



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

**Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la
Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo
2022-2023**

Trabajo de Integración
Curricular, previo a la obtención
del título de Licenciada en
Ciencias de la Educación Inicial

AUTORA

Daniela Anabel Lalangui Guevara

DIRECTORA

Lic. Ely Viviana Collaguazo Vega Mg.Sc

Loja-Ecuador

2023

Educamos para **Transformar**

Certificación

Loja, 23 de agosto del 2023

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg.Sc

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de autoría de la estudiante **Daniela Anabel Lalangui Guevara** con **cédula de identidad Nro. 1900862010**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg.Sc

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Daniela Anabel Lalangui Guevara**, 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: 1900862010

Fecha: 11 de diciembre de 2023

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

Teléfono: 0981011674

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

Yo, **Daniela Anabel Lalangui Guevara**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, como requisito para optar el título de: **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

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

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los once días del mes de diciembre, de dos mil veintitrés.

Firma:



Autora: Daniela Anabel Lalangui Guevara

Cédula: 1900862010

Dirección: Av. Catamayo y Nogales

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

Teléfono: 0981011674

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Mg. Sc. Elcy Viviana Collaguazo Vega

Dedicatoria

Este trabajo de investigación va dedicado con todo el cariño a mis padres Martina y Héctor, quienes han sido la luz que guía mi camino, ya que con amor han sabido formarme como una persona de bien, a mis hermanos por aconsejarme, acompañarme y brindarme su apoyo incondicional, a mi hermano Armando quién es mi inspiración para seguir adelante y mejorar cada día, a mi amiga Cristin con quien compartí dentro y fuera del aula, y que durante estos años estuvo a mi lado apoyándome y motivándome a cumplir con mis sueños.

Daniela Anabel Lalangui Guevara

Agradecimiento

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

A mi directora Mg.Sc. Elcy Viviana Collaguazo Vega por su tiempo, esfuerzo, y dedicación, al orientarme en la realización de mi Trabajo de Integración Curricular. A la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc; por su paciencia, sabiduría y dedicación para que logremos culminar este trabajo de investigación.

Finalmente quiero agradecer a las autoridades, docentes y de manera especial a los niños de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros, por su colaboración, de haberme brindando confianza y amabilidad para desarrollar el presente trabajo de investigación.

Daniela Anabel Lalangui Guevara

Índice de contenido

Portada.....	i
Certificación	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenido	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras	ix
Índice de anexos.....	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract	3
3. Introducción.....	4
4. Marco teórico.....	7
4.1. Motricidad gruesa.....	7
4.1.1. Definición.....	7
4.1.2. Importancia de las habilidades motoras gruesas en los niños	8
4.1.3 Leyes de maduración de la motricidad gruesa.....	8
4.1.4. Habilidades básicas de la motricidad gruesa	10
4.1.5. Etapas de la motricidad gruesa de 3 a 4 años	11
4.1.6. Áreas de desarrollo de la motricidad gruesa.....	12
4.2. Los Juegos Tradicionales	14
4.2.1. Historia de los juegos tradicionales	14
4.2.2. Definición de los juegos tradicionales.....	14
4.2.2. La importancia de los juegos tradicionales.....	15
4.2.3 Beneficios de los juegos tradicionales en los niños de 3 a 4 años	16
4.2.4. Características del juego tradicional.....	17
4.2.5. Tipos de juegos tradicionales	17
4.2.6. Los juegos tradicionales en el ámbito educativo	19
4.2.7. Juegos tradicionales y motricidad gruesa	20
5. Metodología.....	22
6. Resultados	24
6.1. Resultados de la aplicación del pre- test TEPSI en los niños de 3 a 4 años	24

6.2. Aplicación de la Guía de actividades “Acompañenme a una aventura divertida, jugando y aprendiendo”	25
6.3. Resultados de la guía de actividades y aplicación del post test.....	28
7. Discusión	31
8. Conclusiones	33
9. Recomendaciones	34
10. Bibliografía	35
11. Anexos	41

Índice de tablas:

Tabla 1. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años.....	24
Tabla 2. Resultados de la lista de cotejo aplicada en la guía de actividades.....	25
Tabla 3. Resultados de la aplicación en la guía de actividades a los niños de 3 a 4 años.....	28
Tabla 4. Resultados de la evaluación inicial y final obtenida de la aplicación de TEPSI en los niños de 3 a 4 años	29

Índice de figuras:

Figura 1. Ubicación de la Escuela d Educación Básica José Ingenieros	22
---	----

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular o trabajo de titulación.....	41
Anexo 2. Guía de actividades	43
Anexo 3. Instrumento para diagnóstico (pretest).....	101
Anexo 4. Instrumento cualitativo (Registro anecdótico)	105
Anexo 5. Imágenes fotografías intervención	108
Anexo 6. Certificación de traducción de resumen	111

1. Título

Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023

2. Resumen

La motricidad gruesa es la habilidad de ejecutar movimientos grandes que implica la coordinación y funcionamiento de músculos, huesos y nervios ayudando a realizar funciones cotidianas como caminar, correr, saltar, brincar, adquiriendo confianza, seguridad y autonomía en sus movimientos corporales. Por lo tanto el presente trabajo tiene como propósito determinar cómo los juegos tradicionales fortalecen la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023; se trabajó bajo un diseño cuasiexperimental con un enfoque mixto, los métodos de investigación fueron: inductivo-deductivo para darle sentido y orden al trabajo y analítico-sintético que permitió un análisis individual de las variables, la muestra corresponde a quince niños de inicial I; a quienes se aplicó el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), con la finalidad de diagnosticar cuales fueron los problemas de motricidad gruesa, obteniendo como resultado que el 59 % de niños se encontraban en nivel de riesgo presentando dificultades en cuanto a los componentes de locomoción, saltar, lanzar, coordinación y equilibrio, de tal manera se ejecutó la guía de actividades denominada “ Acompáñenme a una aventura divertida, jugando y aprendiendo ” basadas en los juegos tradicionales, logrando disminuir el porcentaje a un 39% en el nivel de riesgo. Concluyendo que los juegos tradicionales demostraron ser una estrategia pedagógica tanto dentro como fuera del aula teniendo cambios significativos dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje fortaleciendo sus habilidades motrices gruesas, dado que ayudo a mantener mayor agilidad, equilibrio, y estabilidad en los movimientos y además contribuye en la identidad cultural de los niños.

Palabras clave: Coordinación, locomoción, habilidades motrices, movimiento, juegos tradicionales.

Abstract

Gross motor skills are the ability to execute large movements that involve the coordination and functioning of muscles, bones and nerves helping to perform daily functions such as walking, running, jumping, hopping, acquiring confidence, security and autonomy in their body movements. Therefore the present work has the purpose of determining how traditional games strengthen gross motor skills in children from 3 to 4 years old at “José Ingenieros” Basic Education School in Loja, period 2022-2023; we worked under a quasi-experimental design with a mixed approach, the research methods were: inductive-deductive to give sense and order to the work and analytical-synthetic that allowed an individual analysis of the variables, the sample corresponds to fifteen children of initial I; To whom the psychomotor development test (TEPSI) was applied, in order to diagnose which were the gross motor problems of the patient, obtaining as a result that 59% of the children were at risk level presenting difficulties in the components of locomotion, jumping, throwing, coordination and balance, in such a way that the activity guide called "Join me in a fun adventure, playing and learning" based on traditional games was executed, managing to reduce the percentage to 39% at risk level. In conclusion, the traditional games proved to be a pedagogical strategy inside and outside the classroom, having significant changes in their teaching-learning process, strengthening their motor skills, since it helped them to have greater agility, balance, and stability in their movements, contributing to their cultural identity in the children.

***Key words:** Coordination, locomotion, motor skills, movement, traditional games.*

3. Introducción

La base del desarrollo motor de todo ser humano es la motricidad gruesa el cual permite que actividades tan simples como caminar, saltar, correr e incluso el poder vestirse, se pueden hacer de manera impecable si se tiene un correcto desarrollo de las habilidades motoras gruesas ya que participan varios músculos del cuerpo, como brazos y piernas, a su vez esto permitirá perfeccionar el equilibrio, fuerza, agilidad y velocidad en cada movimiento que el niño realice, mejorando su motricidad gruesa. Los juegos son actividades que se realizan de manera natural para que los niños exploren, se diviertan y puedan entender el mundo que los rodea, por lo tanto, los juegos tradicionales ayudan al infante a fortalecer su cuerpo mejorando sus habilidades motoras como el equilibrio, la coordinación, saltar, correr etc., es una herramienta que se puede utilizar dentro del aula siendo eficaz para el mejoramiento de la motricidad gruesa.

Al respecto en un estudio realizado en la ciudad de Ambato, en el nivel inicial I, por Portero (2015), se ha podido evidenciar que las instituciones educativas no cuentan con el espacio ni materiales adecuados para poder brindar una buena estimulación motriz gruesa, llegando a tener dificultades en su desarrollo, ya que los niños van creciendo con dificultades motrices en comparación con otros que desde muy temprano cuentan con todos los recursos necesarios, por lo tanto no pueden realizar movimientos con su propio cuerpo utilizando el torso, brazos y piernas haciendo que a largo plazo presenten problemas y dificultades al lanzar y atrapar objetos al no estimular ni tener una buena coordinación, control sobre el cuerpo.

