: Coordinar movimientos con velocidad que permitan esquivar el balón lanzado en diferentes direcciones.

Tipo de juego: Juego de persecución

Materiales

- Balón
- Silbato

Tipo de juego: Juego de reglas



Procedimiento: Se iniciará con un saludo, luego se procederá a salir al patio donde primero se harán ejercicios de calentamiento para poder realizar la actividad que se pide, luego se formarán dos grupos de participantes para la actividad, donde cada uno hará lanzamientos con la pelota hacia su compañero alternándose, una vez realizado esto formará grupos de 5 a 10 participantes, que se enfrentarán en la cancha o patio. Para lo cual se pedirá a dos participantes del equipo contrario colocarse uno enfrente del otro con una distancia considerable y el resto de jugadores se colocará en el centro, cuya finalidad es tratar de golpear con la pelota a los participantes. El equipo que pierda, le tocará quemar al equipo que gane. Para finalizar se pedirá a los participantes realizar la dinámica del “chapulín colorado” (ver anexo 6).

Indicador de evaluación	Coordina movimientos con velocidad que permitan esquivar el balón lanzado en diferentes direcciones.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°33

Pequeños bailarines



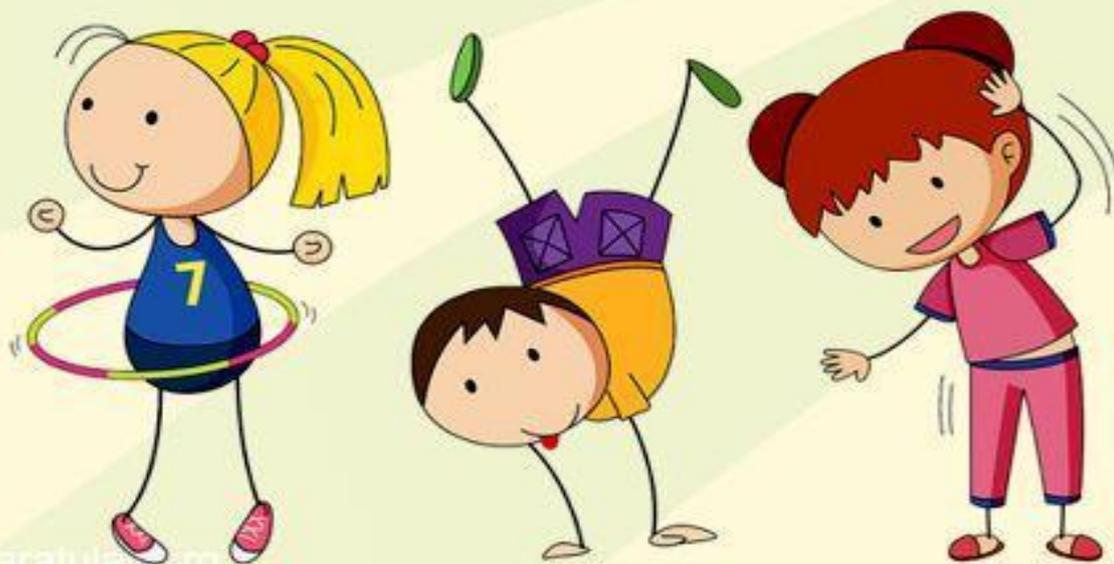
Nota. La imagen muestra a niños jugando el baile de las sillas.
Fuente: Google. (2016).
<https://juegostradicionales.net/juego-de-las-sillas/>

Objetivo: Realizar movimientos coordinados al ritmo de la música.

Tipo de juego: Juego de persecución

Materiales

- Sillas
- Música
- Parlante
- Premio



Procedimiento Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de “la sandía gorda, gorda” (ver anexo 7). Se explicará en qué consiste el juego, luego se colocarán sillas dependiendo del grupo de personas que van a participar, donde se irán intercalando las sillas una a un lado y la otra al otro lado, una vez que este todo se procederá a colocar música para que los participantes bailan alrededor de las sillas. Mientras lo hacen, habrá un momento en que se detenga la música y los participantes deberán correr a ganar una silla, el que no avance a ganar silla quedará descalificado y se procederá a sacar una silla, así sucesivamente hasta que vea un ganador. Para finalizar se pedirá a todos los participantes realizar ejercicios de estiramiento y relajación.

Indicador de evaluación	Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°34

Tomatito bailarín



Nota. La imagen muestra a niños bailando el baile del tomate. Fuente: El telégrafo. (2016). https://www.scoopnest.com/es/user/el_telegrafo/668093048337903617-estudiantes-y-padres-participan-de-actividades-ldicas-como-el-baile-de-tomate-salto-en-sacos-va-maga

Objetivo: Coordinar el baile conjuntamente con tu compañero manteniendo la coordinación entre ambos cuerpos sin dejar caer el tomate.

Tipo de juego: Juego de persecución

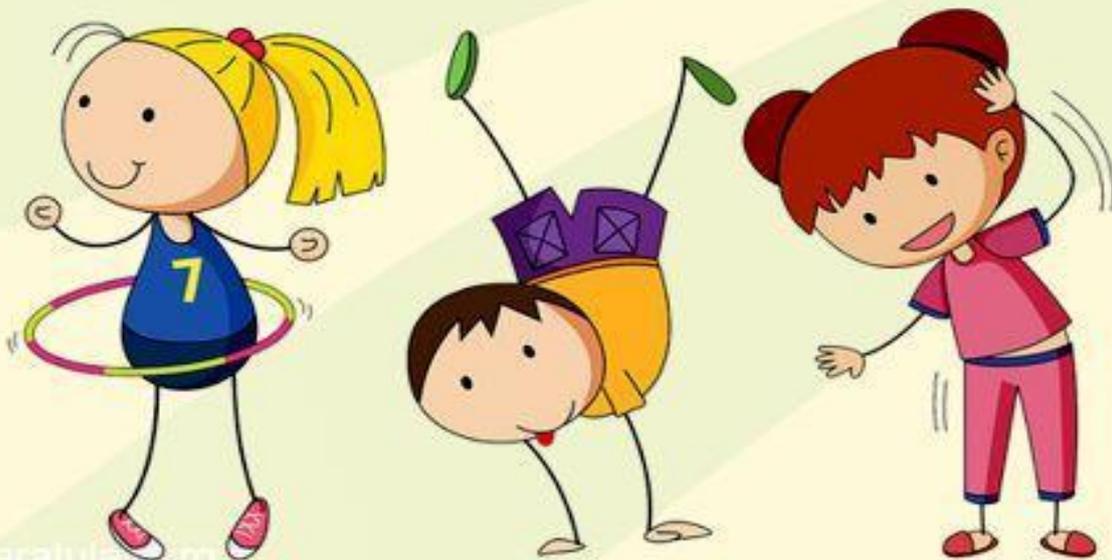
- Tomates
- Música
- Parlante
- Balón



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de mi pelota bailarina, se dividirá en dos grupos, para lo cual se les entregará un balón para que este sea pasado por debajo de sus piernas, una vez que pase el balón por debajo deberán correr hacia el final pasando el balón hasta que llegue a la primera persona que inició pasando el balón, el primero en llegar gana. La actividad se realizará en el patio, luego se formarán parejas para el baile donde se les entregará un tomate que deberán colocarlo en la unión de sus frentes.

