



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, Arte y la Comunicación

Carrera Educación Inicial

Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños de subnivel de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión 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:

Karen Alejandra Rios Calderón

DIRECTORA:

Mg. Sc. Rita Elizabeth Torres Valdivieso

Loja – Ecuador

2022

Certificación

Loja, 9 de agosto de 2022

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

C e r t i f i c o:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños de subnivel de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión 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 **Karen Alejandra Rios Calderón**, con **cédula de identidad Nro.1150701173**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

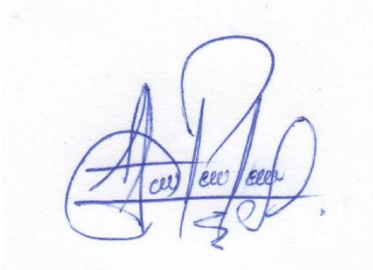


f)

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

Autoría

Yo, **Karen Alejandra Rios Calderón**, 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Karen A. Rios Calderón', written over a faint grid background.

Firma:

Cédula de identidad: 1150701173

Fecha: 16/11/2022

Correo electrónico: karen.a.rios@unl.edu.ec

Celular: 0983035473

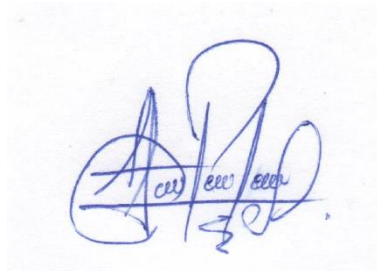
Carta de autorización por parte de la autora, para la consulta de producción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Karen Alejandra Rios Calderón**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños de subnivel de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022**, como requisito para optar 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 dieciséis días del mes de noviembre de dos mil veintidós.



Firma:

Autora: Karen Alejandra Rios Calderón

Cédula: 1150701173

Dirección: Ciudad Victoria **Correo electrónico:** karen.a.rios@unl.edu.ec

Teléfono: 2326527 **Celular:** 0983035473

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Dedicatoria

Este trabajo de investigación va dedicado con todo el cariño a mis padres, quienes han sido la luz que guía mi camino, ya que con amor han sabido formarme como una persona de bien, a mis hermanos por aconsejarme, acompañarme y brindarme su apoyo incondicional, a mi sobrina Cielo quién es mi inspiración para seguir adelante y mejorar cada día, finalmente a mis amigas con quienes compartí dentro y fuera del aula, y que durante estos años estuvieron a mi lado apoyándome, y me motivaron a cumplir con mis sueños.

Karen Alejandra Rios Calderón

Agradecimiento

Quiero expresar mi gratitud a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, y en especial a los docentes de la Carrera de Educación inicial, por compartir sus conocimientos y enriquecer mis aprendizajes con sus enseñanzas, mismas que me servirán para ejercer mi futura profesión.

A mi directora Mg. Sc. Rita Elizabeth Torres Valdivieso por su tiempo, esfuerzo, paciencia, sabiduría y dedicación, al orientarme en la realización de mi Trabajo de Integración Curricular.

Finalmente quiero agradecer a las autoridades, docentes y de manera especial a los niños de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, por su colaboración, por abrir sus puertas brindando confianza y amabilidad para desarrollar el presente trabajo de investigación.

Karen Alejandra Rios Calderón

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras	ix
Índice de Anexos	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Motricidad gruesa	7
4.1.1. Definición de motricidad gruesa	7
4.1.2. Importancia de desarrollar la motricidad gruesa en Educación Infantil	7
4.1.3. Leyes del desarrollo motor	8
4.1.4. Fases del desarrollo de la motricidad gruesa	9
4.1.5. Componentes de la motricidad gruesa	10
4.1.4.1. Dominio Corporal Dinámico	10
4.1.4.1.1. Coordinación General	11
4.1.4.1.2. Equilibrio	11
4.1.4.1.3. Ritmo	11
4.1.4.1.4. Coordinación Viso-Motriz	11
4.1.4.2. Dominio Corporal Estático	12
4.1.4.2.1. Tonicidad	12
4.1.4.2.2. Autocontrol	12
4.1.4.2.3. Respiración	12
4.1.4.2.4. Relajación	12
4.2. Juegos tradicionales	13
4.2.1. Importancia de los juegos tradicionales	13

4.2.2.	Características de los juegos tradicionales	14
4.2.3.	Clasificación de los juegos tradicionales.....	15
4.2.4.	Áreas que desarrollan los juegos tradicionales.....	18
4.2.5.	Juegos tradicionales y motricidad gruesa	19
5.	Metodología	21
6.	Resultados	23
6.1.	Aplicación del pretest la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), en los niños de Preparatoria paralelo “A”	23
6.2.	Aplicación de la Guía de actividades “Jugando me divierto y fortalezco mi cuerpo”.	24
6.3.	Resultados de la aplicación del post test.....	27
7.	Discusión	29
8.	Conclusiones	31
9.	Recomendaciones	32
10.	Bibliografía	33
11.	Anexos	37

Índice de Tablas

Tabla 1. Clasificaciones de juegos tradicionales en cada región del Ecuador.....	17
Tabla 2. Aplicación del Pretest EPP	23
Tabla 3. Ejecución de la Guía “Jugando me divierto y fortalezo mi cuerpo”	24
Tabla 4. Resultados de la propuesta alternativa y aplicación del post test	27

Índice de Figuras

Figura 1. Croquis de la Institución Educativa Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión	21
---	----

Índice de Anexos

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular o trabajo de titulación.	37
Anexo 2. Guía de Actividades.....	38
Anexo 3. Instrumento para diagnóstico.....	104
Anexo 4. Imágenes fotográficas intervención.....	112
Anexo 5. Certificación de traducción del resumen	116

1. Título

Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños de subnivel de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022

2. Resumen

El presente trabajo de investigación abarca la importancia de estimular la motricidad gruesa en la primera infancia, ya que es la habilidad que posibilita el movimiento, desplazamiento, coordinación y equilibrio de todo el cuerpo; es una destreza que garantiza el desarrollo y crecimiento integral, además de ser una destreza que brinda confianza, seguridad y autonomía; tiene como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los niños de subnivel preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022; tuvo un enfoque de tipo cuantitativo, enmarcado con un diseño cuasiexperimental, su alcance es descriptivo, los métodos de investigación utilizados fueron: inductivo, deductivo y analítico-sintético, y la muestra corresponde a 20 niños de subnivel preparatoria; a quienes se aplicó la Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Preescolar (EPP), dicha prueba se llevó a cabo con la finalidad de diagnosticar problemas de motricidad gruesa, obteniendo como resultado relevante que el 41% de niños se encontraba en nivel bajo presentando dificultades en cuanto a los componentes de locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación, y esquema corporal; por tanto, se diseñó y aplicó una propuesta alternativa llamada “Jugando me divierto y fortalezo mi cuerpo” elaborada con cuarenta actividades basadas en juegos tradicionales, mismas que ayudaron a fortalecer habilidades y destrezas del desarrollo motriz grueso de los niños, logrando disminuir el porcentaje inicial al 19% en nivel bajo, lo que demuestra que los juegos tradicionales como estrategia pedagógica dentro del aula de clases generan cambios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre todo enriquecen la identidad cultural de los niños desde edades tempranas.

Palabras claves: desplazamiento, desarrollo motor, juegos tradicionales, motricidad gruesa, preparatoria.

2.1. Abstract

This research work covers the importance of stimulating gross motor skills in early childhood, since it is the ability that enables movement, displacement, coordination and balance of the entire body; it is a skill that guarantees comprehensive development and growth, as well as being a skill that provides confidence, security and autonomy; Its purpose is to determine the influence of traditional games to improve the gross motor skills of children of the preparatory sublevel of the Filomena Mora de Carrión School of Basic Education in the city of Loja, academic period 2021-2022; it had a quantitative approach, framed with a quasi-experimental design, its scope is descriptive, the research methods used were: inductive, deductive and analytical-synthetic, and the sample corresponds to 20 children of the high school sublevel; to whom the Preschool Psychomotor Evaluation Scale (EPP) was applied, this test was carried out with the purpose of detecting gross motor problems, obtaining as a relevant result that 41% of children were found to be at a low level, presenting difficulties in regarding the components of locomotion, positions, balance, coordination, and body scheme; Therefore, an alternative called "Playing, I have fun and strengthen my body" was opened and applied, made with forty activities based on traditional games, which helped to strengthen abilities and skills of children's horrible motor development, managing to reduce the initial percentage to 19% at a low level, which shows that traditional games as a pedagogical strategy within the classroom generate significant changes in the teaching-learning process and, above all, enrich the cultural identity of children from an early age.

Keywords: displacement, gross motor skills, high school, motor development, traditional games.

3. Introducción

La motricidad gruesa es la habilidad que posibilita los movimientos armónicos y precisos de las partes gruesas del cuerpo, su perfeccionamiento depende en gran medida de la estimulación que el niño reciba de su entorno. Dicha destreza debe ser adquirida desde edades tempranas, para que el niño pueda lograr un adecuado desenvolvimiento que le permita movilizarse con facilidad, independizarse y relacionarse con sus pares de una mejor manera. Los juegos son actividades innatas en los niños a través de estas exploran y comprenden el mundo que los rodea, es por esta razón que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como una herramienta de apertura para fortalecer habilidades físicas, su gran componente motor posibilita ejercicio del equilibrio, coordinación, control postural, tonicidad, ritmo, autocontrol, respiración y relajación.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020) manifiesta que en países latinos, existe una gran disminución de tiempo dedicado a estimular el ejercicio físico del cuerpo, ya que generalmente se da más importancia a los aprendizajes cognitivos, el desarrollo del lenguaje, o el pensamiento lógico matemático, al no existir estimulación de movimientos corporales y actividad física, los infantes presentan dificultad para coordinar movimientos, problemas con aspectos de lateralidad y equilibrio: que puede ocasionar problemas en el rendimiento escolar, y en un futuro un mal desenvolvimiento laboral.

En la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión mediante una entrevista realizada a la docente de subnivel preparatoria, se puede evidenciar problemas en el desarrollo motriz de los niños, como dificultad al coordinar movimientos, poco control del equilibrio, torpeza viso-motriz y poco conocimiento del esquema corporal, por ende, la investigación está encaminada a determinar ¿Cómo los juegos tradicionales ayudan a mejorar la motricidad gruesa de los niños de subnivel de preparatoria, de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022?

La presente investigación es importante porque se centra en el área motriz gruesa de los niños, parte fundamental para lograr el desarrollo integral de una persona, aplicar actividades físicas o de movimiento tendrá un gran impacto en la motivación tanto de los niños como del docente. Es factible ya que se cuenta con los recursos bibliográficos,

económicos y materiales, además de la apertura, autorización y coordinación. Es pertinente ya que se han identificado problemas en el desarrollo motor de los niños, los cuales se pretenden mitigar por medio de los juegos tradicionales, que son actividades lúdicas que además de tener un enorme valor cultural son el potenciador de habilidades y destrezas: dependiendo del juego en niño tendrá que saltar, correr, parar, coordinar; sin dejar de lado que permiten el sano disfrute y desgaste de energía.

Varias investigaciones se han llevado a cabo para corroborar la importancia que tiene aplicar actividades como los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, como en el caso de Torres et al. (2017) que llevaron a cabo un estudio correlacional de los juegos tradicionales y la estimulación motriz de niños con síndrome de Down, en el que se aplicaron 72 sesiones, obteniendo que los juegos tradicionales son medios efectivos para la excitación motriz y cognitiva, ya que la población mejoró después de la aplicación de dichas actividades; del mismo modo en Perú, Chocce (2018) afirma que los juegos populares y tradicionales desarrollan las habilidades de motricidad gruesa en los niños de 5 años, ya que tras la aplicación de los juegos tradicionales se observa una gran mejora de los niños que inicialmente tenían dificultad, concluyendo que los niños a través del juego aprenden destrezas motrices que le permiten desenvolverse y actuar en el mundo que los rodea; asimismo Valentin (2020) en su trabajo de investigación obtuvo resultados muy favorables, ya que los niños de 5 años presentan una mejora significativa en cuanto a las habilidades de motricidad gruesa en las que inicialmente tenían dificultad; de igual manera Tarazona (2021) obtuvo resultados similares, ya que posterior a la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica, logró revertir la problemática inicial, los infantes demostraron mejor dominio y coordinación corporal.

El trabajo tuvo como objetivos específicos: primero diagnosticar el nivel de desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños de subnivel de preparatoria; como segundo diseñar y aplicar una propuesta alternativa con el uso de los diferentes juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de subnivel de preparatoria; y como tercero y último objetivo valorar cómo contribuyen los juegos tradicionales, en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños de subnivel de preparatoria.

Los alcances de la investigación fueron favorables ya que los niños mejoraron significativamente, fortaleciendo habilidades de coordinación, equilibrio, ritmo, autocontrol y tonicidad, sin embargo, no se pudo adquirir las destrezas en un 100% por limitado tiempo

de intervención, de ser implementados en la planificación semanal de las docentes podría generar cambios significativos y lograr un desarrollo máximo de área motriz.

4. Marco teórico

4.1. Motricidad gruesa

4.1.1. Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa es una habilidad que posibilita el movimiento de las partes gruesas del cuerpo, mover grandes grupos musculares coordinadamente para lograr realizar acciones como gatear, caminar, trotar, correr, saltar y en un futuro escribir. Este proceso se da gradualmente y dependerá en gran medida de la estimulación que el niño reciba de su entorno.

Belkis (como se citó en Mendoza, 2017) menciona que:

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo. (p. 14)

El control de esta habilidad es necesario pues a través de ella se puede refinar o precisar movimientos voluntarios o involuntarios, mejorar el control postural, fortalecer el equilibrio y desarrollar el autocontrol, capacidades que permiten a los niños ser autónomos e independientes.

Al respecto Quiguanás (2018) afirma que la motricidad gruesa son todo el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad, o también llamados movimientos en masa, esta habilidad lleva a los niños desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. Facilita el dominio de la totalidad del cuerpo y todas sus posibilidades de acción. Para trabajar la motricidad gruesa se debe buscar actividades que estimulen la ejercitación de todo el cuerpo, ya que esto permite que el niño vaya adquiriendo más precisión y fuerza en sus movimientos para pasar de caminar a correr, trepar y saltar con equilibrio, agilidad, rapidez y coordinación.

4.1.2. Importancia de desarrollar la motricidad gruesa en Educación Infantil

La motricidad y su desarrollo son fundamentales, ya que los humanos necesitamos desenvolvemos en nuestro medio ambiente e interactuar con él: dotará al niño con la

posibilidad de realizar diversas actividades cotidianas en casa, escuela y entorno. Ya que es la habilidad de realizar los movimientos de todo el cuerpo con equilibrio, coordinación, ritmo, control postural, tono muscular, dominio corporal, orientación espacial, etc.

Según Paniagua (2016), “La evolución motriz se realiza mediante movimientos en el espacio relacionados con el cuerpo. El cuerpo es el punto cero de referencia, para la orientación, se desarrolla solamente a medida que el niño imite, actúe, y explore” (párr. 15). Durante la primera infancia es necesario que los niños tengan bien desarrolladas estas destrezas con el objetivo de que puedan tener conocimiento de su cuerpo y el de los demás, poder comprender acerca de su entorno, resolver problemas y adaptarse a situaciones que se le presenten.

Existen muchos beneficios de consolidar la motricidad gruesa en la primera infancia como: Propicia la salud (estimula circulación y respiración); Fomenta la salud mental (el control de cuerpo le brinda al niño confianza, seguridad y satisfacción); Fortalece la independencia (pueden realizar por sí mismo actividades); permite Socialización (en la mayoría de actividades comparte e interactúa), si la estimulación por parte del ambiente es enriquecedora, se garantizará la adquisición de esta habilidad (Jiménez y Romero, 2019).

Es por todo lo antes mencionado que estimular el desarrollo motor grueso desde edades tempranas, garantizara el crecimiento integral de una persona. El componente motriz es inherente del desarrollo humano, a medida que crecen van desarrollando dicha área, fortaleciendo día tras día, las habilidades básicas para su desenvolvimiento cotidiano.

4.1.3. Leyes del desarrollo motor

La evolución o desarrollo de la motricidad se da gracias a la adaptación, ejercitación y estimulación, que recibe el niño desde que nace. El desarrollo motor se encuentra condicionado por leyes. Melendrez et al. (como se citó en Ayala et al., 2019) definen las leyes céfalo-caudal y próximo-distal:

- Ley Céfalo-Caudal. Organizar o controlar los movimientos comenzando de la cabeza hasta los pies, por esta razón primero los bebés mantienen la cabeza erguida, antes de comenzar a mover otra parte.
- Ley Próximo-Distal. Esta ley determina que se empieza organizando los movimientos de las partes próximas al eje del cuerpo hasta llegar a las partes más

alejadas. Desde el tronco hasta la punta de los dedos, es por esto que los niños empiezan por hacer movimientos con los hombros, para después pasar a movimientos más específicos de la mano (motricidad fina).

Los infantes desde su nacimiento poco a poco van adquiriendo mayor destreza en cada uno de sus movimientos, para llevar a cabo este proceso de adquisición es importante conocer las leyes que rigen dicho desarrollo como son la céfalo-caudal y la próximo-distal que permite el control de la cabeza y del resto del cuerpo respectivamente y con ello lograr un mejor proceso de estimulación en los niños.

4.1.4. Fases del desarrollo de la motricidad gruesa

Gallahue (como se citó en Berruezo y García, 2013) plantea que la motricidad atraviesa fases, que el ser humano evoluciona desde simple a lo complejo, básicamente se trata de una estructura piramidal:

- Fase de movimientos reflejos (de 0 a 1 año). Se trata como su nombre lo indica de las reacciones involuntarias automáticas que permiten la supervivencia del niño, varios de los ejemplos podrían ser el reflejo de succión, reflejo palmar, el reflejo de marcha.
- Fase de movimientos rudimentarios (de 1 a 2 años). Aquí se da la adopción de diferentes posiciones a partir del control de la cabeza, se inician los primeros desplazamientos al gatear, desde coger y soltar objetos o pasarlo de una mano a la otra.
- Fase de habilidades motrices básicas (de 2 a 7 años). Este es uno de los estadios elementales, se enmarca en movimientos voluntarios, específicos que se llevan a cabo en actividades motoras, como por ejemplo: Correr (se traslada de un lugar a otro en forma más rápida, va desarrollando un ritmo entre los movimientos de las piernas, los brazos y otras partes del cuerpo) Saltar (al inicio lo hace de arriba hacia abajo, después puede hacerlo, al contrario, aprende también a saltar sobre un pie o sobre los dos, en forma estática o tomando distancia); Lanzar (el niño aprende a “tirar” al inicio pequeños objetos con ambas manos, luego va desarrollando la capacidad de hacerlo con una mano, puede también obtener la habilidad de lanzar hacia un objetivo específico); Atrapar (al inicio atrapa todo aquello que se les lanza

a las manos, estando cerca de él y con poca fuerza); Combinación de correr y saltar (el niño corre y salta los obstáculos que se le pongan al frente); Combinación de correr y lanzar (al inicio el movimiento de lanzar se realiza en forma estática, después de los 6 años el niño o la niña ya puede desarrollar esta habilidad)

- Fase de habilidades motrices específicas (de 7 a 13 años). Los movimientos se refinan adquiriendo mayor complejidad: como los juegos en los que se necesita combinar 2 o más acciones como por ejemplo el básquet en donde los niños requieren saltar, correr y lanzar.
- Fase de habilidades motrices especializadas (de 14 años en adelante). Los movimientos organizados son más específicos, como es en el caso de habilidades deportivas, o prácticas motrices artísticas en los que no solo se necesita combinar acciones, también se necesita una condición física, estado de salud y perfeccionamiento (ballet profesional, patinaje profesional).