Por otro lado, Cevallos (2021), en su investigación realizada en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, se pudo observar que los niños mantienen dificultades en su desarrollo motriz grueso debido a la falta de aplicación de técnicas de enseñanza, el poco interés por practicar los juegos dinámicos, hacen que los niños no logren realizar ciertas actividades como, patear la pelota, saltar de un solo pie teniendo dificultades en su equilibrio y coordinación.

Así mismo, el estudio realizado en la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, se efectuó la investigación con la aplicación de un instrumento de evaluación en los niños de 3 a 4 años, en la que se obtuvo que la mayoría presentaron problemas en la motricidad gruesa teniendo dificultades al realizar acciones como mantenerse en equilibrio con un solo pie, coordinación de movimientos, saltar, correr, etc. Por lo antes mencionado se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera los juegos tradicionales

mejoran la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023?

El propósito del presente estudio radica en determinar cómo los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, dado que son de vital importancia en su desarrollo integral, fomentando su participación a través de estos juegos. Se proporcionó una guía de veinticinco actividades con diversidad de juegos tradicionales buscando mejora en la coordinación, el esquema corporal, desplazamiento, salto, lanzamiento y equilibrio, de manera que el estudio realizado se corrobora con otras investigaciones que denotan la eficiencia de los juegos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa, de modo que ayuda a aumentar su fuerza, velocidad, estabilidad, siendo una estrategia efectiva para adquirir las habilidades motrices en los niños, así como también su autoestima para alcanzar niveles altos de confianza en ellos mismo.

En la actualidad existen estudios que corroboran que los juegos tradicionales ayudan de manera eficaz a la motricidad gruesa, como lo afirma Salazar (2022), quien en su investigación describe cómo los juegos tradicionales fortalecen el esquema corporal en niños de cuatro años, de la I.E. N.º 174 – Huánuco, con una muestra de veinte niños, obtuvieron resultados del pre-test donde menciona que los niños se encuentran en el nivel de “inicio” con un 65%, en “proceso” con un 25% y un 10% en “logrado”. Luego del post test, se muestra que están en un 90% en “logrado” y un 10% en proceso, lo que confirma que los juegos tradicionales fortalecen la motricidad de los niños al mostrar sus movimientos corporales, desplazarse de izquierda a derecha, muestran equilibrio cuando saltan en un solo pie y saltando obstáculos.

Siguiendo con los estudios según González (2021), en su investigación titulada “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N.º 011” establece que el 38% de los niños se encuentran en un nivel bajo de desarrollo de la motricidad gruesa, mientras que el 43% de los niños estaban en retraso en cuanto a su equilibrio, desplazamiento, coordinación, etc., demostrando que tenían deficiencia motriz, tras la aplicación de los juegos tradicionales, se observó que mejoran las habilidades motoras a un 96%. Concluyendo que los juegos fortalecen la motricidad gruesa de su propio cuerpo, y se desenvuelve corporalmente influyendo mucho en el desarrollo motor grueso.

El trabajo tuvo como objetivos específicos: primero Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años; como segundo diseñar y aplicar una guía de actividades basadas en los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños

de 3 a 4 años y como tercero y último objetivo evaluar el impacto de la guía de actividades en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años.

Los alcances de la investigación fueron favorables ya que los niños mejoraron significativamente, fortaleciendo habilidades de coordinación, equilibrio, fuerza, velocidad y diferentes destrezas como: correr, caminar, saltar, entre otras demostrando la eficacia de los juegos tradicionales como una estrategia metodológica para el buen desarrollo de su motricidad gruesa, sin embargo, en la mayoría de los niños no se obtuvo un nivel normal debido a actividades que se desarrollaban dentro de la institución, como, inasistencia, y el corto tiempo para la ejecución de las actividades.

4. Marco teórico

4.1. Motricidad gruesa

4.1.1. Definición

Es la capacidad de coordinar diferentes movimientos, junto con las habilidades de flexibilidad, velocidad y fuerza estas son adquiridas durante la niñez como parte del aprendizaje motor de los niños, en su crecimiento irá desarrollando y perfeccionado su cuerpo muscular desde los dos años podrán pararse, caminar, correr y subir escaleras permitiendo alcanzar un buen desarrollo motor grueso.

Es la capacidad total de ejercicio que va permitiendo la movilidad de su propio cuerpo, esta habilidad facilita guiar a los niños a moverse de forma independiente teniendo así un dominio corporal, con más precisión de movimientos coordinados con la velocidad y equilibrio (Rivera y Capella 2019).

En un estudio realizado para Jiménez y Romero (2019), las habilidades motoras son las que permiten coordinar las partes gruesas del cuerpo y los grupos de músculos grandes para realizar movimientos como gatear, caminar, trotar, correr, saltar, este proceso es gradual y altamente dependerá de los estímulos que el niño recibe del entorno, así mismo puede mantener el equilibrio y cambiar de postura de manera coordinada.

La motricidad gruesa es importante ya que se utiliza los grupos de músculos más grandes como los brazos, las piernas, los pies y fuerza muscular para mover el cuerpo, de tal manera con la práctica los niños desarrollan y aprenden a usar sus destrezas motoras gruesas ya que nos ayudan a explorar mejor el mundo que los rodea con coordinación, equilibrio y confianza (Osorio et al. 2019).

La motricidad gruesa es la que va adquiriendo el niño para moverse pudiendo mantener gradualmente los músculos del cuerpo, como sus extremidades para sentarse, ponerse de pie, movimientos como mover un brazo o una pierna, involucrando la participación de varios músculos del cuerpo, realizando una variedad de actividades simples hasta más complejas ya que permite que los infantes tengan un desarrollo armónico e integral ya sea fuera o dentro de su entorno

4.1.2. Importancia de las habilidades motoras gruesas en los niños

La importancia de las habilidades motrices gruesas, que va adquiriendo el niño permite que tenga dominio con su cuerpo, ya que es necesario para que puedan expresarse y comunicar entre madre e hijo en los primeros años de vida, siendo impredecible la ejecución de movimientos en los niños para su desarrollo óptimo.

La motricidad gruesa en los niños permite realizar tareas que involucran los músculos grandes de su torso, piernas y brazos, es importante porque gracias a esas habilidades realizan diferentes movimientos y en todo tipo de actividad física, de esa manera los niños estarán perfeccionando o desarrollando su motricidad gruesa (Haro, 2022).

De acuerdo con Alonzo y Pazos (2020), las habilidades motoras gruesas son esenciales para el buen desarrollo general del niño de esta manera implican el movimiento en todas las partes de su propio cuerpo, por lo tanto, el desarrollo motor grueso va permitiendo que el infante pueda desenvolverse facilitando la exploración de su entorno utilizando todos sus sentidos.

Según Viciano et al. (2017), la motricidad gruesa es parte de la psicomotricidad del niño y, por tanto, se define desde que nace el ser humano va adquiriendo la capacidad de mover todos sus músculos del cuerpo y de esa manera va adquiriendo, su equilibrio, velocidad, movimiento, esto ayudara a los infantes a desarrollar fuerza y confianza en su cuerpo teniendo un estilo de vida saludable sin importar la edad

La motricidad gruesa es importante porque radica en la coordinación en los músculos de todo el cuerpo y el sistema nervioso motor total, ya que permite esta habilidad equilibrar y determinar dónde está nuestro cuerpo en el espacio y como se mueve, realizando así ciertos movimientos como atrapar una pelota, bailar y patinar (Campo,2015).

4.1.3 Leyes de maduración de la motricidad gruesa

Para (Ramírez, 2021, como se citó en Martínez 2000), las habilidades motoras gruesas siguen tres principios psicofisiológicos básicos, también denominadas leyes de maduración, tales como:

4.1.3.1. Ley Céfaló -caudal. Al tener en cuenta que la organización de la respuesta motora tiene lugar en orden descendente desde arriba hacia abajo, en otras palabras, quiere decir que los movimientos se desarrollan desde la cabeza a las extremidades.

4.1.3.2. Ley Próximo-distal. Esto indica que la configuración de la respuesta motora ocurre desde lo más cercano al eje del cuerpo hasta lo más lejano esta forma se puede observar que el niño controla el movimiento de los hombros antes que los movimientos finos de los dedos.

4.1.3.3. Ley de lo general a lo específico. Esta ley se produce ante los movimientos amplios, generales y poco, para así de esta manera poder avanzar hacia un movimiento más preciso y organizado.

Estos tres principios son importantes porque cumplen un proceso de maduración nerviosa, permitiendo que el niño tenga un orden de desarrollo, ya que los bebés desde el nacimiento adquieren gradualmente habilidades más avanzadas a medida que van creciendo, por tal motivo es fundamental conocer estas leyes de maduración lo que conlleva a lograr mejor proceso de estimulación.