A continuación, se pondrá música y deberán bailar al ritmo, mientras bailan se les pedirá que realicen algunos movimientos, la pareja que al último quede gana. Para finalizar se les pedirá a los participantes realizar el baile de “soy una taza” (ver anexo 8).

Indicador de evaluación	Coordina el baile conjuntamente con tu compañero manteniendo la coordinación entre ambos cuerpos sin dejar caer el tomate		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°35

El trompito bailarín



Nota. La imagen muestra a niños jugando con los trompos.
Fuente: Google. (2019). <https://infantian.com/infancia/el-trompo-juego-de-la-calle/>

Objetivo: Dominar movimientos coordinados de las extremidades superiores de forma sincronizada.

Tipo de juego: Juego de indagación

Materiales

- Tarjetas de animales
- Trompo y cuerda

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica dramatizo a los animalitos, consiste en que se les entregará una tarjeta de un animalito a cada participante, luego deberán imitar el sonido que hace y cómo se mueven, esto lo irán realizando uno por uno, una vez culminada la dinámica se procederá a salir al patio donde se explicará en qué consiste



la actividad, se le entregará a cada participante un trompo con su respectiva cuerda, donde se procederá a dar las indicaciones de cómo deben usar el trompo, primero se empieza a envolver el trompo con la piola de tal forma que, al lanzarlo al aire, se desenvuelva el cordón y baile en el suelo. Después se puede subir la dificultad haciendo todo tipo de trucos tales como hacerlo girar en la palma de la mano, balancearse sobre la cuerda u otras formas, el vencedor será el dueño del trompo que permanezca mayor tiempo girando. Para finalizar se procederá a realizar ejercicios de relajación.

Indicador de evaluación	Domina movimientos coordinados de las extremidades superiores de forma sincronizada		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°36

Macateta



Nota. La imagen muestra a niños jugando a la macateta.
Fuente: Google. (2019).
<https://www.upnvirtual.edu.mx/intercambio/2019/09/23/la-matatena/>

Objetivo: coordinar movimientos de ojo y mano

Tipo de juego: Juego de indagación

Materiales

- Bolita
- Macateta
- Vasos

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica de la pirámide de vasos, consiste que formaran en grupos de 3 donde se les entregará una fila de vasos que será distribuida a todos los participantes de su grupo, a la cuenta de tres deberán empezar armando la pirámide, una vez culminada la dinámica procederemos a dirigirnos al patio, donde se darán indicaciones de la actividad a realizar, luego se procederá a colocar las figuras en el patio sobre la superficie intentando que no queden montadas entre ellas, ni demasiado dispersas



Luego se deja caer la pelota desde una altura treinta o cuarenta centímetros y en el momento en que ésta rebota el jugador debe tomar una de las figuritas del suelo y enseguida coger la pelota en vuelo. La pelota no puede volar más de una vez, de ahí la dificultad. El jugador continúa su turno hasta que falla en su intento por tomar una figurilla o coger la pelota. En este juego gana el participante que logra recoger la mayor cantidad o todas las figurillas en un solo turno. Para finalizar se realizan ejercicios con nuestras manos.

Indicador de evaluación	Coordina movimientos de ojo y mano		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°37

Torbellino de países



Nota. La imagen muestra a niños jugando a los países. Fuente: Cantudo. (2021). <https://www.serpadres.es/mas-6-anos/fotos/los-juegos-con-pelota-mas-divertidos-para-los-ninos701596458400>

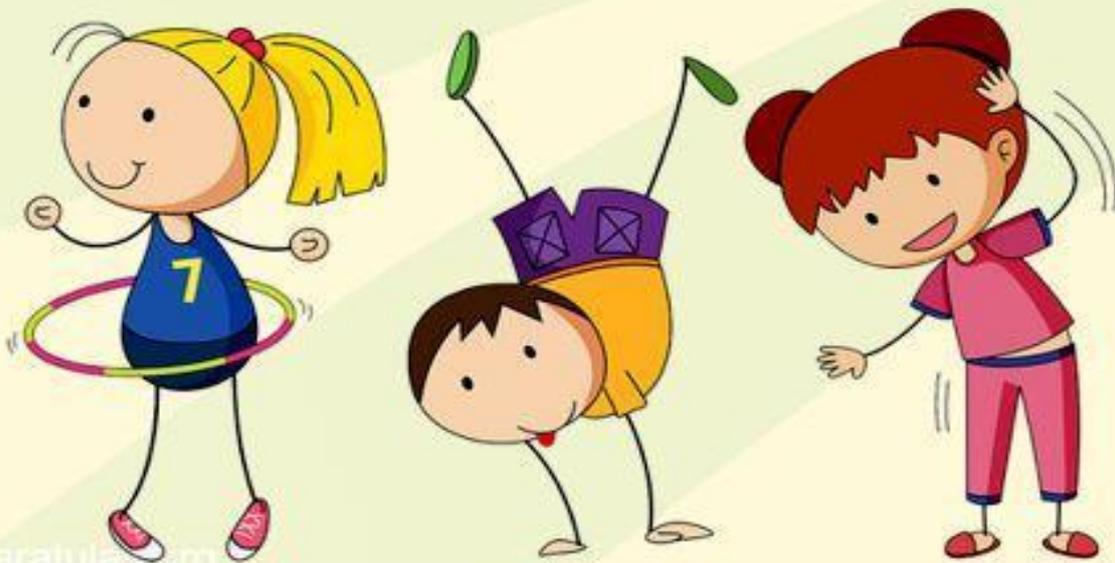
Objetivo: Efectuar movimientos dinámicos – espaciales a partir de la señal establecida.

