



1859

**unl**

Universidad  
Nacional  
de Loja

## Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

**Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, 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:**

Carolina Stephany Riofrio Padilla

**DIRECTORA:**

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

Loja - Ecuador  
2023

*Educamos para* **Transformar**

## Certificación


Loja 16 de Agosto de 2022

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-20122**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de la autoría de la **Srta. Carolina Stephany Riofrío Padilla**, con cédula N° **1150300380** 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)   
.....  
Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

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

**Firma:**



**Cédula de identidad:** 1150300380

**Fecha:** 28 de marzo de 2023

**Correo electrónico:** carolina.riofrio@unl.edu.ec

**Teléfono :** 0967575356

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

Yo, **Carolina Stephany Riofrío Padilla**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, 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 de la siguiente manera 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 veintiocho días del mes de marzo del 2023.

**Firma:**



**Autora:** Carolina Stephany Riofrío Padilla

**Cédula:** 1150300380

**Dirección:** Miraflores Bajo

**Correo electrónico:** carolina.riforio@unl.ed

**Teléfono:** 2581541/ 0967575356

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora Trabajo de Integración Curricular:** Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

Principalmente a Dios por darme la vida y salud para llegar hasta donde estoy siendo el momento más importante de mi vida y un logro alcanzado.

A mi padre, hermana, tía, prima y a mi bello ángel que está en el cielo dándome la fuerza necesaria para continuar en este camino profesional, son el pilar fundamental para superarme y en especial a mi hija que es mi más grande tesoro la que me motiva a cumplir con todos mis proyectos.

A mi segunda mamá Cumanda Bastidas por su apoyo, comprensión y consejos sabios que me ayudaron en lo profesional y personal los mismos que permitieron creer en mí y mis capacidades.

A mis apreciadas amigas quienes me enseñaron a crecer como persona y amiga brindándome su apoyo incondicional en cada obstáculo y circunstancia presentada.

A mis queridas docentes que estuvieron presentes a lo largo de este proceso por ser mi guía y modelo a seguir brindándome sus conocimientos, experiencias y consejos.

***Carolina Stephany Riofrío Padilla***

## **Agradecimiento**

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja especialmente a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, Carrera de Educación Inicial por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

A mi directora Trabajo de Integración Curricular Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc. por la paciencia y dedicación con la que me guio y supervisó mi estudio, brindándome sus conocimientos para el cumplimiento de mi proceso formativo profesional y en el aspecto personal por sus consejos y experiencias que me sirvieron de ayuda.

Así mismo a la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo por abrirme las puertas y darme la oportunidad de realizar mi trabajo de investigación, también a toda su planta docente especialmente a la Lic. Carmita Arévalo por su colaboración en la intervención.

***Carolina Stephany Riofrío Padilla***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	<b>i</b>
<b>Certificación</b> .....	<b>ii</b>
<b>Autoría</b> .....	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización</b> .....	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>vi</b>
<b>Índice de contenidos</b> .....	<b>vii</b>
Índice de tablas .....	<b>viii</b>
Índice de figuras .....	<b>viii</b>
Índice de anexos .....	<b>viii</b>
<b>1. Título</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Resumen</b> .....	<b>2</b>
<b>2.1. Abstract</b> .....	<b>3</b>
<b>3. Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico</b> .....	<b>7</b>
4.1. Motricidad gruesa.....	7
4.1.1. Definición .....	7
4.1.2. Beneficios de la motricidad gruesa .....	7
4.1.3. Importancia de la motricidad gruesa.....	8
4.1.4. Habilidades motrices gruesas.....	8
4.1.5. Actividades para desarrollar la motricidad gruesa.....	11
4.1.6. Dimensiones de la motricidad gruesa .....	12
4.1.7. El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños .....	12
4.2. Motricidad gruesa .....	13
4.2.1. Definición .....	13
4.2.2. Beneficios de los juegos tradicionales .....	14
4.2.3. Importancia de los juegos tradicionales.....	15
4.2.4. Tipos de juegos tradicionales.....	15
4.2.5. Parte descriptiva de los juegos tradicionales .....	16
4.3. Juegos tradicionales y la motricidad gruesa.....	18
4.3.1. Juegos tradicionales y educación.....	19
<b>5. Metodología</b> .....	<b>21</b>
<b>6. Resultados</b> .....	<b>23</b>
6.1. Aplicación del pre test - Test de Desarrollo Psicomotor en niños de 0 a 5 años .....	23

6.2. Ejecución de la guía de actividades “Vamos a jugar para nuestra motricidad mejorar” .....	24
6.3. Resultados de la propuesta alternativa y aplicación del post test .....	26
<b>7. Discusión .....</b>	<b>28</b>
<b>8. Conclusiones .....</b>	<b>30</b>
<b>9. Recomendaciones .....</b>	<b>31</b>
<b>10. Bibliografía .....</b>	<b>32</b>
<b>11. Anexos .....</b>	<b>36</b>

#### **Índice de tablas:**

<b>Tabla 1.</b> Nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los niños de Nivel inicial II.....	23
<b>Tabla 2.</b> Resultados de la guía de actividades “Vamos a jugar para la motricidad mejorar” ...	24
<b>Tabla 3.</b> Resultados obtenidos de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades	26
<b>Tabla 4.</b> Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación del test .....	26

#### **Índice de figuras:**

<b>Figura 1.</b> Croquis de la Escuela de Educación General Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo .....	21
---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

#### **Índice de Anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular o trabajo de titulación .....	36
<b>Anexo 2.</b> Guía de actividades.....	37
<b>Anexo 3.</b> Instrumento para diagnóstico.....	103
<b>Anexo 4.</b> Instrumentos cualitativos.....	108
<b>Anexo 5.</b> Imágenes y fotografías .....	112
<b>Anexo 6.</b> Certificación de la traducción del resumen .....	112



## **1. Título**

**Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-20122.**

## 2. Resumen

La motricidad gruesa está enfocada en generar movimientos de partes específicas del cuerpo que permitan adquirir habilidades y destrezas como la coordinación, equilibrio, para a través de estos desplazarse de un lugar a otro perfeccionándose con el tiempo y la estimulación necesaria. La presente investigación estuvo enfocada en determinar cómo los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de Inicial II, de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, de la ciudad de Loja. Se contó con un enfoque mixto, alcance descriptivo, diseño cuasi experimental y los métodos inductivo-deductivo que dieron cumplimiento a los objetivos planteados, construcción de conocimientos y determinar las respectivas conclusiones; y, analítico-sintético que examinó de forma individual las variables considerando la información más relevante de cada tema para la construcción del marco teórico. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron una entrevista a la docente con el fin de adquirir información sobre los problemas de motricidad gruesa y las estrategias que se emplean con frecuencia para su desarrollo. Como instrumento se utilizó el test del desarrollo psicomotor en niños de 0 a 5 años de Haeussler y Marchant, el mismo que permitió conocer el nivel de desarrollo motor grueso evidenciando que el 50% de niños se encontraban en un nivel de riesgo y retraso. Por lo tanto, se aplicó una guía de actividades basada en los juegos tradicionales la que se evaluó con una escala valorativa a una muestra de 13 niños, denotando que el 71% lograron mejorar las habilidades motrices gruesas. Se corrobora la factibilidad de incrementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las habilidades motrices que permitan a los niños el correcto fortalecimiento de su esquema corporal, coordinación y equilibrio.

**Palabras claves:** juegos tradicionales, motricidad gruesa, actividades deportivas, dominio del equilibrio

## **2.1. Abstract**

Gross motor skills are focused on generating movements of specific parts of the body that allow the acquisition of abilities and skills such as coordination, balance, to move from one place to another through these, perfecting over time and the necessary stimulation. The present investigation was focused on determining how traditional games improve gross motor skills in children of Initial II, of the Rosa Josefina Burneo de Burneo School of Basic Education, in the city of Loja. There was a mixed approach, descriptive scope, quasi-experimental design and inductive-deductive methods fulfilled the stated objectives, the construction of knowledge and determine the respective conclusions and analytical-synthetic individually analyzed the variables considering the most relevant information of each topic for the construction of the theoretical framework. The techniques and instruments used were an interview with the teacher in order to acquire information about gross motor problems and the strategies that are frequently used for the development of children. As an instrument, the Psychomotor Development test in children from 0 to 5 years of Haeussler and Marchant was used, which allowed knowing the level of gross motor development, showing that 50% of children were at a level of risk and delay. Therefore, an activity guide based on traditional games was applied, which was worked with a value scale to a sample of 13 children, denoting that 71% of children managed to improve gross motor skills. The feasibility of increasing traditional games as a didactic strategy in the development of motor skills that allow children to correctly strengthen their body scheme, coordination and balance is corroborated.

**Keywords:** traditional games, gross motor skills, sports activities, mastery of balance

### 3. Introducción

La motricidad gruesa involucra varios músculos del cuerpo para realizar movimientos concretos y posturales como sentarse, agacharse, correr, saltar, etc. Estos movimientos están presentes en el diario vivir de los niños por lo que se debe estimular para su correcto desarrollo (Mena y Cordozo, 2018). Por otro lado, al hablar de los juegos tradicionales Alías (2021), manifiesta que son aquellos que existen desde años atrás y se los conserva por generaciones, con algunas modificaciones en sus reglas y procedimiento, pero conservando su finalidad y particularidad que pueden ser jugados en cualquier momento y sin una edad concreta.

Por consiguiente se toma en consideración la investigación realizada en Chile por Gómez (2021), donde evidencio que el 73% de niños sufren de problemas en su motricidad gruesa, específicamente en coordinación de las extremidades superiores e inferiores y no pueden mantener posturas corporales en estado estático, además recalca que el niño necesita tener las capacidades motrices acorde a su edad cronológica, para evitar problemas en su desarrollo motor grueso necesitando de una atención que lo estimule y fortalezca permitiéndole interactuar en su entorno desarrollándose de manera correcta.

Así mismo, en Ecuador Riofrío (2018), indica que los niveles de problemas en la motricidad en niños de 3 a 4 años aproximadamente son del 45% predominando las falencias en la coordinación, reconocimiento de su esquema corporal y el de otra persona.

Por otro lado Marroquín (2018), menciona que las principales causas de alteraciones motrices se pueden presentar en cualquiera de estas tres fases: prenatal que es aquella que se adquieren antes del nacimiento, perinatal aparecen al momento de nacer y posnatal que surgen después del nacimiento del bebé teniendo como consecuencias alteraciones musculares e incluso afecciones cerebrales, impidiendo su capacidad de movimiento y afectando distintos niveles funcionales como el equilibrio, desplazamiento, coordinación entre otros.

En la investigación realizada en la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo donde se aplicó una entrevista a la docente del Nivel Inicial II en la información recopilada se determinó el problema de la motricidad gruesa, dando como resultado un alto porcentaje de niños con esta dificultad, impidiéndoseles realizar actividades de bailar, correr, saltar, trotar que conlleven el uso de la coordinación corporal.

Por lo expuesto anteriormente se planteó la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo

los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, de la Ciudad de Loja, en el periodo académico 2021-2022?

El presente estudio fue significativo para la comunidad educativa, puesto que estuvo encaminado a trabajar la motricidad gruesa de los niños, la misma que es de vital importancia en su desarrollo integral, fomentando su participación a través de los juegos tradicionales dando cumplimiento a actividades que permitieron mejorar la coordinación del esquema corporal, incrementado la calidad y calidez de su estilo de vida, así como también su autoestima para alcanzar niveles de confianza al cumplir con diversos juegos que contribuyeron a su relación con sus compañeros y donde adquirieron fuerza y resistencia necesaria para su desarrollo motriz. Los beneficiarios directos fueron los niños de 4 a 5 años quienes trabajaron con las actividades propuestas en la guía denominada vamos a jugar para nuestra motricidad mejorar, la misma que fortaleció el desarrollo de las habilidades motrices gruesas.

La investigación se compara con el estudio de Gonzales (2021), en niños de 4 años, observando después de la aplicación de los juegos tradicionales que el 95.2% de niños mejoraron la motricidad gruesa. La propuesta de esta estrategia didáctica basada en juegos tradicionales logró desarrollar en los niños las capacidades de coordinación general, equilibrio, ritmo, coordinación óculo-pedal y óculo-manual.

Así también se comprueba con el estudio de Chocce y Conde (2018), al evidenciar que un 33% de niños lograron el aprendizaje y un 21% se encuentran en un nivel de inicio, confirmando que los juegos populares no solo facilitan el desarrollo de habilidades motrices gruesas, sino que también permiten la adquisición de nuevos conocimientos presentes en la vida cotidiana como valores, buenas actitudes, comportamientos, habilidades y destrezas.

Los objetivos que se plantearon en la investigación fueron: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa; diseñar y aplicar una propuesta alternativa basada en el uso de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa; y, valorar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños del nivel Inicial II.

En la investigación se verifica los logros alcanzados por los niños durante el desarrollo de la guía de actividades basada en juegos tradicionales corroborando la factibilidad de incrementar su uso como estrategia didáctica en el desarrollo de las habilidades motrices que permitan a los niños el correcto fortalecimiento del esquema corporal, coordinación y

equilibrio. También se presentaron en el desarrollo de la investigación algunas limitaciones como la falta de tiempo para la aplicación de los juegos, la colaboración por parte de los niños y su inasistencia a clases, impidiendo que el 100% cumpla con la mejora de las habilidades motrices gruesas; sin embargo, la guía resultó efectiva, siendo importante que se continúen con investigaciones sobre esta temática en otros contextos educativos que contribuyan al desarrollo integral de los niños.

## **4. Marco teórico**

### **4.1 Motricidad gruesa**

#### ***4.1.1 Definición***

La motricidad gruesa involucra varios músculos del cuerpo para realizar movimientos concretos y posturales como sentarse, agacharse, correr, saltar, etc. Estos movimientos están presentes en el diario vivir de los niños por lo que se debe estimular para su correcto desarrollo (Mena y Cordozo, 2018).

Es el control de los movimientos musculares generales del cuerpo como controlar el peso de la cabeza, sentarse, girar, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota, correr, trotar, etc., (García, 2018).

La motricidad gruesa está enfocada en generar movimientos de partes específicas del cuerpo que permitan adquirir habilidades y destrezas como la coordinación, equilibrio, fuerza, etc., para a través de estos desplazarse de un lugar a otro perfeccionándose con el tiempo y la estimulación necesaria, por lo tanto los primeros años de vida de los infantes es crucial para su desarrollo porque son receptivos y les gusta explorar el entorno que los rodea en especial los objetos que lo conforman, aquí es donde se empieza a evidenciar el dominio que es capaz de ejercer sobre su cuerpo.

#### ***4.1.2. Beneficios de la motricidad gruesa***

Un desarrollo normal y adecuado de la motricidad gruesa en los niños les permite realizar actividades recreativas y otras como desplazarse de un lugar a otro con la intervención de grupos musculares grandes para ejecutar movimientos con coordinación, equilibrio, lateralidad y flexibilidad que están presentes en la vida diaria de los niños (Vergara y Bolaño, 2021).

Según Medina (2017), los beneficios de un correcto desarrollo en la motricidad gruesa son varios, entre los cuales se puede destacar los siguientes:

- ✓ Dominio del equilibrio
- ✓ Control de las diversas coordinaciones motores
- ✓ Control de la respiración
- ✓ Orientación del espacio corporal
- ✓ Adaptación al mundo exterior
- ✓ Mejora de la creatividad y la expresión de forma general

- ✓ Desarrollo del ritmo
- ✓ Mejora de la memoria
- ✓ Dominio de los planos horizontal y vertical
- ✓ Nociones de intensidad, tamaño y situación
- ✓ Discriminación de colores, formar y tamaños
- ✓ Nociones de orientación y situación
- ✓ Organización del espacio y del tiempo

#### ***4.1.3. Importancia de la motricidad gruesa***

La motricidad gruesa es de suma importancia mediante su estimulación se desarrollarán los movimientos combinados con otras acciones de cada parte del cuerpo obteniendo como resultado la adaptación y control de esos movimientos y cuerpo (K. Ruiz y P. Ruiz, 2017).

La importancia que tiene la motricidad gruesa es significativa siendo esencial para el desarrollo integral de los niños porque la adquisición de habilidades y destrezas motrices necesarias que faciliten la exploración y desenvolvimiento en el entorno que lo rodea.

Además, la motricidad gruesa es de vital importancia para la construcción del auto concepto, autoestima, confianza y seguridad en sí mismos y para con los demás, permitiendo que el proceso de adaptación y exploración del medio que lo rodea sea satisfactorio debido a la capacidad que el ser humano tiene para coordinar el sistema nervioso sobre la contracción de los músculos.

Las habilidades dentro de la motricidad gruesa deben ser estimuladas para su correcto dominio y control, las mismas que favorezcan al desarrollo y desenvolvimiento, por ende, la etapa más importante en la vida del niño es la infantil donde se logra la adquisición de capacidades para orientarse, mantener el equilibrio, coordinación y lateralidad, así mismo las cognitivas, emocionales y de vinculación con la sociedad y el entorno que lo rodea.

#### ***4.1.4. Habilidades motrices gruesas***

**4.1.4.1 Dominio corporal dinámico.** Choque y Turpo (2017), afirman que este dominio debe desempeñarse de forma separada en el tiempo, espacio y esfuerzo para lograr rapidez, exactitud y economía del movimiento.

Se puede añadir a partir del estudio realizado por estos autores Choque y Turpo (2017), el dominio corporal proporciona al niño seguridad e independencia, donde puede entender la capacidad de controlar su propio cuerpo, permitiéndole desarrollar cada una de sus partes;



además, genera pérdida de inhibición, madurez neurológica que va con la edad e integración de esquema corporal. El dominio corporal permite al niño concebir altos niveles de confianza y seguridad a través de la ejecución de diversas actividades que contribuyen al desarrollo adecuado de sus capacidades y maduración neurológica mediante la constante estimulación.

A continuación, se detallan diversos elementos que constituyen este dominio corporal tales como:

- ✓ **Coordinación General.** Se deben considerar todas las partes del cuerpo para realizar una serie de movimientos de forma ordenada y consecutiva mediante la ejecución de patrones sincronizados para obtener el resultado deseado (Mendiara y Gil, 2017).
- ✓ **Coordinación Viso-motriz.** Tal como recogen Choque y Turpo (2017), esta es la capacidad de coordinación y precisión entre la visión y el control del movimiento para ejecutar dicha acción para esto se necesita elementos tales como; cuerpo, vista, oído y movimiento del cuerpo o del objeto, para que el niño haga una perfecta coordinación será necesario que domine el cuerpo, adaptación del espacio y del movimiento, coordinación de los movimientos con los objetos y precisión para ubicar el objeto en un lugar determinado, se considera esta acción como un paso intermedio a la motricidad fina.

Denominada también coordinación óculo manual siendo de enorme importancia para el aprendizaje de la escritura, esto se da por la precisión de la mano en la prensión y ejecución de los grafemas, las actividades básicas de la coordinación óculo-manual son el lanzar y recibir, ambos ejercicios desarrollan precisión y control del cuerpo, la capacidad de lanzar se desarrolla antes que la de recibir, en los primeros dos años los niños solamente hacen extensión de brazos para lanzar y hacia los tres y cuatro años rotan el tronco y amplían el movimiento del brazo

- ✓ **Equilibrio.** Es la capacidad de mantener el cuerpo en una determinada posición generando estabilidad y firmeza mientras se realizan diversas actividades motrices en relación entre el esquema corporal y el mundo exterior (Gómez, 2021).
- ✓ **Ritmo.** De acuerdo a Choque y Turpo (2017), estaría producido por la sucesión de sonidos separados por intervalos de tiempo más o menos cortos que accedan al niño aprender una serie de nociones. Consiste en generar movimientos que le permitan establecer una relación entre su cuerpo y el espacio que lo rodea para lograr niveles de confianza y seguridad a la hora de ejecutarlos.

A partir del nacimiento el niño experimenta una serie de acciones en donde interviene el ritmo; sueño, hambre, sed que obedecen a un orden rítmico sincronizado, esto se denominan ritmos espontáneos, la utilización rítmica del lenguaje y del canto contribuyen a la consolidación de los ritmos motores espontáneos, los niños sumergidos en el agua hacen movimientos rítmicos, estos movimientos son controlados a nivel sub cortical, el caminar, gatear, los latidos del corazón, pulsaciones, respiración son funciones rítmicas a partir de las cuales interioriza su naturaleza rítmica, el medio educativo debe favorecer un buen clima de experiencias y vivencias rítmicas.