Todo el proceso de consolidación de la motricidad en los niños se da progresivamente en fases, cada una de las habilidades se van desarrollando poco a poco, permitiendo adquirir destrezas cada vez más complejas y con esto un proceso motriz que facilite la ejecución de diversas actividades de la vida cotidiana como caminar, correr, saltar, etc.

4.1.5. Componentes de la motricidad gruesa

El fortalecimiento de la motricidad gruesa se lleva a cabo gracias a la ejercitación de ciertos elementos que la componen, estos son el dominio corporal dinámico y estático que se describen a continuación:

4.1.4.1. Dominio Corporal Dinámico. Mendieta et al. (2017) afirman que el dominio corporal dinámico es la habilidad de controlar o dominar distintas partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco) partiendo de la sincronización de cada uno de los movimientos siguiendo su propia voluntad, al adquirir este dominio el niño sentirá seguridad y confianza. Para lograr este aspecto los autores nos manifiestan que tienen que cumplir con ciertos aspectos:

- Madurez neurológica, la adquiere con la edad.
- Evitar el temor.

- Una estimulación y ambientes propicios.
- Atención y concentración al realizar el movimiento.
- Integración progresiva con esquema y dominio corporal.

Los aspectos que forman parte y definen el componente del dominio corporal dinámico son los que se describen a continuación:

4.1.4.1.1. Coordinación General. Se refiere a la realización de movimientos en los que se involucra a la mayoría de grupos musculares, con extremidades superiores e inferiores. Es el aspecto más global y conlleva a que el niño realice todos los movimientos más generales. Ejemplos de esta coordinación general son:

- *Correr.* Es un proceso complejo y coordinado que involucra a todo el cuerpo.
- *Marcha.* Caminar lo más rápido posible sin llegar a correr.
- *Saltar.* Es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. Requiere del perfeccionamiento de la marcha y la carrera.
- *Pedalear.* Mover con los pies los pedales de un vehículo, especialmente de una bicicleta.

4.1.4.1.2. Equilibrio. Lograr un balance total para mantener en la posición deseada el cuerpo. Se divide en equilibrio estático y dinámico.

- Equilibrio estático. No existe un desplazamiento ni movimientos, mantenerse en una posición constante por ejemplo sería pararse en un solo pie sin moverse.
- Equilibrio dinámico. Esto implica control de la postura con movimiento, realizando una actividad generalmente con desplazamiento. Por ejemplo, cuando un niño tiene que caminar siguiendo una línea recta.

4.1.4.1.3. Ritmo. Fluidez y control en los movimientos, libertad en los movimientos musculares y nerviosos del niño, armonizar los movimientos.

4.1.4.1.4. Coordinación Viso-Motriz. Es la habilidad de ajustar los movimientos de cualquier parte del cuerpo con la visión. Es la capacidad que permite llevar a cabo acciones como:

- Lanzar. Destreza que implica el acto de arrojar objetos lo más lejos posible, mediante una técnica determinada.

- Patear. Aplicar fuerza muscular con los pies a un objeto o a un elemento, se necesita primero visualizar el objeto para poder ejecutar el movimiento.

Con todo lo antes expuesto se define a la coordinación viso-motriz como la capacidad de ajustar el movimiento de alguna parte del cuerpo y el control visual sobre un movimiento determinado. Interviene la rapidez de movimiento y sobre todo el tono muscular.

4.1.4.2. Dominio Corporal Estático. Es la capacidad de controlar y coordinar los movimientos segmentados, se lleva a cabo gracias a la unión armoniosa de movimientos y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, el niño adquiere la capacidad de integrar e interiorizar su propio esquema corporal (conocimiento o representación mental de nuestro cuerpo, sus posibilidades de acción en un espacio o en relación a los objetos). Según Pacheco (2015) para ir profundizando poco a poco en este proceso son necesarios ciertos aspectos que son:

4.1.4.2.1. Tonicidad. Es el grado de tensión muscular, la presión o relajación en los movimientos. Todos poseen tono muscular, es la fuerza que se ejerce al sostener un objeto. Es el primer medio de que dispone un individuo y es el menos perceptible y visible. Por ejemplo, permite llevar acciones como el agarrar, flexionar, golpear.

4.1.4.2.2. Autocontrol. Una capacidad para canalizar la energía o impulsos percibidos. Para la autorregulación es necesario tener el control del tono muscular para obtener el dominio del cuerpo en movimiento, y poder parar el desplazamiento, o relajar todos los músculos.

4.1.4.2.3. Respiración. Consiste en exhalar e inspirar aire a través de órganos respiratorios, existen varios tipos de respiración entre esos el costal superior (respiración clavicular o superficial), la intermedia y la abdominal,

4.1.4.2.4. Relajación. Reducción voluntaria del tono muscular. Puede ser global (todo el cuerpo) y segmentaria (alguna parte), la relajación es una respuesta innata, una capacidad humana universal, que consiste en un estado de muy baja activación en el que la mayoría de los órganos están en calma, es un estado de descanso; desde el punto de vista educativo tiene gran importancia pues evita el cansancio, fatiga, facilita la atención y concentración. Para conseguir una buena relajación es imprescindible un espacio cómodo, silencioso que permita interiorizar con el estado en que se encuentra la mente y el cuerpo.

4.2. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades ancestrales que pasan de generación en generación, están íntimamente ligados a la historia de cada país, son juegos que personifican o identifican la cultura de una región, que se transmiten con el paso del tiempo, perduran como parte esencial de una localidad.

Trigo (como se citó en Cara y Martínez, 2021) afirma que:

Los juegos tradicionales son aquellos que hace muchos años que se practican, es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Han pervivido a lo largo del tiempo y transmitido entre distintas generaciones. (p. 30)

Son aquellas actividades lúdicas locales que potencian el desarrollo físico, se habla de juegos tradicionales cuando nos referimos a juegos que conocemos desde siempre, aquellos que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia.

El juego tradicional se refiere a aquellos juegos que siguen perdurando, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufrido cambios, pero manteniendo la esencia cultural de un pueblo en cierto periodo histórico (Alías, 2021). Este tipo de ejercicios ancestrales son la riqueza de una región, refleja toda su identidad cultural, las cuales han perdurado desde tiempos inmemoriales.

4.2.1. Importancia de los juegos tradicionales

El juego es una actividad innata en los niños responde a sus necesidades y les ayuda a comprender el mundo que le rodea, gracias a estos se desarrollan aspectos tanto motrices como cognitivos en la infancia. Resultan muy atractivos para los niños, permiten transmitir saberes y valores ancestrales, el relacionamiento con pares y adultos, además son juegos establecidos que invitan a construir reglas, escuchar y tener en cuenta las indicaciones y explicaciones para poder desarrollarlos. Esta actividad lúdica es considerada un instrumento educativo capaz de contribuir enormemente al desarrollo físico del niño, así como para la construcción de conocimientos culturales, ya que el juego es una actividad divertida, estimulante e interactiva, responde a la doble tarea de facilitar el aprendizaje y manera de enseñar.

Sarlé (2017) manifiesta “el juego como bisagra”, concebido como eje o herramienta articuladora que une el modo de enseñar y el aprendizaje de los niños, su valor no está ligado a concepciones de descanso, recreación o recurso para llamar la atención, sino más bien como el punto que permite la formación del ser humano como ser social, capaz de comunicarse, participar, movilizarse, cooperar, reflexionar y construir nuevos conocimientos y aprendizajes realmente significativos. En este sentido el juego es una invaluable herramienta que abre camino al desarrollo integral: físico, social-emocional, mental-cognitivo y espiritual del individuo.

A través del juego los niños se interrelacionan, se desarrolla su niñez de una forma armónica y eso hace que su personalidad y carácter sea más estable, más solidario y mucho más participativo. ayuda a la adquisición de conocimientos; porque cuando los niños juegan despiertan su motivación y actividad neuronal.

Los juegos tradicionales en Educación Inicial no deben ser un privilegio, por el contrario, es necesario conocer su enorme valor pedagógico, su peso formativo y transmisor de valores, en ellos se encuentran arraigados todos los ritos, costumbres y tradiciones que caracterizan a un país, región o zona. Estas actividades dentro del salón del aula garantizan el gusto por aprender, utilizar su gran poder lúdico para atraer a los estudiantes y propiciar un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad y calidez (Kuster, 2021).

Los juegos tradicionales son importantes en la infancia, ya que ayudan a la adquisición significativa de conocimientos, a través de ellos se transmiten valores, formas de vida y su indudable carácter motriz que potencia las destrezas y habilidades físicas. Es importante considerar que son recursos que despliegan, despiertan y mantienen la motivación y el interés de los educandos garantizando la participación activa de todos los alumnos.

4.2.2. Características de los juegos tradicionales

Este tipo de juegos trasciende, ya que los abuelos los pasan a sus hijos y así sucesivamente, de generación en generación. A lo largo del tiempo han sufrido modificaciones, existen varias características en los juegos tradicionales que nos permiten distinguirlos:

- Son propios de una región, su denominación y reglas dependen de las modificaciones que hagan las personas de una localidad.
- Cuentan con ciertos aspectos históricos y socioculturales.
- Son de conocimiento general, y sus reglas son muy sencillas, de fácil comprensión y memorización.
- Responden a las necesidades básicas de los niños, y algunos están ligados a edades.
- No requieren de materiales costosos, sino más bien de fácil acceso.
- Pueden desarrollarse en cualquier lugar y momento (Galeano y Giraldo, 2019)

Los juegos son actividades innatas en los niños, es su modo de expresión por excelencia y le abren camino a un mundo de posibilidades. Son una vía de transmisión de valores y cultura. Al hablar de juegos tradicionales se refiere a aquellas actividades que los adultos toman y recrean con la finalidad de divertirse, y para los cuales no son necesarios materiales costosos, la mayoría se consiguen fácilmente.

4.2.3. Clasificación de los juegos tradicionales

Para categorizar o dividir los juegos se necesita observar las similitudes. Según Clerq y Smulders (como se citó en Cabrera, 2017) presentan la siguiente clasificación de los juegos tradicionales infantiles:

- Juegos con pelota. Se trata de los juegos en que se necesita la pelota para realizarlo, su elemento esencial es el balón, como por ejemplo el juego de balón prisionero, quemadas, yeimi, los países.
- Juego de bolos u objetos. Estos son juegos en los que se centra en un conjunto de objetos, de atraparlos o derribarlos por ejemplo el juego de bolos, canicas, tapillas, macateta, tazos.
- Juegos de lanzamiento. Actividades en las que predomina la puntería, lanzar objetos a una dirección determinada como, por ejemplo: la rana, la raya, las quemadas, herradura, volitoalla, trompos y tirachinas.
- Juegos de locomoción. Juegos de manipulación, movimiento y desplazamiento como, los juegos de escondidas, pillar, congelados, policías y ladrones, zancos, encostalados, carrera de topos.

- Juegos de formación. Actividades en las que se necesita que los participantes se coloquen de una manera determinada, formando un círculo o ruedo, hilera, etc., como, los juegos agua de limón, teléfono dañado, escoba plantada, víbora del amor.
- Juegos de fiesta. Se trata de juegos que se realizan mayormente en reuniones familiares en las que pueden participar adultos y niños, como por ejemplo el baile de las sillas, baile del tomate, huevo en la cuchara, piñata y cartas.
- Juegos de lucha. Se centran en la competencia, en formar grupos y combatir para ver el equipo ganador, como en los juegos de la soga, carrera de tres pies, policías y ladrones.
- Juego de animales. Actividades en la que se personifican animales como por ejemplo en el juego de gato y ratón, juguemos en el bosque, gallinita ciega, ponerle la cola al burro.
- Juegos de reglas. Se caracteriza por tener un sistema de normas explícitas, las reglas se pueden adaptar dependiendo de los jugadores, aquí irían los juegos de escondite en donde se establece la zona segura, las canicas que siguen reglas para perder o ganar, los quemados sin salir de la zona que tiene cada jugador.
- Juegos basados en esquemas de comportamiento humano. Estos siguen los esquemas de comunicación y relación en donde se ejercitan las habilidades intelectuales, como por ejemplo las adivinanzas, disfraces

Los juegos tradicionales son modificados o cambiados según la localidad o región en donde se practiquen, su clasificación o denominación universal no existe, ya que estos contienen o se enmarcan en patrones específicos de cada cultura, además de las diferencias lingüísticas de cada lugar.

Existe una infinidad de juegos tradicionales, cada país se ha ido apropiando de estos y modificándolos, en Ecuador un país multicultural los juegos tienen un gran valor, en cambio A. Sailema y M. Sailema (2018) clasifican los juegos tradicionales por su grado de actividad o movilidad, y son los que se describen a continuación:

- Juegos activos. Estos se llevan a cabo al aire libre, requieren totalmente de habilidad física y desgaste de energía. Por ejemplo: el gato y el ratón, encostados, carrera de tres pies, etc.
- Juegos pasivos. Se caracterizan por la poca dinámica, menos movimiento y puede llevarse a cabo en lugares reducidos, o el aula de clase. Por ejemplo: canicas, macateta, figuras de hilo, etc.

La forma en que se presentan los juegos tradicionales en Ecuador, es distinta para cada región, y a continuación se presentan las más frecuentes en Costa, Sierra, Oriente y Galápagos.

Tabla 1

Clasificaciones de juegos tradicionales en cada región del Ecuador.

Regiones	Juegos tradicionales
Costa	<ul style="list-style-type: none"> ● Los encostados ● El rey manda ● Ali cacatu ● Las ollitas ● Los países ● Las cogidas ● Balero ● Carrera de tres piernas
Sierra	<ul style="list-style-type: none"> ● El gato y el ratón ● Policías y ladrones ● Figuras de hilo ● Saca piojito ● La lobito ● El elástico ● La guaraca ● El florón ● La rayuela ● Carrera de carretillas ● El trompo ● Estatuas ● La gallinita ciega ● El puente se ha caído ● La cometa

Regiones	Juegos tradicionales
Oriente	<ul style="list-style-type: none"> ● Las cuatro esquinas ● El clavo ● Perinola ● El juego del marro ● Tserentsere (Trompo) ● Los atracones ● Iwianchi (diablo escondido o escondidas) ● La raya
Galápagos	<ul style="list-style-type: none"> ● El pan quemado ● Las quemadas ● La cuerda ● El patio de mi casa

Nota. Datos tomados de Juegos tradicionales y populares del Ecuador, clasificados por regiones de A. Sailema y M. Sailema (2018)

4.2.4. Áreas que desarrollan los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una actividad global, y por esa razón favorecen el desarrollo integral de las personas, las áreas que se desarrollan gracias a los juegos tradicionales:

Área cognitiva: a través de los juegos los niños fortalecen la observación, análisis interpretación y resolución de problemas, ya que dependiendo del juego tradicional tendrán que idear la mejor estrategia para resolver o ganar el juego; Área motora: es indudable que fortalece las habilidades perceptivo-motoras, ya que con los movimientos y actividad física mejora su coordinación global, capacidad física, y otras habilidades; Área afectiva: los niños a través del juego adquieren dominio sobre su propio cuerpo, lo que les brinda seguridad, autonomía, afirmación de la personalidad y equilibrio emocional; Área social: las actividades lúdicas facilitan la socialización, también permite el descubrimiento de sus posibilidades, limitaciones, desarrollo de valores: como la empatía y respeto hacia los demás; Área ética: a través de los juegos los niños aprenden a respetar reglas sencillas que acordaron previamente entre todos los participantes (Torres como se citó en Rebollo et al., 2016)

Es indudable el carácter motriz en las actividades lúdicas ancestrales, son de gran riqueza para los infantes ya que han perdurado durante mucho tiempo, y reflejan valores, creencias, y actitudes de una cultura, y al mismo tiempo, garantizan el desarrollo integral de

la persona, ya que el área motriz no se encuentra apartada, todo se despliega y progresa de forma armónica

4.2.5. *Juegos tradicionales y motricidad gruesa*

Las actividades lúdicas tradicionales ofrecen la oportunidad de fortalecer la adquisición de habilidades motrices de los niños, ya que implican acciones de movimiento que van poco a poco potenciando y fortaleciendo el equilibrio, coordinación, tonicidad, control de su propio cuerpo para interactuar en el mundo que lo rodea.

Los juegos tradicionales son el nexo o conexión que permite el ejercicio motor de todo el cuerpo, enriquece de manera integral el desarrollo del ser humano, ya que posibilita al individuo representar un rol activo, interaccionar efectivamente consigo mismo y los demás, sentir placer y expresar sentimientos. Por excelencia son actividades de ejercicio corporal y por ende desarrollan el área motriz (Martínez, 2014).

Utilizar pedagógicamente los juegos tradicionales es labor del docente, rescatando las tradiciones y culturas de la localidad que existen desde años atrás y que siguen perdurando hasta la actualidad; ayuda a desplegar el ente educativo hacia un paradigma de creatividad, razonamiento, accionar y convivencia en grupo.

Para Abril et al. (2020) los juegos tradicionales desarrollan y armonizan habilidades motrices, desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los infantes, en ellos el factor dinámico es el elemento más relevante, pues generalmente resultan en juegos de movimiento, para proporcionar capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar y cualidades morales. El objetivo fundamental es contribuir al desarrollo de las capacidades y habilidades físicas.

Los niños tienen una necesidad permanente de moverse, por lo que los juegos, especialmente funcionales adquieren una gran importancia, ya que la coordinación está un poco desarrollada y es a través del juego o de algún deporte que el niño perfeccionará los movimientos que integran todo el cuerpo, facilitando en gran medida su coordinación y equilibrio.

Navarro (como se citó en Cano et al., 2017) menciona que:

Los juegos incluyen todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrían cumplir distintos objetivos (pedagógicos recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Lo que nos permite concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y medida por un objetivo motor (p. 98).

El juego desempeña un papel esencial en el desarrollo de estas habilidades, pues harán que los niños desde edades tempranas adquieran estos movimientos de manera lúdica y espontánea, los aprendan y finalmente los pongan en práctica en función de sus necesidades. Propician el desarrollo de:

- Las manipulaciones (soltar, golpear, lanzar, recibir, etc.).
- Los patrones de movimientos y relaciones con la coordinación dinámica general (gatear, andar, reptar, saltar giros, lanzamiento, empujes, etc.)
- El esquema corporal (estructuración global y segmentaria del cuerpo.)
- La salud caporal (creación de hábitos de higiene)
- La percepción espacial (nociones de orientación y situación)
- La percepción temporal (ritmos, antes, después)
- La expresividad corporal (control tónico, relajación, posibilidades expresivas).
- La creatividad (idear ejercicios, proponer iniciativas de juego, fantasía, imaginación, etc.).
- Las relaciones sociales (aproximarse al grupo, hacer contacto visual, dejar y pedir objetos, agradecer, ponerse de acuerdo, compartir).
- La expresión de emociones (alegría, afecto, cariño, amor, enfado, etc.).
- La mejora de la autoestima y de las habilidades sociales (disfrutar de las relaciones con los demás)
- La aceptación y el cumplimiento de normas (respetar límites, seguir consignas, controlar pulsiones de gritos, risas, miedos, ruidos). (Contreras et al., 2015, pp. 90-91).