Por su parte, Gloria y Romero (2019), mencionan algunos principios metodológicos para una buena enseñanza ya que son fundamentales dentro de la motricidad gruesa, tales como:

- Se fomenta la creatividad de los niños a medida que los maestros adaptan las intervenciones que consideran el uso y control de sus cuerpos.
- Dejar a los niños que exploren ya que bajo esas condiciones podemos obtener una representación real del movimiento, por lo tanto, podrán ir perfeccionando sus habilidades motrices.
- Al practicar las habilidades motoras gruesas, debemos respetar la individualidad del niño al enfatizar el diálogo corporal
- Comprender el juego de los niños les ayudar a explorar siendo independientes con ellos mismo permitiendo la maduración en su sistema corporal

Estos principios que nos mencionan los autores son importantes ya que permite que el niño pueda ir desarrollando sus habilidades motoras gruesas por medio de los juegos por lo tanto ayuda a realizar movimientos corporales siendo así un aprendizaje más significativo para el niño.

4.1.4. Habilidades básicas de la motricidad gruesa

Las habilidades motoras gruesas se consideran como un movimiento y también como un medio de comunicación, expresión y relación con los demás, y juega un papel muy importante dentro del desarrollo perfeccionando sus habilidades motrices del niño.

Por tal razón Cidoncha y Díaz (2015), los clasifican en:

4.1.4.1. Locomoción. Por medios de los ejercicios que se realiza todos los días como correr fortaleceremos la motricidad gruesa, de esta manera entrenan cada musculo para controlarlo y realizar movimientos que requieran esfuerzo de tal manera ayuda a tener más control de su propio cuerpo.

4.1.4.2. Salto. Saltar requiere mucha fuerza y potencia, así que al realizar actividades de saltos estaremos trabajando los músculos que son importantes para el movimiento motor grueso por tal motivo al saltar ejerce mucha presión sobre los huesos y los ayuda a crecer y endurecerse.

4.1.4.3. Lanzar. Es un bien indicador del desarrollo muscular y la fuerza del niño, y también muestra control y equilibrio en el movimiento.

4.1.4.4. Coordinación. La capacidad de coordinar nuestros movimientos en una amplia variedad de formas, así como la flexibilidad, la resistencia, la velocidad y la fuerza, nos ayudan a realizar los movimientos más o menos diestros que necesitamos en el día a día.

4.1.4.5. Equilibrio. Esta habilidad motora es fundamental para el desarrollo integral del niño, incluyendo el movimiento de brazos, piernas, espalda, abdomen; para que el niño pueda moverse y explorar y aprender sobre el mundo que le rodea.

Las cinco habilidades básicas que hemos mencionado son muy importantes dentro de la motricidad gruesa ya que podemos realizar una variedad de movimientos gracias a la capacidad de coordinación del sistema nervioso central y su efecto en la contracción de los músculos del cuerpo, por lo tanto, estas habilidades se pueden mejorar con la práctica o la experiencia.

Según Mendoza (2027), la motricidad gruesa permite realizar una gran variedad de acciones gracias a nuestra capacidad de coordinar el sistema nervioso central y sus funciones con las contracciones musculares del cuerpo, en lo cual estas habilidades se pueden ir mejorando con la práctica y la experiencia, dentro del desarrollo infantil es fundamental para ir adquiriendo destrezas como la orientación, la lateralidad, el equilibrio y la coordinación.

La motricidad gruesa es una habilidad importante que utiliza los grupos de músculos más grandes como los brazos, las piernas, los pies y fuerza muscular para mover el cuerpo, de tal manera con la práctica los niños desarrollan y aprenden a usar sus destrezas motoras gruesas ya que nos ayudan a explorar mejor el mundo que los rodea con coordinación, equilibrio y confianza (Castillo y Bolaño 2021).

Para Sánchez (2023), esta función motora describe todos los movimientos humanos, por lo tanto, determinan la conducta motriz de los niños a través de la motricidad básica, y con la práctica, irán desarrollando las habilidades motoras gruesas y aprenden a usarlas para explorar el mundo que les rodea.

Según Cuicas (2022), nos menciona dos habilidades motrices importantes ya que son muy fundamentales para una buena adquisición tales como:

4.1.4.6. Control postural. Desarrollar buenas habilidades de control postural y de equilibrio es importantes para los movimientos que impliquen estar de pie, como caminar y sentarse.

4.1.4.7. Aprender a caminar. Haciendo referencia al punto anterior, para poder caminar erguido, debe tener suficiente control postural que le permita estar de pie, además, necesita la fuerza de las piernas que ha ganado después de meses de gatear, así como parte de su núcleo con la ayuda de sus brazos.

Estas dos habilidades que nos menciona el autor dentro de la motricidad son muy importantes ya que parten de movimientos que se pueden ir perfeccionando según su crecimiento por lo tanto desarrollaran destrezas como saltar, caminar por eso es necesario que desde su niñez exploren todo lo que les rodea permitiendo ser personas sumamente independientes con ellos mismos.

4.1.5. Etapas de la motricidad gruesa de 3 a 4 años

De acuerdo con Ramírez (2016), habla acerca de las diferentes etapas que se da dentro del desarrollo del niño de 0-4 años de edad.

4.1.5.1. Entre los 0-3 meses. Tener un reflejo tónico del cuello y mantener las manos cerradas, muestra calma y bienestar mientras amamanta, se baña o se sostiene en los brazos con una mirada tranquila.

4.1.5.2. Entre los 3-6 meses. Se caracteriza en esta etapa porque empieza a girar su cuerpo.

4.1.5.3. Entre los 6 - 9 meses. Comienza a sentarse y gatear de forma independiente, agarrando cosas con sus pinzas, moviéndose de una mano hacia la otra.

4.1.5.6. Entre los 9 - 12 meses. Está a punto de dar sus primeros pasos cuando empieza a gatear a subir y bajar para moverse, también al escuchar música hace que sea más fácil recordar nombres, comienzan a moverse de un lado a otro, como bailar, y disfrutan de juegos simples como caerse y dar vueltas y levantarse.

4.1.5.5. Entre los 12 - 18 meses. Le gusta empezar a caminar con el apoyo o ayuda de alguien, le gusta agacharse para recoger cosas o ponerlas en canastos, dice dos o más palabras.

4.1.5.6. Entre los 18-24 meses. Con su ayuda puede bajar escaleras, lanzar pelotas, comenzar a construir torres de 6 o más cubos, lanzar y patear pelotas, nombrar dibujos, sabe controlar los músculos de los esfínteres o disfruta participando en actividades sugeridas por los adultos.

4.1.5.7. Entre 2-3 años. Suele correr y esquivar obstáculos, iniciar saltos y aterrizar con ambos pies, turnarse para bajar escaleras, preguntar: "¿Dónde estás? ¿Cuál? E incluso para ir al baño toma la iniciativa".

4.1.5.8. Entre 3 a 4 años. Puede mantener el equilibrio sobre una pierna y saltar desde objetos estables como escalones.

Estas etapas son sumamente importantes para el niño ya que irá atravesando en su crecimiento desarrollando diferentes habilidades en la motricidad gruesa, es fundamental para su exploración y el descubrimiento del mundo que le rodea, permitiendo tener autoestima y la confianza en sí mismo es importante que genere entornos estimulantes y seguros acuerdo a su edad, de esta manera trabajaremos la lateralidad, la coordinación y el equilibrio de forma lúdica y educativa.

5.1.6. Áreas de desarrollo de la motricidad gruesa

Para Vallejo (2015), nos habla de cinco áreas de desarrollo de la motricidad gruesa pudiendo tener el niño un buen desarrollo desde su edad temprana, tales como:

4.1.6.1. Equilibrio. El equilibrio es la capacidad humana para poder realizar ciertos movimientos de forma armoniosa y estética, teniendo en cuenta criterios de resistencia, fuerza y velocidad. También ayuda a mantenerse erguido para compensar el peso y el desequilibrio en otras partes del cuerpo, al igual que el sistema musculo esquelético humano requiere destreza.

El equilibrio es una habilidad motora gruesa, se define como la capacidad que tiene el niño para desarrollar fuerza y velocidad mientras va adquiriendo habilidades de coordinar los músculos del cuerpo para mantener el equilibrio, de tal manera que este proceso es de arriba hacia abajo, comienza en el cuello, se mueve al torso, pasa a la cintura y termina en las piernas.

4.1.6.2. Coordinación. La coordinación influye directamente en la velocidad y la calidad del proceso de aprendizaje de una habilidad o técnica en particular, por tanto es una propiedad neuromuscular estrechamente relacionada con el aprendizaje y determinada en gran medida por factores genéticos.

4.1.6.3. Conciencia corporal. La conciencia corporal es un proceso dinámico e interactivo en el que los estados, procesos y acciones que ocurren en el cuerpo se perciben tanto a nivel interoceptivo como propioceptivo y pueden ser auto percibido.

4.1.6.4. Fuerza física. La fuerza es una cantidad vectorial que mide el intercambio lineal de cantidad de movimiento entre dos cuerpos.

4.1.6.5. Tiempo de reacción. Es el tiempo de respuestas de reacción que se tarda en percibir algo y reaccionar, por tanto, es la capacidad de percibir, procesar y responder a los estímulos.