- ✓ **Transportes.** Según Choque y Turpo (2017), estos serían diversos tipos de desplazamientos en los que el niño lleva objetos con diferentes partes de su cuerpo.

**4.1.4.2. Dominio corporal estático.** Salamanca y Sánchez (2018), indican que el equilibrio estático estaría relacionado al dominio corporal estático. Se trata del control de una postura sin desplazamiento, capacidad del cuerpo para conservar una posición sin desplazarse del sitio relacionado propiamente con la motricidad de estabilización o dominio corporal estático.

Portento (2016), menciona que el dominio corporal estático implica todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal, integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio, entre los que se pueden mencionar están los siguientes:

- ✓ **Tonicidad.** los músculos ejercen una rigidez que se da como consecuencia de un reflejo ante una acción ejercida por el cuerpo donde su principal consecuencia es la corrección postural de una parte determinada o en respuesta general (Mendoza, 2017).
- ✓ **Autocontrol.** Es el trabajo que las personas realizan de manera consciente para regular y modificar sus acciones para influir en su ambiente y obtener resultados buenos o malos (Challco et al, 2016).

Es la habilidad de una persona para invalidar, inhibir y regular impulsos socialmente inaceptables e indeseables, que de ser expresados llevarían a una gratificación inmediata, pero que al ser inhibidos permiten el logro de resultados favorables en el futuro (Garrido et al., 2019).

- ✓ **Respiración.** Como función biológica es un proceso vital de intercambio gaseoso por el cual el cuerpo elimina los gases residuales entre ellos el dióxido de carbono y se recarga de

gases limpios como el oxígeno, utilizando la sangre como medio de transporte y desde los pulmones, que es donde se produce el intercambio (Buitrago, 2017).

- ✓ **Fuerza.** los músculos ejercen una tensión poderosa que es instantánea para dar respuesta a una acción donde está involucrado un peso produciendo resistencia (Corona y Alameda, 2018)
- ✓ **Esquema corporal.** es la capacidad mental que el niño tiene sobre su cuerpo y cada una de las partes que lo conforman valorando y reconociendo su identidad (Choque y Turpo, 2017).

#### **4.1.5. Actividades para desarrollar la motricidad gruesa**

Para un buen desarrollo motriz grueso se debe tomar en cuenta la ejecución de actividades estimulantes para el cuerpo, considerando su constante cambio de posición en cada una de ellas, según Mendoza (2017), estas son algunas de ellas:

**4.1.5.1. Derribar pirámides de objetos.** Para la ejecución de este juego se puede utilizar latas, pomos o frascos vacíos ubicados en forma de pirámide, el objetivo es que con una pelota el niño derribe las latas u objetos usados. Con la práctica de este juego se controla la fuerza y coordinación de movimientos del cuerpo, al agarrar y lanzar la pelota está trabajando su resistencia y fuerza.

**4.1.5.2. Atrapar la pelota o el globo.** Con esta actividad el niño desarrolla la movilidad de la parte superior del cuerpo, fortalece sus articulaciones y trabaja los músculos que necesita para caminar, correr y saltar mientras más frecuentes son estas prácticas mayores habilidades motrices adquirirá para moverse con rapidez y facilidad.

**4.1.5.3. Jugar en el parque.** Esta es una alternativa completa que integra muchos juegos que ofrecen una amplia variedad de actividades para que los infantes realicen. Allí pueden correr, saltar la cuerda, pasar por las barras entre otras actividades que incentivan a la participación y colaboración, así como también para desarrollar el equilibrio, los movimientos que los niños realizan en lugares amplios y que aportan beneficios para mejorar su fuerza y coordinación.

**4.1.5.4. Cruzar obstáculos.** Con este tipo de juegos los niños mejoran la coordinación, equilibrio y desarrolla la habilidad de seguir un itinerario visual, para ello se pueden colocar diferentes objetos como bancos o maletas para que los crucen de un lado a otro siguiendo una ruta y alternando movimientos alrededor de una serie de obstáculos.

**4.1.5.5. Armar rompecabezas del cuerpo humano.** Esta actividad permitirá al niño estimular su desarrollo motor activando su motricidad fina y gruesa a través de la coordinación mano vista, mediante la manipulación de las piezas. Este juego ofrece la oportunidad de aumentar las habilidades cognitivas y las destrezas de motricidad.

#### ***4.1.6. Dimensiones de la motricidad gruesa***

Para propiciar el desarrollo de la motricidad gruesa se debe tener en cuenta las dimensiones de la misma, en este sentido Estela (2018), recoge las siguientes:

- ✓ Movimientos básicos del cuerpo
- ✓ Sostenerse
- ✓ Girarse
- ✓ Arrastrarse y gatear
- ✓ Sentarse
- ✓ Mantenerse en pie y levantarse
- ✓ Caminar
- ✓ Subir y bajar escaleras
- ✓ Inclinar
- ✓ Empujar, levantar y transportar peso
- ✓ Correr y Saltar
- ✓ Habilidades básicas de actividades deportivas
- ✓ Actividades acuáticas
- ✓ Comportamientos complejos vinculados con actividades deportivas.

#### ***4.1.7 El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños***

Rodríguez (2016), menciona que la motricidad gruesa es la capacidad que estimula a los movimientos del cuerpo tal como lo plantea el juego motriz, estará siempre acompañando al desarrollo del niño comenzando desde que es un bebé, siendo así esta actividad libre y espontánea, que tiene como prioridad entretener y divertir a los pequeños.

Según Rodríguez et al. (2020), manifiestan que el juego ayuda a que el niño adquiera habilidades para mover los músculos de forma coordinada, mantener el equilibrio, agilidad, fuerza y velocidad cuando su cuerpo lo requiera. En este sentido, desarrollaría el proceso de movimientos coordinados logrando que adquiera habilidades para correr, saltar, dibujar, pintar, entre otras, a través de la influencia de la motricidad gruesa y fina.

Habiendo entendido la definición de motricidad gruesa, Estela (2018), realiza una diferenciación, debido a que el mismo término podría entenderse de muy diversas formas: como una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica. En el mismo orden de cosas, se resalta la práctica de la educación física y de los juegos lúdicos para el desarrollo de la misma.

Igualmente señala que el desarrollo psicomotor es la progresiva adquisición de habilidades que tienen que ver con la coordinación viso-motora, coordinación motriz (fina y gruesa) como también con la interacción social de los niños, puesto que este proceso evolutivo consta de etapas donde incrementa el nivel de complejidad de su aprendizaje y respuestas.

Guevara y Mendoza (2022), manifiestan que en el proceso de educación infantil abarca aspectos importantes de la vida de los niños uno de ellos es la estimulación temprana en su desarrollo motriz grueso y fino, debido a que en su primera infancia es donde se puede detectar y corregir problemas en su crecimiento a nivel motor, afectivo, intelectual o de relación con la sociedad. De esta manera se debe contar con las herramientas necesarias para su correcta y oportuna estimulación, en la actualidad estos problemas son una realidad muy frecuente.

En el mismo sentido se hace hincapié en la importancia que tiene fortalecer las destrezas que el niño va adquiriendo para el desarrollo motriz, Jiménez y Romero (2019), explican que los niños experimentan saltos evolutivos muy grandes en sus primeros años de vida en el área cognitiva, lenguaje, comunicación y área motora. Es decir, en la etapa de 3 a 5 años se da un avance en la maduración del sistema muscular, nervioso y la estructura ósea de los niños, aquí juega un papel fundamental la educación física por los movimientos corporales que los niños realizan dentro de las clases.

## **4.2. Juegos tradicionales**

### **4.2.1. Definición**

Alías (2021), menciona que los juegos tradicionales son aquellos que existen desde años atrás y se los conserva por generaciones, con algunas modificaciones en sus reglas y procedimiento, pero conservando su finalidad y particularidad para ser jugados en cualquier momento y sin una edad concreta.

Sailema et al. (2017), los denomina arcaicos pertenecientes a una cultura o zona específica, en este caso considera que las reglas a seguir deben prevalecer tal cual está planteada

desde generaciones atrás para de igual forma transmitirlos a nuevos grupos de personas, así mismo pueden ser usados con propósito lúdico convirtiendo las clases más dinámicas y divertidas.

De la misma manera A. Sailema y M. Sailema (2016), consideran estos juegos como tradiciones de un pueblo que han sido compartidos de abuelos a padres e hijos siguiendo una idea, pauta y moda de tiempos atrás considerando; además, que son muy divertidos para jugar sin distinción de género.

Por lo tanto, los juegos tradicionales son la expresión de cada momento y realidad de una cultura, por lo general son de carácter lúdico para proporcionar diversión y gozo a los niños en su proceso de aprendizaje, son considerados una fuente para transmitir conocimientos y tradiciones.

Además, se considera que este tipo de juegos permiten la colaboración y socialización entre los niños de una misma o distinta cultura para formar parte de cada etapa en su vida y desarrollo, posibilitando la adquisición de nuevos conocimientos y aprendizajes significativos.

#### ***4.2.2. Beneficios de los juegos tradicionales***

Los juegos tradicionales mejoran las relaciones socio afectivas por la ambigüedad y diversión donde no existe un papel determinado para los jugadores estos pueden optar por varios roles en cada juego estableciendo una relación entre los participantes para afianzar los lazos afectuosos con respeto y consideración a cada cultura o raza (Gómez y Pedrosa, 2016).

Además, motivan a los niños a ser partícipes de la diversión favoreciendo su desarrollo integral y adquisición de valores además de grandes beneficios como lo menciona Rubio et al. (2018), a continuación:

- ✓ Son un gran elemento de integración.
- ✓ Favorece en la relación social con niños y personas adultas.
- ✓ Desarrolla la socialización de los integrantes.
- ✓ Favorece la comunicación.
- ✓ Son elementos de transmisión cultural, valores, tradiciones, etc.
- ✓ Experimentan la solidaridad entre compañeros de juego.
- ✓ Toma conciencia de que ganar o perder no tiene relevancia en sí, sino divertirse jugando.
- ✓ Los niños crean y plantean estrategias para realizar el juego.
- ✓ Desarrolla su imaginación.

- ✓ Estimula la creatividad.
- ✓ Desarrolla criterios, pensamientos, valores, actitudes que van más allá del propio juego.
- ✓ Mayor motivación e integración en la clase.
- ✓ Mantenimiento de una serie de tradiciones que se han transmitido de padres a hijos desde generaciones atrás y que están en peligro de desaparecer.
- ✓ Mejorar las relaciones en el aula e incluso con las familias y su entorno sociocultural.
- ✓ Mayor participación y colaboración de los niños en clase.
- ✓ Enriquecer la práctica de actividades poco comunes fuera del ámbito escolar.

Se ha considerado importante el uso de estos juegos en el ámbito educativo porque favorecen a la adquisición de aprendizajes, desarrollan las habilidades motoras, mejorar la capacidad de concentración y contribuye a la integración social.

Además, aportan de manera positiva a la educación por ser un elemento integrador y motivador para la participación activa de los niños favoreciendo su desarrollo integral, memoria y razonamiento. Se los puede usar como un lenguaje corporal donde los niños dan a conocer a sus docentes diversos aspectos de su personalidad, creatividad, sentimientos, gustos, etc., según (Tamayo y Restrepo, 2017).

#### ***4.2.3. Importancia de los juegos tradicionales***

Alías (2021), considera que este tipo de juegos son importantes porque a través de ellos prevalece la cultura y tradición de cada región, además son de gran ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje donde se puede impartir diversos valores, formas de vida y tradiciones contribuyendo a la aceptación e inclusión de las diversas etnias o razas.

A través de este tipo de juegos predomina el gozo y placer de la exploración del entorno que rodea al niño contribuyendo a la adquisición de nuevos conocimiento y habilidades donde se establece como objetivo el disfrute total del material que se encuentra en el medio y la estimulación de la creatividad para la ejecución de diversos juegos, tomando en cuenta el tiempo para cumplir con su ejecución debido a que existen juegos que son cortos y no pueden ser muy repetitivos porque se perdería el interés de los niños.

#### ***4.2.4. Tipos de juegos tradicionales***

Los juegos se han convertido en una estrategia lúdica que favorecen el aprendizaje de los niños según Moreano (2016), los juegos tradicionales que más se destacan son:

**4.2.4.1. Juegos tradicionales con objetos.** Necesitan de un objeto o material ajeno al cuerpo, estos juegos permiten manipular objetos coordinado cada movimiento al ejecutar las actividades, además favorece a la coordinación y equilibrio de los niños, algunos de estos juegos son: el trompo, canicas, cometa, yoyo, balero, perinola, matatenas, el sapo, etc.

**4.2.4.2. Juegos tradicionales con partes del cuerpo.** Estimulan la concentración y coordinación, son juegos en pareja o grupo donde se compite para tener como resultado un ganador, por ejemplo: piedra, papel o tijera; pares o nones, rondas, juegos con canciones en pareja (Bantulá y Mora, 2016).

**4.2.4.3. Juegos tradicionales verbales.** Permiten fortalecer las habilidades motrices gruesas (al correr, saltar o caminar) y la comunicación, algunos de los juegos pueden ser: las adivinanzas, teléfono descompuesto, gallinita ciega, retahíla se lo juega por parejas o en grupo como juguemos en el bosque, el patio de mi casa, entre otros (Cara y Martínez, 2021).

**4.2.4.4. Juegos tradicionales individuales.** No se necesita trabajar en parejas solo se da las indicaciones y el material para que puedan trabajar entre estos juegos lúdicos están: el yoyo, trompo, hilo, zumbido del botón, ula ula, tiro al blanco, macateta, balero, el aro, etc.

**4.2.4.5. Juegos tradicionales colectivos.** Estos se los puede trabajar de manera colectiva o grupal, en parejas, con o sin materiales tales como: canicas, las palmadas, rondas, piedra papel o tijera, fuerzas, manitos calientes, la cuarta, lucha de pulgares, tazos, cinco piedritas, las chapas, pares y nones, tres en raya, etc.

**4.2.4.6. Juegos tradicionales de persecución.** Estimulan la motricidad gruesa a través de actividades que involucran los movimientos de todo el cuerpo, por ejemplo, jugar al escondite, gato y ratón, policía y ladrón, encantados, stop, etc.

#### ***4.2.5. Parte descriptiva de los juegos tradicionales***

Bantulá y Mora (2016), mencionan que los juegos tienen una estructura específica para ser utilizados en diversas áreas, ámbitos y niveles, describiéndolos de la siguiente manera:

**4.2.5.1. Nombre del juego.** Los juegos en su mayoría tienen carácter mundial perdurando en el tiempo y espacio, pero en algunas ocasiones se puede encontrar nombres que no mantienen relación con el juego original debido a la traducción o interpretación a un idioma distinto, incluso al descuido de escribirlo o remplazarlo por otro similar. Por lo tanto, los



nombres deben tratar de mantener una relación con el desarrollo de los juegos como un extra para conocer su finalidad, proceso, material y lograr una correcta ejecución de estos.

**4.2.5.2. País de referencia.** Los diversos juegos se rigen a cada país manteniendo su cultura y tradición relacionándolos con otros países debido a que no se puede mencionar que los juegos de un país sean desconocidos en otros sino más bien que ese juego puede contener algunas particularidades de su país, sin embargo, son semejantes.

**4.2.5.3. Edad.** Se debe poner en consideración la edad de los niños o participantes considerando la complejidad que tenga el juego, el material que se utilizará para su práctica, la comprensión de las consignas dictadas por la persona guía y la comunicación verbal y no verbal que exista entre los participantes.

**4.2.5.4. Duración.** Abarca lo relacionado con la explicación del juego, la finalidad y su desarrollo, los papeles que cumplirán los participantes, la creación o adquisición del material, establece las reglas y condiciones para la ejecución armoniosa de los diversos juegos, en cuanto al tiempo de duración para su cumplimiento será responsabilidad de la persona que está al frente de la actividad, considerando el tiempo propicio para logran el propósito establecido.

**4.2.5.5. Materiales.** Deben ser adecuados al juego, sin embargo, se ha notado un rechazo hacia los espacios libres como parques, aulas, patios y material del entorno optando por material plástico o preelaborado, cohibiéndose del disfrute y placer de interactuar con el medio que los rodea.

**4.2.5.6. Organización espacial inicial.** Se establecerá el punto de partida de los participantes distribuyéndolos dentro del espacio establecido mencionado su formación ya sean en columnas o filas.

**4.2.5.7. Descripción.** Se da a conocer el desarrollo del juego su inicio y final, el material a usar y establecer normas para cumplir con su objetivo evitando denominar a los participantes como perdedores y ganadores así mismo como los castigos, burlas o insultos entre compañeros porque se fomentará a la agresión y discusión en la mayoría de los casos.

**4.2.5.8. Ilustración.** Es esencial tomar en cuenta el aspecto visual a la hora de realizar los juegos para contribuir a su perfeccionamiento y permitir tener un refuerzo en el desarrollo de las actividades a ejecutarse tomando como ejemplo a todos los participantes.

**4.2.5.9. Observaciones.** Determinar puntos clave de cada juego para establecer una relación entre si tomando en consideración el espacio, material y duración. Así mismo se toma nota del comportamiento de los participantes para instaurar reglas que sean necesarias y mejorar la relación de ellos y el juego.

### **4.3. Juegos tradicionales y la motricidad gruesa.**

El uso de los juegos tradicionales favorece en el desarrollo motriz grueso a través de la estimulación de sus capacidades como el equilibrio, la coordinación y fuerza que pueden ser observables desde la posición de alguna de las partes del cuerpo para efectuar desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones (Enriquez et al., 2020).

A través de estos juegos se puede potenciar la motricidad gruesa mediante la estimulación de las partes que conforman el cuerpo humano en relación a esta motricidad para adquirir nuevas destrezas y habilidades como el salto, carreras, giros, trote para fortalecer sus músculos y alcanzar niveles de confianza y seguridad en cada actividad realizada.

Además, los juegos tradicionales como estrategia metodológica potencian el desarrollo motriz y la adquisición de conocimientos y aprendizajes significativos que benefician su proceso de enseñanza aprendizaje, en ellos se encuentran grandes historias y un valor cultural importante y trascendental, por ende, se debe fomentar a los docentes a la práctica continua de estos juegos y a la adaptación de los mismos en el currículo para que de esta manera se eviten ser olvidados.

Siguiendo el estudio realizado por Estela (2018), se determina el alto grado de influencia del juego lúdico como estrategia efectiva para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años a partir del estudio empírico realizado, se concluye que se logra desarrollar la misma en las siguientes dimensiones: motricidad de coordinación, equilibrio y movimiento con la propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia, además manifiesta que la motricidad gruesa comprende los movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere la coordinación y funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto

al juego, aire libre y aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. El conocimiento del esquema corporal y el desarrollo de la motricidad gruesa son importantes para el manejo de la lectura, escritura y cálculo.

El uso de los juegos tradicionales favorece el desarrollo motriz grueso a través de la estimulación de las capacidades como el equilibrio, coordinación y fuerza que pueden ser observables desde la posición de alguna de las partes del cuerpo para efectuar desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones (Enriquez et al., 2020).

A través de estos juegos se puede potenciar la motricidad gruesa estimulando las partes del cuerpo humano en relación a la motricidad para adquirir destrezas y habilidades como el salto, carreras, giros, trote fortaleciendo los músculos y alcanzar niveles de confianza y seguridad en cada actividad realizada.

Además, los juegos tradicionales como estrategia metodológica potencian el desarrollo motriz y la adquisición de conocimientos y aprendizajes significativos que benefician su proceso de enseñanza aprendizaje, en ellos se encuentran grandes historias y un valor cultural importante y trascendental, por ende, se debe fomentar a los docentes la práctica continua de estos juegos y la adaptación de los mismos en el currículo para que de esta manera se eviten ser olvidados.

#### ***4.3.1. Juegos tradicionales y educación***

Andrade (2020), menciona que los juegos tradicionales son esenciales para la educación al funcionan como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza de los niños, favoreciendo a su correcto desarrollo integral y la adquisición de habilidades y destrezas motrices tanto finas como gruesas, sin embargo se debe considerar la complejidad de cada juego porque si se usan juegos muy difíciles los niños pierden el interés en participar, de la misma manera si son demasiado fáciles, por tal razón estos juegos deben ser considerados en la adaptación del currículo por edades y niveles.