Por todo lo antes mencionado, los juegos tradicionales son un componente trascendental para el proceso de desarrollo integral, ofrecer estas actividades desde edades tempranas propicia aprendizajes significativos.

5. Metodología

La presente investigación se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, ubicada en la parroquia Sucre, institución fiscal, que ofrece un servicio de educación en modalidad presencial en la jornada matutina, cuenta con la instrucción de los niveles educativos de inicial, preparatoria, elemental y Básica, localizada en las calles Bolívar Bailón y Av. Cuxibamba.

Figura 1

Croquis de la Institución Educativa Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión



Nota. La imagen muestra la ubicación de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión

Fuente. Google Maps <https://www.google.com/maps/place/Escuela+Filomena+Mora+de+Carri%C3%B3n/@-3.9875371,-79.2065774,18.46z/data=!4m2!1m6!3m5!1s0x91cb480f504fb29f:0xbb51cedfc8807cac!2sEscuela+Filomena+Mora+de+Carri%C3%B3n!8m2!3d-3.9872226!4d-79.2061983!3m4!1s0x91cb480f504fb29f:0xbb51cedfc8807cac!8m2!3d-3.9872226!4d-79.2061983>

Los materiales que se emplearon en el desarrollo de la investigación fueron: materiales didácticos en el que constan: juguetes tradicionales, canciones, dinámicas, pelotas, caretas; materiales tecnológicos como: internet, computadora, flash memory, impresora, celular, parlante, así también material bibliográfico: revistas, libros digitales, artículos y la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar.

El presente trabajo tuvo un enfoque de investigación de tipo cuantitativo ya que se utilizó en la recopilación de datos numéricos arrojados en la aplicación del instrumento.

Estuvo enmarcado dentro del diseño de investigación cuasiexperimental, ya que se tomó en cuenta un grupo previamente establecido de niños (muestra no aleatoria), además que sólo se manipuló la variable independiente en este caso Juegos tradicionales. Su alcance fue descriptivo ya que presentó información obtenida de las dos variables, además de recolección, análisis de resultados.

Dentro de la investigación también se usó los siguientes métodos: inductivo: sirvió como un medio para extraer conceptos acordes al tema de investigación, y fue de mucha ayuda para realizar el marco teórico; deductivo: facilitó abordar datos generales, y la delimitación de las conclusiones y recomendaciones sobre el tema de investigación; analítico-sintético: permitió la construcción del marco teórico al estudiar e identificar la información más relevante de las dos variables y presentación de resultados.

Las técnicas empleadas en investigación fueron: una entrevista estructurada en la que se presentó un cuestionario previamente redactado, dirigido a la docente de aula con el fin de recopilar información de las dos variables y conocer las estrategias que utiliza en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 5 a 6 años de edad y como instrumento para diagnosticar el nivel de motricidad gruesa se empleó el test, denominado Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar de María Victoria de la Cruz y María Carmen Mazaira, diseñado para niños de 3 a 6 años de edad, el cual evalúa los aspectos de: locomoción, equilibrio, coordinación de brazos, coordinación de manos, coordinación de piernas y conocimiento del esquema corporal, este test fue utilizado en dos momentos un diagnóstico o pre-test y como pos-test.

La población estuvo constituida por 48 personas, 2 docentes y 46 alumnos de nivel preparatoria, de la cual se extrajo una muestra de 1 docente y 20 alumnos correspondientes al paralelo "A" niños de 5 años de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, se tomó en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó se encontraba previamente estructurado.

6. Resultados

6.1. Aplicación del pretest la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), en los niños de Preparatoria paralelo “A”

Con el objetivo de diagnosticar el nivel de desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños de subnivel de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, periodo académico 2021 – 2022, se aplicó la escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP), enfocada a evaluar varios componentes, fue a 20 niños durante la tres días del 02 al 04 de mayo del 2022 en el horario de 10:00 a 12:00am, cuyos resultados se exponen de forma global a continuación:

Tabla 2

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de preparatoria.

Variables	Bueno		Normal		Bajo		TOTAL
	f	%	f	%	f	%	
Locomoción	10	50	2	10	8	40	Niños/as 20= 100%
Posiciones	12	60	2	10	6	30	
Equilibrio	8	40	8	40	4	20	
Coordinación de piernas	7	35	6	30	7	35	
Coordinación de brazos	2	10	10	50	8	40	
Coordinación de manos	7	35	10	50	3	15	
Esquema corporal en sí mismo	-	-	10	50	10	50	
Esquema corporal en otros	-	-	-	-	20	100	
MEDIA	6	29	6	30	8	41	

Nota. Datos tomados de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP) a los niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión.

En la tabla 2, se evidencia que el 29 % de niños en un nivel bueno; el 30% en un nivel normal, mientras que un 41% se encuentra en un nivel bajo en cuanto a locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas, brazos y manos, así como también en esquema corporal: manifestado principalmente dificultad al coordinar movimientos para correr, subir y bajar escaleras, poco control del equilibrio, entorpecimiento al saltar con uno o ambos pies, problemas para lanzar, coger y rebotar la pelota, torpeza al cortar papel en línea recta y curva, poco conocimiento del esquema corporal en sí mismo y los otros; denotando la falta de estimulación en esta área, ya que generalmente se da más importancia a los aprendizajes cognitivos, el desarrollo del lenguaje, o el pensamiento lógico matemático, dejando de lado la estimulación física de los niños.

En tal sentido Llanos et al. (2019), nos manifiesta que la ausencia de estimulación motriz en la vida de los niños puede generar problemas en su desarrollo como: mal manejo corporal, deficiente autocontrol, dificultad para socializar, bajo estado emocional, las cuales si no son detectadas o tratadas a tiempo pueden ocasionar retrasos a nivel académico o en un futuro problemas en el desempeño laboral, por lo que es fundamental fortalecer en los primeros años de vida con el propósito de que el niño crezca y se desarrolle como un ser autónomo, dinámico, participativo capaz de desenvolverse y relacionarse consigo mismo, con los demás y con su entorno.

6.2. Aplicación de la Guía de actividades “Jugando me divierto y fortalezco mi cuerpo”

Con el objetivo de diseñar y aplicar una propuesta alternativa con el uso de los diferentes juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de subnivel de preparatoria, está conformada por 40 actividades (ver anexo B), se planificó actividades para trabajar coordinación, equilibrio, ritmo, control tónico, respiración, y relajación. A continuación, se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 3

Indicadores de la lista de cotejo aplicada en la guía de actividades

N	Indicadores de evaluación	Valoración					
		Cumple		No cumple		Total	
		F	%	f	%	f	%
<i>Equilibrio estático y dinámico</i>							
1	Controla los movimientos corporales al ritmo de la música	20	100	-	-	20	100
2	Camina alternando las piernas	20	100	-	-	20	100
3	Mantiene el equilibrio mientras camina en línea recta	20	100	-	-	20	100
4	Camina coordinadamente alternando las piernas	20	100	-	-	20	100
5	Pasa a través de la ula sin soltar a su compañero	15	75	5	25	20	100
<i>Coordinación</i>							
6	Camina coordinadamente desplazándose por el espacio alternando pies	20	100	-	-	20	100

N	Indicadores de evaluación	Valoración					
		Cumple		No cumple		Total	
		f	%	f	%	f	%
7	Camina hacia adelante manteniendo la coordinación y sin dejar caer el objeto	14	70	6	30	20	100
8	Camina coordinadamente con los ojos vendados, en busca de sus compañeros	16	80	4	20	20	100
9	Camina alternando piernas siguiendo la forma el rueda, alrededor del compañero	20	100	-	-	20	100
10	Camina coordinadamente de un lugar a otro, buscando el objeto	20	100	-	-	20	100
11	Camina coordinadamente alternando las piernas	20	100	-	-	20	100
12	Gira la ula en la cintura con movimientos coordinados de cadera	3	15	17	85	20	100
13	Corre coordinadamente alternando piernas desplazándose por todo el espacio total	20	100	-	-	20	100
14	Corre coordinadamente con su compañero	20	100	-	-	20	100
15	Corre con soltura hacia un lugar determinado	20	100	-	-	20	100
16	Corre alternando movimiento de brazos y piernas	20	100	-	-	20	100
17	Corre coordinadamente por debajo del puente	20	100	-	-	20	100
18	Corre coordinadamente para atrapar a sus compañeros	20	100	-	-	20	100
19	Salta con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio y la coordinación	15	75	5	25	20	100
20	Salta sobre superficies planas manteniendo el equilibrio	17	85	3	15	20	100
21	Salta pasando obstáculos	13	65	7	35	20	100
22	Salta con ambos pies coordinadamente	16	80	4	20	20	100
<i>Tonicidad y autocontrol</i>							
23	Lanza el balón a una dirección determinada	10	50	10	50	20	100
24	Sujeta con fuerza a su compañero sin soltarse	20	100	-	-	20	100
25	Tira con fuerza de la cuerda sin perder el equilibrio	20	100	-	-	20	100
26	Cargar a su compañero sin dejarlo caer	10	50	10	50	20	100
27	Sujeta con fuerza al balancear a su compañero	14	70	6	30	20	100
28	Golpea con fuerza la olla	20	100	-	-	20	100
29	Sujeta con fuerza la cometa	20	100	-	-	20	100
30	Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto	13	65	7	35	20	100
<i>Ritmo</i>							
31	Imita movimientos corporales	20	100	-	-	20	100
32	Baila al ritmo de la música	20	100	-	-	20	100

N	Indicadores de evaluación	Valoración					
		Cumple		No cumple		Total	
		f	%	f	%	f	%
<i>Coordinación viso-motriz</i>							
33	Lanza la pelota con fuerza hacia una dirección específica	20	100	-	-	20	100
34	Gira la rueda siguiendo la línea recta	10	50	10	50	20	100
35	Coloca la cola del burro en la posición correcta	20	100	-	-	20	100
36	Gira el objeto con los dedos pulgar e índice	18	90	2	10	20	100
37	Balancea la botella para lograr encestar la tapa	20	100	-	-	20	100
38	Mueve coordinadamente los dedos de las manos	17	85	3	15	20	100
39	Lanza una tapilla con las manos hacia una dirección específica	20	100	-	-	20	100
40	Pasa adecuada y coordinadamente la pelota de mano a mano	20	100	-	-	20	100
Media		18	88	2	12	20	100

Nota. Datos tomados de la lista de cotejo de la guía de actividades “Jugando me divierto y fortalezco mi cuerpo.”

Para ejecutar el objetivo se diseñó y aplicó 40 actividades en base a los diferentes juegos tradicionales, tomando en cuenta los componentes de motricidad gruesa: coordinación (general y viso-motriz), equilibrio, tonicidad, ritmo, autocontrol, respiración, relajación. La guía fue realizada tomando en cuenta la edad de los niños y partieron del diagnóstico del nivel de motricidad gruesa, para partir de ejercicios simples a ejercicios más complejos, se dio comienzo con actividades desde caminar, correr, saltar hasta fortalecer el control tónico, con ejercicios de fuerza como sujetar, cargar, lanzar y golpear. Estas actividades fueron aplicadas diariamente cada semana en el horario de 11h00 a 12h00 en la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión.

En la tabla 3, se evidencia que el 88% de niños cumplió con los indicadores adquiriendo mayor dominio en las destrezas, mientras que un 12% no cumplió o tuvo dificultad en la ejecución de las actividades, denotando así que existe un alto índice de niños que lograron con éxito cumplir las actividades; y la organización de los indicadores se aplicaron considerando su complejidad, tal es el caso desde el literal 1 a 5 correspondiente a equilibrio estático y dinámico en los que se abordaron actividades como el juego de las estatuas, teléfono descompuesto, cuerda foja, pasando por el aro y el nido; desde el literal 6 al 22 respecto a coordinación planteando juegos tradicionales de encostados, policías y ladrones, rayuela, escondidas, carrera de tres piernas, carrera de topes, y otros; en los literales 23 al 30 se abordó la tonicidad y autocontrol con los juegos tradicionales de

cebollas, ollas encantadas, la soga, buchidos; desde numeral 31 al 32 se trabajó ritmo con el baile de las sillas y el rey manda; finalmente en los literales 33 hasta el 40 se ejercitó la coordinación viso-motriz con juegos como los quemados, ponerle la cola al burro, macateta, trompo, entre otros; todas estas apoyadas de material didáctico y una metodología activa permitiendo la motivación y participación de todos, denotando que la mayoría de niños pudo cumplir la mayor cantidad de destrezas, sin embargo no en su totalidad, ya que algunos niños no cumplieron con algunos indicadores como en el de girar la ula con movimientos coordinados de cadera, cargar a su compañero, lanzar la pelota en una dirección determinada.

6.3. Resultados de la aplicación del post test.

Para evidenciar los resultados se presenta un cuadro comparativo contrastando los resultados obtenidos antes y después de la ejecución de las actividades propuestas en la guía didáctica (ver tabla 4).

Tabla 4

Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación de la Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Preescolar a los niños de preparatoria.

Variables	Pre-test						Pos-test						Total
	Bueno		Normal		Bajo		Bueno		Normal		Bajo		
	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	
Locomoción	10	50	2	10	8	40	11	55	6	30	3	15	Niños/as 20= 100%
Posiciones	12	60	2	10	6	30	15	75	4	20	1	5	
Equilibrio	8	40	8	40	4	20	8	40	10	50	2	10	
Coordinación de piernas	7	35	6	30	7	35	10	50	6	30	4	20	
Coordinación de brazos	2	10	10	50	8	40	8	40	10	50	2	10	
Coordinación de manos	7	35	10	50	3	15	10	50	7	35	3	15	
Esquema corporal en sí mismo	-	-	10	50	10	50	-	-	15	75	5	25	
Esquema corporal en otros	-	-	-	-	20	100	-	-	10	50	10	50	
TOTAL	6	29	6	30	8	41	8	39	9	43	3	18	

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Preescolar

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 4, la mayoría de niños mejoró notablemente luego de la intervención “Jugando me divierto y fortalezco mi cuerpo”, ya que se evidencia que los niños en nivel bueno pasan del 29% al 39%, y en el nivel bajo se observa una enorme disminución del porcentaje ya que los niños pasan de un 41% al 18%, señalando que anteriormente los niños tenían dificultad al coordinar movimientos para correr, subir y bajar escaleras, poco control del equilibrio, entorpecimiento al saltar con uno o ambos pies, problemas para lanzar, coger y rebotar la pelota ,torpeza al cortar papel en línea recta y curva, poco conocimiento del esquema en sí mismos y en otros, pero con las actividades propuestas basadas en juegos tradicionales se puede observar que efectivamente desarrollan la motricidad gruesa en los niños de subnivel preparatoria, fortaleciendo las habilidades locomoción, coordinación, equilibrio, tonicidad, autocontrol, ritmo, esquema corporal, respiración y relajación.

Corroborando con Abril et al. (2020) los juegos tradicionales desarrollan y armonizan habilidades motrices, desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los infantes, en las actividades lúdicas ancestrales el factor dinámico es el elemento más relevante, pues generalmente son juegos de movimiento que proporcionan capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar y cualidades morales. El objetivo fundamental es contribuir al desarrollo de las capacidades y habilidades físicas.

7. Discusión

El presente trabajo de investigación estuvo orientado a determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los niños de subnivel preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión, para dar cumplimiento se llevó a cabo la aplicación de técnicas e instrumentos.

Con respecto a la aplicación del instrumento Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar, se observó inicialmente el 41% de niños se encontraba en nivel bajo, y tan solo el 29% logró llegar a nivel bueno; mientras que después de la ejecución de la propuesta alternativa “Jugando me divierto y fortalezo mi cuerpo”, se logró disminuir el porcentaje de niños en nivel bajo a 18%, en cambio se evidencia un incremento del 39% en el nivel bueno, denotando así que los juegos tradicionales aplicados en la propuesta fortalecen las habilidades de la motricidad gruesa tales como equilibrio, coordinación, tonicidad, autocontrol y esquema corporal.

Ratificando con Valentín (2020) en su investigación titulada “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” manifiesta que los juegos tradicionales son una estrategia que incide en el desarrollo de la motricidad gruesa, en la evaluación inicial tan solo el 31 % de los niños dominaban la motricidad gruesa, mientras que después de la aplicación de los ejercicios se pudo observar una mejora significativa de un 71% haciendo una diferencia de 40%; demostrando que dichas actividades fortalecen el desarrollo motriz grueso.

Con respecto al estudio de Tarazona (2021), denominado “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús –del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021”, obtuvo inicialmente tan solo el 08,5% de niños no tiene un buen desarrollo motriz, mientras que después de la aplicación de juegos tradicionales se logró revertir la problemática sobrepasando el 50% de efectividad con la aplicación de dicha propuesta, ya que la mayoría de infantes demuestran un alto nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, por cuanto se nota claramente que los juegos tradicionales son una herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de primaria.

De igual manera Chocce y Conde (2018) en su investigación “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara” afirman que los juegos tradicionales desarrollan capacidades físicas, ya que inicialmente por medio de un test tan solo el 33% se encontraba en nivel adquirido de motricidad gruesa, mientras que después de la aplicación se evidencio un incremento de 56%, validando que a través de estos juegos los niños aprenden destrezas motrices que les permiten resolver problemas relacionados al movimiento y el equilibrio de su cuerpo.

Otro estudio similar es el de Torres et al. (2017) titulado “Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down”, el trabajo se realizó con 85 niños de 5 años, se trabajó 3 sesiones por semana durante 6 meses, en la evaluación inicial por medio del test de habilidades de Bruininks-Ozeretzki tan solo el 22,75 % logro llegar al nivel de adquirido, mientras que después de la intervención se logró un incremento de 49,8 %, evidenciando un incremento positivo del 27,05%, esto demuestra que hubo un avance en las habilidades locomotrices de los niños. Los niños con síndrome de Down presentan características deficientes en el aspecto motriz e intelectual, pero estos juegos tradicionales permitieron participar activamente superando limitaciones de aspectos cognitivos, afectivos y motrices.

Finalmente recalcar el aporte que brindan los juegos tradicionales como medios de estimulación motriz e intelectual, convirtiéndose en una herramienta estratégica de fácil acceso y bajo costo, incluyendo también el enorme componente cultural. Sin embargo, en el presente trabajo no se logró el 100%, debido al poco tiempo de intervención, ya que de ser implementadas en la planificación semanal de las docentes podría generar cambios significativos y lograr un desarrollo máximo de área motriz.