Tipo de juego: Juego de persecución

Materiales

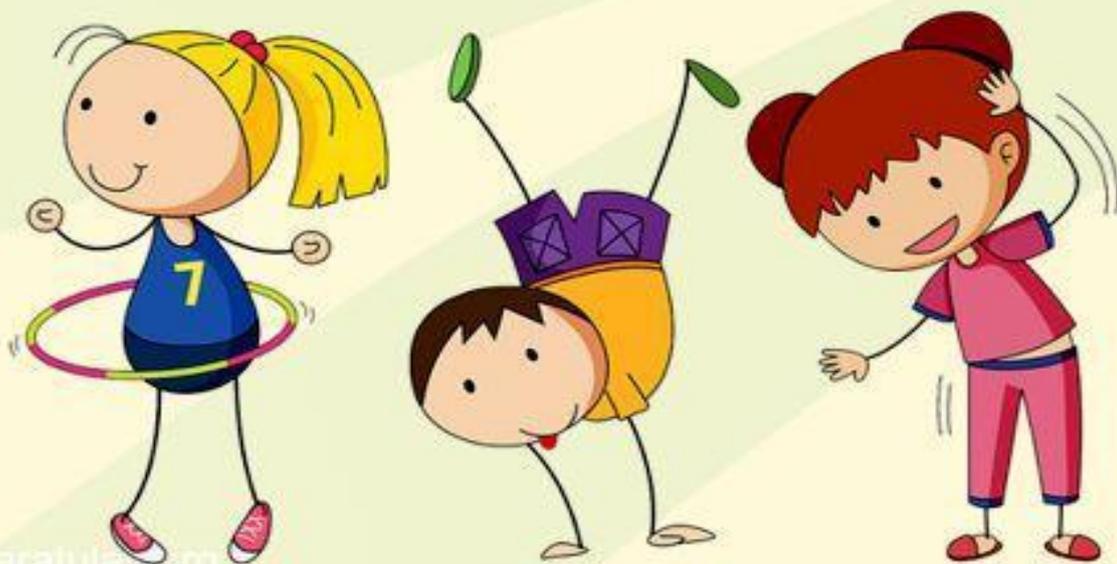
- Pelota

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer adivinanzas, luego se seleccionará el espacio de juego donde cada participante elegirá un país o ciudad de su preferencia uno de los participantes será la voz mando para empezar el juego en el cual se procederá a lanzar el balón hacia arriba y decir el nombre de un país, los demás participantes



deberán identificar el país nombrado y se direccionará al balón para cogerlo, una vez que lo toma dice con voz fuerte, “Alto ahí todos los países”. Luego procederá a lanzar el balón a uno de los participantes y así continúa el juego. Para finalizar se realizarán masajes entre compañeros.

Indicador de evaluación	Efectúa movimientos dinámicos – espaciales a partir de la señal establecida		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°38

Acorralados



Nota. La imagen muestra a niños jugando a ladrones y policías. Fuente: Ana Giménez (2019). <https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-correr-y-pillar/policias-y-ladrones/>

Objetivo: Coordinar el equilibrio del cuerpo al correr sin ser atrapados.

Tipo de juego: Juego de imitación

Materiales

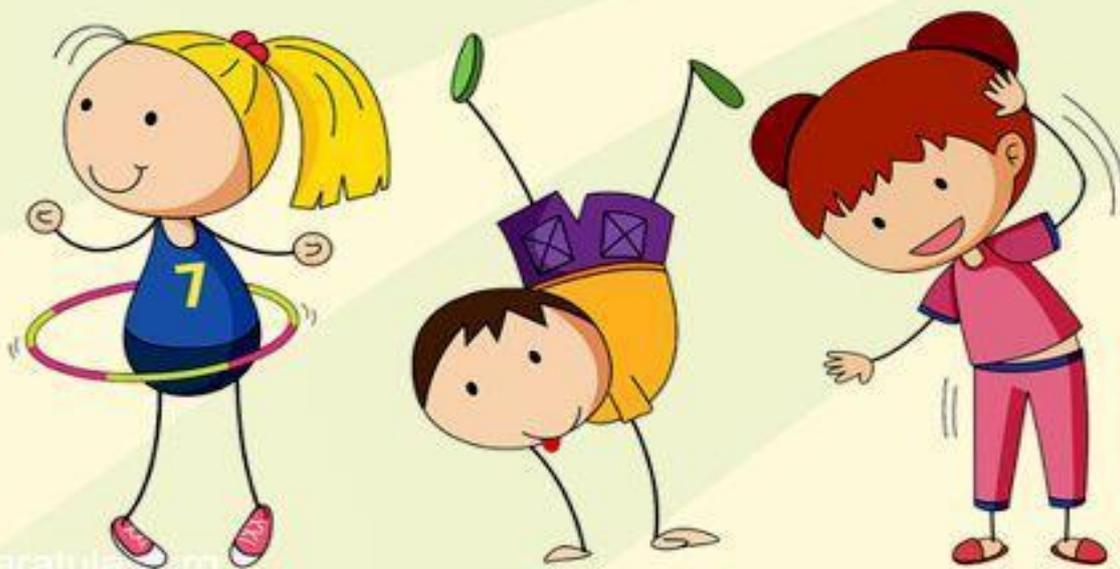
- Parlante
- Música

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica caza abrazadores donde se les pedirá a los participantes mientras suena la canción deberán caminar, cuando escuchen la frase "caza un abrazo" deberán buscar una persona sin pareja a la que tocará por la espalda para "cazar su abrazo". Luego se dirigirá al patio donde se explicará en qué consiste la actividad, se dividirá al grupo de participantes en 2 equipos, el primer equipo serán los "policías" y segundo serán los "ladrones", luego se definirá un lugar al cual serán llevados los ladrones capturados a la cárcel.



Al inicio del juego todos los policías deberán esperar en un lugar destinado que será su lugar de partida, mientras cuentan hasta 10 y los ladrones aprovechan para correr lo más rápido que puedan, el juego se termina cuando los policías logran atrapar a todos los ladrones. Si al final sucede y que todavía existen ladrones libres, los ladrones ganaran el juego. Para finalizar se les pedirá a los participantes realizar bailoterapia.

Indicador de evaluación	Coordina el equilibrio del cuerpo al correr sin ser atrapados.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°39

Frutas bailarinas



Nota. La imagen muestra a niños interpretando la ronda de la víbora del amor. Fuente: Google. (2021). <https://tucuentofavorito.com/la-vibora-de-la-mar-juego-para-ninos/>

Objetivo: Coordinar movimientos de extremidades superiores e inferiores al ritmo de la música.