Este tipo de juegos permiten realizar un cambio en el ámbito pedagógico debido a que los niños sienten placer y satisfacción al entrar en contacto con el mundo que los rodea y de esta manera adquieran un aprendizaje significativo mediante la exploración e interacción entre compañeros y docente, considerándose un componente esencial en la educación infantil, además es fundamental en el desarrollo físico, psicológico y emocional favoreciendo a un

correcto desenvolvimiento y vinculación social.

Este tipo de juegos han contribuido a la educación y vinculación con la sociedad en varios contextos a medida que el niño va creciendo, prevaleciendo las costumbres, valores y tradiciones que cada uno abarca y son transmitidos por generaciones para favorecer en el fortalecimiento del esquema corporal, afectivo y social de los niños de manera dinámica e interactiva donde se busca usarlos como medio de comunicación entre niños y docentes y de esta manera dar respuesta a las necesidades de cada uno (Ardilla, 2022).

Visto desde esta perspectiva educativa el juego favorece al proceso de formación y adquisición de experiencias significativas donde cada actividad forma parte de la metodología utilizada por los maestros creando ambientes seguros y dando apertura a nuevos conocimientos mediante el proceso de enseñanza estimulando además al pensamiento y creatividad que favorezcan al desarrollo cognitivo y motriz de los niños.

Así mismo, los juegos tradicionales son considerados como una actividad física en la que se logra la intervención de los diversos músculos, favoreciendo a su desenvolvimiento y control de diversos movimientos y acciones para a la adquisición de nuevos aprendizajes debido a la gran variedad de actividades y reglas que se pueden establecer en relación directa con la enseñanza y sus contenidos de tal manera que los niños puedan disfrutar a la hora de aprender.

Cabe recalcar que este tipo de juegos son activos y participativos los mismos que favorecen a la socialización y creación de lazos donde los niños sean capaces de trabajar de manera equitativa con cualquiera de sus compañeros cuando las actividades a realizar sean en parejas o grupos y de la misma manera individualmente, logrando además la enseñanza de diversos valores, desarrollar su imaginación y creatividad, mejorar su confianza y autoestima.

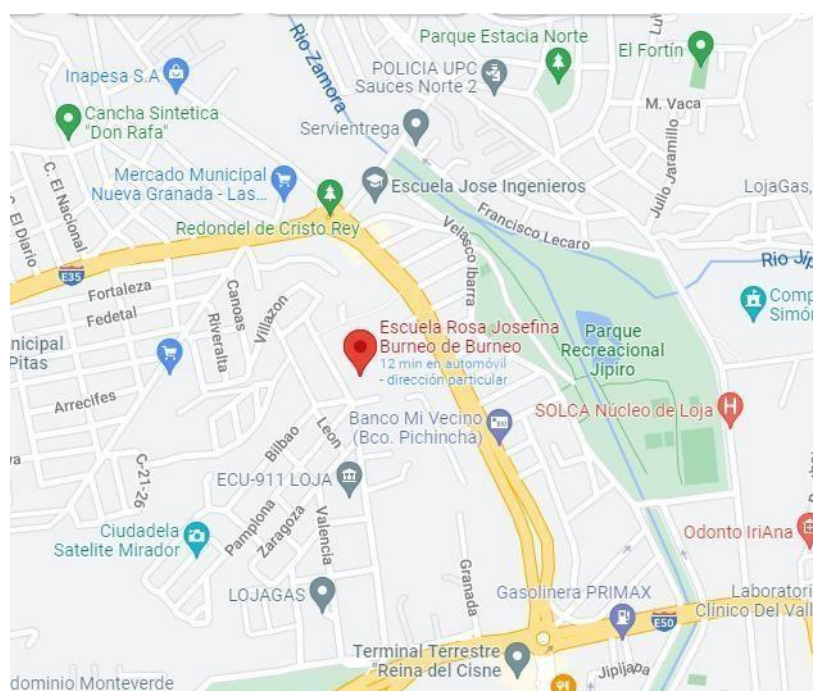
Estos juegos son considerados como una estrategia metodológica donde la maestra puede establecer la manera más eficaz para la comprensión de los temas dictados, así como también a través de estos la resolución de conflictos estableciendo límites y normas que deberán ser acatadas por los niños (García y Tarazona, 2022).

## 5. Metodología

La investigación se realizó en la escuela Rosa Josefina Burneo de Burneo, ubicada en la parroquia el Valle del cantón y provincia de Loja, Avenida Barcelona, barrio Turunuma cerca al ECU 911, funciona en edificio propio, posee amplias áreas verdes y juegos recreativos, las aulas son adecuadas para el proceso de enseñanza aprendizaje, su sostenimiento es fiscal y oferta el nivel inicial y educación general básica en sección matutina.

### Figura 1

*Croquis de la Escuela de Educación General Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo*



Nota: Ubicación de la Escuela Rosa Josefina Burneo de Burneo. Fuente: <https://bit.ly/3aW3AK0>

En la investigación se utilizaron materiales bibliográficos como libros, revistas, artículos científicos y tesis; materiales de oficina, hojas de papel boom, lápices, esferos, perforadora, grapadora; materiales tecnológicos, laptop, flash, impresora; material didáctico, fomix, silicon, test, ojos móviles, ollas de barro, costales, conos, botellas, cuerdas, etc.

El presente estudio se desarrolló bajo el diseño cuasi experimental puesto que se manipulo la variable independiente (juegos tradicionales), así mismo se contó con una asignación no aleatoria de los sujetos de estudio, elegidos por conveniencia del investigador.

Presento un enfoque mixto que permitió analizar, averiguar y recolectar información tanto cualitativa reflejada a través de una escala valorativa con indicadores de iniciado, en proceso y adquirido; así mismo lo cuantitativo permitió analizar los resultados del pre test y

post test. De igual forma, se empleó un alcance de tipo descriptivo donde se obtuvo información de las variables y se describió el fenómeno que provocó un retraso en la motricidad gruesa de los niños, así también contribuyó a la recolección, presentación y descripción de los resultados a través de los instrumentos aplicados.

Los métodos utilizados fueron: el inductivo-deductivo que ayudó a dar cumplimiento a los objetivos planteados, construcción de conocimientos y determinar las respectivas conclusiones que se vieron reflejadas de los datos obtenidos en la investigación. El método analítico-sintético contribuyó al análisis de forma individual de las variables considerando la información más relevante de cada tema para la construcción del marco teórico, partiendo de lo general a lo específico y estableciendo la unión o combinación de las partes previamente analizadas, describiendo las relaciones y características generales de motricidad gruesa y juegos tradicionales.

Las técnicas e instrumentos que se aplicaron fue una entrevista a la docente del Nivel II, con el fin de obtener información sobre los problemas de motricidad gruesa y las estrategias que emplea con frecuencia para su desarrollo, también se utilizó la técnica de observación que permitió ir verificando el progreso que obtuvieron los niños durante la intervención. Como instrumento se utilizó el test del Desarrollo Psicomotor en niños de 0 a 5 años de Haeussler y Marchant (1984), que cuenta con los sub test de coordinación, lenguaje y motricidad, aplicando el de motricidad que contiene 12 ítems, con parámetros de riesgo, retraso y normal, este permitió conocer el nivel de desarrollo motor grueso de los niños, fue aplicado como pre test y pos test. Con la finalidad de dar solución a la problemática se diseñó y aplico una guía de actividades basada en los juegos tradicionales que fue evaluada a través de una escala valorativa con los indicadores de iniciado, en proceso y adquirido; al igual que se utilizo el registro anecdótico.

Para el desarrollo de la investigación se tomó como población a 28 niños del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, la muestra inicial fue de 16 niños, pero en la presencialidad se trabajó con 13, elegida por muestreo no probabilístico debido a que el grupo ya se encontró conformado y cumplía con las características requeridas para la investigación, y con criterios de inclusión como: estar matriculados en la institución, tener la misma edad cronológica, asistir normalmente a clases y no tener trastornos en las áreas de desarrollo.

## 6. Resultados

### 6.1 Aplicación del pre test - Test de Desarrollo Psicomotor en niños de 0 a 5 años

Con la finalidad de diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Nivel Inicial II, se aplicó el test de Desarrollo Psicomotor de Haeusesler y Marchant a una muestra de 13 niños de 4 a 5 años, durante dos días, obteniendo los siguientes resultados detallados en la tabla 1.

**Tabla 1**

*Nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los niños de Nivel inicial II*

Parámetro	f	%
Retraso	2	15
Riesgo	5	40
Normal	6	45
Total	13	100

*Nota:* Datos obtenidos del test de Desarrollo Psicomotor aplicado a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela de Educación General Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo.

En los resultados se puede evidenciar que el 15% de niños están en un nivel de retraso; el 40% en el nivel de riesgo; y, el 45% están en un nivel de desarrollo normal. Lo que denotan que la mitad de los niños se encuentran con dificultades en cuanto a equilibrio, al no poder pararse en un pie, en coordinación al caminar tocando la punta y el talón; en equilibrio al pararse en un pie, saltar con los pies juntos y caminar en punta de pies; y, en coordinación al caminar tocando punta y talón hacia adelante y hacía atrás. Siendo importante que los docentes estimulen el desarrollo motriz grueso a través de actividades lúdicas como son los juegos tradicionales que les permiten explorar, desenvolverse, desarrollar el auto concepto, autoestima, confianza y seguridad en sí mismos y los demás, favoreciendo su proceso de adaptación al medio que lo rodea de forma satisfactoria.

Según Vergara y Bolaño (2021), consideran que un desarrollo normal y adecuado de la motricidad gruesa en los niños les facilitara realizar movimientos con los grupos musculares grandes para ejecutar equilibrio, lateralidad, coordinación y flexibilidad del cuerpo favoreciendo los desplazamientos en diferentes espacios, en este sentido, si no se involucra en el aprendizaje el juego se impide que el niño adquiera movimientos coordinados para el logro de habilidades como correr, saltar, dibujar, pintar, entre otras, a través de la influencia de la motricidad.

## 6.2. Ejecución de la guía de actividades Vamos a jugar para nuestra motricidad mejorar

Con el objetivo de diseñar y aplicar una propuesta alternativa basada en el uso de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa a los niños de Inicial II, se llevó a cabo una guía de actividades la misma que fue evaluada mediante indicadores. A continuación, se presenta los resultados en la tabla 2.

**Tabla 2**

*Resultados de la guía de actividades “Vamos a jugar para la motricidad mejorar”*

N°	Indicadores	I	EP	A
1	Realiza coordinadamente movimientos con los miembros superiores e inferiores manteniendo el equilibrio	2	7	4
2	Pasa una pelota hacia atrás manteniendo la coordinación y precisión en sus brazos	2	5	6
3	Corre sin tocar los obstáculos manteniendo equilibrio	2	7	4
4	Mantiene el equilibrio al saltar y correr	2	5	6
5	Realiza movimientos coordinados manteniendo el equilibrio con sus extremidades superiores e inferiores	2	7	4
6	Realiza saltos consecutivos manteniendo la coordinación y equilibrio del cuerpo	2	8	3
7	Salta con los pies juntos manteniendo el equilibrio y coordinación por 1 minuto o más	2	8	3
8	Salta en un pie por 3 minutos manteniendo el equilibrio	2	6	5
9	Salta con los pies juntos manteniendo el equilibrio	2	8	3
10	Salta con los pies juntos a 20 metros de distancia o más	2	8	3
11	Incrementa su fuerza en los miembros superiores e inferiores de manera coordinada para evitar caerse	1	9	3
12	Transporta objetos pesados de un lado a otro de forma coordinada e incrementado su fuerza	1	8	4
13	Mantiene constante su fuerza y coordinación corporal para trasladar un peso hasta un punto determinado	1	10	2
14	Realiza movimientos coordinados de brazos y piernas potenciando su fuerza	1	8	4
15	Lanza con fuerza y coordinación una pelota a una distancia considerable	1	8	4
16	Realiza movimientos como saltos y pasos largos o cortos	1	7	5
17	Realiza saltos coordinados con los pies atados	1	9	3
18	Ejecuta saltos, carrera y trote de forma alternada y coordinada	1	8	4
19	Realiza movimientos coordinados de brazos y piernas	1	8	4
20	Coordina movimientos al saltar y correr	1	11	1
21	Realiza movimientos corporales con ritmo	2	7	4
22	Usa alternadamente partes de su cuerpo con ritmo y coordinación	2	6	5
23	Ejecuta movimientos con ritmo	2	8	3
24	Imita movimientos al ritmo de la música	2	7	4
25	Realiza determinados movimientos generando ritmo en cada uno de ellos	2	9	2
26	Mantiene su estabilidad corporal al inclinarse	2	4	7
27	Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado dinámico	2	6	5
28	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos en estado estático	2	3	8
29	Mantiene su cuerpo inclinado hacia adelante para evitar caerse	2	6	5
30	Realiza lanzamientos manteniendo una postura recta	2	7	4
31	Ejecuta movimientos combinados como salto y carrera manteniendo el equilibrio	0	8	5
32	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos por 30 segundos o más	0	7	6
33	Salta con un pie por 30 segundos o más sin bajarlo	0	8	5
34	Mantiene el equilibrio al trasladar un objeto de un lugar a otro sin dejarlo caer	0	7	6
35	Realiza saltos consecutivos manteniendo el equilibrio	0	8	5
36	Mantiene el equilibrio en cada pie por 1 minuto	0	6	7



N°	Indicadores	I	EP	A
37	Realiza grandes pasos consecutivos manteniendo el equilibrio de su cuerpo	0	8	5
38	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos durante 5 minutos	0	7	6
39	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos	0	5	8
40	Salta sobre un pie manteniendo el equilibrio por 2 minutos	0	7	6

*Nota:* Resultados de las actividades de juegos tradicionales aplicada a los niños del Nivel Inicial II.

En la tabla 2 se evidencia la planificación de 40 actividades basadas en los juegos tradicionales, las mismas que tenían como la finalidad fortalecer las habilidades motrices gruesas en los niños, cada actividad se realizó en un tiempo de 45 minutos, donde se elaboraron juegos de persecución, con objetos, con partes del cuerpo, verbales, individuales y colectivos, apreciando que la mayoría de los niños obtuvieron un nivel de en proceso. Además, se lo realizó tomando en cuenta la edad de los niños y el proceso de desarrollo motriz grueso, es decir, se empezó con juegos de coordinación y finalmente de equilibrio. Estos fueron aplicados de manera diaria en horario de 08h00 a 10h00 en la institución educativa.

Se evidencia en la organización de los indicadores que se aplicaron considerando su complejidad, tal es el caso de los indicadores del 1 al 10 que corresponde a la habilidad de coordinación y equilibrio, donde los niños realizaron juegos para saltar con los pies juntos, realizar movimientos coordinados de miembros superiores e inferiores y correr sin tocar obstáculos, se denota que más de la mitad obtuvieron un nivel de en proceso y una tercera parte un nivel de adquirido.

Del indicador 11 al 20 correspondiente a coordinación se realizaron juegos para incrementar la fuerza en los miembros superiores e inferiores, lanzar una pelota, saltar y trotar de forma alternada y transportar objetos, observando que casi la mayoría de los niños se encuentran en nivel de en proceso y un pequeño porcentaje en adquirido.

Igualmente, del indicador 21 al 30 perteneciente a control postural y ritmo donde se realizaron juegos fáciles para mantener el equilibrio en estado dinámico y estático, movimientos rítmicos con partes de su cuerpo y realizar lanzamientos manteniendo una postura recta, se comprueba que gran parte de niños se encuentran en el nivel en proceso y porcentaje menor en adquirido.

Finalmente, del indicador 31 al 40 correspondiente a equilibrio se ejecutaron juegos de saltos y pasos consecutivos manteniendo el equilibrio, saltar en un pie y saltar cambiando de pie, apreciando que la mayoría de niños se encuentran en un nivel de en proceso y una cuarta parte están en el nivel de adquirido. Estas habilidades fueron realizadas mediante juegos con el

apoyo de material didáctico y una metodología activa permitiendo la participación de los niños.

### 6.3. Resultados de la propuesta alternativa y aplicación del post test

Con la finalidad de valorar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños del nivel Inicial II, se analizaron los datos obtenidos tras la aplicación de la guía de actividades, misma que se llevó a cabo mediante una escala valorativa permitiendo evaluar dicha propuesta por medio de los indicadores de cada actividad a fin de determinar su efectividad. A continuación, en la tabla 3 se detallan los datos obtenidos.

**Tabla 3**

*Resultados obtenidos de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades*

Aspectos de la guía	Numero Indicadores	-	<u>I</u> f	<u>EP</u> f	<u>A</u> f
Coordinación	1 al 10		2	7	4
Coordinación y Equilibrio	11 al 20		1	9	3
Ritmo y Esquema Corporal	21 al 30		2	6	5
Equilibrio	31 al 40		0	7	6

*Nota:* Datos obtenidos de la escala valorativa de la guía de actividades

Como se puede evidenciar en la tabla 3, fueron evaluados cuarenta indicadores los mismos que se los organizo en cuatro componentes (coordinación-equilibrio, ritmo-esquema corporal, equilibrio y coordinación) considerando los parámetros de iniciado, en proceso y adquirido. Denotando que la tercera parte de niños se encuentran en un nivel de adquirido, así mismo se puede evidenciar que más de la mitad de investigados están en proceso, observando una buena aceptación por parte de los niños a las diferentes actividades propuestas para mejorar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales, sin embargo, se aprecia que un bajo porcentaje de niños todavía se encuentran en el parámetro de en proceso debido a la falta de tiempo para la aplicación recurrente de las actividades planteadas y la poca colaboración de los niños.

Luego de la aplicación de la propuesta alternativa se presenta un cuadro comparativo antes de la intervención y después de la ejecución de las actividades propuestas en la guía, verificando los resultados que se detallan en la tabla 4.

**Tabla 4**

*Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación del test - Test de Desarrollo Psicomotor en niños de 0 a 5 años.*

Pre test			Post test		
Parámetro	f	%	Parámetro	f	%
Retraso	2	15	Retraso	0	0
Riesgo	5	40	Riesgo	3	23
Normal	6	45	Normal	10	77
Total	13	100	Total	13	100

*Nota:* Datos obtenidos del test de Desarrollo Psicomotor aplicado a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela de Educación General Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 4 se evidencia en el pre test que el 55% de los niños presentaron dificultades en la motricidad gruesa en los aspectos de equilibrio y en coordinación-equilibrio valor obtenido de la suma de los niveles de retraso y riesgo; después de trabajar la guía de actividades basada en los juegos tradicionales se logra disminuir a un 32% de niños con estos problemas, obteniendo que el 22% mejoraron en las habilidades motrices y del 45 % que estuvieron en el nivel normal se elevó al 77% luego de la aplicación de la guía, denotando la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. Siendo importante incrementar en las aulas del nivel inicial la estrategia metodológica a través de los juegos tradicionales que permitan a los niños mantener el equilibrio, coordinación y dominio de su esquema corporal.

Enríquez et al. (2020), da a conocer que el uso de los juegos tradicionales favorece en el desarrollo motriz grueso a través de la estimulación de sus capacidades como el equilibrio, la coordinación y fuerza que pueden ser observables desde la posición de alguna de las partes del cuerpo para efectuar desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones, por lo tanto se considera que dentro del aula se deben incrementar los juegos tradicionales como estrategia metodológica para el desarrollo de destrezas y habilidad que potencien el crecimiento de los niños en el área motriz y que le permita ejecutar actividades de su vida cotidiana.

## 7. Discusión

El propósito de la presente investigación fue determinar cómo los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños del Nivel Inicial II, de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo; los métodos y técnicas utilizados dieron paso al cumplimiento de los objetivos planteados mediante la recolección, análisis y síntesis de la información, el test aplicado del desarrollo psicomotor de Haeussler y Marchant, permitió evidenciar las dificultades en cuanto a la motricidad gruesa que tenían los niños investigados, se diseñó y aplicó una guía de actividades, la misma que estaba basada en juegos tradicionales que motivaron a los niños a realizar diferentes movimientos de coordinación y equilibrio.

En el estudio se pudo evidenciar que en la evaluación inicial el 55% de los niños presentaron dificultades en la motricidad gruesa en los aspectos de equilibrio y coordinación, después de trabajar la guía de actividades se logró mejorar un 77% las habilidades motrices, valorando la efectividad de los juegos tradicionales para su desarrollo.

Corroborando con la investigación realizada por Gonzales (2021), quien da a conocer que, en el estudio realizado a niños de 4 años después de la aplicación de los juegos tradicionales se encontró que un 95.2% mejoró su motricidad gruesa. La Propuesta de estrategia didáctica basada en juegos tradicionales logró desarrollar en los niños las siguientes capacidades: la coordinación general, equilibrio, ritmo, coordinación óculo-pedal y óculo-manual.