8. Conclusiones

- Con la aplicación del Pre-test mediante la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar se diagnosticó un bajo nivel desarrollo motricidad gruesa en los niños de subnivel preparatoria, ya que presentaron dificultad al coordinar movimientos, poco control del equilibrio, torpeza viso-motriz y poco conocimiento del esquema corporal en sí mismo y los otros.
- La guía didáctica “Jugando me divierto y fortalezco mi cuerpo” diseñada con 40 actividades basadas en juegos tradicionales, fue aplicada diariamente, cada semana durante un mes en el horario de once a doce de la mañana, contiene actividades divertidas y llamativas enfocadas al mejoramiento de la motricidad gruesa principalmente tomando en cuenta los componentes de coordinación, equilibrio estático y dinámico, tonicidad, autocontrol, ritmo y coordinación viso-motriz.
- Se comprobó que los juegos tradicionales planificados en la guía de actividades “Jugando me divierto y fortalezco mi cuerpo” resultaron eficaces, ya que la población mejoró considerablemente su nivel de desarrollo de motricidad gruesa principalmente en las áreas en las que presentaban dificultad inicialmente.

9. Recomendaciones

- Es necesario que periódicamente las instituciones por medio de la Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Preescolar diagnostiquen el área de desarrollo motriz grueso de los niños, para identificar de forma oportuna las dificultades, y así diseñar estrategias para tratar a tiempo estos problemas y lograr un aprendizaje de calidad y significativo para cada uno de los infantes.
- En los niveles de preparatoria es necesario seguir aplicando los juegos tradicionales, ya que además de ser una innovadora estrategia metodológica y una actividad genuina e innata en la primera infancia, son actividades de gran valor cultural que han sido transmitidos de generación en generación, pero que poco a poco se han ido desvalorizando y olvidando, por lo que es indispensable conservarlos como una herramienta que brinda a los niños la oportunidad de aprender espontáneamente interactuando con otros y con su entorno.
- Se recomienda que tanto instituciones como las docentes de subnivel preparatoria sigan implementando las actividades de la propuesta alternativa, ya que demostraron ser de gran ayuda para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa, además permiten a los niños ser los principales actores de su aprendizaje, logrando que tengan un mejor desarrollo físico y rendimiento dentro del aula.

10. Bibliografía

- Abril, M., Enríquez, J., y Sandoval, M. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html>
- Alías, J. (2021). *Juegos tradicionales: juegos que jugamos aquí*. Editorial Alvi Books.
https://books.google.com.ec/books?id=WaY_EAAAQBAJ&printsec=frontcover&q=juegos+tradicionales&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiF5oKkjJ4AhVFn4QIHbfeDfkQ6AF6BAGJEAI#v=onepage&q=juegos%20tradicionales&f=false
- Ayala, P., Dalouh, R., y González, A. (2019). *Re-inventando la investigación en salud y educación para una sociedad Transcultural: Propuestas de Acción*. Editorial Universidad de Almería. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=bj-wDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA328&dq=ley+cefalocaudal+del+desarrollo+motor&ots=pdbP5J6sF0&sig=t3WW28JLIVACtNKUdCsWMzch134#v=onepage&q=ley%20cefalocaudal%20del%20desarrollo%20motor&f=false>
- Berruezo, P., y García, J. (2013). *Psicomotricidad y Educación Infantil* (9.ª ed.). Cepe. <https://editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478691753.pdf>
- Cabrera, E. (2017). *La Actividad Lúdica Infantil en el Mediterráneo*. Wanceulen Editorial Deportiva. <https://books.google.com.ec/books?id=x5oyDwAAQBAJ&pg=PA27&dq=categorias+de+los+juegos+tradicionales&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiPlmbjo34AhXvAjQIHRrUB34Q6AF6BAGEEAI#v=onepage&q=categorias%20de%20los%20juegos%20tradicionales&f=false>
- Cano, L., Chacón, R., Gerófano, V., Martínez, A., y Padial, R. (2017). *Revista Digital de Educación Física*, (47), 89-105. [file:///C:/Users/Usuario%20iTC/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario%20iTC/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088%20(2).pdf)
- Cara, J., y Martínez, J. (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo del flamenco*. Wanceulen Editorial Deportiva. https://books.google.com.ec/books?id=ZTRnEAAAQBAJ&pg=PA30&dq=juegos+tradicionales&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjw2_fYjIj4AhUaRTABHat5Cp4Q6AF6BAGEEAI#v=onepage&q=juegos%20tradicionales&f=false

- Contreras, O., Gómez, I., y Madrona, P. (2015). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, (47), 71-96.
- Chocce, E. y Conde, L. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo De Oyolo Paucar De Sara Sara*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018-CHOCCE%20RIOS%2cERIKA%20Y%20CONDE%20CONDE%2cDELIA%20F.LOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto- escritura en niños y niñas del nivel preprimaria. *INNOVA Research Journal*, 3(8), 163-164. <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/896/799>
- Galeano, Y. y Giraldo, E. (2019). Características de los juegos tradicionales. *Revistas pedagógicas*, 30, 51-58. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/11125/7914>
- Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IPE) y La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2020). *Análisis comparativo de las Políticas de Educación*. <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/An%C3%A1lisis%20comparativos%20-%20PI%20-%20Mercedes%20Mayol.pdf>
- Jiménez, G. y Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista tecnológica ciencia y educación*, 3(2), 1-14. <http://www.revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32/54>
- Kuster, E. (2021). *El uso de juegos como estrategia motivadora en el proceso enseñanza y aprendizaje de la educación profesional*. Editorial Cousa. <https://books.google.com.ec/books?id=pl49EAAAQBAJ&pg=PA68&dq=juegos+tradicional&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjG10Oh2ZX4AhXspIkEHYH5D3Q4ChDoAXoECAMQA#v=onepage&q=juegos%20tradicional&f=false>
- Martínez, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Universidad Almería. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Br_eBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Los+juegos+son+el+nexo+o+conexi%C3%B3n+que+permite+el+ejercicio+


motor+de+todo+el+cuerpo&ots=nYsXgbiP6h&sig=oahYpw4Rb6T6it2y65kZbBt7K68#v=onepage&q&f=false

- Mendieta, L., Mendieta, R. y Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. <http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Revista Multidisciplinaria de investigación*, (3), 8-17. <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/11/32>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. <http://educa.minedu.gob.bo/assets/uploads/files/cont/esfm/esfm22-b5ny.pdf>
- Palacio, E. y Bermejo-García, S. (2021). Efectividad del desarrollo del autocontrol a través de la Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 10(2), 126-139. <https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/11160/13330>
- Paniagua, M. (2016). Marcadores del desarrollo infantil, enfoque Neuropsicopedagógico. *Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 12, 81-99. http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v12n12/v12n12_a06.pdf
- Quiguanás, D. (2018). *Función motora manual en parálisis cerebral*. Editorial Universidad Santiago de Cali. https://libros.usc.edu.co/index.php/usc/catalog/view/81/95/1462_7
- Rebollo, J., Saenz - López, P. y Díaz, M. (2016). *Vamos a jugar, el juego en primaria*. Universidad de Huelva. https://books.google.com.ec/books/about/Vamos_a_jugar.html?id=6PNSDQAAQB_AJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sailema, A. y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Consejo editorial Universidad Técnica de Ambato. <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Sarlé, P. (2017). La escuela infantil: Identidad en juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, (11), 90-100. <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644/3282>

- Chocce, E. y Conde, L. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo De Oyolo Paucar De Sara Sara*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018-CHOCCE%20RIOS%2cERIKA%20Y%20CONDE%20CONDE%2cDELIA%20F LOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tarazona, V. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IEI N° 408 Niño Jesús—del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Archivo digital. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25004/GRUESA_JUEGOS_TARAZONA_HUERTA_VERONICA_ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres, A., Torres, M., Guevara, D., Franco, E., Quisintuña, A. y Frómeta, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(3), 1-13. <http://www.revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/view/72/67>
- Valentín, 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*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huanuco]. Archivo digital.

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. 011-CEI-FEAC-UNL
Loja, 03 de mayo del 2022.

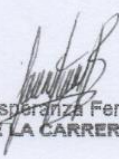
Sra. Lic.
Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.
DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Ciudad. -


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 DE LOS NIÑOS DE SUBNIVEL DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FILOMENA MORA DE CARRIÓN DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2021-2022**, de la autoría de la alumna Srta. Karen Alejandra Ríos Calderón, 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.

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. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



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

Anexo 2. Guía de Actividades



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación.

Carrera de Educación Inicial



GUÍA DE ACTIVIDADES

JUGANDO ME DIVIERTO Y FORTALEZCO MI CUERPO

Autora

Karen Alejandra Rios Calderón

LOJA-ECUADOR

2022

1. Presentación

Esta guía pretende presentar juegos tradicionales como actividades de aprendizaje para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de subnivel preparatoria de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja.

La motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral de una persona, ya que implica acciones relacionadas con movimientos de todo el cuerpo, es indispensable estimular esta área desde la primera infancia, ya que es una etapa o periodo que constituye un momento propicio para potenciar las capacidades y habilidades del individuo. Por lo tanto, es necesario brindar actividades que estimulen la adquisición y desarrollo de esta área; es así que se presenta específicamente a los juegos tradicionales como una estrategia; considerando a éste como una actividad innata en la vida de los niños, a través del cual aprenden, experimentan, exploran el mundo que los rodea. Es por tal razón que, esta guía didáctica “Jugando me divierto y fortalezco mi cuerpo” tiene la finalidad de contribuir con nuevas metodologías o técnicas que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa.

Así mismo cuenta con una metodología activa y lúdica donde los niños serán protagonistas de su propio aprendizaje, a través, de la ejecución de los diferentes tipos de juegos tradicionales. Cada uno de los juegos presentará materiales de fácil acceso, que permitirá a los infantes poder disfrutar y divertirse. La ejecución de las actividades planteadas en la Guía Didáctica consta de 40 actividades tendrán una duración de un mes, cada una de las actividades está compuesta por objetivos, materiales, tipos de juego tradicional, procedimiento y evaluación con una lista de cotejo que permitirá evidenciar si se han cumplido los logros que se desea alcanzar.

2. Evaluación

La evaluación se ejecutará mediante la observación, siguiendo los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica por medio de lista de cotejo en donde se verificará si los cumple o no los cumple, dicho instrumento tiene como objetivo conocer los avances y mejoras obtenidas en los niños de 5 a 6 años de edad en cuanto al desarrollo de su motricidad gruesa.

Una vez culminadas todas las actividades propuestas se realizará la aplicación del post test con el objetivo de conocer los avances y mejoras en niños con la guía didáctica planteada y de esta manera evidenciar si los juegos tradicionales como estrategia didáctica ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa.

Aspectos a evaluar

- Mantiene los movimientos corporales al ritmo de la música.
- Camina alternando las piernas
- Mantiene el equilibrio mientras camina en línea recta
- Pasa a través de la ula sin soltar a su compañero
- Gira la ula en la cintura con movimientos coordinados de cadera
- Salta con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio y la coordinación.
- Sujeta con fuerza a su compañero sin soltarse
- Gira el objeto con los dedos pulgar e índice.
- Lanza objetos con las manos hacia una dirección específica.

ACTIVIDAD N°1 Bailarines congelados



Nota. La imagen muestra el juego de las estatuas.
Fuente: Elkan (2015). <https://n9.cl/yg2a0>

Objetivo: Mantener los movimientos corporales al ritmo de la música.

Materiales: Parlante.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (Estatuas)

Procedimiento: para iniciar con la actividad se hará una pequeña dinámica llamada “Araña chachachá” (anexo 1); posteriormente se dará una breve explicación del juego de “estatuas”: se pondrá música, pero cuando esta se pause tendrán que mantenerse quietos hasta que vuelva a sonar, los niños que se muevan durante la pausa quedarán eliminados. Luego se dará comienzo, se reproducirá y pausará las canciones varias veces, el juego terminará cuando solo quede un participante.

Evaluación: se observará si el niño mantiene los movimientos corporales al ritmo de la música.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Mantiene los movimientos corporales al ritmo de la música.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 2

Mensaje en camino



Nota. La imagen muestra el juego del teléfono dañado
Fuente: WordPress (2014). <https://n9.cl/pyjm1>

Objetivo: Caminar alternando las piernas

Materiales: Lámina

Tipo de juego tradicional: Juego activo (teléfono roto)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción “el baile del sapito” (anexo 2), para comenzar el juego se formará dos grupos y se escogerá un líder de equipo, todos formaran columnas uno tras de otro, y el instructor dirá al oído el mensaje que tiene que transmitir a su compañero, finalmente pasará hasta el líder y el líder tiene que entregar el mensaje al instructor, ganará el equipo que no haya cambiado el mensaje. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “el baile del sapito”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño camina alternando las piernas para llegar hasta el compañero.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Camina alternando las piernas	
	Cumple	No cumple
Nombres		

ACTIVIDAD N° 3

Pasos firmes



Nota. La imagen muestra el juego de la cuerda floja.
Fuente: Solano (2020). <https://n9.cl/lpf6v>

Objetivo: Mantener el equilibrio mientras camina en línea recta

Materiales: Cinta

Tipo de juego tradicional: Juego activo (la cuerda floja)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se realizará una dinámica llamada “un animal particular” (anexo 3), posteriormente se dará una pequeña introducción explicando sobre el juego de la “cuerda floja”, en este caso como son niños de 5 a 6 años, tendrán que caminar en línea recta (que simulara la cuerda floja) sin caerse, y tratando de mantener el equilibrio mientras caminan, para esta actividad se formarán grupos de hasta 5 niños y cada grupo tendrá líderes, estos serán los encargados de hacer barra, dar ánimos para que los integrantes del equipo, el grupo que pase más rápido la tabla será el equipo ganador. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción un animal particular.

Evaluación: se observará si el niño mantiene el equilibrio al caminar en línea recta.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Mantiene el equilibrio al caminar en línea recta.	
	Cumple	No cumple
Nombres		

ACTIVIDAD N°4

Llegaremos a la meta enredados



Nota. La imagen muestra el juego del nido.
Fuente: Garca (2020). <https://n9.ci/0d69o>

Objetivo: Caminar coordinadamente alternando las piernas

Materiales: tiza.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (“SASA KURU” o “Nido”)

Procedimiento: primero se iniciará con una dinámica denominada “este es el baile del oso meloso” (anexo 4), a continuación, se dará una breve introducción de lo que trata el juego de “SASA KURU” o “Nido”, primero se formará grupo de dos personas, estas dos personas tendrán que juntar sus espaldas y entrelazar sus brazos, y correr hasta la meta sin soltarse, el juego terminará cuando todos participen y se decida una pareja ganadora. Finalmente se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción este es baile del oso meloso.

Evaluación: se observará si el niño coordina movimientos al caminar a través del juego el nudo.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Coordina coordinadamente alternando las piernas.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 5

Los aros locos



Nota. La imagen muestra el juego de pasar por el aro.
Fuente: Navarro (2014). <https://n9.cl/r51w0>

Objetivo: Pasar a través de la ula sin soltar a su compañero

Materiales: ulas o aros.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (“pasar por el aro”)

Procedimiento: primero se realizará una dinámica denominada “yo tengo un tick” (anexo 5), a continuación, se dará una breve introducción de lo que trata el juego de “pasando el aro”, primero se hará un círculo con todo el grupo, después explicaremos que vamos a pasar la ula, pero sin soltarnos las manos, si se sueltan las manos perderán. El juego termina cuando haya dado dos vueltas enteras al círculo. Finalmente se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la dinámica “yo tengo un tick”.

Evaluación: se observará si el niño puede pasar a través de la ula sin soltarse del compañero, manteniendo coordinación de los movimientos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Pasa a través de la ula sin soltar a su compañero.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 6

Baile de aros



© CanStockPhoto.com - csp3733512

Nota. La imagen muestra el juego del ula-ula.
Fuente: Seitler (s.f). <https://n9.cl/4gva8>

Objetivo: Girar la ula en la cintura con movimientos coordinados de cadera

Materiales: ulas.

Tipos de juego tradicional: Juego activo (ula-ula)

Procedimiento: Se iniciará la actividad con una dinámica denominada “cuando yo a la selva fui” (anexo 6), se proporcionará una ula a cada estudiante, se dejará unos instantes a que manipule los aros, y para comenzar con el juego los niños deberán colocar el aro en su cintura, y hacerlo girar con un movimiento de cadera, el niño deberá intentar mantenerlo girando el mayor tiempo posible. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “cuando yo a la selva fui”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño hace girar el objeto en su cintura, con movimientos coordinados.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Gira la ula en la cintura con movimientos coordinados de cadera	
	Cumple	No cumple
Nombres		

ACTIVIDAD N° 7

Rueda de música



Nota. La imagen muestra el juego del agua de limón.
Fuente: Castillo (2015). <https://n9.cl/fwyns>

Objetivo: Caminar coordinadamente desplazándose por el espacio alternando pies

Materiales: tiza.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (agua de limón)

Procedimiento: Se iniciará la actividad con una dinámica denominada “el baile de la ensalada” (anexo 7), se iniciará formando un círculo y se saltara y bailara en rueda lo siguiente “Agua de limón, Vamos a jugar, El que se queda solo, Solo se quedara, Hey en grupos de 2, 4, 6 9” si en instructor dice 2 los niños tendrán que formar grupos de 2, el que se quede solo será eliminado. El juego termina cuando ya solo quedé un grupo ganador. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “el baile de la ensalada”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño camina alternando pies.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Camina coordinadamente desplazándose por el espacio alternando pies.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 8

Pista loca



Nota. La imagen muestra el juego del tomate.
Fuente: Pincel pedagógico (2015). <https://n9.cl/z1r55>

Objetivo: Caminar hacia adelante manteniendo la coordinación y sin dejar caer el objeto

Materiales: tomates.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (baile del tomate)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se realizará la dinámica llamada “El cocodrilo loco” (anexo 8), después se formará parejas y se le entregará un tomate a cada uno, se les pedirá que pongas las manos en la espalda y se les explicará que tienen que bailar, pareja que no baile o que se le caiga el tomate serán eliminadas. El juego terminará con la pareja ganadora que no dejó caer el tomate. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la dinámica “El cocodrilo loco”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño camina coordinadamente sin dejar caer el tomate.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Camina hacia adelante manteniendo la coordinación y sin dejar caer el objeto	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 9

Voces mágicas



Nota. La imagen muestra el juego de la gallinita ciega.
Fuente: Campo (2012). <https://n9.cl/jawt8>

Objetivo: Caminar coordinadamente, en busca de sus compañeros

Materiales: venda o pañuelo.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (gallinita ciega)

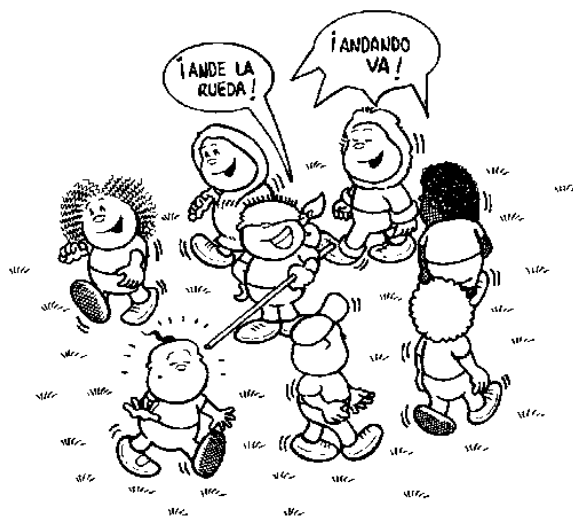
Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir” (anexo 9), se iniciará sorteando para ver quién es el primero en comenzar con el papel de gallinita. El elegido o elegida tendrá se tapaná los ojos con una venda y dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: 'Gallinita ciega qué se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás’, hasta encontrar a otro compañero que haga de gallinita. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño corre y se desplaza coordinadamente.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Camina coordinadamente, en busca de sus compañeros	
	Cumple	No cumple
Nombres		