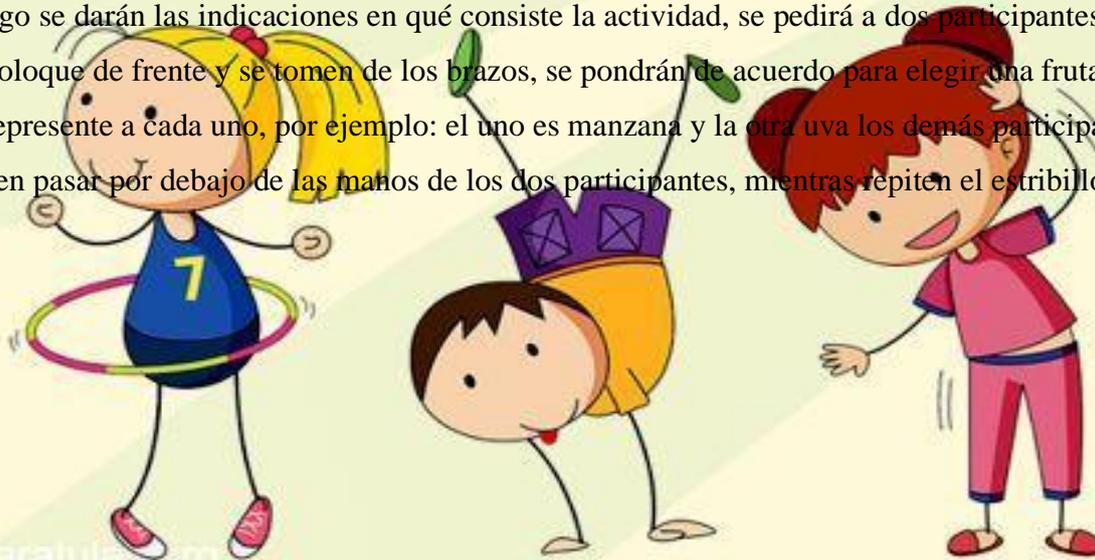
Tipo de juego: Juego de persecución

Materiales

- Música

Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica “si tú tienes muchas ganas de aplaudir” (ver anexo 9), culminada la dinámica se procederá a salir al patio.

Luego se darán las indicaciones en qué consiste la actividad, se pedirá a dos participantes que se coloque de frente y se tomen de los brazos, se pondrán de acuerdo para elegir una fruta que lo represente a cada uno, por ejemplo: el uno es manzana y la otra uva los demás participantes deben pasar por debajo de las manos de los dos participantes, mientras repiten el estribillo.



A la víbora, víbora del amor

por aquí, podrán pasar

el de adelante corre mucho

y el de atrás

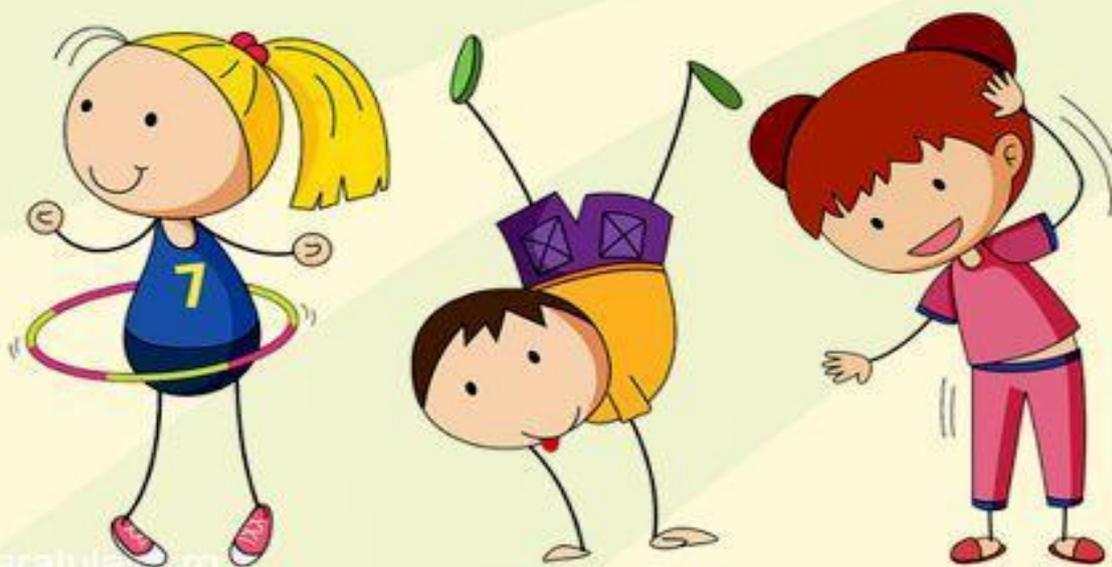
se quedará

se quedará



Una vez que haya quedado un participante atrapado se le preguntará qué fruta quiere y la fruta que elija, el participante deberá ubicarse detrás del participante de la fruta que eligió ya sea manzana o uva, hasta que todos los formen una columna ya sea posteriormente de uno o de otro integrante del puente, para finalizar cada fila tira para su lado, obteniendo así más participantes de su lado, el equipo que tenga más integrantes gana. Para finalizar se les pedirá a los participantes realizar ejercicios de respiración recostados sobre el suelo.

Indicador de evaluación	Coordina movimientos de extremidades superiores e inferiores al ritmo de la música		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



Actividad N°40

Escóndete que te encuentro



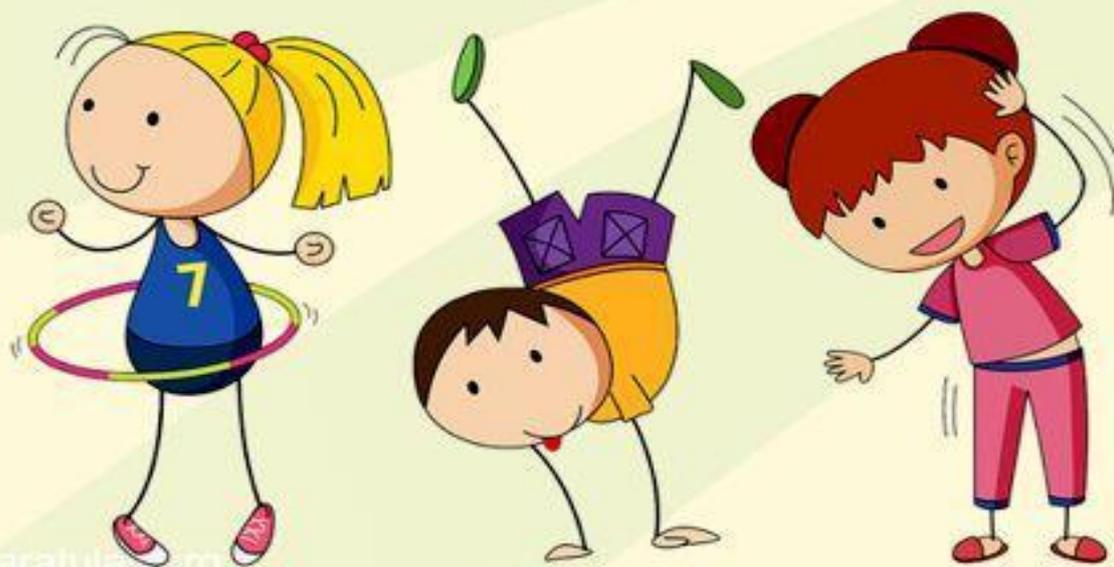
Nota. La imagen muestra a niños jugando a las escondidas. Fuente: Google. (2015). <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-del-escondite-juegos-tradicionales-para-ninos/>