Así también se ratifica con la investigación de Chocce y Conde (2018), manifiestan que en la investigación que realizaron evidenciaron que un 33% de los niños lograron el aprendizaje y un 21% se encuentran en un nivel de inicio, confirmando que los juegos populares no solo facilitan el desarrollo de habilidades motrices gruesas, sino que también permiten la adquisición de nuevos conocimientos presentes en la vida cotidiana como valores, buenas actitudes, comportamientos, habilidades y destrezas.

De la misma manera se comprueba la investigación de García (2018), al mencionar que después de la aplicación de actividades basadas en juegos tradicionales de manera activa, participativa, interactiva, amigable y didáctica se pudo mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Nivel Inicial II.

Igualmente, reafirmado la investigación de Córdova (2021), quien da a conocer que antes de aplicar los juegos tradicionales, los niños estaban en el nivel de inicio con un 71,4% luego de su ejecución de las actividades planteadas se obtuvo un nivel del 50% de niños

mejoraron su motricidad.

En la presente investigación se denota, la factibilidad de incrementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las habilidades motrices que permitan a los niños el correcto fortalecimiento de su esquema corporal, coordinación y equilibrio. También se puede mencionar que durante la ejecución del estudio se presentaron algunas limitaciones como es la falta de tiempo para la aplicación de los juegos, colaboración por parte de los niños y su inasistencia a clases, impidiendo que no se pueda cumplir con el 100 % en la mejora de las habilidades motrices gruesas, sin embargo, la guía de actividades resulto efectiva siendo necesario que se continúen con investigaciones en otros contextos educativos que contribuyan al desarrollo integral de los niños.

## **8. Conclusiones**

- El test del Desarrollo Psicomotor en niños de 0 a 5 años Haeussler y Marchant permitió diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial II, logrando constatar que presentaban dificultades en equilibrio, coordinación, ritmo y esquema corporal, por lo que se encuentran en su mayoría en un nivel de retraso.
- El diseño y aplicación de una propuesta a través de una guía de actividades basadas en el uso de los juegos tradicionales denominada vamos a jugar para nuestra motricidad mejorar logró la participación activa tanto individual como grupal de los niños, donde se registró a través de una escala valorativa compuesta por indicadores de iniciado, en proceso y adquirido, los avances de desarrollo de habilidades motrices que fueron obteniendo los niños.
- Se valoró la eficacia de los juegos tradicionales luego de aplicar el post test, cuyos resultados demostraron que en su mayoría los niños mejoraron la adquisición de destrezas y habilidades motrices gruesas, realizando diferentes juegos que fueron utilizados continuamente en el proceso de enseñanza aprendizaje favoreciendo la coordinación y diferentes movimientos corporales.

## **9. Recomendaciones**

- Las docentes deben realizar las respectivas evaluaciones basándose en la aplicación de test o escalas valorativas para la detección de problemas en el desarrollo motriz grueso de los niños y de esta manera trabajar estrategias que permitan mejorar estos problemas.
- Continúen aplicando la guía de actividades basadas en los juegos tradicionales denominados vamos a jugar para nuestra motricidad mejorar durante el proceso de enseñanza aprendizaje para aportar al correcto desarrollo motriz de los niños, y contribuir a la prevalencia de la tradición y cultura.
- Las instituciones educativas deben considerar en las planificaciones micro curriculares la implementación de juegos tradicionales para fortalecer las habilidades y destrezas motrices gruesas en todos los niveles de educación incrementando la complejidad para edades superiores.

## 10. Bibliografía

- Alías, J. (2021) *Juegos Tradicionales: Juegos que jugamos aquí*. Alvi Books. <https://cutt.ly/IJcPtjb>
- Andrade, C. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista de Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Ardilla, B. J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad física y deporte*, 8(1). <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bantulá, J. y Mora, J. (2018). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo. <https://bit.ly/3b5WKC1>
- Buitrago, P. (2017). *La Respiración, su estudio e importancia en la preparación vocal del actor*. [Tesis de Grado. Universidad del Valle]. Repositorio digital de la Universidad del Valle. <https://bit.ly/3xHe5td>
- Cara, J. y Martínez, J. (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística*. Editorial Wanceulen. <https://cutt.ly/HK56ZKh>
- Chalco, K., Rodríguez, S. y Jaimes, J. (2016). Riesgo de adicción a redes sociales, autoestima y autocontrol en estudiantes de secundaria. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 9(1), 9-15. <https://bit.ly/2xvTat4>
- Chocce, E. y Conde, D. (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 licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/3FqkdJQ>
- Choque, R. y Turpo, Y. (2017) *Influencia de los talleres de danzas autóctonas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 275 Llavini Puno 2016* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Del Altiplano Puno]. Repositorio Institucional <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5858>
- Córdova, G. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/3Thf24O>
- Corona, R. y Alameda, A. (2018). Potencia, capacidad funcional y fuerza en mujeres sanas



- mayores: retos y perspectivas en el seno de una sociedad demográficamente envejecida. *Revista Prisma Social*. 21, 338-355. <https://revistaprismasocial.es/article/view/2427>
- Enríquez, J., Abril, M. y Sandoval, M. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3-4 años. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. <https://bit.ly/3FqOiZZ>
- Estela Rojas, J. S. (2018) *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo]. Repositorio de Tesis USAT <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286>
- García Cortegana, E. L. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín*. [Tesis de Grado. Universidad de San Pedro]. Repositorio Universidad San Pedro. <https://bit.ly/3yO5sN8>
- García, V., y Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3-5 años. *Revista Educare*, 26(2), 27-51. <https://bit.ly/3n6m0h7>
- Garrido, S., Moran , V., Azpilicueta , A., Cortez, F., Arbach, K., y Cupani, M. (2019). Análisis de Modelos Rivales Unidimensionales y Bidimensionales de la Escala Breve de Autocontrol en Estudiantes Universitarios Argentinos. *Revista Psicodebate*, 18(2), 26-37. <https://doi.org/10.18682/pd.v18i2.745>
- Gómez, N., y Pedrosa, E. (2016). *Las voces sin fronteras*. Universidad de Almeira. <https://cutt.ly/zJc9wHD>
- Gómez, S. (2021). Equilibrio y organización de la rutina diaria. *Revista chilena de terapia ocupacional*, 22(2), 169.176. <https://doi.org/10.5354/0719-5346.2006.111>
- Gonzales, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I n° 011 Amarilis-2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/3yO5sN8>
- Guevara, M. y Mendoza, H. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia. *Revista Observatorio del Deporte*, 8(1), 36-49. <https://bit.ly/3Tr9Xa2>
- Jiménez, G. y Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>
- Marroquín, V. (2018). Manual de psicomotricidad fina y gruesa. Guatemala de la

- Asunción: Universidad Rafael Landívar. <https://bit.ly/2FXQ07a>
- Medina, V. (2017). Beneficios de la motricidad gruesa [Review of Beneficios de la motricidad gruesa]. Guía Infantil. <https://bit.ly/2OkIGZ6>
- Mena, B. y Cardozo, Y. (2018). *Actividad Física En Niños, Niñas y Adolescentes. Investigación, teoría y práctica*. Centro Editorial Facultad de Medicina Sede Bogotá. Desarrollo Humano. <https://bit.ly/3Hcz2Q3>
- Mendiara, J. y Gil, P. (2017). *La psicomotricidad. Evolucion, corrientes y tendencias actuales*. Editorial Deportiva S.L. <https://cutt.ly/JK58lZR>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. *Revista multidisciplinaria de investigación científica. Espirales*, 3, 1-10. <https://bit.ly/40131mr>
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Para el Aula* (19). <https://bit.ly/3FzOplQ>
- Portento Sánchez, N. P. (2016). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas* [Tesis de Grado. Universidad Técnica de Ambato]. Ambato: Repositorio Digital UTA. <https://bit.ly/3Fzcg5f>
- Riofrío, N. (2018). La motricidad en nuestros tiempos. Guayaquil: UNIANDES.
- Rodríguez, A. (2016). La importancia de la educación física en el sistema educativo. *Revista digital de educación física*, 43, 83-96. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5758183>
- Rodríguez, H. Torres, Z., Avila, C. y Jarrin, S. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Revista multidisciplinaria de investigación científica*, 5(11), 482-495. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659476>
- Rubio, E., Ibáñez, E., Martín, G., Montiel, J., y Moreno, L. (2018). Juegos tradicionales de arnedo. España: Reproestudio. <https://bit.ly/3FCEhJ0>
- Ruiz, K. y Ruiz, P. (2017). *Madurez psicomotricidad en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Diagramación. <https://bit.ly/3JTk17a>
- Sailema, A. y Sailema M. (2016). Juegos tradicionales y populares del Ecuador.[Archivo PDF]. <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Sailema, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V. y Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(3). <http://www.revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/view/72/67>
- Salamanca, L. y Sánchez, M. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor*. Editex.

<https://cutt.ly/9K4FRQK>

Tamayo, A. y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128.

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Vergara, O. y Bolaño, M. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos predeportivos de arnd locher. *South Florida*, 2(5), 7656-7666.

<https://doi.org/10.46932/sfjdv2n5-099>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular otrabajo de titulación.



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA**

Of. Nro. 028-EI-FEAC-UNL  
Loja, 05 de mayo del 2022

**FACULTAD DE EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
Carrera de Educación Inicial

Sra. Lic.  
Carmen Rocío Muñoz Torres 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 informe favorable emitido por el (a) docente designado (a) el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura titulado: **Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, de la autoría de la alumna Srta. Carolina Stephany Riofrio Padilla, 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 Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura 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, visitara y monitoreara 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 aseria y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes expresar mi consideración y estima personal.

Atentamente.

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

  
Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal Mg. Sc.  
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE  
EDUCACION INICIAL**



Recibido.  
5/5/2022.  


**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**

**VAMOS A JUGAR PARA NUESTRA MOTRICIDAD MEJORAR**

**Autora:**

Carolina Stephany Riofrío Padilla

**LOJA – ECUADOR**

2022

## **1. Presentación**

El juego es parte esencial de la vida de los niños ya que a través de él se puede fomentar la adquisición de nuevas experiencias y aprendizajes que son fundamentales en su proceso de desarrollo.

La presente guía de actividades está dirigida a los niños del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica Rosa Josefina Burneo de Burneo, misma que cuenta con actividades basadas en juegos tradicionales denominada “Vamos a jugar para nuestra motricidad mejorar”. Donde constan diversos juegos que serán aplicados para la adquisición de nuevas habilidades motrices, además estarán encaminadas al cumplimiento de determinados objetivos propuestos en cada actividad y será proporcionada a las docentes para que les sirva de ayuda en el fortalecimiento de la motricidad gruesa.

La presente guía consta de 40 actividades las mismas que serán ejecutadas por los niños, permitiendo mejorar su desarrollo motriz grueso, considerando la aplicación de una metodología participativa activa basada en los juegos tradicionales, las diversas actividades planteadas están compuestas por tema, objetivo, procedimiento y materiales los cuales serán innovadores y de fácil acceso.

## **2. Evaluación**

La evaluación se ejecutará de manera constante a través de la observación directa y seguimiento a los niños, una vez cumplidas con las actividades semanales se realizará una evaluación mediante una escalavalorativa que contienen los parámetros de evaluación Iniciado(I), En proceso (EP) y Adquirido (A), para conocer los avances de los niños y verificar que las actividades implementadas con juegos tradicionales ayudan a mejorar el área motriz gruesa.

- Realiza coordinadamente movimientos con los miembros superiores e inferiores manteniendo el equilibrio.
- Mantiene el equilibrio al saltar y correr
- Incrementa su fuerza en los miembros superiores e inferiores de manera coordinada para evitar caerse.
- Mantiene constante su fuerza y coordinación corporal para trasladar un peso hasta un punto determinado.
- Usa alternadamente partes de su cuerpo con ritmo y coordinación.
- Realiza movimientos como saltar, girar o caminar generando ritmo en cada uno de ellos.
- Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos por 30 segundos o más.
- Mantiene el equilibrio al trasladar un objeto de un lugar a otro sin dejarlo caer
- Realiza movimientos como saltos y pasos largos o cortos.
- Realiza movimientos coordinados de brazos y piernas
- Mantiene su estabilidad corporal al inclinarse

### 3. Desarrollo de Actividades

#### Semana 1

#### Actividad 1

#### Cruza iguanita



*Nota:* La imagen muestra como los niños deben cruzar los obstáculos.

Fuente: Alamy (2017). <https://n9.cl/f8q73>

**Objetivo:** Realizar coordinadamente movimientos con los miembros superiores e inferiores manteniendo el equilibrio

**Materiales:** Patio, elástico

**Tipo Juego Tradicional:** El elástico

#### Procedimiento:

Iniciar con una canción de bienvenida (Anexo 1), amarrar el elástico formando un rectángulo, dos niños colocarán el elástico por detrás de sus piernas abiertas a una distancia que el elástico se tense. Formar dos grupos el grupo que logre pasar más rápido ganará para esto los participantes deben partir de la línea de salida saltando en un pie hasta donde está el elástico y arrastrarse por el suelo para cruzar de un lado a otro sin tocar el elástico. Al final se realiza una retroalimentación donde se involucra a los niños que no cumplieron con la consigna para que vuelvan a realizarla.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso A =Adquirido	
Indicadores de evaluación	Realiza coordinadamente movimientos con los miembros superiores e inferiores manteniendo el equilibrio		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			



## Actividad

### Vuela pelotita



*Nota:* La imagen muestra como colocar a los niños y cumplir con el juego.

Fuente: Graphene themes (2022). <https://bit.ly/37AmleW>

**Objetivo:** Pasar la pelota hacia atrás manteniendo la coordinación y precisión en sus brazos

**Materiales:** Patio, pelota, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** Tingo tingo tango

#### Procedimiento:

Iniciar con una canción de bienvenida (Anexo 2), sentar a los niños en el suelo uno detrás de otro con las piernas abiertas, deben levantar las manos y pasar una pelota mientras las piernas están estiradas. El niño del inicio debe decir tingo tingo tingo. Al finalizar cuando los niños que se quedaron con la pelota al decir tango deben realizar un lanzamiento con la pelota hacia una dirección determinada.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso	
		A =Adquirido	
Indicadores de evaluación	Pasa la pelota hacia atrás manteniendo la coordinación y precisión en sus brazos.		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad**  
Alto ahí



*Nota:* La imagen muestra cómo realizar el juego y en qué posición colocar los participantes.  
Fuente: Bebechito (2021). <https://bebechito.com/juegos/juegos-con-globos/>

**Objetivo:** Correr sin tocar los obstáculos manteniendo el equilibrio

**Materiales:** Globos, conos, patio, canción de inicio

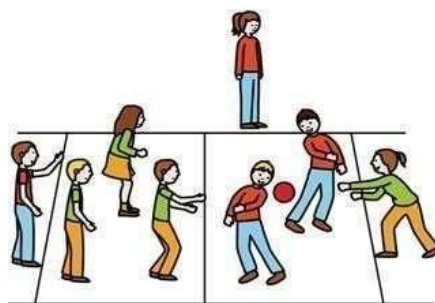
**Tipo Juego Tradicional:** Las estatuas

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con la canción el monstruo de la laguna (Anexo 3), formar dos grupos, se colocarán conos no muy separados en forma de zig zag, globos formando círculos etc. para que sirvan de obstáculo. Los niños pueden correr mientras suena la canción sin hacer caer los conos o romper los globos. Si la canción se detiene deberán permanecer en la posición que quedaron. Al finalizar se pedirá a los niños que con su creatividad coloquen nuevos obstáculos y pedirles que los crucen.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Corre sin tocar los obstáculos manteniendo el equilibrio		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad**  
Sálvese quien pueda



Nota: La imagen muestra como colocar a los niños para el juego.  
Fuente: Pinterest. <https://n9.cl/c9vzq>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al saltar y correr

**Materiales:** Pelota, patio, canción de inicio

**Tipo Juego Tradicional:** Los quemados

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con una canción de bienvenida (Anexo 4), formar a los niños uno detrás de otro, un niño se coloca al frente de la columna a 5 pasos de distancia y otro al final a la misma distancia sujetando una pelota. Se lanza la pelota hacia el otro extremo con fuerza por el suelo y los niños que están formados deben correr o saltar, al que lo tope la pelota pierde. Al finalizar se pedirá a los niños lanzar una pelota hacia un objeto determinado para que lo tumben.

Escala			
Valorativa			
Valoración	<b>I = Iniciado</b> <b>EP = En Proceso</b> <b>A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Mantiene el equilibrio al saltar y correr		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad**  
Arito a girar



Nota: La imagen muestra cómo colocar la ula para realizar el juego.  
Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/779474647975693572/>

**Objetivo:** Realizar movimientos coordinados manteniendo el equilibrio con sus extremidades superiores e inferiores

**Materiales:** Patio, ula ula, canción de inicio.

**Tipo Juego Tradicional:** Ula ula

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con una canción de bienvenida (Anexo 5). Se procede a dar una ula ula por niño, luego ejecutar varias maniobras con los brazos, piernas, cintura y cabeza. Al finalizar la actividad con el mismo aro ubicado en el suelo se solicitará a los niños saltar hacia dentro y hacia afuera del aro con los pies juntos.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso A =Adquirido	
Indicadores de evaluación	Realiza movimientos coordinados manteniendo el equilibrio con sus extremidades superiores e inferiores		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad**  
No pares o te escogen



Nota: La imagen muestra cómo se deben colocarse los participantes para realizar el juego.  
Fuente: Tu cuento favorito. <https://tucuentofavorito.com/la-vibora-de-la-mar-juego-para-ninos/>

**Objetivo:** Incrementar su fuerza en los miembros superiores e inferiores de manera coordinada para evitar caerse

**Materiales:** Ronda, patio, video, lápiz, pinturas, borrador

**Tipo Juego Tradicional:** El puente está quebrado

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con un video de reflexión (Anexo 6). Luego se procederá a formar una fila, dos integrantes escogerán una fruta o color y se sujetarán de las manos para cantar mientras el resto de niños pasa por debajo. El puente está quebrado con qué lo curaremos, con cáscaras de huevo, burritos al potrero, que pase el rey que ha de pasar con todos sus hijos menos el de atrás. El niño que se quede dentro deberá escoger una de las frutas o colores que le mencionen y se colocará detrás de la que escogió. Cuando todos los niños estén detrás de cada fruta deberán halar con fuerza, el grupo que se caiga o cruce la línea trazada en frente pierde. Para finalizar intercalar un niño de cada fila y pedir que vuelvan halar con fuerza.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Incrementa su fuerza en los miembros superiores e inferiores de manera coordinada para evitar caerse		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad**  
Soy más fuerte



Nota: La imagen muestra como colocar a los niños para cumplir con el juego.  
Fuente: Pinterest. <https://n9.cl/7sxb6>

**Objetivo:** Transportar objetos pesados de un lado a otro de forma coordinada e incrementado su fuerza

**Materiales:** Arena, Fundas, Patio, video, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** Los gallitos de pelea

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con un video de los valores (Anexo 7). Escoger dos niños que serán los gallos, colocarlos en cuclillas con los brazos hacia atrás y sobre su espalda colocar una funda de arena no muy pesada la misma que deberán transportar hasta la meta. gana el equipo que logre transportar más fundas de arena. Para finalizar pedir a los niños sacar la arena de las fundas y colocar en botellas plásticas.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Transporta objetos pesados de un lado a otro de forma coordinada e incrementado su fuerza		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad

### A la meta



Nota: La imagen muestra la posición en la que los niños deben estar para cumplir con el juego.  
Fuente: Escuela en la nube. <https://www.escuelaenlanube.com/juegos-tradicionales/>.