ACTIVIDAD N° 10

Piloto ciego



Nota. La imagen muestra el juego del vendado.
Fuente: Garpa (2020). <https://n9.cl/gls61>

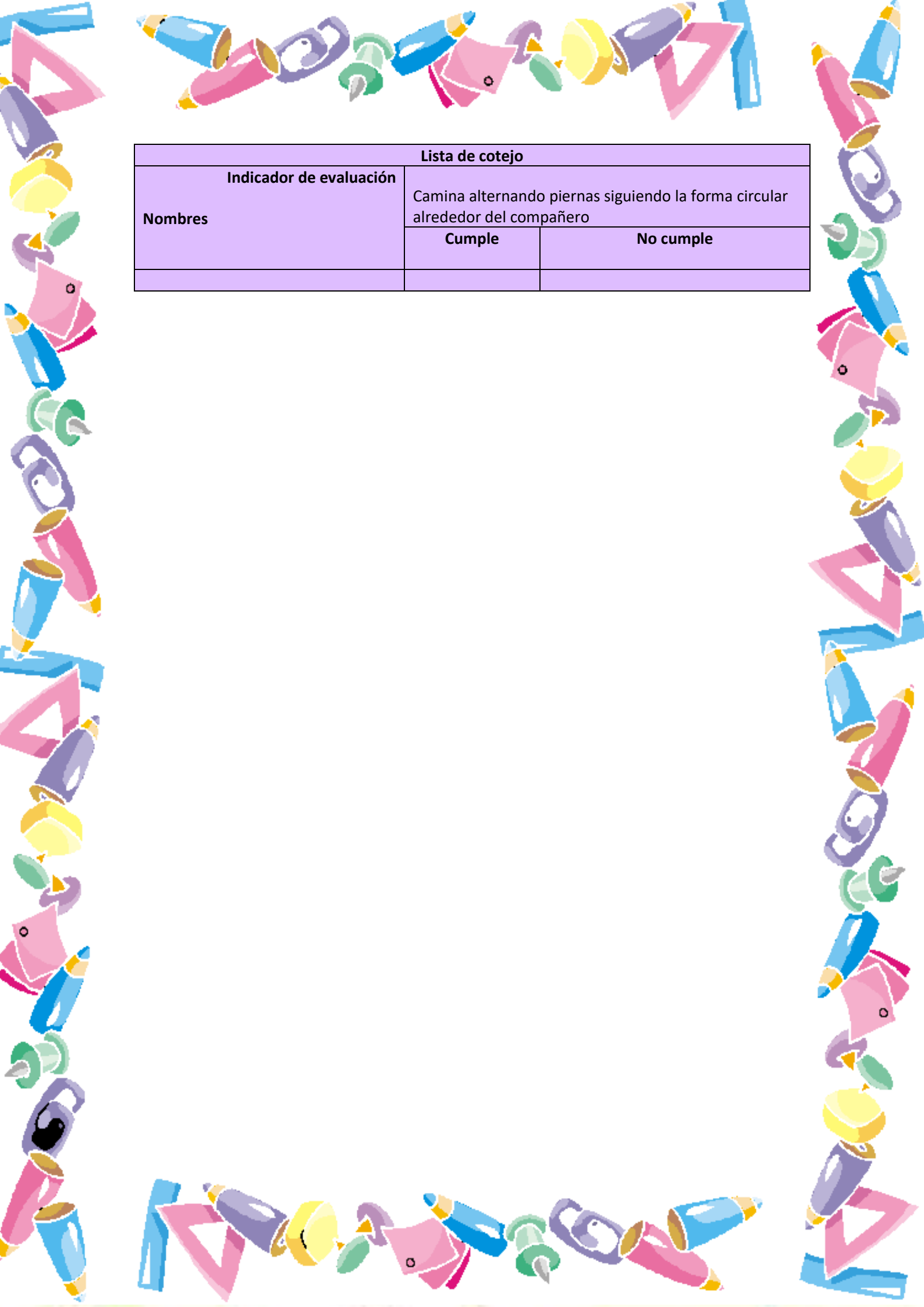
Objetivo: Caminar alternando piernas siguiendo la forma circular alrededor del compañero

Materiales: venda y palo de escoba.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (vendado)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “El payaso tallarín” (Anexo 10), después se formará un círculo con todos, y se seleccionará a la persona que va hacer el papel de vendado. Esta persona vendada, estará en el medio del círculo y tendrá un palo de escoba, de forma horizontal y recitará la siguiente canción. “que ruede la rueda” y los del círculo girando van a responder “girando esta”, y el vendado otra vez dirá “que pare la rueda” y los del círculo se detendrán y responderán “parada esta”, en este momento la persona vendada con el palo de escoba apuntara a alguien, este debe silbar o hacer un ruido de animal si el vendado descubre o adivina de quien se trata intercambian el papel de vendado. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “El payaso tallarín”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño camina alternando las piernas siguiendo la forma circular alrededor de su compañero.



Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Camina alternando piernas siguiendo la forma circular alrededor del compañero	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 11

Frio y caliente



Nota. La imagen muestra el juego del pan quemado.
Fuente: Navarrete (2020). <https://n9.cl/f3zbr>

Objetivo: Caminar coordinadamente de un lugar a otro, buscando el objeto.

Materiales: objeto (que representa el pan)

Tipo de juego tradicional: Juego pasivo (pan quemado)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se realizará una dinámica llamada “Había un sapo, sapo, sapo” (Anexo 11), después se elegirá al niño que buscara el pan, se le pedirá que se gire y se le tapara los oídos y ojos, sus compañeros se sentaran en el suelo y el instructor esconderá el pan, después se le dirá al niño elegido para buscarlo que lo encuentre, se guiará al niño, si está cerca se dirá la palabra “caliente, caliente” y si está lejos se dirá “frio, frio”. Se termina el juego si encuentra el pan. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la dinámica “Había un sapo, sapo, sapo”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño camina coordinadamente alternando pies.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación		
Nombres	Camina coordinadamente de un lugar a otro, buscando el objeto.	
	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 12

Busca, busca y encuentra



Nota. La imagen muestra el juego de las escondidas.
Fuente: Cicottino (2022). <https://n9.cl/tmiv3>

Objetivo: Caminar coordinadamente alternando las piernas.

Materiales: no se requiere de materiales.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (las escondidas)

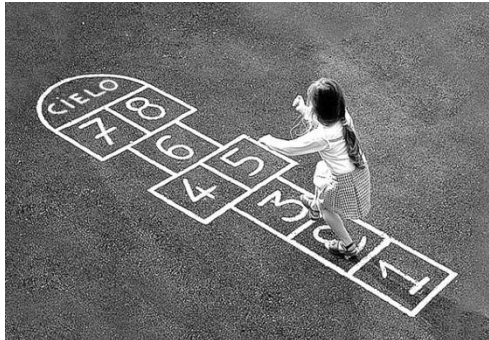
Procedimiento: Se iniciará la actividad con una dinámica denominada “yo tengo un tick” (anexo 5), después se iniciará seleccionando la persona que buscara a sus compañeros, él se colocara de cara a la pared y contara con los ojos tapados hasta 10, y cuando hayan pasado los 10 segundos dirá “ahí voy” y comenzara a buscar a sus compañeros, el juego terminara cuando encuentre a todos. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “yo tengo un tick”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño se camina coordinando movimientos de sus piernas.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Camina coordinadamente alternando las piernas.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 13

Conejitos saltarines



Nota. La imagen muestra el juego de la rayuela.
Fuente: WordPress (2017). <https://n9.cl/v1d3h>


Objetivo: Saltar con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio y la coordinación.

Recursos: cinta de color negro y piedras.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (rayuela)

Procedimiento: Para iniciar la actividad realizaremos una dinámica llamada “8 monitos” (anexo 12), luego se empezará a trazar en el suelo la rayuela compuesta por 10 cuadrados y en cada uno se debe colocar siluetas de los pies para que los niños puedan identificar si deben saltar con un solo pie o con los dos. Para empezar el juego los niños tendrán que formarse en columna y se le entregará una piedra a cada uno. A continuación, el primer niño lanzará la piedra y en el cuadro que caiga será el lugar donde el participante no podrá pisar, después comenzará a saltar de acuerdo a las siluetas expuestas; si el niño consigue hacer todo el recorrido sin fallar continuará lanzando la piedra, pero en caso de que no acierte al cuadrado perderá el turno. Gana el participante que logre pasar por toda la rayuela. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la dinámica “8 monitos”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño salta coordinadamente con los dos pies.



Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Salta con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio	
Nombres	Cumple	No cumple

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Salta con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 14

Costales saltarines



Nota. La imagen muestra el juego de la rayuela.
Fuente: Eikan (2017). <https://n9.cl/9r57gi>

Objetivo: Saltar sobre superficies planas manteniendo el equilibrio.

Recursos: saquillos.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (encostalados)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “La patita lulú” (anexo 13), después se hará unos pequeños ejercicios de estiramiento y calentamiento, se iniciará con una pequeña introducción del juego de encostalados, para comenzar el juego primeramente se trazará la línea de partida y de llegada, luego se dividirá a los niños en dos grupos para proceder a formarlos en columnas detrás de la línea señalada. Se entregará a los primeros niños de las columnas los sacos y tendrán que meterse dentro, al dar la orden de salida los participantes comenzarán a saltar con los dos pies manteniendo el equilibrio sin dejar caer el saco. Ganar quien haya llegado primero a la línea de llegada. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “La patita lulú”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño salta coordinadamente.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Salta sobre superficies planas manteniendo el equilibrio.	
	Cumple	No cumple
Nombres		

ACTIVIDAD N° 15

Corre, corre que te atrapo



Nota. La imagen muestra el juego de te pille.
Fuente: Shutterstock (2015). <https://n9.cl/cd4afz>

Objetivo: Correr coordinadamente alternando piernas desplazándose por todo el espacio total.

Materiales: telas de color azul y rojo.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (“te pille”)

Procedimiento: Para iniciar la actividad realizaremos una dinámica llamada “cuando yo a la selva fui” (anexo 6), después se hará unos pequeños ejercicios de estiramiento y calentamiento, se iniciará formando dos grupos el rojo y el azul, los del equipo de color rojo tendrán que atrapar al equipo de color azul y los dos grupos estarán con pañuelos para identificar a cada grupo, el juego termina cuando se atrape a todos los del equipo contrario. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la dinámica “cuando yo a la selva fui”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño corre coordinadamente alternando las piernas.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Correr coordinadamente alternando piernas desplazándose por todo el espacio total.	
	Cumple	No cumple
Nombres		

ACTIVIDAD N° 16

Saltando montañas



Nota. La imagen muestra el juego de saltando topos.
Fuente: Elkan (2017). <https://n9.cl/nlucf>

Objetivo: Saltar pasando obstáculos.

Materiales: cinta.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (carrera de topos)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “witzy witzy araña” (anexo 14), después se hará unos pequeños ejercicios de estiramiento y calentamiento, se iniciará trazando la línea de partida y de llegada, después se formará dos equipos, y 4 compañeros de cada equipo se tendrán que acostar en el suelo, mientras los demás integrantes saltan sobre ellos, el equipo que termine en el menor tiempo posible es el ganador. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “witzy witzy araña”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño salta obstáculos con facilidad.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Salta pasando obstáculos.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 17

Caminando juntos, llegaremos a la meta



Nota. La imagen muestra el juego de carrera de tres piernas.
Fuente: WordPress (2021). <https://n9.cl/7dnsa>

Objetivo: Correr coordinadamente con su compañero.

Recursos: cuerda o cordón.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (carrera de tres pies)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se cantará y bailará la canción llamada “Soy una serpiente” (anexo 15), después se formará grupos de dos integrantes, y se explicará que se llevará a cabo una carrera, que estarán atados con su compañero por un pie, y que tendrán que estar abrazados para no caerse, el equipo que llegue a la meta será el ganador. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “soy una serpiente”.

Evaluación: se observará mediante un juego si los niños corren coordinadamente alternando las piernas.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Salta pasando obstáculos.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 18

Rápido y veloz



Nota. La imagen muestra el juego de la escoba plantada.
Fuente: Cuartel Scout (2018). <https://n9.cl/g6lgw>

Objetivo: Correr con soltura hacia un lugar determinado.

Materiales: palos de escoba.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (escoba plantada)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailara y cantara la canción de “yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” (anexo 16), después se dará una pequeña introducción del juego de la escoba plantada, se formara un círculo entre todos los niños, y cada uno tendrá un palo de escoba, el cual será ubicado perpendicularmente en frente de cada niño, cuando se pite con el silbato los niños tendrán que dejar el palo de escoba y moverse hacia la derecha para sostener el palo del compañero, antes de que la escoba toque el suelo, si toca el suelo el jugador quedara eliminado. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.

Evaluación: se observará si el niño corre alternando las piernas.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Corre con soltura hacia un lugar determinado.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 19

Lobo jugueteón



Nota. La imagen muestra la actividad de jugemos en el bosque.
Fuente: ABC escolar (2020). <https://n9.cl/63bn1>

Objetivo: Correr alternando movimiento de brazos y piernas.

Materiales: mascara de lobo.

Tipos de juego tradicional: Juego activo (Juguemos en el bosque)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantara la canción de “Camino por la selva” (anexo 17), después se dará una pequeña introducción del juego del lobito, para comenzar el juego se elegirá a una persona que será el lobo, los demás formaran un círculo alrededor del lobo, y cantaran una canción. Todos los jugadores se tomarán de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

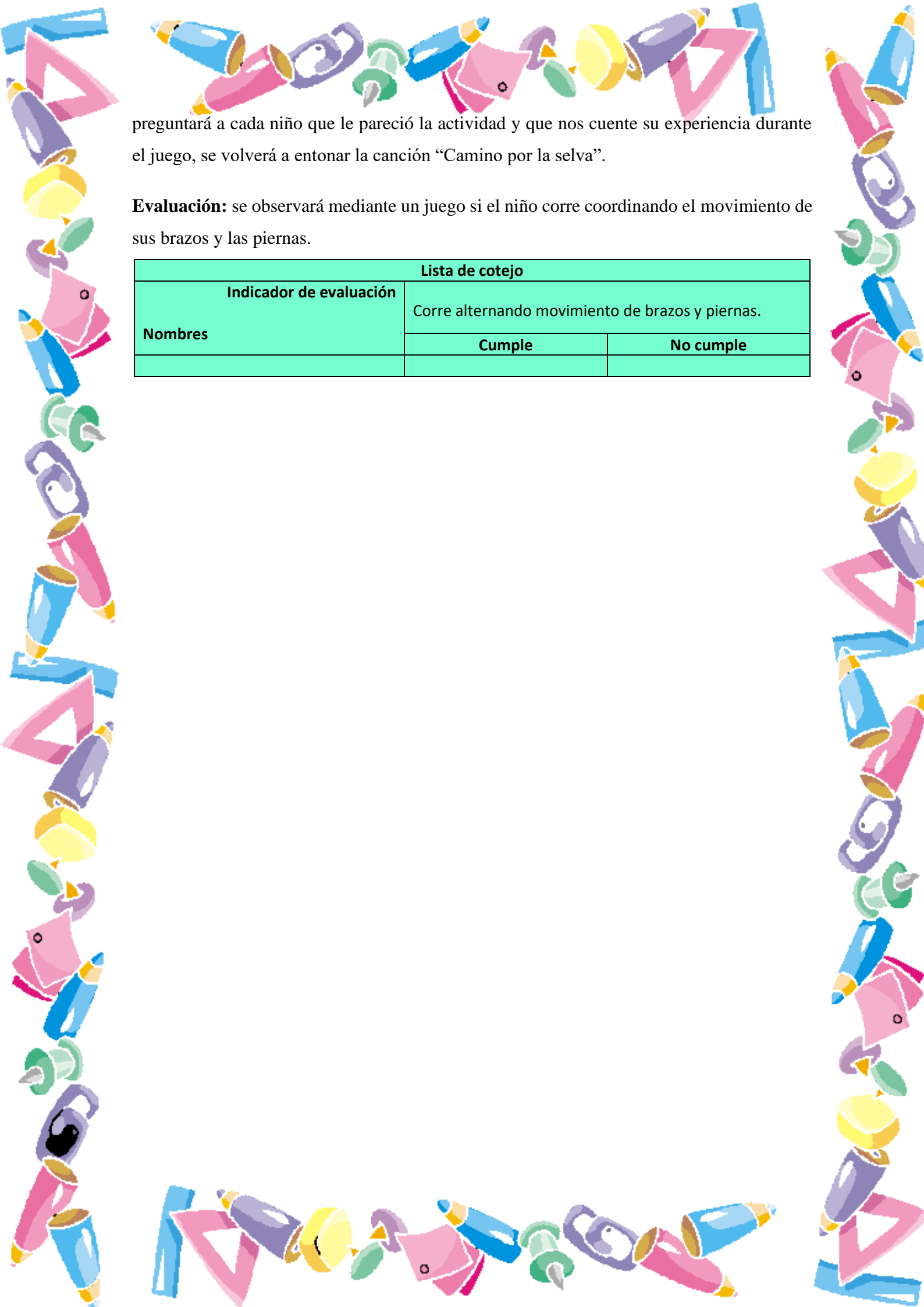
Si el lobo se levanta enteros nos comerá.

- ¿ya estas lobito?

El jugador que hace el personaje del lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Y así hasta que dice, que ya está listo y que va por ellos, entonces todos los niños empezaran a correr, el jugo termina cuando ya no quede ningún participante. Para finalizar, se



preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Camino por la selva”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño corre coordinando el movimiento de sus brazos y las piernas.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Corre alternando movimiento de brazos y piernas.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 20

Policías y ladrones



Nota. La imagen muestra el juego de policías y ladrones.
Fuente: Sánchez (2017). <https://n9.cl/s9pku>

Objetivo: Correr alternando movimientos de brazos y piernas.

Materiales: Tiza, parlante.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (policías y ladrones)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantara la canción de “como hace mi conejo” (anexo 18), después se dará una pequeña introducción del juego de policías y ladrones, para comenzar el juego primero se formará dos grupos, el grupo de policías y el grupo de ladrones, los ladrones se esconderán, y los policías tendrán que encontrarlos. Cada vez que se encuentren con un ladrón lo llevaran a la cárcel. Allí podía ser salvado por otro ladrón así que siempre quedará un policía vigilando. El juego acabara cuando se capture a todos los ladrones. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Como hace mi conejo”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño corre alternando movimientos de brazos y piernas.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Corre alternando movimiento de brazos y piernas.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 21

Conejitas saltarinas



Nota. La imagen muestra el juego de saltar la cuerda.
Fuente: Irislrsr (2022). <https://n9.cl/fexev>

Objetivo: Saltar con ambos pies coordinadamente.