Objetivo: Controlar su cuerpo realizando diferentes movimientos estratégicos al desplazarse por diferentes lugares.

Tipo de juego: Juego de indagación

Materiales

- Venda o pañuelo
- Huevito de chocolate
- Láminas de huevos



Procedimiento: Para iniciar con la actividad se procederá hacer la dinámica buscando los huevitos de pascua, esta dinámica consiste en que se les dirá a los participantes, que un conejito travieso acaba de entrar al salón y me ha dicho que ha escondido varios huevitos que el participante que encuentre más huevitos se ganará uno de chocolate. Una vez culminada la dinámica nos dirigimos al patio donde se les explicará en que consiste la actividad, se seleccionará a dos niños para que busquen a los demás participantes. Luego debe contar en voz alta hasta un número acordado por todos los participantes mientras se encuentra de frente a una pared y con los ojos tapados los demás niños deben correr a esconderse y mientras los están buscando, deben aprovechar cualquier ocasión para regresar al punto de inicio donde se estaba contando, tocará la pared y gritarán “¡salvado!”. El participante que logre llegar primero a decir salvado sin ser visto gana. También se debe tener cuenta que cuando un participante es visto o encontrado deberá correr hacia dicho punto de inicio cada vez que encuentra a otro jugador para atraparlo, logrando así que este no grite la palabra antes mencionada. Para finalizar se realizará la canción de (ver anexo 10) “había un sapo, sapo”.

Indicador de evaluación	Controla su cuerpo realizando diferentes movimientos estratégicos al desplazarse por diferentes lugares		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Inicio	En proceso	Logrado



4. Anexos

Anexo 1. Canción baile de la mane (Actividad N°1)



Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, todo el mundo
Que lo baile, que lo baile
el baile de la mane

La mané se va poniendo
Donde yo vaya diciendo
Donde yo vaya diciendo
La mané se va a poner

Una mané (Una mané)
En la orejé (En la orejé)
Y la otra mané (Y la otra mané)
En la orejé de mi compañeré

Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, todo el mundo
Que lo baile, que lo baile
El baile de la mane

La mané se va poniendo
Donde yo vaya diciendo
Donde yo vaya diciendo
La mané se va a poner

Una mané (Una mané)
En la naricé (En la naricé)
Y la otra mané (Y la otra mané)
En naricé de tu compañeré

Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, todo el mundo
Que lo baile, que lo baile
el baile de la mane

La mané se irá poniendo
Donde vaya yo diciendo
Donde vaya yo diciendo
La mané se va a poner

Que lo baile, que lo baile
Que lo baile todo el mundo
Con el perro de Facundo
Con el gato de la Inés

Una mané (Una mané)
En la caderé (En la caderé)
Y la otra mané (Y la otra mané)
en el cabecé de mi compañere

Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, todo el mundo
Que lo baile, que lo baile
el baile de la mane

La mané se irá poniendo
Donde vaya yo diciendo
Donde vaya yo diciendo
La mané se va a poner

Una mané (Una mané)
En la rodille (En la rodille)

Y la otra mané (Y la otra mané)
en la rodille de mi compañere

Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, todo el mundo
Que lo baile, que lo baile
el baile de la mane

La mané se irá poniendo
Donde vaya yo diciendo
Donde vaya yo diciendo
La mané se va a poner

Fuente: CantaJuego (2020). Link: <https://www.youtube.com/watch?v=1dC3gdbhr48>

Anexo 2. Baile del sapito (Actividad N°2)



Te voy a enseñar que debes bailar como baila el sapito dando brinquitos tu debes buscar con quien brincarás y aunque tu estas tu solito tu debes brincar. Te voy a enseñar que debes bailar como baila el sapito dando brinquitos tu debes buscar con quien brincarás y aunque tu estas tu solito tu debes brincar. ¡Vas para delante más un poco más vas para delante y luego más atrás ahora para un lado, para al otro ya! das un brinco alto y vuelves a empezar.

Te voy a enseñar que debes bailar como baila el sapito dando brinquitos tu debes buscar con quien brincarás y aunque tu estas tu solito tu debes brincar. Te voy a enseñar que debes bailar como baila el sapitodando brinquitos, tu debes buscar, con quien brincarás y aunque tu estas tu solito tu debes brincar.

Te voy a enseñar que debes bailar como baila el sapito dando brinquitos tu debes buscar con quien brincarás y aunque tu estas tu solito tu debes brincar.

Te voy a enseñar que debes bailar como
baila el sapitobdando brinquitos tu debes

buscar con quien brincaras y aunque tu
estas tu solito tu debes brincar.

Fuente: Cartoon Studio (2017) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=mrXTQZW9b08>

Anexo 3. Canción soy una serpiente (Actividad N°13)



Soy una serpiente que anda por el
bosque buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el
bosque buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el
bosque buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el
bosque buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el
bosque buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el
bosque buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el
bosque buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Fuente: El Reino Infantil (2018) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM>

Anexo 4. Canción el patio de mi casa (Actividad N° 21)



El patio de mi casa es particular
se moja y se seca como los demás.
Agáchense y vuélvanse a agachar
las niñas bonitas se saben agachar.
Chocolate, molinillo,
chocolate, molinillo,
estirar, estirar que la reina va a pasar.
Dicen que soy, que soy una cojita
y si lo soy, lo soy de mentiritas,

desde chiquita me quedé,
me quedé padeciendo de este pie
padeciendo de este pie.
El patio de mi casa es particular
se moja y se seca como los demás.
Agáchense y vuélvanse a agachar
las niñas bonitas se saben agachar.
Chocolate, molinillo,
chocolate, molinillo