**Objetivo:** Mantener constante su fuerza y coordinación corporal para trasladar un peso hasta un punto determinado

**Materiales:** Patio, cuento, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** Las carretillas

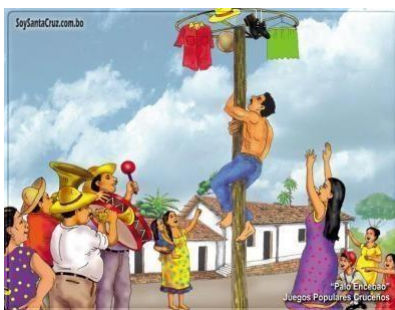
#### Procedimiento:

Iniciar la actividad con un cuento (Anexo 8). Formar equipos se escogen dos niños por grupo donde uno se coloca detrás del otro para que lo sujetan de los pies y con las manos se sostendrán en el piso, establecer una meta dar la vuelta y regresar para dar paso a dos carretas más, aquí gana el equipo que logre cumplir con la participación de todos los integrantes. El niño que se suelte o pare deberá empezar de nuevo. Para finalizar se entregará una hoja con un deportista donde el niño debe trazar el camino para llegar a la meta.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso	
		A =Adquirido	
Indicadores de evaluación	Mantiene constante su fuerza y coordinación corporal para trasladar un peso hasta un punto determinado		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad

### Trep trepa sin caer



Nota: La imagen muestra cómo deben escalar el palo encebado.  
 Fuente: Blog Marielita <https://bit.ly/3QtWrE>

**Objetivo:** Realizar movimientos coordinados de brazos y piernas potenciando su fuerza

**Materiales:** Patio, palo, aceite, golosinas, juguetes, cuento, canción infantil.

**Tipo Juego Tradicional:** Palo encebado

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con un cuento (Anexo 9). Colocar un palo clavado en el suelo que sea mediano y ancho lleno de aceite y en la punta libre colgar golosinas o juguetes, al pie del palo colocar una colchoneta por si se caen. El niño que logre bajar los regalos gana el juego para esto existirán tres intentos y pueden pedir ayuda a un compañero para subir, para finalizar realizar ejercicios de estiramiento (Anexo 10).

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Realiza movimientos coordinados de brazos y piernas potenciando su fuerza		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			



### Actividad 49

¿Quién lanza más fuerte?



Nota: La imagen muestra cómo sostener y lanzar la pelota.  
Fuente: Inmagine Lab Pte Ltd (2022). <https://n9.cl/9gzc5>.

**Objetivo:** Lanzar con fuerza y coordinación una pelota a una distancia considerable

**Materiales:** Patio, pelota de papel, media, trabalenguas

**Tipo Juego Tradicional:** Lanza la pelota

**Procedimiento:**

Se iniciará la actividad narrando una anécdota (Anexo 11). Se elegirá un niño y se le menciona que va a buscar a sus demás compañeros, pero para eso los niños deben esconderse mientras cuenta hasta el número 10 al acabar de contar dirá la frase “listos sí o no allá voy”, empezará a buscar a sus compañeros hasta encontrarlos, al encontrar a alguien deben lanzar una pelotita de papel el que más lejos lanza continúa la búsqueda. Para finalizar colocar envases plásticos a una distancia de un metro y el niño con la pelota deberá derrumbarlo.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso	A =Adquirido
Indicadores de evaluación	Lanza con fuerza y coordinación una pelota a una distancia considerable		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Semana 2**  
**Actividad 11**  
 Muévete sin dejarme caer



*Nota:* La imagen muestra cómo se debe realizar el baile del tomate.  
 Fuente: Blog puerta a la imaginación Cartagena (2012) <https://bit.ly/2p15PW9>

**Objetivo:** Realizar movimientos corporales con ritmo

**Materiales:** Tomates, música, patio, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** El baile del tomate

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con una canción infantil (Anexo 12), colocar por parejas un tomate en la frente, mientras los niños bailan o ejecutan movimientos como agacharse, sentarse o arrodillarse no deben hacer caer el tomate. El que hace caer o lo revienta al tomate pierde. Para finalizar preguntar ¿por qué se les dificulto realizar la actividad? ¿cómo resultaría más fácil su ejecución?

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Realiza movimientos corporales con ritmo		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 51

### A mover el cuerpo



Nota: La imagen muestra cómo se debe saltar la cuerda.  
Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/521643569336313893/>

**Objetivo:** Usar alternadamente partes de su cuerpo con ritmo y coordinación.

**Materiales:** Patio, canción de la ronda

**Tipo Juego Tradicional:** La comba

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con una canción infantil (Anexo 13), Sentar a los niños en el suelo y pedir a dos de ellos que sujeten una cuerda de los extremos para que otro niño salte mientras la mueven y cantan la reina de los mares. El niño que logre saltar hasta el final de la canción gana. Soy la reina de los mares y ustedes lo van a ver. Tiro mi pañuelo al agua y lo vuelvo a recoger. Pañuelito, pañuelito, quién te pudiera tener guardadito en el bolsillo como un pliego de papel. Para finalizar realizar un dibujo de la actividad realizada con creatividad.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Usa alternadamente partes de su cuerpo con ritmo y coordinación.		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 52

### A bailar



Nota: La imagen muestra cómo realizar el baile de las sillas. Fuente: Blog Wordpress Lopez (2013)

<https://theimprenta.wordpress.com/2013/02/24/el-juego-de-las-sillas/>

**Objetivo:** Ejecutar movimientos con ritmo

**Materiales:** Música, grabadora, sillas, patio, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** El baile de las sillas

#### Procedimiento:

Iniciar la actividad con una canción infantil (Anexo 14), colocar 7 sillas una a lado de la otra intercalando la dirección para sentarse, escoger 8 participantes para colocarlos alrededor de las sillas después reproducir una canción mientras esta suena los niños deben bailar rodeando las sillas una vez que pare la música deben sentarse en una silla el que se queda parado pierde. Continuar la actividad quitando una silla. Para finalizar repetir la actividad con los niños que se quedaron sin silla.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido		
Indicadores de evaluación	Ejecuta movimientos con ritmo		
	I	E P	A
Niños			
1.			
2.			
3.			

**Actividad 53**  
¿Qué animalito soy?



*Nota:* La imagen muestra cómo se debe realizar el juego de imitación.  
Fuente: Copyright. (2022) <https://n9.cl/m4usd>

**Objetivo:** Imitar movimientos al ritmo de la música

**Materiales:** Patio, grabadora, música, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** Espejito

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad narrando un cuento (Anexo 15), se formará un círculo con los niños y la persona guía se colocará en el centro. Reproducir una canción y los niños deben imitar los movimientos que realiza la guía el que se equivoca o no lo hace pierde. Para finalizar colocar obstáculos que los niños deben cruzar mientras van bailando, sin tocarlos.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Imita movimientos al ritmo de la música		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 54

### Vamos a bailar



Nota: La imagen muestra cómo se deben conformar los grupos de juego.  
Fuente: Imagine Lab Pte Ltd (2022). <https://bit.ly/3O8QGqn>

**Objetivo:** Realizar determinados movimientos generando ritmo en cada uno de ellos

**Materiales:** Patio, objetos del entorno y reciclados

**Tipo Juego Tradicional:** Agua de limón

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con una fábula (Anexo 16), formar a los niños en un círculo mientras se canta “Agua de limón” hasta que el guía ordena formar grupos de determinados números de integrantes por lo que el niño que se quede fuera deberá cumplir con una prenda. Oh, la nieve se fundirá en tu manantial, agua de limón, agua de limón. Oh, no encuentro la solución hoy me quemaré hoy me quemaré agua de limónagua de limón. Para finalizar expresar opiniones y sentimientos de la actividad desarrollada.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Realiza determinados movimientos generando ritmo en cada uno de ellos		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 55

### Que fruta ves



Nota: La imagen muestra como formar el equipo de trabajo para realizar la actividad.

Fuente: Gween Fairy (2013). <https://bit.ly/3b1pnzC>

**Objetivo:** Ejecutar movimientos combinados como salto y carrera manteniendo el equilibrio

**Materiales:** Patio, pelota, adivinanza, dinámica, frutas

**Tipo Juego Tradicional:** Los países

#### Procedimiento:

Se iniciará la actividad con una adivinanza (Anexo 17), pedir que todos los niños escojan una fruta sin que se repita, luego colocarlos en ruedo y uno de los niños dirá: fui al mercado y mi cesta se regó solo avance a la fresa recoger, cuando el niño que haya escogido esta fruta escucha que lo nombran corre hasta donde está la pelota y dice alto para pegar 10 saltos con los pies juntos y lanzar la pelota al niño que esté más cerca. Y así se continúa con nuevas frutas. Para finalizar realizar una ensalada de frutas para reconocer colores y sabores.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso	A = Adquirido
Indicadores de evaluación	Ejecuta  movimientos combinados como salto y carrera manteniendo el equilibrio		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 56

### Agárrame si puedes



Nota: La imagen muestra la posición de los participantes en el juego.  
Fuente: Copyright (2022). <https://bit.ly/3Qym4QD>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al saltar con los pies juntos por 30 segundos o más

**Materiales:** Patio, canción de inicio

**Tipo Juego Tradicional:** El lobo

**Procedimiento:**

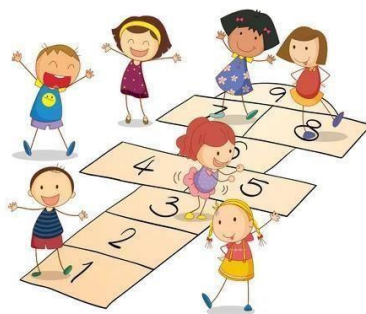
Iniciar con una fábula (Anexo 18), formar un círculo quienes serán las ovejas, un niño será el lobo. Los niños que forman el círculo cantan alguna canción mientras no aparezca el lobo. Cuando el lobo se asome deberán realizar 10 saltos con los pies juntos y agacharse para que nos las capturen. Para finalizar cruzar obstáculos donde los niños deben saltar para cruzarlos.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos por 30 segundos o más		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			



## Actividad 57

### Los días de la semana



Nota: La imagen muestra cual es la posición que deben tomar en cuneta para el juego.  
Fuente: Inmagine Lab Pte Ltd (2022) <https://bit.ly/3zN3Kxm>

**Objetivo:** Saltar con un pie por 30 segundos o más sin bajarlo

**Materiales:** Patio, tizas, piedra dinámica

**Tipo Juego Tradicional:** La rayuela

#### Procedimiento:

Se iniciará la actividad con una dinámica (Anexo 19), el patio traza tres cuadros seguidos a continuación dos más en otra dirección y al final dos en otra dirección. El niño participante debe lanzar una piedra sin que tope la línea de ningún cuadro y debe saltar en un solo para trasladar la piedra por todos los recuadros. Puede descansar en cualquier cuadro menos en el que cualquier niño menciona y sin bajar el otro pie. Para finalizar retroalimentación con los niños que no lograron cumplir el objetivo.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso A =Adquirido	
Indicadores de evaluación	Salta con un pie por 30 segundos o más sin bajarlo		
	I	E P	A
Niños			
1.			
2.			
3.			

## Actividad 58

### Patitos a correr



Nota: La imagen muestra como colocar los objetos para realizar el juego. Fuente: Cosas de Peques (2017).  
<https://juegos.cosasdepeques.com/carrera-de-huevos.html>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al trasladar un objeto de un lugar a otro sin dejarlo caer

**Materiales:** Patio, cucharadas, huevos, parábola, dinámica

**Tipo Juego Tradicional:** Carrera del huevo en la cuchara

**Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con una fábula (Anexo 20), colocar cinco niños en cuclillas uno al lado de otro a 5 pasos de distancia, pedir que las manos las coloque atrás de la espalda y con la boca sujetar la cola de la cuchara con un huevo. Luego trazar una línea de meta para que lleguen los niños, quien haga caer el huevo pierde. Para finalizar realizar ejercicios de estiramiento (Anexo 21).

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso	A = Adquirido
Indicadores de evaluación	Mantiene el equilibrio al trasladar un objeto de un lugar a otro sin dejarlo caer		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 59

### Salta sin caer



*Nota:* La imagen muestra la posición de cada participante para el juego.

Fuente: Nestlé. <https://n9.cl/gxetu>

**Objetivo:** Realizar saltos consecutivos manteniendo el equilibrio

**Materiales:** Patio, sacos, dinámica

**Tipo Juego Tradicional:** Los encostalados

#### Procedimiento:

Iniciar la actividad con una adivinanza (Anexo 22), luego se repartirá los costales a los niños participantes, colocándolos uno al lado de otro a una distancia de 5 pasos. Una vez establecida la línea de meta se procederá a contar uno, dos y tres fuera, el niño que llegue primero gana, si uno se cae automáticamente pierde. Para finalizar repetir la actividad colocando obstáculos que deben esquivar.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso A =Adquirido	
Indicadores de evaluación	Realiza saltos consecutivos manteniendo el equilibrio		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**SEMANA 3**  
**Actividad 21**  
Donde los dejaste



Nota: La imagen muestra cómo realizar la actividad.  
Fuente: Blogger.: <https://bit.ly/3N7r5N8>

**Objetivo:** Realizar movimientos como saltos y pasos largos o cortos.

**Materiales:** Huevos de plástico, aula, pañuelo

**Tipo Juego Tradicional:** La gallinita ciega

**Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con una canción bienvenida (Anexo 23). Luego se procederá a colocar a los niños en el piso formando pequeñas hileras. Se escogerá un participante al que se le vendará los ojos y se le dará tres vueltas mientras se esconden los huevos de plástico en diferentes lugares. Luego se retirará la venda y todos empiezan a dar pistas de donde están por ejemplo dos saltos a la derecha, tres pasos a la izquierda, un salto al frente o cinco pasos para atrás para que la persona que busca sepa si va bien se le dirá frío cuando está lejos y caliente cuando está cerca. Para finalizar realizar saltos consecutivos para reconocer lateralidad con pequeños obstáculos.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Realiza movimientos como saltos y pasos largos o cortos.		
Niños	I	E P	A
1.	8		
2.			
3.			

## Actividad 61

### Juntitos a correr



**Nota:** La imagen muestra como atar los pies entre los participantes.  
Fuente: Monografías. <https://n9.cl/8sary>

**Objetivo:** Realizar saltos coordinados con los pies atados

**Materiales:** Patio, hilo, tiza

**Tipo Juego Tradicional:** Carrera de los pies atados

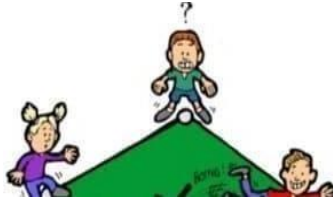
**Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con un cuento (Anexo 24). Luego colocar por parejas separadas a una distancia de cinco pasos, sujetar los pies de cada pareja con un hilo o soguilla para que no puedan soltarse, después trazar una línea de meta a la cual deben llegar corriendo sin caerse o soltarse. La pareja que llegue primero gana. Para finalizar saltar en un solo pie cruzando obstáculos sin tocarlos.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Realiza saltos coordinados con los pies atados		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 62

### Cuidado con mi lugar



*Nota:* La imagen muestra como colocar a los participantes para la ejecución del juego  
Fuente: Educapeques. <https://n9.cl/zjxiv>

**Objetivo:** Ejecutar saltos, carrera y trote de forma alternada y coordinada

**Materiales:** Patio, fábula, pelota, botellas

**Tipo Juego Tradicional:** Las cuatro esquinas

**Procedimiento:**

Se inicia la actividad con una fábula (Anexo 25). Colocar un niño por cada esquina del patio y uno en el centro, se procede a contar a la de tres deben rotar los niños de las esquinas sin dejar que el niño del centro tome un lugar en la esquina si esto sucede el niño al que le robaron su esquina perderá y pasa otro niño al centro. Para finalizar colocar una torre de botellas que deben derribar de una patada con la pelota.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Ejecuta saltos, carrera y trote de forma alternada y coordinada		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

### Actividad 63

A vender ollas



Nota: La imagen muestra como sujetar al jugador en esta actividad.  
Fuente: Familia y salud. <https://n9.cl/w9xgx>

**Objetivo:** Realizar movimientos coordinados de brazos y piernas

**Materiales:** Patio, fábula. Arcilla, agua, pintura

**Tipo Juego Tradicional:** Las ollas

**Procedimiento:**

Se iniciará la actividad contando una fábula (Anexo 26). Se escogen dos participantes fuertes y uno que no pese mucho para que lo avancen a alzar. Los demás se sentarán al frente. El niño debe ponerse en cuclillas y sujetar sus manos por debajo de las rodillas y los dos niños lo sujetaran de los brazos para simular que es una olla, entonces dirán vendemos una olla quien nos la quiere comprar un niño preguntará a cómo sale la olla por lo que le responderán cuánto nos quiere pagar, el niño dará un valor y los niños mecen al niño. Si el niño resiste la olla es vendida, pero si se suelta es colocada a un lado. Para finalizar con agua mojar un poco de arcilla y pedir que hagan una ollita pequeña y dejar secar para pintar.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso	A =Adquirido
Indicadores de evaluación	Realiza movimientos coordinados de brazos y piernas		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad 64**  
Suerte a correr



Nota: La imagen muestra como colocar el objeto y participantes para realizar el juego.  
Fuente: Así se juega. <https://asisejuega.com/juegos-infantiles/el-panuelo/>.

**Objetivo:** Coordinar movimientos al saltar y correr

**Materiales:** Patio

**Tipo Juego Tradicional:** El pañuelo

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con una canción infantil (Anexo 27) Se formarán dos equipos colocados uno al frente del otro a unos 30 pasos de distancia y en medio se colocará un niño sosteniendo un pañuelo en cada mano. Se contará hasta tres y un niño por grupo saldrá saltando a agarrar el pañuelo y al regresar deberán correr, el equipo que tenga más pañuelos gana. Para finalizar realizar dos técnicas de respiración (Anexo 28).

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Coordina movimientos al saltar y correr		
	I	E P	A
Niños			
1.			
2.			
3.			



## Actividad 65

### No te escuche



Nota: La imagen muestra cómo se debe transmitir el mensaje.  
Fuente: Estilo Rus (2013) <https://bit.ly/39D2bra>

**Objetivo:** Mantener su estabilidad corporal al inclinarse

**Materiales:** Patio. Ovillo de hilo

**Tipo Juego Tradicional:** El teléfono descompuesto

#### Procedimiento:

Se iniciará la actividad con un cuento infantil (Anexo 29), formar dos columnas, en cada una los niños deben estar separados a 5 pasos de distancia. Se dará un mismo mensaje a un niño de cada fila para que se vaya diciendo al de atrás, para pasar de uno a otro el mensaje deben inclinarse. Una fila empezará de adelante y la otra de atrás. El mensaje solo se lo dice una vez. Las prendas a pagar serán inclinarse en un pie y mantener el equilibrio por 10 segundos, caminar topando punta y talón del pie por una línea recta, etc. Para finalizar en la misma posición dar un ovillo de hilo y hacerles lanzar hacia atrás para ver qué equipo desenreda menos el hilo.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso A =Adquirido	
Indicadores de evaluación	Mantiene su estabilidad corporal al inclinarse		
	I	E P	A
Niños			
1.	9		
2.			
3.			

## Actividad 66

### Culebrita muévete sin parar



*Nota:* La imagen muestra la posición de los participantes para este juego.  
Fuente: Depositphotos (2009) <https://bit.ly/3INMB1T>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio de su cuerpo en estado dinámico

**Materiales:** Patio, pañuelos, adivinanza

**Tipo Juego Tradicional:** Pañuelo

#### Procedimiento:

Se iniciará la actividad con una adivinanza (Anexo 30). Luego se procederá a formar dos columnas una al frente de la otra, cada participante sujetará un pañuelo en sus manos. Los participantes contrarios deberán quitar los pañuelos, el grupo que logre obtener todos ganará. Deberán los grupos realizar movimientos como una culebrita evitando que les roben los pañuelos. Para finalizar colocar las mismas columnas una a lado de otra y pasar los pañuelos hacia a tras amarrándolos.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso	A =Adquirido
Indicadores de evaluación	Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado dinámico		
	I	E P	A
Niños			
1.			
2.			
3.			

## Actividad 67

No te puedes olvidar



*Nota:* La imagen muestra la posición de los participantes en este juego.  
Fuente: Educaplay (2022) <https://bit.ly/3b1vCU2>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al saltar con los pies juntos en estado estático

**Materiales:** Patio

**Tipo Juego Tradicional:** Ali cacatúa

**Procedimiento:**

Se inicia con una fábula (Anexo 31), se formará un círculo con todos los niños que saltaran con los pies juntos mientras dicen ali cacatúa diga usted el nombre de colores aquí los niños deben prestar atención para que el color no se repita, mientras se dice los colores se mantienen estáticos, el que repite o no dice el color pierde. Se realiza el mismo proceso con frutas, profesiones, etc hasta que quede un ganador. Para finalizar realizar un paisaje combinando técnicas grafo plásticas.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido		
Indicadores de evaluación	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos en estado estático		
	I	E P	A
Niños			
1.			
2.			
3.			

## Actividad 68

### Afuera raíz



Nota: La imagen muestra en que posición deben colocarse los niños para realizar el juego.