Recursos: cuerdas.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (saltar la cuerda)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “El baile de los animales” (anexo 19), después se hará grupos de hasta 4 integrantes, para comenzar el juego 2 integrante tendrán que sujetar la cuerda de los extremos y girarla, dando la oportunidad a sus compañeros de saltar, si en caso los niños se detienen o dejan de saltar, entonces perderán y será su turno de girar la cuerda, el juego termina cuando todos hayan participado. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “El baile de los animales”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño salta con uno o dos pies coordinadamente

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Salta con ambos pies coordinadamente.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 22

Balón saltarín



Nota. La imagen muestra el juego de voli toalla.
Fuente: Cornejo (2011). <https://n9.cl/n8zib>

Objetivo: Lanzar el balón a una dirección determinada.

Materiales: toalla y balón.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (voli toalla)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “La señora cucaracha” (anexo 20), después formará parejas y se les entregará una toalla, se los distribuirá por todo el patio y ellos tendrán que pasar la bola de toalla en toalla sin que esta caiga al suelo. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “La señora cucaracha”.

Evaluación: se observará mediante un juego si los niños lanzan la pelota hacia una dirección determinada.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Lanza el balón a una dirección determinada.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 23

Cadenita mágica



Nota. La imagen muestra el juego de la cebolla.
Fuente: Geldres (2015). <https://n9.cl/w19v7h>

Objetivo: Sujetar con fuerza a su compañero sin soltarse.

Materiales: no requiere de materiales.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (la cebolla)

Procedimiento: Para iniciar la actividad realizaremos una dinámica llamada “Soldadito” (anexo 21), después formara dos grupos de 6 integrantes, y también se seleccionará un participante que tendrá el papel de arrancador, el equipo tendrá que sentarse uno tras de otro y abrazarse de tal manera que queden sujetos, se formara una cadena, el compañero elegido como arrancador tendrá que jalar a cualquiera de los integrantes para arrancar la cebolla, en juego terminara cuando solo quede un equipo ganador. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Soldadito”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño se sujeta con fuerza sin soltarse.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Sujetar con fuerza a su compañero sin soltarse.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 24

Tira y afloja



Nota. La imagen muestra el juego de la soga
Fuente: Sánchez (2017). <https://n9.cl/eistd>

Objetivo: Tirar con fuerza de la cuerda sin perder el equilibrio.

Materiales: Soga larga, cinta.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (la soga)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantara la canción de “Chuchuwa” (anexo 22), después se trazará una línea que es la que dividirá la mitad de la soga, se formaran dos equipos entre los niños y cada equipo se colocara de un lado de la soga, se dará la señal con el silbato los niños tendrán que jalar lo más fuerte que puedan, esto se repetirá dos veces, y el juego termina cuando gane un equipo. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Chuchuwa”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño tira con fuerza la soga.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Tira con fuerza de la cuerda sin perder el equilibrio.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 25

Llegaremos juntos



Nota. La imagen muestra el juego de carrera de burros.
Fuente: WordPress (2014). <https://n9.cl/2vw1h>

Objetivo: Caminar coordinadamente alternando piernas sin dejar caer a su compañero.

Materiales: cuerdas.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (“carrera de buchidos” o “carrera de burros”)

Procedimiento: Para iniciar la actividad con una dinámica denominada “este es el baile del oso meloso” (anexo 4), se trazará unas líneas de partida y la meta, una corta distancia para evitar accidentes, posteriormente se formarán grupos 2 integrantes, y para dar comienzo al juego, uno tendrá que cargar al otro en la espalda y llevarlo hasta la meta, la pareja ganadora será la que llegue primero. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “este es el baile del oso meloso”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño camina alternando piernas.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Camina coordinadamente alternando piernas sin dejar caer a su compañero.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N°26

Comprar ollitas



Nota. La imagen muestra el juego de ollitas dañadas.
Fuente: Mantilla (2017). <https://n9.cl/bwtmk>

Objetivo: Sujetar con fuerza al balancear a su compañero.

Materiales: no se necesita de materiales.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (ollitas dañadas)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se iniciará bailando y cantando la canción “Camino por la selva” (anexo 17), para comenzar el juego se elegirá al grupo de vendedores, y compradores, así también se seleccionara los niños que van hacer el papel de ollas, para comenzar se llevara a cabo un dialogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

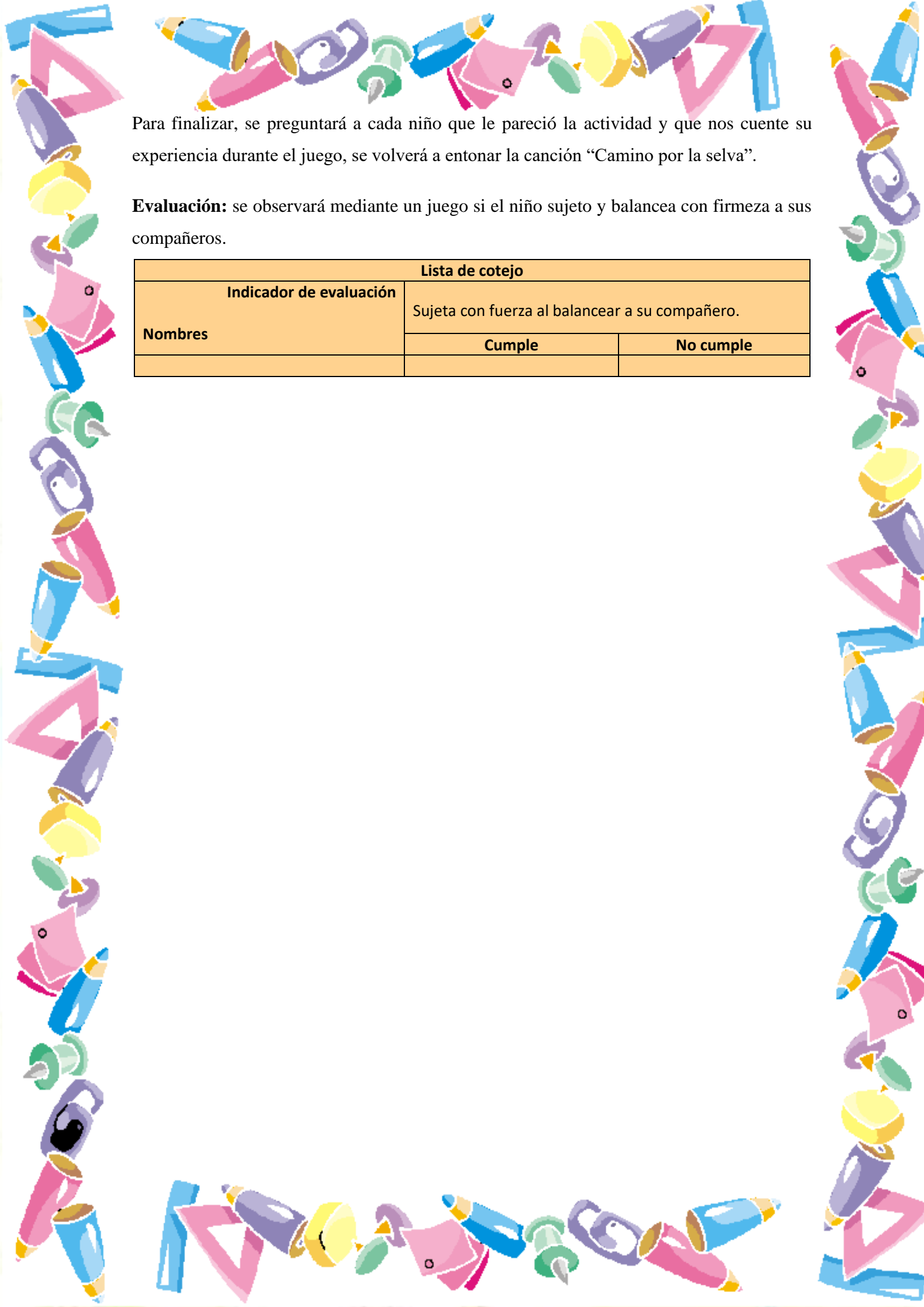
COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es. Si el niño resiste entonces es una olla buena, y se la quedan.



Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Camino por la selva”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño sujeto y balancea con firmeza a sus compañeros.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Sujeta con fuerza al balancear a su compañero.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 27

Mundo de caramelos



Nota. La imagen muestra el juego de ollas encantadas.
Fuente: El Juliano (2018). <https://n9.cl/ojzun>

Objetivo: Golpear con fuerza la olla.

Materiales: Ollas de barro, dulces y palo.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (ollas encantadas)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantara la canción de “Soy una taza” (anexo 23), se decorará las ollas encantadas, para comenzar el juego primero se colgará las ollas, se procederá a vendar los ojos de un participante y se le entregara un palo, mientras esta con los ojos vendados se le dará indicaciones para que pueda romper la olla encantada, si en 1 minuto no logra romperla será el turno de otro jugador, el juego terminara cuando hayan intentado todos y las ollas se terminen. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Soy una taza”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño golpea con fuerza y precisión.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Golpea con fuerza la olla.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 28

Pajarito volador



Nota. La imagen muestra el juego de las cometas.
Fuente: García (2017). <https://n9.cl/f38hh>

Objetivo: Sujetar con fuerza la cometa.

Materiales: cometas, marcadores, temperas.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (Las cometas)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “Nunca dejo de bailar” (anexo 24), se entregará las cometas a los niños para que las decoren con pinturas o marcadores, una vez terminada la decoración, se llevará a los niños al patio un espacio abierto para hacer volar las cometas, los niños tendrán que ser pacientes, y sostenerla para que no se les pierda. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Nunca dejo de bailar”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño sujeta la cometa con fuerza.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Sujeta con fuerza la cometa.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 29

Malabares con cucharas



Nota. La imagen muestra una carrera del huevo en la cuchara.
Fuente: EurekaKids (2017). <https://n9.cl/7yqgs>

Objetivo: Caminar coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto.

Recursos: cucharas y huevos de plástico.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (carrera del huevo en la cuchara)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailara y cantara la canción de “el baile del sapito”, después se hará unos pequeños ejercicios de estiramiento y calentamiento, se iniciara con una pequeña introducción del juego del huevo en la cuchara, se trazara una línea horizontal, que será la partida y también una línea de meta, los niños se colocaran la cuchara en la boca y en la cuchara el huevo de plástico, una vez que se dé la aviso con la orden de preparados, listos y fuera, ellos tendrán que correr sin dejar caer el huevo de la cuchara, el juego terminara cuando todos hayan participado. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “el baile del sapito”.

Evaluación: se observará si el niño camina coordinadamente sin dejar caer el objeto.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 30

Voz celestial.



Nota. La imagen muestra el juego del rey manda.
Fuente: Chamorro (2021). <https://n9.cl/991r8>

Objetivo: Imitar movimientos corporales.

Materiales: no se necesita de materiales.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (el rey manda)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se iniciará bailando y cantando la canción “Soy una taza” (anexo 23), para comenzar el juego el instructor dirá varias instrucciones como, por ejemplo: “el rey manda que se paren en un pie”, y los niños tienen que hacer lo que dice el rey. Después se delegará a otro participante para que sea el rey. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Soy una taza”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño imita y mantienen posiciones.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Imita movimientos corporales.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 31

Batalla en el patio



Nota. La imagen muestra el juego de los quemados.
Fuente: LaComuna (2021). <https://n9.cl/zou51>

Objetivo: Lanzar la pelota con fuerza hacia una dirección específica.

Materiales: Balón y cinta.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (los quemados)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se realizará una dinámica llamada “el baile de la ensalada” (anexo 7), se iniciará con una pequeña introducción del juego de los quemados, se trazará con cinta en el suelo un cuadrado que es el área en donde se encontraran todos los participantes y fuera de este cuadro se encontraran dos seleccionados como quemadores para lanzar la pelota y tratar de dar a sus compañeros, el juego terminara cuando ya no queden personas dentro del cuadrado. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la dinámica “el baile de la ensalada”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño lanza el balón hacia el objetivo.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Lanza la pelota con fuerza hacia una dirección determinada.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 32

Silla inquieta



Nota. La imagen muestra el juego del baile de las sillas.
Fuente: Ávila (2017). <https://n9.cl/aabv0>

Objetivo: Bailar al ritmo de la música.

Materiales: sillas, parlante.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (el baile de las sillas)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se realizara una dinámica llamada “como la iguana baila” (anexo 25), se iniciara contando los niños y el número de sillas, debe haber una silla para cada niño, pero antes de empezar el juego se quitara una, al reproducir la música ellos tendrán que bailar en círculo alrededor de las sillas, y cuando la música se pause ellos tendrán que rápidamente sentarse, el participante que se quede sin silla quedara eliminado, para este juego, al reanudar la canción se eliminara otra silla. El juego terminara cuando solo quede un ganador. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la dinámica “como la iguana baila”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño baila al ritmo de la música.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Baila al ritmo de la música.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 33

Gira, gira la rueda



Nota. La imagen muestra el juego de la rueda.
Fuente: Tiomarcontigo (2020). <https://n9.cl/1o17mi>

Objetivo: Girar la rueda siguiendo la línea recta.

Materiales: ruedas y palo.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (la rueda)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “Saco una manito” (anexo 26), se trazarán las rutas que deben seguir los niños con la rueda, para este juego los niños tienen que mantener el equilibrio de la rueda, y hacerla girar hasta la meta, si se cae se la puede volver a levantar, pero con el palo. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Saco una manito”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño coordina hacer girar la rueda en una dirección determinada.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Gira la rueda siguiendo la línea recta.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 34

Carrera de fuerza



Nota. La imagen muestra el juego el puente está quebrado.
Fuente: Cisneros (2021). <https://n9.cl/ou497>

Objetivo: Correr alternando el movimiento de piernas y brazos.

Materiales: no se necesita de materiales.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (puente está quebrado)

Procedimiento: Para iniciar la actividad con una canción denominada “Chuchuwa” (anexo 22), después se nombrará líderes, y cada uno con un nombre el equipo luna y el equipo sol, se sujetarán las manos formando un puente y por debajo tendrán que pasar bailando sus compañeros entonando la canción:

El puente está quebrado

¿Con que lo curaremos?

Con cascaras de huevo

Burritos al potrero

Que pase el rey

Que ha de pasar

Con todos sus hijitos



Menos el de atrás-trás-trás-tras

La persona que se quede atrapada en el puente deberá decidir a qué equipo se une, y se colocara atrás del líder, el juego se repetirá hasta que todos los integrantes estén con los líderes, después se hará una competencia de fuerza, el equipo que jale más duro al otro será el equipo ganador.

Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Chuchuwa”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño corre alternando las piernas y los brazos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Corre alternando movimiento de piernas y brazos.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 35

Ponle la cola al burro



Nota. La imagen muestra el juego de ponle la cola al burro.
Fuente: Dante (2020). <https://n9.cl/9s8v25>

Objetivo: Colocar la cola en la posición correcta.

Materiales: lamina y cola del burro.

Tipo de juego tradicional: Juego pasivo (ponle la cola al burro)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “A ver a ver” (anexo 27), se seleccionará al niño que quiera participar, se le vendará los ojos y con las instrucciones de sus compañeros tratará de ponerle la cola al burro. El juego terminará cuando todos hayan participado. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “A ver a ver”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño coloca el objeto en la posición correcta.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Coloca la cola en la posición correcta.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 36

Gira, gira estrella



Nota. La imagen muestra el juego de la macateta.
Fuente: Rivas (2017). <https://n9.cl/6u2jb>

Objetivo: Girar el objeto con los dedos pulgar e índice.

Macatetas: macatetas

Tipo de juego tradicional: Juego pasivo (la macateta)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se cantará y bailara la canción llamada “la mane” (anexo 28), se iniciará repartiendo una macateta para cada niño, y se dejara que manipulen y jueguen libremente por 1 minuto, posteriormente daremos indicaciones del juego, tendrán que lanzar la macateta hacia arriba y mientras se encuentra en el aire recoger las crucecitas, esto se repetirá por 5 veces cada niño, y se termina cuando todos los niños lo realicen. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “la mane”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño hace girar la estrella con los dedos pulgar e índice.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Gira el objeto con los dedos pulgar e índice.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 37

Perinola de animales



Nota. La imagen muestra un juguete llamado perinola de animales.
Fuente: Luna (2016). <https://n9.cl/96p0g>

Objetivo: Balancear la botella para lograr meter la tapa.

Materiales: botellas, pintura, lana.

Tipo de juego tradicional: Juego pasivo (perinolas)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se realizará la dinámica llamada de “Araña chachachá” (anexo 1), se iniciará entregando las perinolas a cada uno de los niños, ellos decoraran y posteriormente se jugará con la perinola de animales, tienen que balancear la botella de tal manera que la tapa que se encuentra cogida con lana caiga adentro de la boca de la botella, esto se repetirá por lo menos 5 veces. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “Araña chachachá”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño balancea la botella para meter la tapa.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Balancea la botella para lograr meter la tapa.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 38

Volteretas



Nota. La imagen muestra el juego de saca piojito.
Fuente: Hagámoslo fácil (2018). <https://n9.cl/nll0d>

Objetivo: Mover coordinadamente los dedos de las manos.

Materiales: papel, marcadores, penitencias.

Tipo de juego tradicional: Juego pasivo (saca piojito)

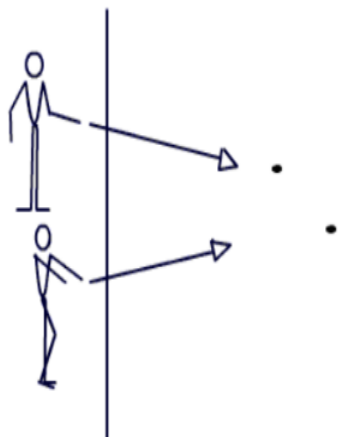
Procedimiento: Para iniciar la actividad se realizará la dinámica llamada de “un animal particular” (anexo 3), se iniciará formando grupos de hasta 5 integrantes y posteriormente se entregará la saca piojitos, entre los integrantes jugarán y cumplirán las penitencias del saca piojito. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “un animal particular”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño mueve coordinadamente los dedos de las manos.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Mueve coordinadamente los dedos de las manos.	
Nombres	Cumple	No cumple

ACTIVIDAD N° 39

Juego de puntería



Nota. La imagen muestra el juego de la raya.
Fuente: Educación física (2020). <https://n9.cl/jh37u>

Objetivo: Lanzar una tapilla con las manos hacia una dirección específica.

Materiales: tapillas y cinta.

Tipo de juego tradicional: Juego activo (la raya)

Procedimiento: Para iniciar la actividad con una dinámica denominada “8 monitos” (anexo 12), después se trazará las líneas de partida y las de meta, para después formar grupos de hasta 5 integrantes, los cuales se turnarán para lanzar las tapillas, ganara el que más cerca este de la línea de meta. El juego terminara cuando todos hayan participado. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “8 monitos”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño lanza la tapilla hacia una dirección determinada.

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Lanza una tapilla con las manos hacia una dirección específica.	
	Cumple	No cumple
Nombres		

ACTIVIDAD N° 40

Pelota de la suerte



Nota. La imagen muestra el juego de la bola quemada.
Fuente: Gallego (2016). <https://n9.cl/y2e7w>

Objetivo: Pasar adecuada y coordinadamente la pelota de mano a mano.

Materiales: hojas con penitencias.