Fuente: Toycantando (2014)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=R3fwzYUn27Y&t=103s>

Anexo 5. Canción baile de las palmeras (Actividad N°26)



Vamos todos

A moverse como una palmera

Los amigos salen a bailar

Y lo hacen sensacional

Los amigos salen a bailar

Y lo hacen sensacional

Se mueve, se mueve como una palmera

Se mueve, se mueve, se mueve para arriba

Se mueve, se mueve, se mueve para abajo

Se mueve, se mueve, se mueve para arriba

Se mueve, se mueve, se mueve para abajo

Se mueve, se mueve, se mueve para un lado

Se mueve, se mueve, para el otro lado

Se mueve, se mueve, se mueve para un lado

Se mueve, se mueve, para el otro lado

Las amigas salen a bailar

Y lo hacen sensacional

Las amigas salen a bailar

Y lo hacen sensacional

Se mueve, se mueve como una palmera

Se mueve, se mueve como una palmera

Se mueve, se mueve como una palmera

aSe mueve, se mueve como una palmera

Se mueve, se mueve, se mueve para arriba

Se mueve, se mueve, se mueve para abajo

Se mueve, se mueve, se mueve para arriba

Se mueve, se mueve, se mueve para abajo

Se mueve, se mueve, se mueve para un
lado

Se mueve, se mueve, para el otro lado

Se mueve, se mueve, se mueve para un
lado

Se mueve, se mueve, para el otro lado

Arriba esas palmas

A bailar

Las amigas salen a bailar

Y lo hacen sensacional

Las amigas salen a bailar

Y lo hacen sensacional

Fuente: El Payaso Plim Plim (2021)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=OvWICRdqahU>

Anexo 6. Dinámica chapulin colorado (Actividad N°32)



Chapulín, colorado

Me hago pis no me aguanto

Luego el niño debe cruzar las piernas alternándolas brincando como tijera

Si sus piernas quedan separadas, pierde

Si el niño queda con las piernas juntas gana.

Fuente: Rosalilis (2017) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=sWnDfKNS7HE>

Anexo 7. Canción sandía gorda, gorda, gorda (Actividad N°33)



Voz1: era una sandía gorda, gorda, gorda

Voz1: boing, boing empezó a saltar

Rspta: era una sandía gorda, gorda, gorda

Rspta: boing, boing empezó a saltar

Voz1: que quería ser la más bella del mundo

Voz1: Bla, bla empezó a cantar

Rspta: que quería ser la más bella del mundo

Rspta: Bla, bla empezó a cantar

Voz1: y para el mundo conquistar

Voz1: Flash, flash empezó a desfilarse

Rspta: y para el mundo conquistar

Rspta: Flash, flash empezó a desfilarse

Fuente: mia toledo (2020) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=rRnwjQXjQbA>

Anexo 8. Canción soy una taza (Actividad N°34)



Taza, tetera, cuchara, cucharón

salero, azucarero, batidora, olla express

plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor

Taza, tetera, cuchara, cucharón

salero, azucarero, batidora, olla express

plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor

Taza, tetera, cuchara, cucharón

salero, azucarero, batidora, olla express

plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor

Soy una taza, una tetera

salero, azucarero, batidora, olla express

una cuchara y un cucharón

Soy una taza, una tetera

un plato hondo, un plato llano

una cuchara y un cucharón

un cuchillito y un tenedor

un plato hondo, un plato llano

Soy un salero, azucarero

un cuchillito y un tenedor

la batidora y una olla express

Soy un salero, azucarero

Soy una taza, una tetera

la batidora y una olla express

una cuchara y un cucharón

Chu chu

un plato hondo, un plato llano

Taza, tetera, cuchara, cucharón

un cuchillito y un tenedor

plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor

Soy un salero, azucarero

la batidora y una olla express

Chu chu

Fuente: CantaJuegoVEVO (2012) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>

Anexo 9. Canción si tú tienes muchas ganas de aplaudir (Actividad N°39)



Si tú tienes muchas ganas de aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de reír

Si tú tienes muchas ganas de aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de reír

Si tú tienes la razón y no hay oposición

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de aplaudir

No te quedes con las ganas de reír

Si tú tienes la razón y no hay oposición

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de aplaudir

No te quedes con las ganas de reír

Si tú tienes muchas ganas de silbar

Si tú tienes muchas ganas de gritar

Si tú tienes muchas ganas de silbar

Si tú tienes muchas ganas de gritar

Si tú tienes la razón y no hay oposición

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de silbar

No te quedes con las ganas de gritar

Si tú tienes la razón y no hay oposición

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de silbar

No te quedes con las ganas de gritar

Fuente: El Payaso Plim Plim (2015) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cA9Mqzj2idM>

Anexo 10. Canción había un sapo sapo, sapo (Actividad N°40)



Había un sapo, sapo, sapo

Que nadaba en el río, río, río

Con su traje verde, verde, verde

Se moría de frío, frío, frío

La señora sapa, sapa, sapa

Me contó

Que tenía un amigo

Y que eras tú (sapo, vamo' junto')

Había un sapo, sapo, sapo

Que nadaba en el río, río, río

Con su traje verde, verde, verde

Se moría de frío, frío, frío

La señora sapa, sapa, sapa

Me contó

Que tenía un amigo

Y que eras tú

Sapo

Tú estás bien contento de estar aquí,
¿verdad?

Ah, vaya, no me hagas eso, ¡juy!, muy
bien, muy bien

Vamos a hacer un juego

Yo escuché que ustedes se saben la
canción del sapo

¿Verdad que sí? (¡Sí!)

Okay, vamos a hacer un juego

Vamo' a cantar la canción del sapo bien
bajito

Bien bajito, a ver si nos sale

Bien bajito, sapito'

Okay, sh, vamo' a ver (bien bajito)

Había un sapo, sapo, sapo

Que nadaba en el río, río, río

Con su traje verde, verde, verde

Se moría de frío, frío, frío

La señora sapa, sapa, sapa

Me contó

Que tenía un amigo

Y que eras tú

Fuente: MUNDO INFANTIL (2019)

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=zbd6NoD1BKY>

Anexo 3: Instrumento para diagnóstico.