Fuente: Viajes de un Chapin (2022) <https://bit.ly/3y0xrt>

**Objetivo:** Mantener su cuerpo inclinado hacia adelante para evitar caerse

**Materiales:** Patio, árbol

**Tipo Juego Tradicional:** Las cebollas

#### Procedimiento:

Se iniciará con una canción infantil (Anexo 32), luego pedir a un niño que se sujete lo más fuerte del árbol o de una persona que se pare fijamente, otro niño se sujeta de la cintura del niño y el resto de niños harán lo mismo formando una hilera, todos deben imitar la postura del de adelante. Después un niño jalando y moviéndose tratara de separar a los niños que simulan ser las raíces del árbol si consigue apartar a todos gana sino ganan las raíces. Para finalizar realizar ejercicios de relajación (Anexo 33).

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso A =Adquirido	
Indicadores de evaluación	Mantiene su cuerpo inclinado hacia adelante para evitar caerse		
	I	E P	A
Niños			
1.			
2.			
3.			

## Actividad 69

### No te muevas



Nota: La imagen muestra como colocar los objetos a usar en el juego.  
Fuente: Pinterest. <https://ar.pinterest.com/amp/carrizogiselle/derriba-la-lata/>

**Objetivo:** Realizar lanzamientos manteniendo una postura recta

**Materiales:** Patio, latas, pelota, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** Tumba latas

#### Procedimiento:

Iniciar la actividad con una fábula (Anexo 34), luego colocar varias latas en forma de pirámide y pedir al niño que se sitúe al frente de las mismas a una distancia de unos 15 pasos para que con una pelota trate de derribar las latas, si lograr tumbar todas gana cuenta con dos intentos. Para finalizar realizar una retroalimentación con los niños que no pudieron realizar el juego permitiéndoles lanzar de nuevo.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido		
Indicadores de evaluación	Realiza lanzamientos manteniendo una postura recta		
	I	E P	A
Niños			
1.			
2.			
3.			

**Semana 4**  
**Actividad 31**  
Brinca brinca sin parar



Nota: La imagen muestra en qué posición se debe colocar al niño para realizar el juego.  
Fuente: Freepick (2010). <https://n9.cl/xub5v>

**Objetivo:** Realizar saltos consecutivos manteniendo la coordinación y equilibrio del cuerpo

**Materiales:** Tizas de colores o dibujos de sapitos en cartón, fábula

**Tipo Juego Tradicional:** Sapitos a brincar

**Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con una fábula (Anexo 35), luego se procederá a formar a los niños en una fila y se dibujara sobre el piso o se colocaran los sapitos dibujados en cartón en distintas direcciones para establecer un nivel medio de complejidad. Después se pedirá al primer niño que salte como sapito con los pies juntos guiándose en las direcciones de los sapitos colocados en el piso a una distancia considerable para que no los pisén, el que se cae pierde y el o los ganadores tendrá un premio. Al finalizar pedir a los niños que coloquen los sapitos en la dirección que ellos consideren más fácil y volver a realizar la actividad.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Realiza saltos consecutivos manteniendo la coordinación y equilibrio del cuerpo		
Niños	I 9	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad 71**  
Sálvese quien pueda



Nota: La imagen muestra como formar el círculo para realizar el juego.  
Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/349380883562996187/>

**Objetivo:** Saltar con los pies juntos manteniendo el equilibrio y coordinación por 1 minuto o más

**Materiales:** Patio, soguita o hilo

**Tipo Juego Tradicional:** El gato y ratón

**Procedimiento:**

Se iniciará con una canción infantil (Anexo 36). Luego formar un círculo con los niños, dos niños se colocan fuera de este a 10 pasos de distancia y 5 pasos entre ellos. El niño 1 será el gato y el otro el ratón. Gato: ratón ratón Ratón: qué quieres gato ladrón Gato: comerte quiero Ratón: cómeme si puedes Gato: ¿estás gordito? Ratón: hasta la punta de mi rabito. Aquí empiezan a saltar con los pies atados con una soguita o hilo el ratón debe entrar en el círculo para no ser comido pero si el gato lo alcanza pierde el juego. Al finalizar la actividad se coloca a dos niños y se les da el hilo para que lo jute cada uno de un extremo a una distancia de 50 cm del suelo, otro niño deberá saltar con los pies juntos el hilo sin toparlo.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado		EP = En Proceso
	99		A =Adquirido
Indicadores de evaluación	Salta con los pies juntos manteniendo el equilibrio y coordinación por 1 minuto o más		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 72 Sorpresa escondida



Nota: La imagen muestra cómo realizar el juego de las ollas encantadas.  
Fuente: El Universo (2022). <https://bit.ly/3w5utDe>

**Objetivo:** Saltar en un pie por 3 minutos manteniendo el equilibrio

**Materiales:** Patio, ollas, golosinas

**Tipo Juego Tradicional:** Ollas encantadas

**Procedimiento:**

Se iniciará con una adivinanza (Anexo 37). Se colgarán de una cuerda unas ollas de barro llenas de dulces y otras de papel picado, un niño con los ojos vendados se le hará dar 5 vueltas, después tratarán de romper las ollas saltando en un pie para eso hay tres intentos, si la rompe se llevará la olla. Para finalizar realizar ejercicios de estiramiento (Anexo 38).

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Salta en un pie por 3 minutos manteniendo el equilibrio		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			



**Actividad 73**  
No vayas a fallar



Nota: La imagen muestra cómo se debe formar a los niños para el cumplimiento del juego.  
Fuente: Generally. <https://n9.cl/8g00h>

**Objetivo:** Saltar con los pies juntos manteniendo el equilibrio

**Materiales:** Espuma flex, vasos, acertijo, patio

**Tipo Juego Tradicional:** Piedra, papel o tijera

**Procedimiento:**

Se iniciará con un acertijo (Anexo 39). Se procede a escoger una pareja mientras el resto permanecen sentados. Los participantes deben colocar sus manos detrás de la espalda saltando con los pies juntos sobre unos zancos pequeños dicen piedra papel o tijera un dos tres, el que pierde o se cae deberá realizar lo que el compañero le pida como prenda. Para finalizar realizar ejercicios de respiración (Anexo 40).

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Salta con los pies juntos manteniendo el equilibrio		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad 74**  
Obedece al rey



Nota: La imagen muestra que papel cumple el niño guía.  
Fuente: Realme. <https://n9.cl/ic2ui>

**Objetivo:** Saltar con los pies juntos a 20 metros de distancia o más

**Materiales:** Patio, objetos del entorno, fábula

**Tipo Juego Tradicional:** El rey manda

**Procedimiento:**

Se inicia narrando una fábula (Anexo 41). Luego un niño será el rey quien de las órdenes el resto de niños deberá cumplir, el que más rápido lo haga gana y se convierte en rey. Por ejemplo, el rey ordena que vayan saltando y me traigan una flor, el rey manda que coloque la mano derecha en su oreja izquierda y con la otra se saquen un zapato etc. Para finalizar pedir a los niños decir frases para ir formando un cuento con los objetos recolectados.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Salta con los pies juntos a 20 metros de distancia o más		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad 75**  
Huye sin parar



Nota: La imagen muestra como realizar el juego.  
Fuente: Viajes de un Chapin (2022). <https://bit.ly/3HBQ61T>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio en cada pie por 1 minuto

**Materiales:** Patio, aula, acertijo

**Tipo Juego Tradicional:** Policía y ladrones

**Procedimiento:**

Se inicia con un acertijo (Anexo 42), formar dos equipos el primero hará de policía y el resto serán los ladrones, se debe establecer el lugar que simulara la cárcel donde están los policías antes de iniciar el juego una vez dadas las indicaciones y el tiempo límite para capturarlos se empieza a saltar en un pie para atraparlos. Para finalizar realizar saltos consecutivos en diferentes direcciones con algunos obstáculos.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado		EP = En Proceso A =Adquirido
Indicadores de evaluación	Mantiene el equilibrio en cada pie por 1 minuto		
	I	E P	A
Niños			
1.			
2.			
3.			

## Actividad 76 Inmóvil



Nota: La imagen muestra cómo realizar el juego.  
Fuente: Ruta de Genios (2020). <https://bit.ly/3TKIOQF>

**Objetivo:** Realizar grandes pasos consecutivos manteniendo el equilibrio de su cuerpo

**Materiales:** Patio, dinámica, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** Congelados

**Procedimiento:**

Se iniciará con una fábula (Anexo 43), tres niños se encargarán de congelar al resto por lo que deberán permanecer en la posición que se los topó, para poder seguir jugando tendrá que llegar un compañero y descongelarlo. Para esto deben colocarse zancos pequeños en los pies pueden correr o solo caminar. Para finalizar proponer obstáculos o sugerencias para cambiar las reglas del juego.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso A =Adquirido</b>		
Indicadores de evaluación	Realiza grandes pasos consecutivos manteniendo el equilibrio de su cuerpo		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

## Actividad 77

### Salta sin parar



Nota: La imagen muestra cómo saltar la cuerda.  
Fuente: Company Qlrslsr (2022). <https://bit.ly/3tlyo7e>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al saltar con los pies juntos durante 5 minutos

**Materiales:** Patio, cuerda, canción de inicio

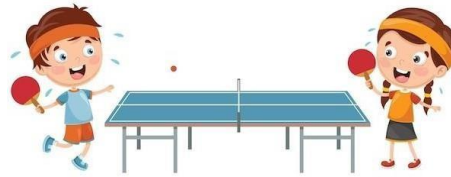
**Tipo Juego Tradicional:** La comba

#### Procedimiento:

Se iniciará con una canción de bienvenida (Anexo 44), se procede a tomar una soga un niño a cada punta y otro niño saltará sin pisarla mientras se canta el nombre de María cinco letras tienen la M, la A, la R, la I, la A, M-A-R-I-A, María. El niño que pise la cuerda o no avance a llegar hasta decir de nuevo el nombre pierde. Para finalizar preguntar a los niños. Para finalizar pedir a dos niños que sujeten de las puntas de la cuerda y colocarla a una altura considerable del suelo para que los niños salten, ir subiendo de a poco la cuerda.

Escala			
Valorativa			
Valoración	I = Iniciado	EP = En Proceso	A = Adquirido
Indicadores de evaluación Niños	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos durante 5 minutos		
	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad 39**  
No lo dejes caer



Nota: La imagen muestra cómo la posición de cada participante.  
Fuente: Freepick Company (2010). <https://bit.ly/3Qt9fY9>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio al saltar con los pies juntos

**Materiales:** Patio, cartón, tijeras, goma, paletas, canción de inicio, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** El globo

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con una canción de bienvenida (Anexo 45), formar parejas las mismas que sostendrá en sus manos una raqueta previamente elaborada de cartón y paletas. Colocar las parejas frente a frente con una mesa en medio de ellos para respetar sus espacios, se lanza un globo delante de ellos y deben mantenerlo en el aire y pueden saltar con los pies juntos para enviarlo hacia el lado contrario. El niño que haga caer el globo o toco la mesa perderá. Para finalizar retroalimentar con los niños que no pudieron cumplir con la actividad.

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

**Actividad 40**  
No muevas los pies



Nota: La imagen muestra cómo realizar el juego.  
Fuente: La Salud en tus Manos (2011). <https://bit.ly/39IOw1H>

**Objetivo:** Saltar sobre un pie manteniendo el equilibrio por 2 minutos

**Materiales:** Patio, pelota, sillas, cartones, conos, canción de bienvenida, canción infantil

**Tipo Juego Tradicional:** Pies quietos

**Procedimiento:**

Iniciar la actividad con una fabula (Anexo 46), colocar una serie de obstáculos en el patio y pedir a los niños que los crucen saltando en un pie mientras la persona guía lanza un balón a cualquier niño y grita uno, dos, tres, pies quietos, para no ser topados por el balón deben esquivarlo, el niño que es alcanzado por el balón queda eliminado. Para finalizar cantar una canción infantil (Anexo 47).

<b>Escala</b>			
<b>Valorativa</b>			
<b>Valoración</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	
		<b>A =Adquirido</b>	
Indicadores de evaluación	Salta sobre un pie manteniendo el equilibrio por 2 minutos		
Niños	I	E P	A
1.			
2.			
3.			

# ANEXOS



## **Anexo 1**

### **Actividad 1**

Buenos días, canto yo  
Buenos días, canto yo  
el sol dice hola, la luna dice adiós  
Buenos días, canto yo  
el gallo cantor, es mi despertador  
Hay que levantarse, el día ya empezó  
Buenos días, canto yo  
si cantas con ganas, será un día mejor  
Buenos días, canto yo  
Buenos días, cantar es lo mejor  
Buenos días, canto yo  
Buenos días, cantar es lo mejor  
cantar es lo mejor  
Buenos días... ¡buenos días!

Nota: Buenos días canto yo.

Fuente: Bayard Revistas S.A. (2021). <https://bit.ly/39Tgwzo>.

## **Anexo 2**

### **Actividad 2**

Con una mano nos saludamos  
Con una mano nos saludamos  
pero con una no se ve.  
Con las dos manos nos saludamos  
y hacemos ruido con los pies.  
Nos agachamos y saludamos  
pero acá abajo no se ve.  
Nos estiramos y saludamos,  
Ahora si nos vemos bien.

Nota: Buenos días canto yo.

Fuente: Bayard Revistas S.A. (2021). <https://bit.ly/39Tgwzo>.

### Anexo 3

#### Actividad 3

Al monstruo de la laguna  
Le gusta bailar la cumbia  
Se empieza a mover seguro  
De a poquito y sin apuro (¡eso!)  
El monstruo de la laguna  
Empieza a mover la panza  
Para un lado y para el otro  
Parece una calabaza  
Mueve la panza  
Pero no le alcanza  
El monstruo de la laguna  
Empieza a mover las manos  
Para un lado y para el otro  
Como si fueran gusanos  
Mueve las manos  
Mueve la panza  
Pero no le alcanza  
El monstruo de la laguna  
Empieza a mover los hombros  
Para un lado y para el otro  
Poniendo cara de asombro (ah)  
Mueve los hombros  
Mueve las manos  
Mueve la panza  
Pero no le alcanza  
El monstruo de la laguna  
Empieza con la cadera  
Para un lado y para el otro  
Pesado se bambolea  
Mueve la cadera  
Mueve los hombros  
Mueve las manos  
Mueve la panza  
Pero no le alcanza  
El monstruo de la laguna  
Empieza a mover los pies  
Para un lado y para el otro  
Del derecho y del revés  
Mueve los pies  
Mueve la cadera  
Mueve los hombros  
Mueve las manos  
Mueve la panza  
Pero no le alcanza

Nota: El monstruo de la laguna.

Fuente: Canticuenticos <https://canticuenticos.bandcamp.com/track/cumbia-del-monstruo>

#### **Anexo 4**

##### **Actividad 4**

Buenos días, digo buenos días  
Buenos días, digo buenos días  
Buenos días, digo buenos días  
Buenos días  
Qué gusto nos da, poder saludar  
y celebrar el día de hoy  
Hoy es especial  
Porque tu estas  
Es especial  
Porque yo estoy  
Buenos días, digo buenos días  
Buenos días, digo buenos días  
Buenos días, digo buenos días  
Buenos días, digo buenos días

Nota: Buenos días canto yo.

Fuente: Bayard Revistas S.A. (2021) <https://bit.ly/39Tgwzo>.

#### **Anexo 5**

##### **Actividad 5**

Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
yo muy bien, ¿y tú qué tal?  
Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
Vamos a aplaudir  
Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
yo muy bien, ¿y tú qué tal?  
Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
Vamos a zapatear  
Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
yo muy bien, ¿y tú qué tal?  
Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
Vamos a saltar  
Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
yo muy bien, ¿y tú qué tal?  
Hola, hola hola, ¿cómo estás?  
Vamos esta clase a comenzar

Nota: Buenos días canto yo.

Fuente: Bayard Revistas S.A. (2021). <https://bit.ly/39Tgwzo>.

## Anexo 6

### Actividad 6

Video: La autoestima

<https://www.youtube.com/watch?v=AxqqSa6eE8o>

Nota: La autoestima.

Fuente: Barragan (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=AxqqSa6eE8o>

## Anexo 7

### Actividad 7

Video: La importancia de la verdad

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

Nota: La autoestima.

Fuente: Smile and Learn (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=eaqPrqHLIIY>

## Anexo 8

### Actividad 8

Tío Tigre Tío Conejo

Una calurosa mañana, se encontraba Tío Conejo recolectando zanahorias para el almuerzo. De repente, escuchó un rugido aterrador: ¡era Tío Tigre!

—¡Ajá, Tío Conejo! —dijo el felino—. No tienes escapatoria, pronto te convertirás en un delicioso bocadillo.

En ese instante, Tío Conejo notó unas piedras muy grandes en lo alto de la colina e ideó un plan.

—Puede que yo sea un delicioso bocadillo, pero estoy muy flaquito —dijo Tío Conejo—. Mira hacia la cima de la colina, ahí tengo mis vacas y te puedo traer una. ¿Por qué conformarte con un pequeño bocadillo, cuando puedes darte un gran banquete?

Como Tío Tigre se encontraba de cara al sol, no podía ver con claridad y aceptó la propuesta. Entonces le permitió a Tío Conejo ir colina arriba mientras él esperaba abajo.

Al llegar a la cima de la colina, Tío Conejo gritó:

—Abre bien los brazos Tío Tigre, estoy arreando la vaca más gordita.

Entonces, Tío Conejo se acercó a la piedra más grande y la empujó con todas sus fuerzas. La piedra rodó rápidamente.

Tío Tigre estaba tan emocionado que no vio la enorme piedra que lo aplastó, dejándolo adolorido por meses.

Tío Conejo huyó saltando de alegría.

Moraleja: Más vale ser astuto que fuerte.

Nota: Tío tigre tío conejo. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 9

### Actividad 9

#### La Ratita Presumida

Érase una vez una ratita que era muy presumida. Un día estaba barriendo su casita, cuando de repente encontró en el suelo algo que brillaba: era una moneda de oro. La ratita la recogió del suelo y dichosa se puso a pensar qué se compraría con la moneda.

“Ya sé, me compraré caramelos. ¡Oh no!, se me caerán los dientes. Pues me compraré pasteles. ¡Oh no! me dolerá la barriguita. Ya sé, me compraré un lacito de color rojo para mi rabito.”

La ratita guardó la moneda en su bolsillo y se fue al mercado. Una vez en el mercado le pidió al tendero un trozo de su mejor cinta roja. La compró y volvió a su casita.

Al día siguiente, la ratita se puso el lacito en la colita y salió al balcón de su casa para que todos pudieran admirarla. En eso que aparece un gallo y le dice:

— Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?

Y la ratita le dijo:

—No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?

—Yo cacareo así: quiquiriquí —respondió el gallo.

—¡Ay, no!, contigo no me casaré, me asusto, me asusto —replicó la ratita con un tono muy indiferente.

Se fue el gallo y apareció el perro:

— Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?

Y la ratita le dijo:

—No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?

—Yo ladro así: guau, guau — respondió el perro.

—¡Ay, no!, contigo no me casaré, me asusto, me asusto —replicó la ratita sin ni siquiera mirarlo.

Se fue el perro y apareció el cerdo.

— Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?

Y la ratita le dijo:

—No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?

—Yo gruño así: oinc, oinc— respondió el cerdo.

—¡Ay, no!, contigo no me casaré, me asusto, me asusto —replicó la ratita con mucho desagrado.

El cerdo desaparece por donde vino, llega un gato blanco y le dice a la ratita:

— Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?

Y la ratita le dijo:

—No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?

—Yo maúllo así: miau, miau— respondió el gato con un maullido muy dulce.

—¡Ay, sí!, contigo me casaré, tienes un maullido muy dulce.

La ratita muy emocionada, se acercó al gato para darle un abrazo y él sin perder la oportunidad de hacerse a buen bocado, se abalanzó sobre

ella y casi la atrapa de un solo zarpazo.  
La ratita pegó un brinco y corrió lo más rápido que pudo. De no ser porque la ratita no solo era presumida sino también muy suertuda, esta hubiera sido una muy triste historia.  
Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Nota: La ratita presumida. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 10

### Actividad 9

Doblar el cuerpo  
hacia adelante  
Extensión de las  
piernas  
Tocar el suelo  
Estirar el cuello

Nota: Ejercicios de estiramiento.

Fuente: Tua Saude (2007). <https://www.tuasaude.com/es/ejercicios-de-estiramiento/>

## Anexo 11

### Actividad 10

Trabalenguas

Cuando cuentas cuentos, cuenta cuántos  
cuentos cuentas, porque si no cuentas  
cuántos cuentos cuentas, nunca sabrás  
cuántos cuentos cuentas tú.