Teniendo en cuenta todo esto, son muy importante porque se desarrollan dentro de la motricidad gruesa, por tanto, debemos ir respetando cada una de estas áreas permitiendo la capacidad básica de mover diferentes partes de su propio cuerpo como, caminar, saltar, correr, de tal manera que cada una de estas habilidades se deben ir adquiriendo en los niños, ya que son parte de su proceso de crecimiento es importante ir respetando cada proceso, si de tal manera el infante no tiene un desarrollo motor grueso tendrá problemas que incluso puede llevar a afectar en la autoestima.

4.2. Los Juegos Tradicionales

4.2.1. Historia de los juegos tradicionales

A través de la historia los juegos tradicionales son una forma de entretenimiento en donde se usaban cosas que se encontraban a su alrededor como piedras, palos, dibujos en la tierra, huesos siendo así una manera de jugar y divertirse, al pasar el tiempo han ido cambiando, pero sin embargo irán conservando su esencia de lo tradicional de los juegos que han venido de generación en generación.

Jugar es una de las primeras actividades de las personas, especialmente para los niños donde se encuentra el origen de la fantasía y de todas sus habilidades creativas, los mismos han ido evolucionados y han pasado a ser llamados juegos tradicionales, siendo su carácter esencial de libertad donde pueden expresar lo que sienten y lo que piensan en cualquier situación que se les presente (Rivera, 2016).

Los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación por lo tanto jugar son las primeras actividades que realizamos desde que nacemos, estos juegos han venido evolucionando al pasar el tiempo, pero sin embargo siguen conservando la esencia de lo tradicional ya que los niños es donde crean vínculos afectivos que generan en ellos, tanto como: emocional, estabilidad y seguridad, por lo tanto al ofrecerle al niño jugar es una de las mejores maneras de ayudarlos a convertirse en adultos curiosos, creativos, sanos y felices.

Para Almeida y Cerezo (2019), los juegos tradicionales se daban de forma oral de generación tras generación en lo cual se da de dos maneras: el primer vertical que se da por la familia a través de sus abuelos, padres o hermanos y la horizontal por medio de la comunicación y la socialización.

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que involucran el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, estos juegos son transmitidos de dos maneras en la cual nos ayuda a revalorizar nuestra cultura por medio de la comunicación y socialización fortaleciendo su identidad cultural de manera más dinámica, divertida dentro de su entorno local.

4.2.2. Definición de los juegos tradicionales

El juego es la principal actividad en la que una persona construye relaciones consigo mismo, con los demás y con el mundo, donde se desarrolla un equilibrio estético y moral entre

su yo interior y el entorno en el que vive, ya que el juego prueba sus habilidades y creatividad para su desarrollo.

Los juegos tradicionales según Castaño (2015), se transmiten de generación en generación desde los abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, han sufrido ciertos cambios, pero sin embargo preserva la esencia cultural de nuestros ancestros.

Además, Castro (2018), afirma que los juegos tradicionales son la excusa perfecta para aprender a socializar con el entorno y como prueba de demostración de habilidades. Son parte integral de la vida humana, no pueden explicarse sin el juego, porque son adaptaciones en las que actúan las personas, expresiones sociales y culturales relacionadas con su entorno.

En los juegos populares o tradicionales destacan los aspectos culturales del aprendizaje de comportamientos y valores, tareas diarias, normas y hábitos. Además, durante estas actividades es posible recordar hechos históricos de hace muchos años o siglos, conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, transmitidos de generación en generación, capaces de restaurar y mantener el pasado, que no fue olvidado. (Murillo, 2017).

Entre los criterios básicos utilizados muestran que el juego puede mejorar la capacidad de los niños para planificar, organizar, socializar y controlar sus emociones, además ayuda a desarrollar el lenguaje, las matemáticas y las habilidades sociales e incluso ayuda a lidiar con su estrés permitiendo ser una persona altamente interactivo, divertido, ya que eso hace que el infante sea el mismo.

4.2.2. La importancia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son un estímulo que los niños necesitan para desarrollar la motricidad gruesa en su primera infancia. Es una herramienta para adaptarse, experimentar la realidad, adquirir conocimientos y establecer conexiones.

Para Barragán (2021), por medio de los juegos tradicionales tenemos la oportunidad de ofrecerles a los niños habilidades, valores, hábitos, etc. Siendo capaces de explorar y presentar diferentes versiones de una misma actividad dependiendo de la cultura y el área donde se juega.

Los juegos tradicionales permiten la apropiación cultural, pero al mismo tiempo se adaptan a los contextos y situaciones, convirtiéndolos en herramientas útiles dentro y fuera del aula y además pueden transmitirse de generación en generación, es decir no solo a los docentes, sino también a los padres, abuelos, etc.

Además, los juegos tradicionales son importantes porque crean lazos afectivos familiares y promueve las relaciones sociales, la creatividad y el ejercicio, de tal manera que ira estimulando la mente, a diferencia de la inactividad de la televisión ya que esto permite que el niño se aisle de los demás, los juegos tienen un rol significativo en el desarrollo de los niños creando un ambiente armonioso y mejorando el aprendizaje.

El juego tradicional es un elemento esencial en la infancia ya que contribuye al desarrollo físico, psíquico y social del niño, fortaleciendo la identidad de su cultura, mejorando la inclusión y el interés de los infantes que no están involucrados en una comunidad, de tal manera que aprenden más sobre las diferentes tradiciones porque es el mejor método de enseñanza para que desde niñez puedan relacionarse con los demás.

4.2.3 Beneficios de los juegos tradicionales en los niños de 3 a 4 años

Los juegos tradicionales fomentan las habilidades sociales, como jugar en grupo, aprenden a respetar las reglas del juego, conocer a otros niños, crear o fortalecer amistades, también es importante porque desarrolla el pensamiento y su imaginación, de igual manera permiten disfrutar de diferentes situaciones, entre ellos está la naturaleza, dónde encontrarán animales, cómo caen las hojas de los árboles en otoño etc.

Otros beneficios en los niños de 3 a 4 años según, Morán (2017), son la integración social ya que por medio de esta se crea lazos de amistad las cuales perduran toda su vida, también es necesario mencionar el desarrollo locomotriz, por medio de este se realiza ejercicio físico ya que en la mayoría de estudios realizados se habla del senderismo es decir el desarrollo del equilibrio y la motricidad, sobre todo en los primeros años de vida en los niños y se suma a los malos hábitos alimenticios, por eso se recomienda el hacer ejercicio físico desde tempranas edades claramente acompañado de una dieta balanceada. Finalmente aumenta sus capacidades, para un niño no es necesario que exista un juguete elaborado o costoso, bastara con su imaginación y creatividad desde su niñez.

Por lo tanto, los juegos tradicionales favorecen al desarrollo de la motricidad gruesa, específicamente en ciertas habilidades como; caminar en línea recta, saltar distancias cortas y largas, etc. Basadas como logros en la infancia y la niñez, a medida que los cuerpos de los niños cambian, combinan cada nueva habilidad con las que van adquiriendo y se convierten desde lo más sencillo hasta lo más difícil.

4.2.4. Características del juego tradicional

Para Vallejo (2017), existen algunas características importantes para el desarrollo del juego tradicional, algunas de estas son: espontánea, placentera, libre, delimitada, ficticio y reglamentada, a continuación, se dará la descripción de cada una de ellas.

4.2.4.1. Espontánea. Esta es una acción repentina y no preparada, además no requiere ningún entrenamiento.

4.2.4.2. Placentera. Básicamente, este juego gira en torno a los placeres morales, físicos, estéticos y sensoriales, favoreciendo la satisfacción de deseos más profundos.

4.2.4.3. Libre. Ser libre además de dar independencia, permite tomar decisiones y posibilita actuar sin convertirse en una obligación.

4.2.4.4. Delimitada. Este juego trata de realizarlo dentro de un espacio con reglas que se han fijado de antemano y en un tiempo preciso.

4.2.4.5. Ficticia. Comparado con la vida normal, el juego es mayormente irreal porque tiene lugar en situaciones inexistentes que no importan.

4.2.4.6. Reglamentada. Todos los juegos, incluso en los individuales, son sujetos a las convenciones usuales y nuevas leyes temporales, por eso es importante que haya un reglamento e instrucciones en cada juego.

Los juegos tradicionales promueven unas características, en las que los niños vienen a reflejar su alegría de jugar, su diversión, ya que estimula su imaginación y sobre todo su creatividad, porque hace que el pequeño sea mayormente activo e independiente con ellos mismos.

4.2.5. Tipos de juegos tradicionales

En cada juego tradicional, según el Ministerio de Educación (2016), se dan pautas de organización, espacio, reglas, materiales utilizados, esto facilita su uso y sirve como herramienta de referencia, principalmente para orientar a los profesores que sobre todo trabajan con los pequeños de primaria sobre la importancia de practicar el juego tradicional estimulando el desarrollo psicomotor como base para futuros aprendizajes, tales como: lectura, escritura y matemáticas.

4.2.5.1. Juego la rayuela. Ayuda a la percepción de su propio cuerpo, al dominio y disponibilidad corporal y motora y a la comunicación, permitiendo trabajar el equilibrio, además es un juego divertido para jugar en familia creando un ambiente armonioso (Martorelli, 2018).