Pretest

N.º 186 EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva

Unidad Educativa Particular
 Colegio Santa Mariana de Jesús
 Curso 1ero A
 Fecha 29-04-22

NOMBRES DE LOS NIÑOS



Puntuación:

- 2: Lo hace bien
- 1: Lo hace con alguna dificultad
- 0: No lo hace o tiene muchas dificultades para ello

Bianca Elizabeth
 Calderon Reyes
 Paula Krupskaya
 Guenca Demitez
 Sofia Anahi
 Espinoza Montano
 Alfonsina Maria
 Guarnizo Campeverde
 Victoria Monsemate
 Hurtado Burneo
 Ashley Valentina
 Lopez Rojas
 Esthan Gael Lopez
 Sarango
 Romina Isabel
 Macas Sanchez
 Morales Leonor
 Sophia Jimenez
 Peña Luzurciaga

LOCOMOCIÓN	NOMBRES DE LOS NIÑOS																		
	Bianca Elizabeth	Calderon Reyes	Paula Krupskaya	Guenca Demitez	Sofia Anahi	Espinoza Montano	Alfonsina Maria	Guarnizo Campeverde	Victoria Monsemate	Hurtado Burneo	Ashley Valentina	Lopez Rojas	Esthan Gael Lopez	Sarango	Romina Isabel	Macas Sanchez	Morales Leonor	Sophia Jimenez	Peña Luzurciaga
1. CAMINA SIN DIFICULTAD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2. CAMINA HACIA ATRAS	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3. CAMINA DE LADO	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4. CAMINA DE PUNTILLAS	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5. CAMINA EN LINEA RECTA SOBRE UNA CINTA	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6. CORRE ALTERNANDO MOVIMIENTO DE PIERNAS-BRAZOS	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2
7. SUBE ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL LOCOMOCIÓN	11	9	14	10	9	9	13	11	10	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
NIVEL	N	Ba	Bu	N	Ba	Ba	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
POSICIONES	NOMBRES DE LOS NIÑOS																		
	Bianca Elizabeth	Calderon Reyes	Paula Krupskaya	Guenca Demitez	Sofia Anahi	Espinoza Montano	Alfonsina Maria	Guarnizo Campeverde	Victoria Monsemate	Hurtado Burneo	Ashley Valentina	Lopez Rojas	Esthan Gael Lopez	Sarango	Romina Isabel	Macas Sanchez	Morales Leonor	Sophia Jimenez	Peña Luzurciaga
	8. SE MANTIENE EN CUCLILLAS	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	9. SE MANTIENE DE RODILLAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10. SE SIENTA EN EL SUELO CON LAS PIERNAS CRUZADAS	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL POSICIONES	5	6	6	4	4	4	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6
NIVEL	N	N	N	Ba	Ba	Ba	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

INSTITUTO PEDAGÓGICO DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE

NOMBRES DE LOS NIÑOS

Bianca Elizabeth
 Calderon Reyes
 Paula Krupskaya
 Cuenca Benitez
 Sofia Anchi
 Espinoza Montano
 Alfonsina Maria
 Guarnizo Campoverde
 Victoria Monserrate
 Hortado Buxico
 Ashley Valentina
 Lopez Rojas
 Gythian Gael
 Lopez Sarango
 Romming Isabel
 Macas Sanchez
 Rafaela Leonor
 Morales Jimenez
 Sophia Victoria
 Peña Luzuriaga

EQUILIBRIO	11. SE MANTIENE SOBRE EL PIE DERECHO SIN AYUDA	2	2	1	2	2	1	1	1	1
	12. SE MANTIENE SOBRE EL PIE IZQUIERDO SIN AYUDA	2	2	1	2	2	1	1	1	1
	13. SE MANTIENE CON LOS DOS PIES SOBRE LA TABLA	2	1	1	1	2	1	1	2	1
	14. ANDA SOBRE LA TABLA ALTERNANDO LOS PASOS	2	1	1	1	2	2	1	1	1
	15. ANDA SOBRE LA TABLA HACIA ADELANTE, HACIA ATRAS Y DE LADO	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	16. SE MANTIENE EN UN PIE (OJOS CERRADOS) 10 SEGUNDOS O MAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	TOTAL EQUILIBRIO NIVEL	10	8	6	8	10	7	6	7	6
COORDINACION DE PIERNAS	17. SALTA DESDE UNA ALTURA DE 40 cm.	2	2	1	1	2	2	1	2	2
	18. SALTA UNA LONGITUD DE 35 A 60 cm.	2	2	1	1	2	2	1	2	2
	19. SALTA UNA CUERDA A 25 cm DE ALTURA	2	2	1	1	2	2	1	1	2
	20. SALTA MAS DE 10 VECES CON RITMO	1	1	1	1	1	1	1	2	2
	21. SALTA AVANZANDO 10 VECES O MAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	22. SALTA HACIA ATRAS 5 VECES O MAS SIN CAER	2	2	1	2	2	1	2	2	2
	TOTAL COORDINACION DE PIERNAS NIVEL	11	11	7	8	11	10	8	10	12
	N	N	Ba	Ba	N	Ba	Ba	Ba	N	

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		Bianca	Calderon	Paula	Cuenca	Sofia	Espinoza	Alfonso	Guarnizo	Victoria	Hurtado	Ashly	Lopez	Eythan	Lopez	Romina	Macas	Rafaela	Merales	Sophia	Peña	
COORDINACIÓN DE BRAZOS	23. LANZA LA PELOTA CON LAS DOS MANOS A 1 m.	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2			
	24. COGE LA PELOTA CUANDO SE LE LANZA, CON LAS DOS MANOS	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2			
	25. BOTA LA PELOTA DOS VECES Y LA RECOGE	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2		
	26. BOTA LA PELOTA MAS DE CUATRO VECES CONTROLANDOLA	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1		
	27. COGE LA BOLSITA DE SEMILLAS CON UNA MANO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
	TOTAL COORDINACIÓN DE BRAZOS NIVEL	8	6	8	8	8	8	8	8	7	8	7	8	7	8	7	8	7	8			
COORDINACIÓN DE MANOS	28. CORTA PAPEL CON TIJERAS	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2			
	29. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA RECTA	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2			
	30. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA CURVA	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2			
	31. PUEDE ATORNILLAR UNA TUERCA (ROSCA)	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1		
	32. CON LOS DEDOS DOBLADOS LOS TOCA UNO A UNO CON EL PULGAR	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1		
	TOTAL COORDINACIÓN DE MANO NIVEL	10	6	6	8	10	6	5	7	9	8											