Nota: Trabalenguas. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 12

### Actividad 11

Cucú, cantaba la rana  
Cucú, cucú, cantaba la rana,  
Cucú, cucú, debajo del agua.  
Cucú, cucú, pasó un marinero  
Cucú, cucú, llevando romero.  
Cucú, cucú, pasó una criada  
Cucú, cucú, llevando ensalada.  
Cucú, cucú, pasó un caballero,  
Cucú, cucú, con capa y sombrero.  
Cucú, cucú, pasó una señora,  
Cucú, cucú, llevando unas moras.  
Cucú, cucú, le pedí un poquito,  
Cucú, cucú, no me quiso dar,  
Cucú, cucú, me puse a llorar

Nota: Cucú cantaba la rana. Fuente: Etapa Infantil. (2014). <https://bit.ly/38qf2fT>

### **Anexo 13**

#### **Actividad 12**

La vaca lechera  
Tengo una vaca lechera  
No es una vaca cualquiera  
Me da leche merengada  
¡Ay que vaca tan salada!  
Tolón tolón, tolón tolón.  
Un cencerro le compraron  
y a mi vaca le ha gustado  
se pasea por el prado  
mata mosca con su rabo  
Tolón tolón, tolón tolón.  
Que felices viviremos  
Cuando vengas a mi lado  
Con sus quesos, con tus besos,  
Los tres juntos, ¡que ilusión!  
Tengo una vaca lechera  
No es una vaca cualquiera  
Me da leche merengada  
¡Ay que vaca tan salada!  
Tolón tolón, tolón tolón.

Nota: La vaca lechera..

Fuente: Etapa Infantil. (2014). <https://bit.ly/38qf2fT>

### **Anexo 14**

#### **Actividad 13**

La cucaracha  
La cucaracha, la cucaracha  
ya no puede caminar  
porque no tiene, porque le faltan  
las dos patitas de atrás.  
Una vez la cucaracha  
se metió en un hormiguero  
y las picaras hormigas  
las patitas le comieron.  
Pobrecita cucaracha  
anda renga y afligida  
caminando a paso lento  
escondiéndose de día.  
La cucaracha, la cucaracha  
ya no puede caminar  
porque no tiene, porque le faltan  
las dos patitas de atrás.

Nota: La cucaracha.

Fuente: Etapa Infantil. (2014). <https://bit.ly/38qf2fT>

## Anexo 88

### Actividad 14

La gallinita roja

Érase una vez una gallinita roja que encontró un grano de trigo.

—¿Quién plantará este grano? —preguntó.

—Yo no —dijo el perro.

—Yo no —dijo el gato.

—Yo no —dijo el cerdo.

—Entonces lo haré yo —dijo la gallinita roja—. ¡Clo, clo!

Y plantó el grano de trigo y este creció muy alto.

—¿Quién cortará este trigo? —preguntó la gallinita roja.

—Yo no —dijo el perro.

—Yo no —dijo el gato.

—Yo no —dijo el cerdo.

—Entonces lo haré yo —dijo la gallinita roja—. ¡Clo, clo!

Y cortó el trigo.

—¿Quién llevará el trigo al molino para hacer la harina?

—preguntó la gallinita roja.

—Yo no —dijo el perro.

—Yo no —dijo el gato.

—Yo no —dijo el cerdo.

—Entonces lo haré yo —dijo la gallinita roja—. ¡Clo, clo!

Llevó el trigo al molino y más tarde regresó con la harina.

—¿Quién amasará esta harina? —preguntó la gallinita roja.

—Yo no —dijo el perro.

—Yo no —dijo el gato.

—Yo no —dijo el cerdo.

—Entonces lo haré yo —dijo la gallinita roja—. ¡Clo, clo!

La gallinita amasó la harina y luego horneó el pan.

—¿Quién se comerá este pan? —preguntó la gallinita roja.

—Yo —dijo el perro.

—Yo —dijo el gato.

—Yo —dijo el cerdo.

—No, me lo comeré yo —dijo la gallinita roja—. ¡Clo, clo!

Y se comió todo el pan.

Moraleja: No esperes recompensa sin colaborar con el trabajo.

Nota: La gallinita roja. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>



## Anexo 89

### Actividad 15

La cigarra y la hormiga

Durante todo un verano, una cigarra se dedicó a cantar y a jugar sin preocuparse por nada. Un día, vio pasar a una hormiga con un enorme grano de trigo para almacenarlo en su hormiguero.

La cigarra, no contenta con cantar y jugar, decidió burlarse de la hormiga y le dijo:

—¡Qué aburrida eres!, deja de trabajar y dedícate a disfrutar.

La hormiga, que siempre veía a la cigarra descansando, respondió:

—Estoy guardando provisiones para cuando llegue el invierno, te aconsejo que hagas lo mismo.

—Pues yo no voy a preocuparme por nada —dijo la cigarra—, por ahora tengo todo lo que necesito.

Y continuó cantando y jugando.

El invierno no tardó en llegar y la cigarra no encontraba comida por ningún lado. Desesperada, fue a tocar la puerta de la hormiga y le pidió algo de comer:

—¿Qué hiciste tú en el verano mientras yo trabajaba? —preguntó la hormiga.

—Andaba cantando y jugando —contestó la cigarra.

—Pues si cantabas y jugabas en verano —repuso la hormiga—, sigue cantando y jugando en el invierno.

Dicho esto, cerró la puerta.

La cigarra aprendió a no burlarse de los demás y a trabajar con disciplina.

**Moraleja:** Para disfrutar, primero tienes que trabajar.

Nota: La cigarra y la hormiga. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 17

### Actividad 16

Adivinanzas

Amarillo por fuera, blanco por dentro, tienes que pelarlo para comerlo. La banana.

Una señorita muy señoreada, lleva sombrero verde y blusa colorada. La fresa

Nota: Adivinanzas. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 18

### Actividad 17

El león y el ratón

En un día muy soleado, dormía plácidamente un león cuando un pequeño ratón pasó por su lado y lo despertó. Iracundo, el león tomó al ratón con sus enormes garras y cuando estaba a punto de aplastarlo, escuchó al ratoncito decirle:

—Déjame ir, puede que algún día llegues a necesitarme.

Fue tanta la risa que estas palabras le causaron, que el león decidió soltarlo.

Al cabo de unas pocas horas, el león quedó atrapado en las redes de unos cazadores. El ratón, fiel a su promesa, acudió en su ayuda. Sin tiempo que perder, comenzó a morder la red hasta dejar al león en libertad. El león agradeció al ratón por haberlo salvado y desde ese día comprendió que todos los seres son importantes. Moraleja: No menosprecies a los demás, todos tenemos las cualidades que nos hacen muy especiales.

Nota: El león y el ratón. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 19

### Actividad 18

Dinámica

El lazo: Dos alumnos o alumnas se cogen por una mano y con la otra irán recogiendo a otro/a participante mientras giran por el espacio. Se van recogiendo al resto hasta que no quede nadie, y todos y todas queden unidos por una de sus manos.

Nota: Dinámica. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 20

### Actividad 19

El león y el mosquito

Un león descansaba bajo la sombra de un frondoso árbol cuando un mosquito pasó zumbando a su alrededor. Enfurecido, el león le dijo al mosquito:

—¿Cómo te atreves a acercarte tanto? Vete, o te destruiré con mis garras.

Sin embargo, el mosquito era muy jactancioso y conocía bien sus propias habilidades y las ventajas de su diminuto tamaño.

—¡No te tengo miedo! —exclamó el mosquito—. Puedes ser mucho más fuerte que yo, pero tus afilados dientes y garras no me harán el menor daño. Para comprobarlo, te desafío a un combate.

En ese momento, el mosquito atacó al león picándolo en la nariz, las orejas y la cola. El león, aún más enfurecido a causa del dolor, intentó atrapar al mosquito, pero terminó lastimándose gravemente con sus garras.

Lleno de orgullo, el mosquito comenzó a volar sin mirar hacia a donde iba. Fue de esta manera que tropezó con una telaraña y quedó atrapado entre los hilos de seda. Entonces, se dijo entre lamentos:

– Qué triste es mi final; vencer al rey de todas las bestias y acabar devorado por una insignificante araña.

Moraleja: Ninguna victoria dura para siempre.

Nota: El león y el mosquito. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 21

### Actividad 19

Ejercicios

Pirámide con la mano en el suelo

Girar la espalda

Juntar las manos por detrás de la espalda

Sentarse sobre los talones

*Nota:* Ejercicios de estiramiento.

Tua Saude (2007). <https://www.tuasaude.com/es/ejercicios-de-estiramiento/>

## Anexo 22

### Actividad 20

Adivinanzas

Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado ni cigarra. ¿Quién soy? La rana

Soy un trocito de luz en la noche.

De día me escondo en la hierba.

Parezco una esmeralda que el viento se lleva.

¿Quién soy? Luciernaga.

*Nota:* Adivinanzas. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 23

### Actividad 21

Sol solecito

Sol solecito

Caliéntame un poquito

Por hoy por la mañana

Por toda la semana

Luna, lunera

Cascabelera

Cinco pollitos

y una ternera

Caracol, caracol,

a la una sale el sol.

Sale Pinocho tocando el tambor

con una cuchara y un tenedor

Sol Solecito calientame un poquito

por hoy por mañana

por toda la semana

Luna, lunera

Cascabelera

Cinco pollitos

y una ternera caracol, caracol,

a la una sale el sol.

Sale Pinocho tocando el tambor

con una cuchara y un tenedor

*Nota:* Sol solecito. Fuente: Etapa Infantil. (2014). <https://bit.ly/38qf2fT>

## Anexo 92

### Actividad 22

El enano saltarín

Había una vez un viejo carpintero que quería impresionar al rey. Al no poseer una fortuna, le dijo al rey que su hija hilaba tan bien que podía convertir paja en oro. Después de escuchar esto, el rey convocó a la joven al palacio y la encerró en una habitación llena de paja.

—Aquí tienes una rueca y un carrete. Convierte esta paja en oro o te quedarás en esta habitación para siempre —dijo.

La hija del carpintero no sabía qué hacer. Convertir paja en oro no era una de sus habilidades.

Mientras lloraba, apareció un enano estrafalario y le preguntó qué sucedía.

—Si no convierto esta paja en oro, estaré encerrada aquí para siempre —respondió la joven entre lágrimas.

El enano le ofreció convertir la paja en oro a cambio de su collar. La joven le entregó el collar y la criatura convirtió la paja en hilos de oro.

Al día siguiente, el rey se alegró al encontrar la habitación llena de oro. Entonces, llevó a la hija del carpintero a una habitación más grande y llena de más paja.

—Convierte toda esta paja en oro o te encerraré aquí para siempre —ordenó el rey.

Justo cuando la joven estaba perdiendo la esperanza, el enano saltarín apareció de nuevo.

—¿Qué me das si convierto la paja en oro? —preguntó al hacerse visible.

—Sólo tengo este anillo —dijo la joven tendiéndole el anillo.

—Empecemos pues —respondió el enano.

Pero la codicia del rey no tenía fin, y cuando comprobó que se habían cumplido sus órdenes, llevó a la joven a una habitación aún más grande. Sin embargo, le prometió a la hija del carpintero que se casaría con ella si lograba convertir la paja en oro una última vez.

El enano apareció de nuevo para ofrecer su ayuda. Sin más joyas que llevarse, le dijo a la joven que debía entregarle su primer hijo. Ella aceptó a regañadientes, y una vez más el extraño enano convirtió la paja en oro. El rey pronto se casó con la hija del carpintero, y tuvieron un hermoso bebé.

La ahora reina había olvidado el incidente con la paja, el oro y el enano. Grande fue su sorpresa cuando una noche apareció el enano saltarín reclamando su recompensa.

—Llévate lo que quieras, pero por favor, ¡no a mi hijo! —exclamó desesperada.

La criatura lo pensó.

—Si puedes adivinar mi nombre, desapareceré para siempre. ¡Te daré una semana! —dijo el enano.

Pero la joven ideó un plan y envió a varios mensajeros a buscar nombres diferentes por todos los confines del mundo. De vuelta, uno de ellos contó la anécdota de un enano al que había visto saltar frente a la puerta de una pequeña cabaña cantando:

En la tarde amaso el pan, en la noche lo hornearé.

Mañana, con el hijo de la reina me quedaré.

El pequeño igual que yo se llamará,

su nombre será:

¡RUMPELSTILTSKIN!

Cuando regresó el enano, y preguntó su propio nombre a la reina, esta le contestó:

—¡Te llamas Rumpelstiltskin!

Y el enano saltarín desapareció para siempre.

Nota: El enano saltarín. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

### **Anexo 93**

#### **Actividad 23**

El burro con piel de león

Érase una vez un burro que encontró una piel de león en medio del campo:

“Con esta piel podré disfrazarme de león y asustar a los demás animales”, pensó entre risas.

El burro se puso la piel del león y recorrió el campo disfrazado. Al verlo, las personas y los animales corrían aterrorizados. ¡Pensaban que el burro era en realidad un león!

Un día, el burro estaba tan orgulloso de su hazaña que dejó escapar un fuerte rebuzno.

Cerca, había un astuto zorro que no podía ser engañado.

—Quítate ese disfraz, burro descocado —dijo el zorro—. Pareces un león, pero por la forma en que rebuznas, solo puedes ser un burro.

Moraleja: Sé tú mismo, no pretendas ser lo que no eres.

Nota: El burro con piel de león. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

### **Anexo 26**

#### **Actividad 24**

El mosquito y el toro

Un mosquito voló por el prado y se posó en la punta del cuerno de un enorme toro. Después de descansar por un buen rato, se preparó para volar. Pero antes de irse se acercó al oído del toro para disculparse:

Lamento haber usado tu cuerno como lugar de descanso. Debes estar muy contento de que me vaya ahora —dijo el mosquito.

El toro levantó la vista y respondió con indiferencia:

—Pequeño mosquito, gracias por compartirme tan grandiosa disculpa.

Pero piensas demasiado bien de ti mismo. ¡Ni siquiera me di cuenta de que estabas allí!

Moraleja: Para muchos, la vanidad es reflejo de la ignorancia.

Nota: El mosquito y el toro. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilQtm>

## Anexo 27

### Actividad 25

Estaba el Señor Don Gato  
Estaba el Señor Don Gato  
sentadito en su tejado,  
marramiau, miau, miau,  
sentadito en su tejado.  
Ha recibido una carta  
que si quiere ser casado,  
marramiau, miau, miau, miau,  
que si quiere ser casado.  
Con una gatita blanca  
sobrina de un gato pardo,  
marramiau, miau, miau, miau,  
sobrina de un gato pardo.  
Al recibir la noticia  
se ha caído del tejado,  
marramiau, miau, miau, miau,  
se ha caído del tejado.  
Se ha roto siete costillas  
el espinazo y el rabo,  
marramiau, miau, miau, miau,  
el espinazo y el rabo.  
Ya lo llevan a enterrar  
por la calle del pescado,  
marramiau, miau, miau, miau,  
por la calle del pescado.  
Al olor de las sardinas  
el gato ha resucitado,  
marramiau, miau, miau, miau,  
el gato ha resucitado.

*Nota:* Sol solecito.

Fuente: Etapa Infantil. (2014). <https://bit.ly/38qf2fT>

## Anexo 28

### Actividad 25

**Respiración abdominal**  
Siéntese o acuéstese en una posición cómoda.  
Coloque una mano sobre el abdomen justo debajo de las costillas y la otra mano sobre el pecho.  
Respire hondo por la nariz y deje que el abdomen le empuje la mano.  
El pecho no debería moverse.  
Exhale a través de los labios fruncidos como si estuviese silbando.  
Sienta cómo se hunde la mano sobre su abdomen y utilícela para expulsar todo el aire hacia afuera.  
Realice este ejercicio de respiración entre 3 y 10 veces.  
Tómese su tiempo con cada respiración.

*Nota:* Ejercicios de respiración.

Fuente: Cigna (2022). <https://bit.ly/3OSbge4>

## Anexo 29

### Actividad 26

#### **Rayo de Fuego**

Cuenta la leyenda, que hace muchos, muchos siglos, en un lejano país del norte, el rey Erico el Viejo, enfermo y cansado de gobernar, anunció a todos sus súbditos que elegiría a un sucesor basándose únicamente en la fortaleza que este demostrara.

Pronto, se presentaron ante el rey los hombres más valientes de la región y narraron sus heroicas hazañas.

El primero en participar fue Trim, un hombre fornido y de barba roja que dijo:

—Una noche se desató una tormenta mientras navegaba y gracias a mi increíble fuerza, tomé mi embarcación con una mano y nadé con la otra hasta alcanzar la orilla.

Después de Trim, era el turno de Trom, un hombre moreno de barba negra, tan alto y musculoso que parecía un gigante:

—Mi señor rey —dijo Trom—, mi encuentro con el mar fue más heroico que el de Trim. Una noche de tormenta, el viento estaba tan iracundo que debí tomar mi embarcación con ambas manos y nadar solo con mis piernas.

El último en hablar fue Trum, un hombre fortachón de barba rubia que por violento y presuntuoso no era del agrado del público.

Erico el Viejo, Trim, Trom y todo el reino lo escucharon con toda atención.

—Su majestad, si lo que busca es el mayor acto de fortaleza, soy entonces su único aspirante al trono. Las historias de Trim y Trom palidecen ante la mía —dijo Trim, convencido de ser el mejor de todos tres y añadió—: a mí también me sorprendió la tormenta mientras comandaba una flota de 52 barcos. Entonces, llamé a mi caballo, Rayo de Fuego, que puede desplazarse sobre la tierra y el mar, até la costa a su cola con una soga de hierro y remolqué al reino entero hasta los barcos. Como no me era posible llevar los barcos a tierra, llevé la tierra hasta los barcos.

—¡Increíble, fantástico! —dijo Erico el Viejo, muy sorprendido.

Sin embargo, el rey sabía que elegir a Trum como su sucesor causaría un enorme descontento entre su pueblo y exclamó:

—Tu hazaña es en realidad heroica, pero Rayo de Fuego, tu caballo, demostró ser más fuerte que tú. Él salvó a toda una flota y merece ser el rey.

El pueblo celebró la decisión del sabio rey, pues preferían ser gobernados por un caballo que por un tirano.

Nota: El mosquito y el toro. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3LilOtm>

## Anexo 30

#### **Actividad 27**

Adivinanzas

Tengo alas y pico. Hablo y hablo, pero no sé lo que digo.

¿Quién soy? El loro

Grande, muy grande, mayor que la Tierra. Arde y no se quema, quema y no es candela. El sol

Nota: Adivinanzas. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3NgKxHL>

### Anexo 31

#### Actividad 28

El gallo y la joya

En la granja, un gallo muy hambriento escarbaba la tierra buscando algo de comer para él y las gallinas con las que compartía su gallinero, cuando descubrió un diamante que la esposa del granjero había perdido.

—¡Qué desilusión! —dijo el gallo—. Sin duda eres una prenda muy costosa y quien te perdió daría mucho por encontrarte. Pero yo prefiero un solo grano de maíz o de trigo antes que todas las joyas del mundo.

**Moraleja:** Aquello que no es útil no tiene valor.

*Nota:* El gallo y la joya. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3wjwYSv>

### Anexo 32

#### Actividad 29

El sapo no se lava el pie

El sapo no se lava el pie, no se lava porque no quiere.

Él vive en la laguna, no se lava el pie porque no quiere.

El sapo no se lava el pie, no se lava porque no quiere.

Él vive en la laguna, no se lava el pie porque no quiere.

¡Qué apestoso!

Esta canción es muy fácil, ahora vamos a cantarla, pero con una sola vocal.

Comenzaremos con la letra Aa:

Al sapa na sa lava al paa, na sa lava parca na caara.

Al vava an la lagana, na sa lava al pa parca na caara.

¡Ca apastasa!

Ahora con la letra Ee y después con las demás.

*Nota:* El sapo no se lava el pie. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3MoM5zq>

### Anexo 33

#### Actividad 29

Ejercicios de relajación

Inclinación lateral

Estiramiento lumbar

Movimiento de hombros

*Nota:* Ejercicios de estiramiento.

Fuente: Yo elijo cuidarme (2020). <https://bit.ly/3zpiRvc>



## Anexo 34

### Actividad 30

Ratón de ciudad y ratón de campo

En un día soleado, Ratón de Campo recibió la visita inesperada de su primo, Ratón de Ciudad.