4.2.5.2. Juego los ensacados. Es un juego divertido en el que los participantes se paran en línea recta, meten los pies en la bolsa y se les da la señal de inicio, en esta parte, los participantes deben llegar a la meta saltando, y el que llegue primero será el ganador, es un juego de mucha diversión y risas, que ha transmitido de generación en generación, este juego ayuda a ejercitar su velocidad, el esfuerzo y la resistencia mejorando su coordinación (Chalán, 2017).

4.2.5.3. Juego el gato y el ratón. Se puede jugar en familia o entre compañeros, este juego consiste en hacer un ruedo mientras nos tomamos de las manos, luego se escogerá a dos personas en el cual será uno de gato y otro de ratón, el gato estará afuera del círculo, y el ratón estará dentro, el juego acabará cuando el gato logre entrar y atrape al ratón, será muy divertido para jugarlo, este juego trabaja la parte muscular mejorando aspectos como equilibrio y la seguridad de correr

4.2.5.4. Juego saltar la cuerda. El juego consta de dos jugadores que sostienen extremos opuestos. Una cuerda que la hace girar mientras el resto salta por medio de ella, generalmente se brinca mientras se canta una canción, al comienzo se empieza cantando lento poco a poco se ira acelerando el ritmo, en el cual irán brincando a la sinfonía de la música, este juego ayuda a fortalecer la coordinación ya que se realizan movimientos constantes de brazos y piernas (Armijos, 2020).

4.2.5.5. Juego policías y ladrones. Este juego se dividirá los participantes en dos grupos, en los cuales un equipo será los policías y el otro serán los ladrones, luego se fijara un lugar donde será el banco, puedes ser un poste, y otro lugar que será la cárcel que podría ser un árbol, posteriormente se dará comienzo al juego, los policías deberán de atrapar a los ladrones, cuando se atrapa un ladrón el policía lo llevara a la cárcel y no podrá salir a menos que un compañero que no esté atrapado lo toque, finalmente se puede cambiar de papeles, este juego ayuda a coordinar y controlar el movimiento del cuerpo (Villacis, 2022)

4.2.5.6. Juego el baile del tomate. Se organiza el grupo de parejas, sosteniendo un tomate el cual se colocará en la unión de las frentes, los participantes deben de bailar al ritmo de la música, además sus brazos deben de estar detrás de la espalda y no deben de tocar el

tomate, el equipo ganador será el que logre mantener mayor tiempo, este juego ayuda al niño a tener equilibrio, orientación, y seguridad (Castillo ,2017).

4.2.5.7. Juego de la carrera del huevo. Este juego se puede jugar solo o en equipos, los jugadores comienzan desde la línea de salida y corren lo más rápido que pueden sin dejar caer el huevo, en este caso, el corredor debe detenerse para recoger el huevo, ponerlo en la cuchara y seguir corriendo hasta llegar a la meta, este juego ayuda al niño a tener coordinación, equilibrio, concentración y sobre todo paciencia (Boada ,2016).

4.2.5.8. Juego la gallinita ciega. Es un juego infantil muy conocido por los niños, este consiste en que un jugador se venda los ojos, se le dará las vueltas y se preguntara que se te ha perdido gallinita, este responderá un huevo, y se procederá a jugar hasta llegar a topar a los niños, este es un buen ejemplo para trabajar el equilibrio, este juego ayudara al niño a tener equilibrio y confianza en sí mismo (Jiménez ,2019).

4.2.5.9. Juego el baile de las sillas. Es un juego para niños y adultos, consiste en colocar un ruedo de sillas, en la que los participantes bailaran a su alrededor, cada cierto tiempo se cortara la música y se sentarán los participantes, luego se quitara una silla y se continuara sucesivamente, ganara el que logre quedarse con la última silla, este juego ayuda al niño a mejorar su velocidad de reacción, coordinación sobre todo contribuye a la integración familiar y al desarrollo de valores como el respeto y la honestidad (Camacho ,2020).

4.2.5.10. Juego la vaca loca. Para Molina (2018), este es un juego muy tradicional en las fiestas populares y por su puesto los niños son los más felices, consiste el escoger un jugador que hará el rol de vaca loca, tendrá que lanzarse al resto de sus compañeros, estos torea a la vaca loca con una tela, el que sea topado por la vaca será el siguiente, todos tendrán que pasar este juego ayuda al niño a reforzar el equilibrio y coordinación ya que implican diferentes movimientos de su cuerpo (Molina ,2018).

Los juegos tradicionales soy muy importantes ya que se desarrollan valores como el respeto, la disciplina, el orden, la honestidad, se debe fomentar la práctica de estos juegos desde su niñez ya que ayudara a desarrollar las habilidades de los niños y el tiempo libre de los alumnos es una manera divertida para prender y sobre todo enseñar.

4.2.6. Los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Los juegos tradicionales son muy importantes en toda etapa de educación inicial ya que se debe tener en cuenta que es un recurso educativo durante su maduración y formación sin

embargo es un papel fundamental en su crecimiento y desarrollo personal en cada niño ya que en el entorno educativo los niños toman su tiempo en jugar y recordar estos juegos tradicionales que se han venido de generación en generación.

Para Munuera (2015), da a conocer algunas pautas de utilización dentro del juego tradicional en el ámbito educativo ya que se deberá realizar dentro del aula siguiendo el orden que se expone:

- Formular los objetivos que queremos conseguir.
- Preparar el material necesario en función según el lugar disponible a utilizar, el número de alumnos etc.
- Explicar detalladamente al alumnado las normas del juego.
- Explicar el juego de forma breve y clara antes de jugar
- Aclarar tantas veces sea necesario según la edad del alumnado.
- Realizar una evaluación final, observando los aprendizajes obtenidos.

Los juegos tradicionales toman un papel importante en la educación en la vida de un niño, ya que son excelentes para el aprendizaje y la motricidad. Por lo tanto, son un aspecto muy útil de enseñar en muchas áreas como en la actividad física, ya que es el conocimiento cultural obtenido de los juegos tradicionales ya que se ha transmitido de generación en generación, con buenos resultados en el desarrollo del carácter de las personas.

4.2.7. Juegos tradicionales y motricidad gruesa

Para los niños, el juego es una vía de escape por la que fluyen sus emociones, conflictos y estrategias, y asumen roles propios y ajenos. El niño no imita, considera cada experiencia de juego como su propia experiencia. Para él, el juego es un interés por las personas, las actividades, las cosas y por sí mismo, lo cual es un reflejo. Es un medio de adaptación al entorno que nos rodea, una forma central de aprendizaje en los primeros años de vida y la base de la formación de la personalidad.

Los juegos tradicionales según Sailema (2017), brindan la oportunidad de fortalecer la adquisición de las habilidades motoras gruesas de esta manera implican ciertos movimientos que a poco a poco van fortaleciendo su equilibrio, coordinación, control de su propio cuerpo para así interactuar en el mundo que lo rodea.

Así mismo, Cano et. al. (2017), menciona que los juegos tradicionales influyen en todos los tipos de situaciones motrices gruesas de manera lúdica, que muestran comportamientos y

conductas motrices significativas y que podrían cumplir distintos objetivos, tales como: pedagógicos recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos. Lo que nos permite concretar que el juego tradicional es una actividad lúdica significativa en el desarrollo cronológico del niño.

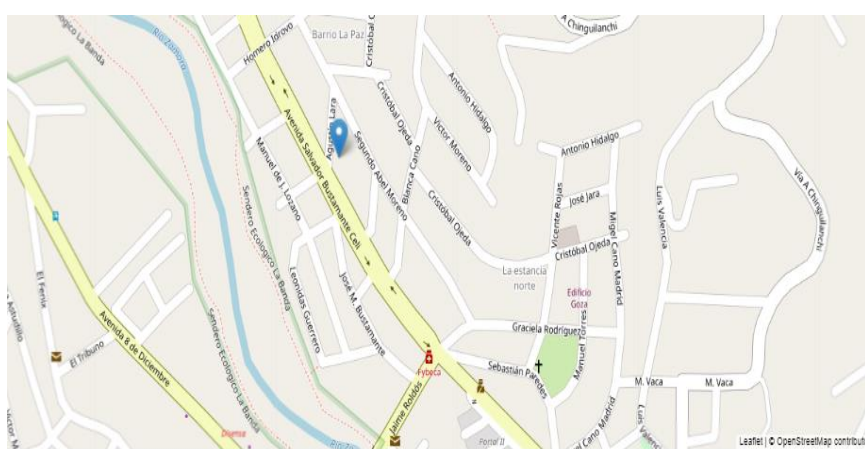
Sin embargo, la capacidad de un niño depende no solo de factores genéticos, sino también de la estimulación y el apoyo que recibe desde el nacimiento, por lo tanto, los juegos tradicionales promueven el desarrollo del movimiento de la motricidad gruesa.

5. Metodología

El trabajo investigativo se desarrolló en la Escuela de Educación Básica José Ingenieros ubicada en la ciudad de Loja, en las calles: Leónidas Plaza y Av. Ocho de Diciembre en la parroquia el Valle (ver figura 1), la misma que brinda el nivel educativo siendo una escuela fiscal que ofrece: Inicial, Educación Básica, jornadas matutina y vespertina cuenta con espacios de área verde un patio de juegos para niños

Figura 1.