Tipo de juego tradicional: Juego pasivo (bola quemada)

Procedimiento: Para iniciar la actividad se iniciará bailando y cantando la canción “la mane” (anexo 28), para comenzar el instructor será el primero en juego, se colocará con la cara hacia la pared y tapándose los ojos dirá “tingo, tingo, tingo” por varios segundos, mientras lo dice los niños tiene que pasar la bola de hojas de papel de mano en mano, cuando el instructor diga “tango” se volteara y mirara con quien se quedó la bola y esa persona pagara la penitencia escrita en la hoja. El juego termina cuando se terminen todas las penitencias. Para finalizar, se preguntará a cada niño que le pareció la actividad y que nos cuente su experiencia durante el juego, se volverá a entonar la canción “la mane”.

Evaluación: se observará mediante un juego si el niño desplaza coordinadamente un objeto

Lista de cotejo		
Indicador de evaluación	Pasa adecuada y coordinadamente la pelota de mano a mano.	
	Cumple	No cumple
Nombres		

Anexo 1

“Arana chachachá” (<https://www.youtube.com/watch?v=etO9ttnGEb8&t=31s>).

Mira esa araña bailando chachachá.
Mira esa araña moviendo la cabeza (movimiento)
Bailando chachachá.
Mira esa araña bailando chachachá.
Mira esa araña moviendo la cabeza (movimiento) moviendo los bracitos (movimiento de
brazos)
Bailando chachachá. (Se seguirá sumando acciones)

Autor: DSE entrenamientos

Anexo 2

“La serpiente de tierra caliente” (https://www.youtube.com/watch?v=QWTF0A_GiKw).

Ahí va la serpiente de tierra caliente
Que cuando se ríe, se le ven los dientes
"Uy, que está demente", critica la gente
Porque come plátanos con aguardiente
La serpiente un día
Se vino a tierra fría
Para hacerse un peinado
En la peluquería
Pero, ay qué tristeza
Porque en su cabeza
No tiene ni un pelito
Y no se pudo peinar
Ahí va la serpiente de tierra caliente
Que cuando se ríe, se le ven los dientes
"Uy, que está demente", critica la gente
Porque come plátanos con aguardiente
La serpiente un día
Se vino a tierra fría
A comprarse zapatos
En la zapatería
Pero, ay qué pereza
Y qué amarga sorpresa
Como no tiene patas
Nada pudo comprar
Ahí va la serpiente de tierra caliente
Que cuando se ríe, se le ven los dientes
"Uy, que está demente", critica la gente
Porque come plátanos con aguardiente

Compositores: Marlore Anwandter De Johnson

Anexo 3

Dinámica llamada “un animal particular” (<https://www.youtube.com/watch?v=KttQOVC9qcQ>)

En la selva me encontré (palmas)
Un animal particular (palmas)
Que tenía una manita así (mano derecha hacia arriba)
Y la otra manita asá (mano izquierda hacia arriba)
Y hacía cli cli cli (nos movemos a un lado)
Y hacía cla cla cla (nos movemos al otro lado)
En la selva me encontré (palmas)
Un animal particular (palmas)
Que tenía una manita así (mano derecha hacia arriba)
Y la otra manita asá (mano izquierda hacia arriba)
Un piececito así. (abrimos pie derecho)
Y el otro piececito asá (abrimos pie izquierdo)
Y hacía cli cli cli (nos movemos a un lado)
Y hacía cla cla cla (nos movemos al otro lado)

Autor: Revoltosos creativos

Anexo 4

Dinámica denominada “este es el baile del oso meloso”

(<https://www.youtube.com/watch?v=0E35g2eNDiM>)

Este es el baile del oso meloso (aplausos) (bis)
El que no lo baile se parece a mí (mímica)
Instructor ¿a quién? (mímica)
Participantes: a él (señalando)
Con la mane (tocar con la mano el suelo)
Con la oreje (tocar con la oreja el suelo)
Con la nalgue (tocara con la cadera el suelo)
Vamos a pararnos. (y volver a comenzar)

Autor: Revoltosos creativos

Anexo 5

Dinámica denominada “yo tengo un tick” (<https://www.youtube.com/watch?v=n5yar5FsnxU>)

Yo tengo un tic, yo tengo un tic, tic... tic
He llamado al doctor,
Me ha dicho que mueva la mano derecha,
Yo tengo un tic, tic... tic
He llamado al doctor,
Me ha dicho que mueva la mano izquierda,
Yo tengo un tic, tic... tic
He llamado al doctor,
Me ha dicho que mueva la pierna derecha,
Yo tengo un tic, tic... tic
He llamado al doctor,
Me ha dicho que mueva la pierna izquierda,
Yo tengo un tic, tic... tic
He llamado al doctor,
Me ha dicho que mueva el hombro derecho,
Yo tengo un tic, tic... tic
He llamado al doctor,

Me ha dicho que mueva el hombro izquierdo,
Yo tengo un tic, tic...tic
He llamado al doctor,
Me ha dicho que mueva el todo el cuerpo.

Autor: David Patiño

Anexo 6

Dinámica llamada “cuando yo a la selva fui”

(<https://www.youtube.com/watch?v=O99d5ap7Uk4>)

En la selva me encontré (palmas)
Un animal particular (palmas)
Que tenía una manita así (mano derecha hacia arriba)
Y hacia cua, cua, cua, y hacia cue, cue, cue (saltando a la derecha y después a la izquierda)
Y la otra manita así (mano izquierda hacia arriba)
Y hacia cua, cua, cua, y hacia cue, cue, cue (saltando a la derecha y después a la izquierda)
En la selva me encontré (palmas)
Un animal particular (palmas)
Que tenía una manita así (mano derecha hacia arriba)
Y hacia cua, cua, cua, y hacia cue, cue, cue (saltando a la derecha y después a la izquierda)
En la selva me encontré (palmas)
Un animal particular (palmas)
Que tenía una manita así (mano derecha hacia arriba)
Y la otra manita así (mano izquierda hacia arriba)
Un piecito así. (abrimos pie derecho)
Y el otro piecito así (abrimos pie izquierdo)
Y hacia cua, cua, cua, y hacia cue, cue, cue (saltando a la derecha y después a la izquierda)

Autor: Richard Estrella

Anexo 7

Dinámica llamada “el baile de la ensalada”

(<https://www.youtube.com/watch?v=2PSeSortrpw>)

Este es el baile de la ensalada
Que está de moda y a ti te gusta
Cabeza cuerpo, cabeza cuerpo, cabeza cuerpo, stop!
Preparados?
Y con ustedes se presenta:
La lechuga
Este es el baile de la ensalada...
Y con ustedes se presenta:
El tomate, la lechuga
Este es el baile de la ensalada...
Y con ustedes se presenta:
La zanahoria, el tomate, la lechuga
Este es el baile de la ensalada...
Y con ustedes se presenta:
La cebolla, la zanahoria, el tomate, la lechuga
Este es el baile de la ensalada...
Y con ustedes se presenta:
El pepino, la cebolla, la zanahoria, el tomate, la lechuga
Este es el baile de la ensalada...

Y con ustedes se presenta:
La pechuga, el pepino, la cebolla, la zanahoria, el tomate, la lechuga
Este es el baile de la ensalada...

Autor: Escuelas Profesionales Salesianas

Anexo 8

Dinámica llamada "El cocodrilo loco"

(https://www.youtube.com/watch?v=syZOH_2LLVY&t=88s)

¿Sabes cómo hace mi cocodrilo loco?

Como

Pum jajaja, pum otra vez, pum jajaja, pum (bis) (movimientos)

Otras vez (movimiento de brazos)

¿Sabes cómo hace mi caballito loco?

Como

Así bzzzz, bzzzz (movimiento)

Pum jajaja, pum otra vez, pum jajaja, pum (bis) (movimientos)

Otras vez (movimiento de brazos)

Autor: Anca Bancos

Anexo 9

Canción: Si tu tienes muchas ganas de aplaudir

(<https://www.youtube.com/watch?v=TX5k37Yela0>)

Si tú tienes muchas ganas de aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de aplaudir

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de aplaudir

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de silbar

Si tú tienes muchas ganas de silbar

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de silbar

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de silbar

Si tú tienes muchas ganas de reír

Si tú tienes muchas ganas de reír

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de reír

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de reír

Si tú tienes muchas ganas de gritar

Si tú tienes muchas ganas de gritar

Si tú tienes la razón y no hay oposición
No te quedes con las ganas de gritar
Si tú tienes la razón y no hay oposición
No te quedes con las ganas de gritar

Autor: Equipo Latinbooks

Anexo 10

Canción llamada "El payaso tallarín" (<https://www.youtube.com/watch?v=QWcY-ekZYik>)

Un tallarín

Un tallarín

Un tallarín

Yo tengo un tallarín, un tallarín
Que se mueve por aquí, que se mueve por allá
Todo pegoteado, con un poco de aceite
Con un poco de sal y te lo comes tú
Un tallarín

Tengo un amigo, es el payaso Tallarín
Vive en un plato con los otros tallarines
Se mueve por aquí, se mueve por allá
Y cada tanto se detiene a saludar
Es muy flaquito y también muy saltarín
Él me recuerda a mi comida preferida
Si como un tallarín, me siento muy feliz
Y cuando estoy con mis amigos canto así

Yo tengo un tallarín, un tallarín
Que se mueve por aquí, que se mueve por allá
Todo pegoteado, con un poco de aceite
Con un poco de sal y te lo comes tú
Un tallarín

Usa un sombrero y tiene roja la nariz
Salta la cuerda y siempre ríe muy alegre
Se mueve por aquí, se mueve por allá
Y cada tanto se detiene a saludar
Es muy flaquito y también muy saltarín
Él me recuerda a mi comida preferida
Si como un tallarín, me siento muy feliz
Y cuando estoy con mis amigos canto así

Yo tengo un tallarín, un tallarín
Que se mueve por aquí, que se mueve por allá
Todo pegoteado, con un poco de aceite
Con un poco de sal y te lo comes tú

Un tallarín

Un tallarín

Un tallarín

Un tallarín

Autor: Matias Zaidman

Anexo 11

Dinámica llamada "Había un sapo, sapo, sapo"

<https://www.youtube.com/watch?v=52ouVTEfbN0>

Había un 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,
que tenía una amiga, amiga, amiga,
que era profesora.

Autor: Actividades cooperativas

Anexo 12

Dinámica llamada "8 monitos" (<https://www.youtube.com/watch?v=rRd6g93ID-I>)

8 monitos se fueron de paseo (Bis)
Haciéndole muecas al cocodrilo (Bis)
A que no me atrapas, a que no me atrapas (Bis)
Pero a que no me atrapas, a que no me atrapas (Bis)
Y el cocodrilo muy hambriento (Bis)
Da un paso muy despacio (Bis)
Y zas! se come a uno y zas! se come a otro (Bis)
¿Cuántos monitos quedan?

Y ahí se le va quitando de a 2 monitos hasta que no queda ninguno

Autor: Cuartel Scout

Anexo 13

Canción llamada "La patita lulú" (<https://www.youtube.com/watch?v=53ePiCirfvk>)

Quack quack
Quack quack
Quack, quacka, quack quack, quack
Lulú es una patita que es muy divertida
Todo el día se ríe a carcajadas
Con su quack quack quack, por aquí y por allá
Porque hoy es un día especial
¿A dónde vas Lulú, corriendo tan deprisa?
¿Con tu vestido rojo y tus blancas zapatillas?
El baile va a empezar, y no quiero llegar tarde
Y bailar hasta que salga el sol
Lulú menea la patita, menea la colita
Mueve las alitas y se da una vueltecita
Se agacha despacito, se levanta bien prontito
Y sigue así hasta que salga el sol
Lulú menea la patita, menea la colita
Mueve las alitas y se da una vueltecita
Se agacha despacito, se levanta bien prontito
Y sigue así hasta que salga el sol

Autor: Canciones del Zoo

Anexo 14

Canción de witzzy, witzzy araña (<https://www.youtube.com/watch?v=bobnlw0KHQM>)

¡Auh!

Witzzy, Witzzy araña subió a su telaraña
Hizo un hilo y se puso a trepar
Witzzy, Witzzy araña subió a su telaraña
Vino el viento y la hizo bailar
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Witzzy, Witzzy araña subió a su telaraña
Vino la lluvia y se la llevó
Ya salió el sol, se secó la lluvia
Y Witzzy, Witzzy araña otra vez subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh (¡Venga, todos a bailar, uh, uh!)
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh (Olea)
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh (Olea)
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Witzzy, Witzzy araña subió a su telaraña
Hizo un hilo y se puso a trepar
Witzzy, Witzzy araña subió a su telaraña
Vino el viento y la hizo bailar
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Witzzy, Witzzy araña subió a su telaraña
Vino la lluvia y se la llevó
Ya salió el sol, se secó la lluvia
Y Witzzy, Witzzy araña otra vez subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh (Olea)
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh (Olea)
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió
Olea, oh-uh-oh
Witzzy araña, Witzzy araña ya subió

Compositores: Pepe Luis Soto

Anexo 15

Canción llamada "soy una serpiente" (<https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM>)

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?

Anexo 16

Canción llamada "yo tengo un cuerpo y lo voy a mover"

(<https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>)

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, desde la cabeza hasta los pies.
La mano, la otra mano, mueve las manos y muévelas así.
El codo, ¡ay! el otro codo, mueve tus codos y muévete así.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, desde la cabeza hasta los pies.
El hombro, el otro hombro, mueve tus hombros y muévete así.
La cabeza, ¡ay! la cabeza, mueve la cabeza y muévete así.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, desde la cabeza hasta los pies.
Las rodillas, ¡ay! las rodillas, mueve tus rodillas y muévete así.
La cintura, ¡ay! la cintura, mueve tu cintura y muévete así.
Y ahora, prepárate, tu cuerpo vas a mover.
Y ahora, prepárate, tu cuerpo vas a mover, mover, mover, mover.
(Cambio de ritmo)
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover (3 veces), de
la cabeza, la cabeza hasta los pies. (BIS)
Y muévelo, muévelo, muévelo, muévelo, muévelo, muévelo, y stop.
Y bájalo, bájalo, bájalo, bájalo, bájalo, bájalo, así.
Y súbelo, súbelo, súbelo, súbelo, súbelo, súbelo, súbelo, y stop.
Y muévete, muévete, muévete, muévete, muévete, muévete, así, así, así, así.

Autor: Coreokids

Anexo 17

Canción llamada "Camino por la selva" (https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8)

Camino por la selva
No sé qué encontraré

Oigo animales
Cuales hoy descubriré
Shhh oigo, oigo
¡Ah, un Elefante!
Piso como el elefante
El elefante "uh"
Camino por la selva
No sé qué encontraré
Oigo animales
Cuales hoy descubriré
Shhh oigo, oigo
¡Una serpiente!
Silbo como la serpiente
La serpiente "zzz"
Piso como el elefante
El elefante "uh"
Camino por la selva
No sé qué encontraré
Oigo animales
Cuales hoy descubriré
Shhh oigo, oigo
¡Un monito!
Cuelgo como el monito
El monito "ah"
Silbo como la serpiente
La serpiente "zzz"
Piso como el elefante
El elefante "uh"
Camino por la selva
No sé qué encontraré
Oigo animales
Cuales hoy descubriré
Shhh oigo, oigo
¡Un cocodrilo!
Muerdo como el cocodrilo
El cocodrilo "crash-crash"
Cuelgo como el monito
El monito "Ah"
Silbo como la serpiente
La serpiente "zzz"
Piso como el elefante
El elefante "uh"

Autor: Luli Pampín

Anexo 18

Canción llamada "Como hace mi conejo" (<https://www.youtube.com/watch?v=Yzt8bL4xVGI>)

Yo tengo un conejo que es muy divertido
Tuerce las orejas, tuerce las orejas
Si la rasco la pancita, mueve todo el cuerpo

Mueve todo el cuerpo, mueve todo el cuerpo
Baila, como lo hace mi conejo
Torciendo las orejas, moviendo todo el cuerpo
Baila, como lo hace mi conejo
Torciendo las orejas, moviendo todo el cuerpo
Si se encuentra zanahorias, se pone contento
Mueve los bigotes, mueve los bigotes
Se las lleva a su casita y con sus dientecitos
Les da mordisquitos, les da mordisquitos
Baila, como lo hace mi conejo
Moviendo los bigotes, y dando mordisquitos
Baila, como lo hace mi conejo
Moviendo los bigotes, y dando mordisquitos
Después de comer, a mi conejo le entra sueño
Rasca su carita, rasca su carita
A él le gusta al acostarse estirar el cuerpo
Rueda a su camita, rueda a su camita
Baila, como lo hace mi conejo
Rascando la carita y rodando en la camita
Baila, como lo hace mi conejo
Rascando la carita y rodando en la camita
Si te gusta la canción de mi conejito
Mueve las manitos, mueve las manitos
Nos vamos rapidito como los conejos
Dando unos brinquito, dando unos brinquito
Baila, como lo hace mi conejo
Torciendo las orejas, moviendo todo el cuerpo
Baila, como lo hace mi conejo
Moviendo los bigotes y dando mordisquitos
Baila, como lo hace mi conejo
Rascando la carita y rodando en la camita
Baila, como lo hace mi conejo
Torciendo las orejas, moviendo todo el cuerpo

Autor: Luli Pampín

Anexo 19

Canción llamada "El baile de los animales" (<https://www.youtube.com/watch?v=pgzXRKtg6ik>)

A ver, ver, en este baile
El cocodrilo camina hacia adelante,
el elefante camina hacia atrás,
el pollito camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta,
voy para el otro lado.
El cocodrilo Dante
camina hacia adelante,
el elefante Blas
camina hacia atrás,
el pingüino Lalo
camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta,

voy para el otro lado.
El cocodrilo Dante
camina hacia adelante,
el elefante Blas
camina hacia atrás,
el pingüino Lalo
camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta,
voy para el otro lado.
Y ahora lo vamos a hacer saltando en un pie...
El cocodrilo Dante
camina hacia adelante,
el elefante Blas
camina hacia atrás,
el pingüino Lalo
camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta,
voy para el otro lado.
Y ahora lo vamos a hacer agachaditos
Y ahora los movimientos muy exagerados.....

Autor: El Reino Infantil

Anexo 20

Canción llamada "La señora cucaracha" (<https://www.youtube.com/watch?v=HeoBvMNf3FQ>)

La señora Cucaracha
se ha comprado una bombacha
toda llena de botones,
y adornada con hilachas.
Qué bombacha mamarracha,
le dijeron los ratones.
Pero a doña Cucaracha
no le importan opiniones.
La cucaracha, la cucaracha,
ya no puede caminar.
Porque le falta, porque no tiene,
las dos patitas de atrás.
La cucaracha, la cucaracha,
ya no puede caminar.
Porque le falta, porque no tiene,
las dos patitas de atrás.
La señora Cucaracha
se ha comprado una bombacha
toda llena de botones,
y adornada con hilachas.
Qué bombacha mamarracha,
le dijeron los ratones.
Pero a doña Cucaracha
no le importan opiniones.
La cucaracha, la cucaracha,
ya no puede caminar.

Porque le falta, porque no tiene,
las dos patitas de atrás.
La cucaracha, la cucaracha,
ya no puede caminar.
Porque le falta, porque no tiene,
las dos patitas de atrás.