Feliz de contar con la compañía de alguien, Ratón de Campo sirvió la cena, la cual consistía en tres nueces y unos pequeños restos de queso. Al llegar la noche, preparó una cama con hojas secas en el sitio más calentito y seguro de su humilde agujero.

Ratón de Ciudad sorprendido por la pobreza en la que vivía Ratón de Campo dijo:

—Primo, no entiendo cómo puedes comer unas cuantas nueces y dormir en una cama de hojas secas. Ven conmigo a la ciudad y te mostraré cómo debes vivir.

Ratón de Campo estaba tan feliz que no pudo dormir esa noche.

A la mañana siguiente, los dos ratones viajaron a la ciudad escondidos en el baúl de un coche. Ya era de noche cuando llegaron a la lujosa casa donde vivía Ratón de Ciudad.

—Mira dónde duermo —dijo Ratón de Ciudad señalando una cómoda cama hecha de algodón—. Pero antes de dormir, busquemos algo de comer.

Ratón de Ciudad llevó a Ratón de Campo hacia la cocina. Al poco tiempo se encontraban comiendo restos de pasta, pastel y helado de chocolate. De repente, escucharon un alarmante maullido.

—¡Es el gato de la casa! —dijo Ratón de Ciudad.

En un abrir y cerrar de ojos, el gato se abalanzó sobre ellos.

Los dos ratones lograron escapar atravesando la enorme mesa hasta llegar a un hueco en la pared.

Ratón de Campo estaba tan asustado que sentía sus patitas temblar:

—Apenas se vaya el gato, me devuelvo para mi casa —dijo sin vacilar.

—¿Por qué quieres irte tan pronto? —preguntó Ratón de Ciudad.

—Porque es mejor comer nueces en un lugar seguro, que pastel con helado de chocolate y estar siempre en peligro —respondió Ratón de Campo, todavía muy tembloroso.

Moraleja: Si tener muchas cosas no te permite una vida tranquila, es mejor tener menos y ser feliz.

Nota: Ratón de ciudad y ratón de campo. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/39YiY7P>

## Anexo 35

### Actividad 31

La mosca y la polilla

Una noche cualquiera, una mosca se posó sobre un frasco rebosante de miel y comenzó a comerla alrededor del borde. Poco a poco, se alejó del borde y entró desprevenida en el frasco, hasta quedar atrapada en el fondo. Sus patas y alas se habían pegado con la miel y no podía moverse.

Justo en ese momento, una polilla pasó volando y, al ver la mosca forcejear para liberarse, dijo:

—¡Oh, mosca insensata! ¿Era tanto tu apetito que terminaste así? Si no fueras tan glotona estarías en mejores condiciones.

La pobre mosca no tenía cómo defenderse de las certeras palabras de la polilla y siguió luchando. Al cabo de unas horas, vio a la Polilla volando alrededor de una fogata, atraída por las llamas; la polilla volaba cada vez más cerca de estas, hasta que se quemó las alas y no pudo volver a volar.

—¿Qué? —dijo la mosca—. ¿Eres insensata también? Me criticaste por comer miel; sin embargo, toda tu sabiduría no te impidió jugar con fuego.

Moraleja: Piensa en tus propios errores antes de criticar a los demás.

Nota: La mosca y la polilla. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3lgLLak>

### **Anexo 36**

#### **Actividad 32**

Pin pon

Pin Pon es un muñeco  
muy guapo y de cartón,  
se lava su carita  
con agua y con jabón.  
Pin Pon siempre se peina  
con peine de marfil,  
y aunque se hace tirones  
no llora ni hace así.  
Pin Pon dame la mano  
con un fuerte apretón,  
que quiero ser tu amigo  
Pin Pon, Pin Pon, Pin  
Pon.

*Nota:* Pin pon.

Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3FRKorN>

### **Anexo 37**

#### **Actividad 33**

Por un camino de hierro  
voy corriendo muy veloz,  
doy un fuerte silbido  
cuando llego a la estación.  
¿Quién soy? El tren

*Nota:* Adivinanza

Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3zPI66P>

### **Anexo 38**

#### **Actividad 33**

Ejercicios de estiramiento  
Plancha abdominal  
Extensión de muñecas  
Flexión cubital  
Flexión y estiramiento de piernas

*Nota:* Ejercicios de estiramiento.

Fuente: Yo elijo cuidarme (2020). <https://bit.ly/3ORhTxm>

## Anexo 39

### Actividad 34

Encima de la cabeza gira mi gran  
abanico y en la punta de la cola gira  
otro pequeñito. El helicóptero

*Nota:* Adivinanza

Fuente: ABC (2020). <https://arbolabc.com/adivinanzas-de-transporte>

## Anexo 40

### Actividad 34

Ejercicios de respiración

Respiración matinal

En posición de pie, inclínese hacia adelante desde la cintura con las rodillas levemente flexionadas y permita que los brazos cuelguen cerca del suelo.

Mientras inhala lenta y profundamente, regrese a la posición de pie enderezándose lentamente y levantando, por último, la cabeza.

Contenga la respiración solo por unos pocos segundos en esta posición de pie.

Exhale lentamente a medida que regresa a la posición original, flexionándose hacia adelante desde la cintura.

*Nota:* Ejercicios de respiración.

Fuente: Cigna (2022). <https://bit.ly/3BxvHtW>

## Anexo 41

### Actividad 35

La zorra y las uvas

En un día muy caluroso, una zorra sedienta se topó con un racimo de uvas grandes y jugosas que colgaban en lo alto de una parra. La zorra se paró de puntillas y estiró sus brazos intentando alcanzar las uvas, pero estas se encontraban muy lejos de su alcance.

Sin querer darse por vencida, la zorra tomó impulso y saltó con todas sus fuerzas una y otra vez, pero las uvas seguían muy lejos de su alcance.

Esta vez, la zorra se sentó a mirar las uvas con desagrado.

—Qué ilusa he sido —pensó—. Me he esforzado en alcanzar unas uvas verdes que no saben bien.

Y se marchó muy, pero muy enojada.

Moraleja: Cuando algo es muy difícil de conseguir, lo mejor es ser honestos con nuestros sentimientos.

*Nota:* La zorra y las uvas. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3FOTZ2P>

## Anexo 42

### Actividad 36

Con una manguera, casco y escalera,  
apago el fuego de la hoguera.

¿Quién soy? El bombero

Nota: Adivanza.

Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/37QkxN>

## Anexo 43

### Actividad 37

La liebre y la tortuga

Había una vez una liebre muy vanidosa que se pasaba todo el día presumiendo de lo rápido que podía correr.

Cansada de siempre escuchar sus alardes, la tortuga la retó a competir en una carrera.

—Qué chistosa que eres tortuga, debes estar bromeando—dijo la liebre mientras se reía a carcajadas.

—Ya veremos liebre, guarda tus palabras hasta después de la carrera—respondió la tortuga.

Al día siguiente, los animales del bosque se reunieron para presenciar la carrera. Todos querían ver si la tortuga en realidad podía vencer a la liebre.

El oso comenzó la carrera gritando:

—¡En sus marcas, listos, ya!

La liebre se adelantó inmediatamente, corrió y corrió más rápido que nunca. Luego, miró hacia atrás y vio que la tortuga se encontraba a unos pocos pasos de la línea de inicio.

—Tortuga lenta e ingenua—pensó la liebre—. ¿Por qué habrá querido competir, si no tiene ninguna oportunidad de ganar?

Confiada en que iba a ganar la carrera, la liebre decidió parar en medio del camino para descansar debajo de un árbol. La fresca y agradable sombra del árbol era muy relajante, tanto así que la liebre se quedó dormida.

Mientras tanto, la tortuga siguió caminando lento, pero sin pausa. Estaba decidida a no darse por vencida. Pronto, se encontró con la liebre durmiendo plácidamente. ¡La tortuga estaba ganando la carrera!

Cuando la tortuga se acercó a la meta, todos los animales del bosque comenzaron a gritar de emoción. Los gritos despertaron a la liebre, que no podía dar crédito a sus ojos: la tortuga estaba cruzando la meta y ella había perdido la carrera.

Moraleja: Ten una buena actitud y no te burles de los demás. Puedes ser más exitoso haciendo las cosas con constancia y disciplina que actuando rápida y descuidadamente.

Nota: La tortuga y la liebre. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3NjKuuO>

## Anexo 44

### Actividad 38

Un elefante se balanceaba  
Un elefante se balanceaba  
sobre la tela de una araña,  
como veía que resistía  
fue a llamar a otro elefante.  
Dos elefantes se balanceaban  
sobre la tela de una araña,  
como veían que resistía  
fueron a llamar a otro elefante.  
Tres elefantes se balanceaban,  
sobre la tela de una araña,  
como veían que resistía  
fueron a llamar a otro elefante, etc.

Nota: Un elefante se balancea.

Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3wlJlgY>

## Anexo 45

### Actividad 39

Arroz con leche  
Arroz con leche,  
me quiero casar  
con una señorita de la capital.  
Que sepa coser, que sepa bordar,  
que sepa abrir la puerta para ir a jugar.  
Con esta sí, con esta no, con esta  
señorita me caso yo.  
Yo soy la viudita del barrio del Rey,  
me quiero casar y no sé con quién.  
Con esta sí, con esta no, con esta  
señorita me caso yo.

Nota: El zorro y la cigüeña.

Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3NjKuuO>

## Anexo 46

### Actividad 40

El zorro y la cigüeña  
Al zorro le encantaban las bromas pesadas y quiso gastarle una a su amiga la cigüeña. Un día la invitó a cenar a su casa y la cigüeña aceptó con mucho agrado. La cigüeña se presentó a la hora acordada y tras conversar un buen rato, se dirigieron al comedor.  
El zorro había preparado una deliciosa sopa, pero la sirvió en dos platos muy llanos. La cigüeña apenas pudo probar la sopa con la punta de su largo pico. El zorro, entre risas burlonas, se tomó toda la sopa y al final se lamió y relamió el plato.  
La cigüeña pronto se dio cuenta de la broma de mal gusto que le estaba jugando el zorro. Sin embargo, disimuló su enojo. Al despedirse, dio las gracias al zorro dejándole saber que estaba

invitado a almorzar a su casa al día siguiente.  
El zorro se presentó en la casa de la cigüeña. Al entrar, sintió un olor exquisito que le hizo agua la boca y lo llenó de emoción. Pero la emoción le duró poco, porque el guiso que había preparado la cigüeña le fue servido en un jarro muy largo y de cuello estrecho. La cigüeña alcanzaba fácilmente el guiso con su pico, pero no el zorro con su hocico ancho y corto. El zorro, muy avergonzado, se marchó con el rabo entre las patas.  
Moraleja: No hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti.

Nota: El zorro y la cigüeña. Fuente: ABC (2020). <https://bit.ly/3NjKuuO>

#### **Anexo 47**

##### **Actividad 40**

Cinco ratoncitos  
Cinco ratoncitos de colita gris,  
mueven las orejas, mueven la nariz,  
abren los ojitos, comen sin cesar,  
por si viene el gato, que los comerá,  
comen un quesito, y a su casa van,  
cerrando la puerta, a dormir se van

Nota: Cinco ratoncitos. Fuente: Guía infantil (2000). <https://bit.ly/3vwZ387>



## HOJA DE REGISTRO

### TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS: TEPSE (Haeusler y Marchant 1985)

Nombre del niño: 200 Torres

Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ años \_\_\_\_\_ meses \_\_\_\_\_ días

Fecha de examen: 16-09-2012

Nombre del padre: \_\_\_\_\_ de la madre \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Examinador: Carolina Riquelme

Resultado Test Total	
Puntaje Bruto	_____
Puntaje T	_____
Categoría:	<input type="checkbox"/> Normal > 6 = 40 Ptos. <input type="checkbox"/> Riesgo 30 - 39 Ptos. <input type="checkbox"/> Retraso < 6 = 20 Ptos.

Observaciones: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Resultado Subtests			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación	_____	_____	_____
Lenguaje	_____	_____	_____
Motricidad	_____	_____	_____

III. SUBTEST MOTRICIDAD		
(0)	1 M	Salta con los dos pies en el mismo lugar
(L)	2 M	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)
(C)	3 M	Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)
(0)	4 M	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ó más
(0)	5 M	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ó más
(A)	6 M	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ó más
(L)	7 M	Camina en punta de pies seis ó más pasos
(L)	8 M	Salta 20 cms. con los pies juntos (Hoja reg.)
(L)	9 M	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
(A)	10 M	Coge una pelota (Pelota)
(0)	11 M	Camina hacia adelante topando talón y punta
(0)	12 M	Camina hacia atrás topando punta y talón
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px; margin: 5px;">6</div>		<b>TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB</b>



## HOJA DE REGISTRO

### TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2 - 5 AÑOS: TEPSE (Haeusler y Marchant 1985)

Nombre del niño: Alfonso Guadalupe  
 Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ años \_\_\_\_\_ meses \_\_\_\_\_ días  
 Fecha de examen: 16-05-2022  
 Nombre del padre: \_\_\_\_\_ de la madre: \_\_\_\_\_  
 Dirección: \_\_\_\_\_  
 Examinador: Carolina Roldán

Resultado Test Total	
Puntaje Bruto: _____	
Puntaje T: _____	
Categoría	<input type="checkbox"/> Normal > 0 = 40 Ptos. <input type="checkbox"/> Riesgo 30 - 39 Ptos. <input type="checkbox"/> Retraso < 0 = 29 Ptos.

Observaciones: El niño presenta hiperactividad por lo que le resulta más complicado cumplir con los indicadores.

Resultado Subtests			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación	_____	_____	_____
Lenguaje	_____	_____	_____
Motricidad	_____	_____	_____

III. SUBTEST MOTRICIDAD		
(0)	1 M	Salta con los dos pies en el mismo lugar
(1)	2 M	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)
(0)	3 M	Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)
(0)	4 M	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ó más
(0)	5 M	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ó más
(1)	6 M	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ó más
(0)	7 M	Camina en punta de pies seis ó más pasos
(1)	8 M	Salta 20 cms. con los pies juntos (Hoja reg.)
(1)	9 M	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
(1)	10 M	Coge una pelota (Pelota)
(0)	11 M	Camina hacia adelante topando talón y punta
(0)	12 M	Camina hacia atrás topando punta y talón
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px; margin: 5px;">4</div>		<b>TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB</b>





Anexo 4. Instrumentos cualitativos

Escala valorativa para evaluar la guía de actividades

Semana 1																
Escala Valorativa																
Valoración	I= iniciado			EP= en proceso						A= adquirido						
	Indicadores de evaluación			Realiza coordinadamente movimientos con los miembros superiores e inferiores manteniendo el equilibrio		Pasa la pelota hacia atrás manteniendo la coordinación y precisión en sus brazos.		Corre sin tocar los obstáculos manteniendo el equilibrio		Mantiene el equilibrio al saltar y correr		Realiza movimientos coordinados manteniendo el equilibrio con sus extremidades superiores e inferiores				
Niños	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	
Damián Ezequiel Abad España		X			X			X			X			X		
Dylan Ismael Atre Méndez	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Samira Daniela Benítez Malla		X			X			X			X			X		
Matias Alejandro Camacho Arévalo			X		X				X		X			X		
Nayeli Salome Chamba Gualán			X		X				X		X			X		
Alan Snyder Gualán Montoya	X			X			X			X			X			
Marthina Sarahi Loján Plaza			X		X				X			X			X	
Josué Alexander Medina Chimbo		X				X		X				X		X		
Gina Yuribeth Medina Gualán		X				X		X				X			X	
Ismael Alejandro Quiñonez Guamán		X				X			X			X		X		
Valeria Nicole Ramon Pesantez		X				X		X				X			X	
Briana Alejandra Ríos Maygua	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Pedro Julián Romero Sánchez			X			X		X			X				X	
Aylen Elizabeth Sánchez Sánchez	X			X			X			X			X			
Zoe Sofia Torres Acaro		X				X		X			X			X		

Semana 6																
Escala Valorativa																
Valoración	I= iniciado			EP= en proceso			A= adquirido			A= adquirido			A= adquirido			
Indicadores de evaluación	Mantiene su estabilidad corporal al inclinarse	Mantiene el equilibrio de su cuerpo en estado dinámico	Mantiene el equilibrio al saltar con los pies juntos en estado estático	Mantiene su cuerpo inclinado hacia adelante para evitar caerse	Realiza lanzamientos manteniendo una postura recta											
	Niños	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
Damián Ezequiel Abad España		X		X			X			X			X			
Dylan Ismael Atre Méndez	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Samira Daniela Benítez Malla			X	X			X			X			X			
Matias Alejandro Camacho Arévalo			X	X			X			X			X			
Nayeli Salome Chamba Gualán		X		X				X			X		X			
Alan Snyder Gualán Montoya	X			X			X			X			X	X		
Marthina Sarahi Loján Plaza			X		X			X	X							X
Josué Alexander Medina Chimbo			X	X				X	X							X
Gina Yuribeth Medina Gualán		X			X			X			X					X
Ismael Alejandro Quiñonez Guamán			X	X				X	X							X
Valeria Nicole Ramon Pesantez			X		X			X	X						X	
Briana Alejandra Ríos Maygua	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Pedro Julián Romero Sánchez			X	X				X			X		X		X	
Aylen Elizabeth Sánchez Sánchez	X			X		X	X			X			X			
Zoe Sofia Torres Acaro		X			X			X	X				X		X	

## Cuaderno anecdótico

### SEMANA 4

#### Lunes

- \* Alan Escobar está muy inquieto y no quiere participar de los juegos, se frustra muy rápido cuando no puede cumplir con el juego.
- \* Dylan Abre faltó a clases por problemas de salud.
- \* Juliana Pires no le gusta compartir con sus compañeros prefiere quedarse en el aula si se trata de llevarlo se agita.
- \* Valeria Roman faltó a clases por problemas de salud.

#### Martes

- \* Gracia Medina faltó a clases por enfermedad.
- \* Dylan Abre faltó a clases por enfermedad.
- \* Matias Comacho se puso a llorar porque la profe salió y no quiso participar en los juegos.
- \* Nayeli Chamba no quiso realizar la actividad porque se creía incapaz de hacerlo.

#### Miércoles

- \* Dylan Abre faltó a clases.
- \* Alan Escobar está muy inquieto solo cumple con la mitad del juego.
- \* Valeria Roman faltó a clases por enfermedad.
- Matias Comacho es muy dependiente de la profe no le gusta participar si no está presente.

## Jueves

- \* Dylan Abro faltó a clases.
- \* José Medina se frustró porque no pudo cumplir a la primera con el juego y se sentó en el piso.
- \* Bruno Ríos no quiso salir del aula ni realizar las actividades que estaban planificadas al inicio.
- \* Alan Cuellar estuvo incontrolable y muy agresivo al permitir que sus compañeros se concentren.

## Viernes

- \* Dylan Abro faltó a clases.
- \* Daniel Quintero faltó a clases.
- \* Aylan Sánchez intentó cumplir con el juego pero se cayó y ya no quiso volver a intentarlo porque se le burlaron.
- \* Valeria Román es muy participativa pero no puede respetar reglas y turnos.
- \* Zoe Torres le gusta participar pero por ser la más pequeña en juegos de equipo le resulta difícil.

## Anexo 5. Imágenes y fotografías







**Anexo 6.** Certificación de la traducción del resumen

Certificación de traducción del Abstract

Lic. Mercedes Thamara Pazmiño Toledo Mgs.

0992198377

[thammypazto@yahoo.es](mailto:thammypazto@yahoo.es)

Loja - Ecuador

Loja, 02 de agosto 2022

La suscrita Lic. Mercedes Thamara Pazmiño Toledo Mgs. **DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GUILLERMO HERRERA SANCHEZ”** parroquia Taquil del cantón Loja, a petición de la parte interesada y en forma legal.

**CERTIFICA:**

Que la traducción de documento adjunto solicitada por la señorita Carolina Stephany Riofrio Padilla, cedula de ciudadanía C.I.1150300380, cuyo tema de investigación se titula, **EL TÍTULO ES LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL II DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ROSA JOSEFINA BURNEO DE BURNEO, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2021 2022.**, ha sido realizado y aprobado por mi persona, Lic. Mercedes Thamara Pazmiño Toledo Mgs. Docente en educación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para fines académicos pertinentes, facultando al portador el presente documento, hacer uso legal pertinente.



Lic. Mercedes Thamara Pazmiño Toledo Mgs.

**ENGLISH TEACHER**