Ubicación de la Escuela d Educación Básica José Ingenieros



Nota. La imagen muestra la ubicación de la Escuela de Educación Básica “José Ingenieros”.

Fuente: Anónimo (2023), <https://n9.cl/smbtui>

En la investigación se utilizó materiales bibliográficos como: libros digitales, revistas y artículos científicos; tecnológicos: internet, computador y parlantes, celular y finamente material didáctico como las ulas, saquillos, cuerdas, pelotas, cartulina, máscaras elaboradas de cartón, elástico, sillas, etc.

El presente estudio se desarrolló bajo diseño de investigación cuasiexperimental puesto que se manipuló la variable independiente, permitiendo observar resultados de la misma y su efecto en la variable dependiente; además de ello, tuvo un alcance descriptivo porque se describió a profundidad las cualidades, propiedades, beneficios, tipología y características de las variables en estudio.

Se trabajó con un enfoque mixto para dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación, con el fin de indagar y comprender el objeto de estudio, de manera cualitativa, que permitió analizar, averiguar y recolectar información para la elaboración del marco teórico y la descripción de datos y el análisis de los resultados obtenidos del test para dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación y en la aplicación de la guía de actividades

obteniendo una comprensión e interpretación lo más amplio posible en la investigación, se efectuó de forma cuantitativa para tabular los resultados numéricos obtenidos al aplicar tanto el pretest como en el post test.

Los métodos que se emplearon fueron : inductivo-deductivo, el primero parte de los hechos es decir, la falta de implementación de los juegos tradicionales que no se aplican dentro del aula en el centro educativo lo que conlleva el desinterés del aprendizaje de los niños ya que no hay un desarrollo correspondiente en la infancia siendo así un limitante para su enseñanza dentro de sus habilidades motoras gruesas en este caso: el equilibrio, coordinación, saltar, correr, lanzar, el método deductivo ayudó para la edificación de los resultados y conclusiones finales permitiendo comprender y ordenar el trabajo desde lo general a lo específico, analizando los indicios mediante la motricidad gruesa.

Por otro lado, el método analítico-sintético permitió dar paso a un análisis individual de la variable problema (motricidad gruesa) y la variable solución (juegos tradicionales) de manera que se va desglosando cada uno de sus partes, complementándose con el método sintético facilito indagar la información primordial para la construcción del marco teórico y dar énfasis y relevancia de manera que sea correcta y entendible.

El instrumento que se utilizó fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), evalúa el desarrollo psíquico en tres áreas: Coordinación, lenguaje y motricidad en lo cual se escogió sobre la motricidad gruesa ya que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto al desarrollo psicomotor de los niños evaluando si es normal o está bajo, este test es realizado por Haeussler y Marchánt es aplicable para niños de 2 a 5 años se evaluó en 12 ítems del sub test de la motricidad gruesa para determinar el nivel de desarrollo motor de los niños, para poder desarrollar las actividades correspondientes de su estado de desarrollo motriz grueso, utilizó como pre test, para obtener los datos iniciales respecto al problema y luego como post test con el fin de identificar las mejoras obtenidas.

El presente trabajo se realizó con una población de 42 niños en la Escuela de Educación Básica “José Ingenieros” de los cuales se tomó una muestra de 15 niños de educación inicial I, respondiendo a las características del muestreo no probabilístico ya que se trabajó con un grupo previamente establecido.

6. Resultados

6.1. Resultados de la aplicación del pre- test TEPSI en los niños de 3 a 4 años

Con el objetivo de identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023, se aplicó el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), a una muestra de 15 niños del nivel inicial I, en el horario de 10H30 a 11H30 de manera individual con una duración de 15 min por cada niño.

Tabla 1.

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años

Parámetros	f	%
Normalidad	3	20
Riesgo	9	59
Retraso	3	21
Total	15	100%

Nota. Datos del pre- test obtenido del test de TEPSI de desarrollo de psicomotor en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros

En la tabla 2, se evidencia que el 20% de niños está en un nivel normal; el 59% en un nivel de riesgo, mientras que un 21% en retraso presentando dificultades en cuanto a: caminar hacia atrás topando talón y punta, salta en un pie 3 o más veces sin apoyo, entorpecimiento al saltar con uno o ambos pies, caminar en puntas de pies, pararse sin apoyo, problemas para lanzar, coger y rebotar la pelota, entre otros; evidenciando la falta de estimulación en la motricidad gruesa.

En tal sentido Jiménez y Romero (2019), nos manifiesta que la ausencia de la motricidad gruesa puede generar diferentes problemas en su desarrollo motor grueso en cuanto a: dificultad coordinando movimientos, desplazamiento, equilibrio, elasticidad, agilidad, fuerza de movimiento, las cuales si no se estimula en temprana edad tendrán problemas a futuro en su desempeño laboral, por lo que es fundamental fortalecer estas habilidades ya que permitiremos que el niño vaya teniendo un buen desarrollo siendo capaces de desenvolverse consigo mismo, contribuyendo esencialmente al desarrollo motor grueso.

6.2. Aplicación de la Guía de actividades “Acompáñenme a una aventura divertida, jugando y aprendiendo”

Con el objetivo de diseñar y aplicar una propuesta alternativa utilizando los diferentes juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de inicial I que consta de 25 actividades, por lo tanto, se planificó actividades para trabajar locomoción, salto, lanzamiento, coordinación y equilibrio, ayudando a sus habilidades motoras gruesas, la tabla está compuesta de indicadores de la evaluación, logrado y no logrado, además se implementó una fila de inasistencia. A continuación, se detalla la siguiente tabla.

Tabla 2.

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

Nro.	Indicadores de la evaluación	Logrado	No logrado	IN
LOCOMOCIÓN				
1	Corre coordinadamente de un lugar a otro con agilidad	8	5	2
2	Corre alternando movimientos de brazos y piernas.	6	9	
3	Corre incrementando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo	8	7	
4	Corre con agilidad de un lado a otro	8	6	1
5	Camina realizando movimientos corporales de todo su cuerpo	7	7	1
6	Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto	6	9	
7	Camina hacia adelante manteniendo la coordinación y sin dejar caer el objeto	7	7	
8	Camina alternando las piernas	9	5	1
SALTAR				
9	Salta sobre superficies planas manteniendo el equilibrio	9	6	

		Logrado	No logrado	IN
10	Salta con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio y la coordinación	9	6	-
11	Salta sobre un pie de manera autónoma	10	4	1
	LANZAR			
12	Lanza la pelota con fuerza hacia una dirección específica.	7	8	-
13	Lanza el balón a una dirección determinada.	7	8	-
	COORDINACIÓN			
14	Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música, manteniéndose estáticos según se lo indique.	8	5	-
15	Mantiene los movimientos corporales, coordinación, al ritmo de la música	7	8	-
16	Realiza actividades de coordinación en pareja	8	7	-
17	Golpea con fuerza la olla	7	8	-
18	Pasa a través de la ula sin soltar a su compañero	10	5	-
19	Coloca la cola en la posición correcta de manera coordinada	8	7	-
	EQUILIBRIO			
20	Mantiene su equilibrio y sus reflejos.	6	8	1
21	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo	7	8	-
22	Realiza movimientos de equilibrio dinámico	8	7	-
23	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo	9	5	1
24	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico, equilibrio estático	7	7	1

Nota. Datos tomados de la lista de cotejo de la guía de actividades “Acompáñenme a una aventura divertida, jugando y aprendiendo”

Dando respuesta al objetivo anteriormente mencionado, se diseñó y aplicó 25 actividades tomando en cuenta los componentes de la motricidad gruesa, tales como: locomoción, salto, lanzamiento, coordinación y equilibrio. La guía fue realizada acorde a la edad de los niños, partiendo del diagnóstico del nivel de motricidad gruesa iniciando con juegos simples hasta llegar a los más complejos, con actividades como: caminar, correr, sujetar y golpear, las mismas fueron aplicadas diariamente cada semana en el horario de 10h30 a 11h30 en la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja.

En base a la tabla 3, se expone el primer componente denominado locomoción, que va desde el literal 1 al 8, se abordaron juegos tradicionales como: juguemos en el bosque, policías y ladrones, las escondidas, la Guaraca, el rey manda, la carrera del huevo en la cuchara, el baile del tomate y el teléfono descompuesto, en los mismos se realizaron movimientos libres que incluían caminar, correr, empujar, esconderse, atrapar diversos objetos o a sus propios compañeros, acostarse en el suelo, dar vueltas, aplaudir mientras se salta y transmitir un mensaje tratando de que llegue completo y correcto, lo que permitió que el niño adquiera autoconfianza y seguridad en sí mismo.