Autor: Fernán Caballero

Anexo 21

Canción llamada "Soldadito" (<https://www.youtube.com/watch?v=9Uim0XzCoDw>)

Este es el juego del calentamiento
Vamos hacer lo que diga el sargento
Jinetes a la carga
Una mano (levantar la mano)
Este es el juego del calentamiento
Vamos hacer lo que diga el sargento
Jinetes a la carga
Una mano, la otra (se levantan las manos)
Este es el juego del calentamiento
Vamos hacer lo que diga el sargento
Jinetes a la carga
Una mano, la otra, un pie (se levantan las manos y un pie)
Este es el juego del calentamiento
Vamos hacer lo que diga el sargento
Jinetes a la carga
Una mano, la otra un pie el otro (se baila con todo el cuerpo)

Autor: Bryan Mosquera

Anexo 22

Canción: Chuchuwa (<https://www.youtube.com/watch?v=bwI5ohtqmfQ&t=1s>)

Atención, Si señor
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
¡Compañía!
Brazo extendido 1, 2,3
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
¡Compañía!
Brazo extendido
Puño cerrado 1, 2,3
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa

¡Compañía!
Brazo extendido
Puño cerrado
Dedos arriba
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
Chu chu wa, chu chu wa
Chu chu wa, wa, wa
Atención, Si señor
1, 2,3, 4
1, 2,3, 4
1, 2,3, 4
1, 2,3, 4
¡Compañía!
Brazo extendido
Puño cerrado
Dedos arriba
Hombro fruncido

Autor: Anónimo

Anexo 23

Canción: Soy una taza (<https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>)

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express
Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express
Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor
Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express
Chu chu
Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express
Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express
Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano

un cuchillito y un tenedor
Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express
Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor
Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express
Chu chu

Compositores: Matias Ivan Zaidman / Public Domain

Anexo 24

Canción llamada "Nunca dejo de bailar" (<https://www.youtube.com/watch?v=bCJTa6HFGyM>)

Los brazos para arriba, los brazos para abajo
La cola que se mueva sin parar
La panza para afuera, las piernas que se agita
Y yo que nunca dejo de bailar
Muevo la cabeza, sacudo el cepillo
Levanto los hombros marcando el compás
Sacó la pancita y me tiro hacia atrás
Y abro los brazos queriendo volar
Los brazos para arriba, los brazos para abajo
La cola que se mueva sin parar
La panza para afuera, las piernas que se agita
Y yo que nunca dejo de bailar
Salto con pies juntos, me siento en el piso
Flexiono las piernas, las vuelvo a estirar
Hago bicicleta, mucho pedalear
Y cuando termino me vuelvo a parar
Los brazos para arriba, los brazos para abajo
La cola que se mueva sin parar
La panza para afuera, las piernas que se agita
Y yo que nunca dejo de bailar
Giro como un trompo, levanto vientito
Y freno de golpe, me puedo marear
Muevo la cintura, girar y girar
Y cuando me canso me pongo a cantar
Lalalalá, lalalala, lalalalá, lalalá
Lalalalala, lalalala, lalalalala, lalalá
Los brazos para arriba, los brazos para abajo
La cola que se mueva sin parar
La panza para afuera, las piernas que se agitan
Y yo que nunca dejo de bailar
Juego con mis manos aplaudo en el aire
Las ato muy fuerte, las llevo hacia atrás
Luego las desató, me toco los pies
Me agarro el tobillo y camino al revés
Los brazos para arriba, los brazos para abajo
La cola que se mueva sin parar

La panza para afuera, las piernas que se agitan
Y yo que nunca dejo de bailar
Los brazos para arriba, los brazos para abajo
La cola que se mueva sin parar
La panza para afuera, las piernas que se agitan
Y yo que nunca dejo de bailar
Y yo que nunca dejo de bailar
Y yo que nunca dejo de bailar

Autor: Duo Tiempo de Sol

Anexo 25

Dinámica llamada “como la iguana baila”

(<https://www.youtube.com/watch?v=K93NLY9VPmE>)

Como la iguana baila, (bis)
Baila, baila, baila. (Bis)
Cabeza, cabeza, cabeza, cabeza (movimiento) (bis)
Como la iguana baila, (bis)
Baila, baila, baila. (Bis)
Pancita, pancita, pancita, pancita (Bis)
Cabeza, cabeza, cabeza, cabeza (movimiento) (bis)
Como la iguana baila, (bis)
Baila, baila, baila. (Bis)
Podilla, podilla, rodilla, rodilla (bis)
Pancita, pancita, pancita, pancita (Bis)
Cabeza, cabeza, cabeza, cabeza (movimiento) (bis)

Autor: Raul Guido

Anexo 26

Canción llamada “Saco una manito” (<https://www.youtube.com/watch?v=4MbjkxSLd4>)

Saco una manita, la hago bailar
La cierro, la abro y la vuelvo a guardar
Saco la otra mano, la hago bailar
La cierro, la abro y la vuelvo a guardar
Saco las dos manos, las hago bailar
Las cierro, las abro y las vuelvo a guardar
A mis manos, a mis manos yo las muevo
Y las paseo y las paseo
A mis manos, a mis manos yo las muevo
Y las paseo haciendo así
Haciendo ruido y poco ruido
Golpeamos los pies, las manos también
Y haciendo ruido y mucho ruido
Golpeamos los pies, las manos también
Y había una vez una mano
Que subía, bajaba y subía
Que si estaba contenta bailaba
Y si estaba triste se escondía
Había una vez otra mano

Que sacudía, sacudía y sacudía
Que si estaba contenta bailaba
Y si estaba triste se escondía
Había una vez dos manos
Que aplaudían, aplaudían y aplaudían
Que si estaban contentas bailaban
Y si estaban tristes se escondían
Pongo una mano aquí
Pongo una mano allá
Sacudo, sacudo, sacudo
Y ahora bailo el chachachá
Pongo otra mano aquí
Pongo otra mano allá
Sacudo, sacudo, sacudo
Y ahora bailo el chachachá
Pongo mi cabeza aquí
Pongo mi cabeza allá
Sacudo, sacudo, sacudo
¡Chachachá!

Autor: Anónimo

Anexo 27

Canción llamada "A ver a ver" (<https://www.youtube.com/watch?v=TGTzq-q1M6M>)

A ver, a ver, a mover la colita
Si no la mueve se le va a poner malita
A ver, a ver, a mover la colita
Si no la mueve se le va a poner malita
La mueve el tiburón y la mueve la ballena
La mueve el cocodrilo y Tarzán allá en la selva
También la mueve mi perro para que le tire un hueso
Y la mueve el Pato Donald cuando se mira al espejo
Hay que mover la colita
Al ritmo de ésta canción
Pa' que se vallan las penas
A ver, a ver, a mover la colita
Si no la mueve se le va a poner malita
A ver, a ver, a mover la colita
Si no la mueve se le va a poner malita
Al ritmo de la cumbia
Y moviendo la colita
Y la mueve la sirena y el caballito del mar
Y la Mujer Maravilla al bailar con Superman
Pa' que se vallan las penas
Y se alegre el corazón
Vamos todos a moverla
Al compás de ésta canción
A ver, a ver, a mover la colita
Si no la mueve se le va a poner malita
A ver, a ver, a mover la colita
Si no la mueve se le va a poner malita

¿Y usted qué espera?
Para moverla
¿No vé que el ritmo?
Es general
Mover la colita está de moda
Mover la colita es popular
Izquierda, derecha
Izquierda, derecha y sígueme
A ver, a ver, a mover la colita
Si no la mueve se le va a poner malita
A ver, a ver, a mover la colita
Si no la mueve se le va a poner malita
¿Y usted qué espera?
Para moverla
¿No vé que el ritmo?
Es general
Izquierda, derecha
Izquierda, derecha y sígueme

Autor: Dúo Tiempo de Sol

Anexo 28

Canción llamada "la mane" (https://www.youtube.com/watch?v=jU_82WUdbaA)

Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, que lo baile
Doña Pepa y don Manuel
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 orejé (En la orejé)
Y la otra mané (Y la otra mané)
En el otra orejé
Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, que lo baile
Doña Pepa y don Manuel
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 naricé (En la naricé)
Y la otra mané (Y la otra mané)
En naricé de tu parejé
Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, que lo baile
Que lo baile, que lo baile
Doña Pepa y Don Manuel

Autor: Dúo Tiempo de Sol

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico

Pre-test
N° 186

EVALUACION DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva

Colegio _____
Curso _____
Fecha _____

CF
TP
8

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
BIBLIOTECA

NOMBRES DE LOS NIÑOS

	1. Yulexi	2. Nicole	3. Aguilera	4. Isaac	5. Matias	6. Alolima	7. Steven	8. Michael	9. Armijos	10. Naima	11. Luz	12. Cabezas	13. Camila	14. Elizabeth	15. Camacho	16. Angel	17. David	18. Caraguay	19. Bianca	20. Arca	21. Carrion	22. Ekeilyn	23. Karolina	24. Castillo	25. Franshcka	26. Anahi	27. Castillo	28. Dayanara	29. Betsabe	30. Erre
LOCOMOCION	1. CAMINA SIN DIFICULTAD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	2. CAMINA HACIA ATRAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	3. CAMINA DE LADO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	4. CAMINA DE PUNTILLAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	5. CAMINA EN LINEA RECTA SOBRE UNA CINTA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	6. CORRE ALTERNANDO MOVIMIENTO DE PIERNAS-BRAZOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	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	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL LOCOMOCION	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	
NIVEL	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
POSICIONES	8. SE MANTIENE EN CUCLILLAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	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	2	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	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL POSICIONES	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
NIVEL	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	

Autoras: M.ª Victoria de la Cruz y M.ª Carmen Mazaira.
Copyright © 1990 by TEA Ediciones, S.A. - Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino de Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si se presentan otro en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain - Impreso en España por Imp. Casillas, S.L.; Agustín Calvo, 47; 28043 MADRID - Depósito Legal: M - 5.533 - 1997.

237

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EQUILIBRIO	11. SE MANTIENE SOBRE EL PIE DERECHO SIN AYUDA	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
	12. SE MANTIENE SOBRE EL PIE IZQUIERDO SIN AYUDA	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
	13. SE MANTIENE CON LOS DOS PIES SOBRE LA TABLA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	14. ANDA SOBRE LA TABLA ALTERNANDO LOS PASOS	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
	15. ANDA SOBRE LA TABLA HACIA ADELANTE, HACIA ATRAS Y DE LADO	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
	16. SE MANTIENE EN UN PIE (OJOS CERRADOS) 10 SEGUNDOS O MAS	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL EQUILIBRIO NIVEL		12	8	12	8	12	12	12	12	12	12
		A	C	A	C	A	A	A	A	A	A
COORDINACION DE PIERNAS	17. SALTA DESDE UNA ALTURA DE 40 cm.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	18. SALTA UNA LONGITUD DE 35 A 60 cm.	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
	19. SALTA UNA CUERDA A 25 cm. DE ALTURA	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
	20. SALTA MAS DE 10 VECES CON RITMO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	21. SALTA AVANZANDO 10 VECES O MAS	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
	22. SALTA HACIA ATRAS 5 VECES O MAS SIN CAER	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
TOTAL COORDINACION DE PIERNAS NIVEL		11	12	12	8	12	12	12	12	12	11
		B	A	A	B	A	A	A	A	A	B

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COORDINACION DE BRAZOS	23. LANZA LA PELOTA CON LAS DOS MANOS A 1 m.	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1
	24. COGE LA PELOTA CUANDO SE LE LANZA, CON LAS DOS MANOS	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2
	25. BOTA LA PELOTA DOS VECES Y LA RECOGE	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1
	26. BOTA LA PELOTA MAS DE CUATRO VECES CONTROLANDOLA	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1
	27. COGE LA BOLSITA DE SEMILLAS CON UNA MANO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL COORDINACION DE BRAZOS NIVEL	6 B	9 B	8 B	10 A	7 B	10 A	8 B	6 B	7 B	7 B
COORDINACION DE MANOS	28. CORTA PAPEL CON TIJERAS	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
	30. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA CURVA	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2
	31. PUEDE ATORNILLAR UNA TUERCA (ROSCA)	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	1	2
	TOTAL COORDINACION DE MANO NIVEL	10 A	10 A	9 B	10 A	10 A	9 B	10 A	10 A	9 B	10 A

237807

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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
	34. MUESTRA SU MANO DERECHA CUANDO SE LE PIDE	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	35. MUESTRA SU MANO IZQUIERDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	36. TOCA SU PIERNA DERECHA CON SU MANO DERECHA	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2
	37. TOCA SU RODILLA DERECHA CON SU MANO IZQUIERDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO NIVEL		9	8	8	9	9	8	9	9	8	9
		B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
ESQUEMA CORPORAL EN OTROS	38. SEÑALA EL CODO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	39. SEÑALA LA MANO DERECHA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	40. SEÑALA EL PIE IZQUIERDO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN OTROS NIVEL		0	0	0	0	0	0	0	0	0
		C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

Pos-test

N.º 186

EVALUACION DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva

Colegio _____
Curso _____
Fecha _____

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

1 Yulexi Nicole Aguilera
 2 Isaac Matias Alulima
 3 Steven Michael Armijos
 4 Naima Luz Cabezas
 5 Camila Elizabeth Camacho
 6 Angel David Caraguay
 7 Bianca Ayoa Carrion
 8 Evelyn Karolina Castillo
 9 Fransheuca Anchi Castillo
 10 Dayanara Bet-sabe Eiroa

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LOCOMOCION	1. CAMINA SIN DIFICULTAD	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	2. CAMINA HACIA ATRAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	3. CAMINA DE LADO	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	4. CAMINA DE PUNTILLAS	2	2	2	2	2	2	1	2	2
	5. CAMINA EN LINEA RECTA SOBRE UNA CINTA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	6. CORRE ALTERNANDO MOVIMIENTO DE PIERNAS-BRAZOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	7. SUBE ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES	2	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL LOCOMOCION	14	14	14	14	14	14	13	14	14	
NIVEL	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
POSICIONES	8. SE MANTIENE EN CUCULLAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	9. SE MANTIENE DE RODILLAS	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
	TOTAL POSICIONES	6	6	6	6	6	6	6	6	6
NIVEL	A	A	A	A	A	A	A	A	A	

Bueno A
 Normal B
 Bajo C

TEA Autoras: M.ª Victoria de la Cruz y M.ª Carmen Mazaira.
 Copyright © 1990 by TEA Ediciones, S.A. - Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino de Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si se presentan otros en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España por Imp. Casillas, S.L.; Agustín Calvo, 47; 28043 MADRID - Depósito Legal: M - 5.533 - 1997.

2373

NOMBRES DE LOS NIÑOS

EQUILIBRIO	11. SE MANTIENE SOBRE EL PIE DERECHO SIN AYUDA	2	2	2	1	2	2	2	2	2
	12. SE MANTIENE SOBRE EL PIE IZQUIERDO SIN AYUDA	2	2	2	1	2	2	2	2	2
	13. SE MANTIENE CON LOS DOS PIES SOBRE LA TABLA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	14. ANDA SOBRE LA TABLA ALTERNANDO LOS PASOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	15. ANDA SOBRE LA TABLA HACIA ADELANTE, HACIA ATRAS Y DE LADO	2	1	2	1	2	2	2	2	2
	16. SE MANTIENE EN UN PIE (OJOS CERRADOS) 10 SEGUNDOS O MAS	2	1	2	1	2	2	2	2	2
	TOTAL EQUILIBRIO NIVEL	12	10	12	8	12	12	12	12	12
	A	B	A	C	A	A	A	A	A	A
COORDINACION DE PIERNAS	17. SALTA DESDE UNA ALTURA DE 40 cm.	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	18. SALTA UNA LONGITUD DE 35 A 60 cm.	1	2	2	1	2	2	2	2	2
	19. SALTA UNA CUERDA A 25 cm. DE ALTURA	2	2	2	1	2	2	2	2	2
	20. SALTA MAS DE 10 VECES CON RITMO	2	2	2	2	2	2	2	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	2	1	2	2	2	2	2
	TOTAL COORDINACION DE PIERNAS NIVEL	11	12	12	9	12	12	12	12	12
	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A

NOMBRES DE LOS NIÑOS

COORDINACION DE BRAZOS	23. LANZA LA PELOTA CON LAS DOS MANOS A 1 m.	1	2	2	2	1	2	2	2	2
	24. COGE LA PELOTA CUANDO SE LE LANZA, CON LAS DOS MANOS	1	2	2	2	1	2	2	1	2
	25. BOTA LA PELOTA DOS VECES Y LA RECOGE	2	2	2	2	1	2	2	1	2
	26. BOTA LA PELOTA MAS DE CUATRO VECES CONTROLANDOLA	1	1	2	2	2	2	1	1	2
	27. COGE LA BOLSITA DE SEMILLAS CON UNA MANO	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL COORDINACION DE BRAZOS	6	9	10	10	7	10	9	7	6
NIVEL	B	B	A	A	B	A	B	D	A	B
COORDINACION DE MANOS	28. CORTA PAPEL CON TIJERAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	29. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA RECTA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	30. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA CURVA	2	2	1	2	2	1	2	2	2
	31. PUEDE ATORNILLAR UNA TUERCA (ROSCA)	2	2	2	2	2	2	2	2	1
	32. CON LOS DEDOS DOBLADOS LOS TOCA UNO A UNO CON EL PULGAR	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TOTAL COORDINACION DE MANO	10	10	9	10	10	9	10	10	9
NIVEL	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A

237307

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	33. CONOCE BIEN SUS MANOS, PIES, CABEZA, PIERNAS Y BRAZOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	34. MUESTRA SU MANO DERECHA CUANDO SE LE PIDE	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	35. MUESTRA SU MANO IZQUIERDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	36. TOCA SU PIERNA DERECHA CON SU MANO DERECHA	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2
	37. TOCA SU RODILLA DERECHA CON SU MANO IZQUIERDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO NIVEL	9	8	8	9	9	8	9	9	8	9
ESQUEMA CORPORAL EN OTROS	38. SEÑALA EL CODO	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2
	39. SEÑALA LA MANO DERECHA	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0
	40. SEÑALA EL PIE IZQUIERDO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN OTROS NIVEL	1	1	1	2	3	3	3	2	2	2

Anexo 4. Imágenes fotográficas intervención









Anexo 5. Certificación de traducción del resumen

Loja, 18 de agosto de 2022

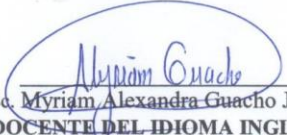
Mg. Sc.
Myriam Alexandra Guacho Jiménez
MAGÍSTER EN ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLES

Certifica. -

Tener los conocimientos suficientes de los idiomas español e inglés y haber traducido el resumen del trabajo de integración curricular o titulación: **Juegos tradicionales y la motricidad gruesa de los niños de subnivel de preparatoria de la escuela de educación básica Filomena Mora de Carrión de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022**, de la autoría de la estudiante Karen Alejandra Rios Calderón, C.I.: 1150701173.

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

Mgs. Myrtam Guacho J.
ENGLISH - TEACHER


Mg. Sc. Myriam Alexandra Guacho Jiménez
DOCENTE DEL IDIOMA INGLES