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		Bianca	Calderon	Paula	Cuenca	Sofia	Espinoza	Alfonsina	Guarnizo	Victoria	Hurtado	Ashilly	Lopez	Eythan	Lopez	Rommina	Macas	Rafaela	Morales	Sophia	Peña
ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	33. CONOCE BIEN SUS MANOS, PIES, CABEZA, PIERNAS Y BRAZOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	34. MUESTRA SU MANO DERECHA CUANDO SE LE PIDE	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	35. MUESTRA SU MANO IZQUIERDA	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
	36. TOCA SU PIERNA DERECHA CON SU MANO DERECHA	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	37. TOCA SU RODILLA DERECHA CON SU MANO IZQUIERDA	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1
	TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	9	10	6	10	6	6	7	10	8	8	8	8	8	8	10	8	8	8	8	8
	NIVEL	N	Bu	N	Bu	N	N	N	N	Bu	N	N	N	N	N	Bu	N	N	N	N	N
ESQUEMA CORPORAL EN OTROS	38. SEÑALA EL CODO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	39. SEÑALA LA MANO DERECHA	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
	40. SEÑALA EL PIE IZQUIERDO	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
	TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN OTROS	4	6	6	4	4	4	4	6	4	4	4	6	4	4	6	4	4	4	4	4
NIVEL	N	Bu	Bu	N	N	N	N	N	Bu	N	N	N	N	N	Bu	N	N	N	N	N	

Post test

N.º 186 EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva

Colegio Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús
 Curso 1ero A
 Fecha 06-06-22

NOMBRES DE LOS NIÑOS



Puntuación:
 2: Lo hace bien
 1: Lo hace con alguna dificultad
 0: No lo hace o tiene muchas dificultades para ello

Bianca Elizabeth
 Calderon Reyes
 Paula Krups Koya
 Cuenca Benitez
 Sofia Anahi
 Espinoza Montaño
 Alonsina Maria
 Guannizo Campoverde
 Victoria Monserrate
 Hurtado Burneo
 Ashly Valentina
 Lopez Rojas
 Elyhan Gael
 Lopez Sarango
 Rommina Isabel
 Macas Sanchez
 Rafaela Leonor
 Morales Jimenez
 Sophia Victoria
 Peña Luzziaga

LOCOMOCIÓN	1. CAMINA SIN DIFICULTAD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	2. CAMINA HACIA ATRAS	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2
	3. CAMINA DE LADO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	4. CAMINA DE PUNTILLAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	5. CAMINA EN LINEA RECTA SOBRE UNA CINTA	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
	6. CORRE ALTERNANDO MOVIMIENTO DE PIERNAS-BRAZOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	7. SUBE ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL LOCOMOCIÓN	13	13	14	14	14	14	13	14	13	14
NIVEL	N	N	Bu	Bu	Bu	Bu	N	Bu	N	Bu	
POSICIONES	8. SE MANTIENE EN CUCLILLAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	9. SE MANTIENE DE RODILLAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	10. SE SIENTA EN EL SUELO CON LAS PIERNAS CRUZADAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL POSICIONES	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
NIVEL	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	

Autoras: M. Victoria de la Cruz y M. Carmen Matzaris

NOMBRES DE LOS NIÑOS

	Bianca Elizabeth	Calderon Reyes	Paula Krupskaya	Cuenca Benitez	Sofia Anahi	Esquivela Montaña	Alfonsina Maria	Victoria Campoverde	Hurtado Monserrate	Ashilly Burneo	Lopez Valentina	Eythan Rojas	Lopez Gael	Rommina Sarango	Macias Sanchez	Rafaela Leonor	Morales Jimenez	Sophia Victoria	Pena Luzuriaga
EQUILIBRIO	11. SE MANTIENE SOBRE EL PIE DERECHO SIN AYUDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	12. SE MANTIENE SOBRE EL PIE IZQUIERDO SIN AYUDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	13. SE MANTIENE CON LOS DOS PIES SOBRE LA TABLA	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1					
	14. ANDA SOBRE LA TABLA ALTERNANDO LOS PASOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	15. ANDA SOBRE LA TABLA HACIA ADELANTE, HACIA ATRAS Y DE LADO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	16. SE MANTIENE EN UN PIE (OJOS CERRADOS) 10 SEGUNDOS O MAS	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2
	TOTAL EQUILIBRIO NIVEL	12	10	10	10	10	12	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
COORDINACION DE PIERNAS	17. SALTA DESDE UNA ALTURA DE 40 cm.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	18. SALTA UNA LONGITUD DE 35 A 60 cm.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	19. SALTA UNA CUERDA A 25 cm. DE ALTURA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	20. SALTA MAS DE 10 VECES CON RITMO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	21. SALTA AVANZANDO 10 VECES O MAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	22. SALTA HACIA ATRAS 5 VECES O MAS SIN CAER	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL COORDINACION DE PIERNAS NIVEL	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		Bianca Elizabeth	Calderon Reyes	Paula Krups Kaya	Cecilia Benitez	Sofia Andri	Alfonso Montaña	Guarinsina Maria	Victoria Campos de	Hortado Monserrate	Ashlyl Burneo	Lopez Valentina	Eythan Rojas	Lopez Gael	Romina Sarango	Macias Isabel	Rafaela Sanchez	Morales Leonor	Sophia Jimenez	Peña Victoria	Luzuriaga
COORDINACIÓN DE BRAZOS	23. LANZA LA PELOTA CON LAS DOS MANOS A 1 m.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	24. COGE LA PELOTA CUANDO SE LE LANZA, CON LAS DOS MANOS	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
	25. BOTA LA PELOTA DOS VECES Y LA RECOGE	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2
	26. BOTA LA PELOTA MAS DE CUATRO VECES CONTROLANDOLA	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	27. COGE LA BOLSITA DE SEMILLAS CON UNA MANO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL COORDINACIÓN DE BRAZOS	10	10	8	9	9	10	10	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
NIVEL	Bu	Bu	N	N	N	Bu	Bu	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
COORDINACIÓN DE MANOS	28. CORTA PAPEL CON TIJERAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	29. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA RECTA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	30. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA CURVA	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	31. PUEDE ATORNILLAR UNA TUERCA (ROSCA)	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	32. CON LOS DEDOS DOBLADOS LOS TOCA UNO A UNO CON EL PULGAR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL COORDINACIÓN DE MANO	10	8	9	8	10	9	10	9	10	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
NIVEL	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	

Anexo 4. Imágenes fotográficas intervención













Anexo 5. Certificación de traducción de resumen



Loja, 1 de agosto de 2022

Mgtr.
Edgar M. Castillo C.
**MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS
COMO LENGUA EXTRAJERA**

Certifica. -

Haber traducido el resumen de español a inglés del Trabajo de Titulación de Daniela de los Angeles Quilli Granda, titulado: Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.

Es todo cuando puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento cuando lo considere conveniente.

Loja, 1 de agosto de 2022



Edgar M. Castillo C.
EFL TEACHER