Continuando con la descripción del segundo componente denominado saltar, que va desde el literal 9 hasta la 11, se trabajaron actividades tales como: encostados, la rayuela, saltar la cuerda, realizando saltos expuestos por siluetas donde ellos fueron identificando, movimientos de saltos con los pies juntos hasta llegar a una línea de partida, y saltos más complejos ya que el fin de estas actividades es iniciar con saltos fáciles para así ir incrementado la dificultad y terminar en actividades que sea un reto para los niños, de la misma manera el tercer componente denominado lanzar, que va desde el literal 12 hasta el 13, se abordaron juegos tradicionales tales como: las quemadas, voli toalla realizando movimientos de esquivación de un lado a otro, lanzando la pelota hacia riba sin dejar que se caiga del saquillo, movimientos de desplazamiento, giros, lanzamientos, ayudando a favorecer la motivación del niño.

Siguiendo con la explicación de la tabla, el cuarto componente denominado coordinación, que va desde el literal 14 hasta el 19, se realizaron actividades tales como: el baile de las sillas, las estatuas, tres piernas, ollas encantadas, pasar por el aro, poner la cola al burro, en los mismos que se realizaron movimientos de giros en torno a la silla, movimientos de un

lugar a otro hasta quedar estáticos sin moverse, del mismo modo también se tomó en cuenta el tamaño y estatura para poder realizar la actividad de las tres piernas, actividad donde se tuvieron que vendar los ojos, dar instrucciones tales como dando instrucciones como: sigue más adelante, más allá, más arriba, más abajo.

Continuando con el último componente de la tabla que sería el quinto denominado equilibrio, que va desde el literal 20 hasta el 25, se realizaron juegos tradicionales como: elástico, la gallinita ciega, el gato y el ratón, la vaca loca, puente quebrado, la rueda, en los mismos que se realizaron movimientos, de saltos manteniendo el equilibrio y subiendo de dificultad, giramientos, correr, saltar, atrapar, jalar una cuerda, equilibrio de la rueda.

6.3. Resultados de la guía de actividades y aplicación del post test

Dando cumplimiento al tercer objetivo que corresponde a evaluar el impacto de la guía de actividades en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, se diseñó 25 actividades basadas en los juegos tradicionales para la motricidad gruesa en los niños de inicial I, la cual se aplicó con una duración de seis semanas, por lo tanto fueron divertidas, alegres, entretenidas sin perder las costumbres, valores y la esencia de lo tradicional, se aplicaron en los horarios de 10H30 a 11H30. A continuación se detallan los resultados obtenidos:

Tabla 3.

Resultados de la aplicación en la guía de actividades a los niños de 3 a 4 años

Componentes	N* de indicadores	Logrado	No logrado	IN	Total
Locomoción	1-8	7	7	1	15
Saltar	9-11	9	5	1	15
Lanzar	12-13	7	8		15
Coordinación	14-19	8	7		15
Equilibrio	20-25	7	7	1	15
Total	25				

Nota. Datos obtenidos la lista de cotejo aplicada en la guía de actividades a los niños del nivel inicial I

En la tabla 3, se refleja cinco componentes que se planifico en la guía de actividades sobre los juegos tradicionales, evidenciando que los niños pudieron realizar las actividades sin ninguna dificultad en los siguiente: Locomoción siete niños lo lograron; salto nueve niños; lanzamiento siete niños; coordinación ocho niños; equilibrio siete niños, de tal manera que lo hicieron bien consiguiendo un buen desarrollo motor grueso.

Los niños que no lograron el desarrollo de la motricidad gruesa fueron en locomoción siete niños, en salto cinco niños; en lanzamiento ocho niños; en la coordinación siete niños y en el equilibrio siete niños, teniendo dificultades en cuanto a: saltar con los dos pies juntos, con un solo pie, tropezarse con la soga, lanzar y tirar la pelota a una dirección determinada, caminar con su pareja con un pie amarrado, coordinación al golpear un objeto, atravesar la uña por medio de su propio cuerpo, saltar de un lado a otro manteniendo el equilibrio, dificultad en tener los ojos vendados, problemas de equilibrio dinámico para moverse y desplazarse por su entorno de manera segura sin caerse, de la misma manera tres niños faltaron por: estado de salud y calamidad doméstica.

De esta manera se puede demostrar y evidenciar la aplicación de las 25 actividades ya que se trabajaron con materiales y juegos acorde a la edad de los niños de inicial I y se desarrollaron en un ambiente tranquilo y fuera del aula donde podían saltar, correr, brincar, gritar, caerse, etc. En lo cual todos los niños pudieron participar de estas actividades divertidas que son los juegos tradicionales.

Para evidenciar los resultados se presenta una tabla comparativa contrastando los resultados obtenidos antes y después de la ejecución de la guía de actividades

Tabla 4.

Resultados de la evaluación inicial y final obtenida de la aplicación de TEPSI en los niños de 3 a 4 años

Componente	Pre-test		INTERVENCIÓN	Post-test		Total
	f	%		f	%	
Normalidad	3	20		7	47	Niños/as =15%
Riesgo	9	59		6	39	
Retraso	3	21		2	14	
Total	15	100		15	100	

Nota. Datos obtenidos de la aplicación del test de desarrollo psicomotor TEPSI, en inicial I

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 4, en su totalidad la mayoría de los niños mejoró notablemente luego de la intervención de la guía denominada “Acompañenme a una aventura divertida, jugando y aprendiendo” se demuestra que los niños en el componente de normalidad pasan del 20 % al 47%.

En el componente de riesgo se observa una enorme disminución del porcentaje ya que los niños pasan de un 59% al 39%, señalando que anteriormente los niños tenían dificultad al saltar con los dos pies en el mismo lugar, problemas para lanzar, coger y rebotar la pelota en una dirección determinada, pararse en un solo pie, caminar en puntas de pies, caminar hacia delante topando talón y punta y viceversa, entorpecimiento al saltar con uno o ambos pies, y poco control del equilibrio.

En el componente de retraso de la misma manera se observa que los niños pasan de un 21% al 14% dando una disminución a este componente teniendo los mismo problemas mencionados anteriormente ya que no pudieron mejorar en su totalidad, pero con las actividades propuesta basadas en juegos tradicionales se puede evidenciar que efectivamente desarrollan la motricidad gruesa en los niños de inicial I, fortaleciendo las habilidades de locomoción, salto, lanzamiento, coordinación, equilibrio, respiración y relajación.

Para Abril et al. (2019) los juegos tradicionales ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños ya sea dentro o fuera de su entorno escolar presentando un desarrollo del nivel cognitivo y físico, tanto en desplazamiento, movimientos de brazos y piernas, etc, haciendo uso de diversas herramientas como los juegos tradicionales de acuerdo a la edad de los niños para estimular la práctica de dichas actividades, potencializando el aspecto motor grueso de los infantes como caminar, correr, saltar y lanzar. Por tanto, con la presencia de estos juegos, los niños pueden enriquecer, dinamizar y estimular gran variedad de aspectos, contribuyendo al desarrollo de las capacidades y habilidades físicas y a la vez transmitiendo la cultura de los pueblos.

7. Discusión

La presente investigación estuvo orientado a determinar cómo los juegos tradicionales fortalecen la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023, para esto se utilizó los métodos analítico-sintético e inductivo-deductivo ya que permitieron la obtención de información necesaria para el desarrollo de la investigación y organización del marco teórico, por otro lado el instrumento test de desarrollo psicomotor (TEPSI) ayudo al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños con el pre y post test, luego de aplicar la guía de actividades basados en los juegos tradicionales.

Con respecto a la aplicación del test de desarrollo psicomotor (TEPSI), se observó inicialmente el 59% de niños se encontraban en el nivel de riesgo, el 21% en retaso debido a que presentaban dificultades en correr, saltar, lanzar a una dirección determinada, caminar, saltar con un solo pie, y mantener el equilibrio, y tan solo el 20% llego a lograr el nivel de normalidad, mientras que después de la aplicación de la guía de actividades llamada “Acompáñeme a una aventura divertida, jugando y aprendiendo”, se logró disminuir el porcentaje de niños en el nivel de riesgo a un 39% de la misma manera en el nivel de retaso a un 14%, en cambio se evidencia un incremento del 47% en el nivel de normalidad, denotando que los juegos tradicionales aplicados en la propuesta fortalecen las habilidades de la motricidad gruesa tales como locomoción, saltar, correr, lanzar, coordinación, equilibrio.

Con respecto a González (2021), en su investigación titulada “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2018” manifiesta que el 38% tenían un bajo nivel de desarrollado en la motricidad gruesa, mientras que en el 43% de los niños también tenían un retraso en su desarrollo en estas habilidades de equilibrio, demostrando que en ambos grupos existía deficiencia motriz. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales, se pudo observar que los niños mejoraron su motricidad gruesa en un 96%. Demostrando que los juegos tradicionales desarrollan las capacidades que comprende su cuerpo y se expresa corporalmente. Por lo que se concluye que la aplicación de juegos tradicionales si influyo de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa

Con respecto al estudio de Salazar (2022), denominado “Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022” obtuvo resultados del pre- test donde indica que el 65% están en el nivel “Inicio”, el 25% en nivel “Proceso” y el 10% en niel “Logrado”. En los resultados del post test indica que el 90% están

en nivel “Logrado”, el 10% en nivel “Proceso”. Se concluye que los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa debido a que los niños utilizan de manera adecuada los movimientos corporales, conoce las partes que conforman su cuerpo, se desplazan orientando derecha izquierda, muestran equilibrio cuando saltan en un solo pie y saltan obstáculos.

De igual manera para Mendoza (2021), en su investigación “Juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños de 3 años IEI N° 031 Cospán, ubicada en la ciudad de Cajamarca, obtuvieron resultados en el pre-test que el 90% (10 niños) exhiben desarrollo motriz en la etapa proceso, posteriormente en el post-test se evidencia que un 72% (8 niños) alcanzo la etapa lograda. Eso se evidencia en la diferencia de 15.09 puntos entre el antes y el después. Así también la prueba T-Student confirma la hipótesis, confirmando que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años en dicha institución.

Finalmente se comprueba con la investigación que el uso de los juegos tradicionales es un recurso eficaz como herramienta para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa, incluyendo también el enorme componente cultural que nos va transmitiendo de generación en generación dando así un mejoramiento en el equilibrio, coordinación, saltar, correr, lanzar. Sin embargo, en el presente trabajo no se logró el 100%, debido al poco tiempo de intervención, existiendo limitaciones como repetidas inasistencias y actividades institucionales, pero aun así es importante seguir con nuestra cultura que son los juegos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa.

8. Conclusiones

- Con la aplicación del Pre- test mediante el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) se diagnosticó un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, ya que presentaron dificultad, al saltar con un solo pie, atrapar diversos objetos, aplaudir mientras salta, movimientos de giros, jalar la cuerda, giramientos, etc.
- La guía de actividades denominada “Acompáñeme a una aventura divertida, jugando y aprendiendo” fue diseñada con 25 actividades basadas en juegos tradicionales, se aplicó diariamente, en la cual contiene actividades entretenidas, divertidas, alegres y llamativas enfocadas en el fortalecimiento de la motricidad gruesa para un buen desarrollo de las habilidades motrices.
- Se evidenció que los juegos tradicionales resultaron eficaces, ya que la población mejoró considerablemente en su nivel de desarrollo de motricidad gruesa, obteniendo buenos resultados en cuanto a locomoción, saltar, lanzar, coordinación, equilibrio y principalmente en las áreas en las que presentaban dificultad inicialmente.

9. Recomendaciones

- Es necesario que habitualmente en las instituciones se debe aplicar el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) para diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, de esta manera poder identificar sus dificultades y así diseñar estrategias lúdicas tratando a tiempo estos problemas, ayudando al niño a sus habilidades motoras para que fortalezcan su equilibrio, locomoción, coordinación, saltar, lanzar pudiendo lograr un aprendizaje de calidad.
- En el nivel inicial es necesario aplicar los juegos tradicionales que aporten al desarrollo de la motricidad gruesa, además de ser una de las estrategias que ayuden a los niños estar siempre activos y valorando la riqueza de lo cultural ya que se han transmitido de generación en generación siendo así una de las herramientas indispensables para el desarrollo del niño brindando la oportunidad de aprender de manera lúdica y divertida pudiendo interactuar con sus compañeros y con su entorno.
- Se recomienda que las instituciones y docentes de educación inicial, apliquen la propuesta y la incrementen dentro de las planificaciones micro curriculares, ya que se evidencio ser de gran ayuda para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa, permitiendo a los niños ser los principales actores de su aprendizaje, logrando un buen desenvolvimiento en su desarrollo motor, ya que se observo que los niños no tenían habilidades motoras.

10. Bibliografía

- Almeida, A, y Cerezo, F. (2019). *Presentación. los juegos tradicionales: una aproximación desde la historia de la educación*. <https://doi.org/10.14201/hedu2019382737>
- Alonso, Y., y Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo. *Revista Científica SciELO*, 16(5), 2–14. <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?format=pdf&lang=es>
- Armijos. (2020, 28 septiembre). *Saltar la cuerda – Intercambio*. <https://www.upnvirtual.edu.mx/intercambio/2020/09/28/saltar-la-cuerda/>
- Barragan, N. (2021). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio-cultural [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/8675/1/Juegos_tradicionales.pdf
- Boada, R. (2016, 25 julio). *10 divertidas actividades al aire libre*. Ticumiku. <https://www.ticumiku.com/blogs/news/10-divertidas-actividades-al-aire-libre>
- Camacho. (2020, 21 octubre). *Juego de las sillas*. Portal Educativo de apoyo a Padres, Maestros y Niños.
- Campo, L. (2015). Importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y del esquema corporal. *Revista Salud Uninorte*, 26(1), 6–14. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-55522010000100008
- Cano, L., Chacón, R., Gerófano, V., Martínez, A., y Padial, R. (2017). *Revista Digital de*
- Castaño, M. (2015). El valor del juego tradicional en el aula [Tesis de magister, Universidad de Granada]. DIGIBUG.

- Castillo, O., y Bolaño, M. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos predeportivos de arnd locher. *south florida journal of development*, 2(5), 7656–7666.
<https://doi.org/10.46932/sfjdv2n5-099>
- Castillo. (2017). *Baile del tomate*. <https://kudo.tips/como-se-juega-el-baile-del-tomatef30d6515786b4ad191ddae510d8b6fa2-46129.html>
- Castro M. (2018). Generacion tras generacion, se recobran los juegos tradicionales. *Revista MHSalud*, 5(1), 1-8. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-GeneracionTrasGeneracionSeRecobranLosJuegosTradici-3579671.pdf>
- Cevallos, M. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].
Repositorio de
- Chalán. (2017). Juego de los Ensacados. El mundo del juego.
<https://www.elmundodeljuego.com.ec/es/csv/iniciativas+-globales/nestle-por-ni%C3%B1os-mas-saludables/juego+de+los+ensacados>
- Cidoncha, V., y Díaz, E. (2015). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista Digital Buenos Aires*, 7(2), 2–5.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2470/3648>
- Educación Física, (47), 89-105. [file:///D:/VEL-USER/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088%20\(4\).pdf](file:///D:/VEL-USER/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088%20(4).pdf)
- Gloria, Y., y Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista tecnológica ciencia y educación edwards demings*, 3(2), 1–14.
<https://doi.org/10.31876/ed.v3i2.32>

- González, D. (2021). “*Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la i.e.i n° 011 amarilis*” [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco].
Repositorio de file:///D:/VEL-
USER/Downloads/GONZALES%20JUSTINIANO,%20DIANA%20FLOR%20(1).pd
f
- Guia, P., y Perfil, V. T. M. (s. f.). *EL GATO Y EL RATÓN*.
<https://pedagoguia.blogspot.com/2012/09/el-gato-y-el-ra>
- Haro, A. (2022). *Importancia de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años* [Tesis de licenciatura
Universidad politécnica salesiana]. Repositorio de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22019/1/TTQ620.pdf>
- Jiménez, G., y Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios
cerrados. *Revista edwardsdeming*, 3 (2), 1-144
- Jiménez. (2019). *La gallina ciega* / *Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte*. Logo Gov.co.
[https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/juguemos-en-el-
bosque/la-gallina-ciega](https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/juguemos-en-el-bosque/la-gallina-ciega)
- Martorelli, S. L. (2018). *La rayuela. Su origen y uso en la escuela*.
<https://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/06/otro-juego-tradicionala-rayuela.html>
- Mendoza, M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Revista
Científica sinergias educativas*, 2(2). <https://doi.org/10.31876/s.e.v2i2.25>
- Ministerio de E. (2016). Retomando los juegos tradicionales. Ministerio de Educación, s/n, 4-
16.
- Molina. (2018). *La tradición de la «Vaca Loca» en las fiestas populares ecuatorianas*.
<https://ecuadordelsur.blogspot.com/2015/08/la-tradicion-de-la-vaca-loca-en-las.htm>

- Morán, D. (2017, 12 octubre). Juegos tradicionales. Concepto de - Definición de. <https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- Munuera, C. (2015). *Los juegos tradicionales en Educación Infantil* [Universidad de la Rioja]. <https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/09/Juegos-tradicionales-en-la-Educaci%C3%B3n-Infantil.pdf>
- Murillo, C. (2017). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica [Tesis de maestría, Corporación Universitaria de la Costa], DOCPLAYER.
- Osorio, V., Pallares, M., Chiva, Ó., y Capella, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista Investig*, 16(1). http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492019000100037
- Portero, N. (2015). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela particular “Eugenio espejo” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25938/1/TESIS%20DE%20PSICO%20MOTRICIDAD%20.pdf>
- Ramírez, G., Olivo, J., y Cetre, R. (2021). Proceso de desarrollo psicomotor infantil desde el enfoque de la actividad física. *Revista Científica Polo del Conocimiento*, 6(8). [file:///D:/VEL-USER/Downloads/Dialnet-ProcesoDeDesarrolloPsicomotorInfantilDesdeElEnfoqu-8094469%20\(1\).pdf](file:///D:/VEL-USER/Downloads/Dialnet-ProcesoDeDesarrolloPsicomotorInfantilDesdeElEnfoqu-8094469%20(1).pdf)

- Rivera, L. (2016). *Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños* [Instituto Tecnológico Cordillera].
file:///D:/VEL-USER/Downloads/66-EDU-15-16-1311559635.pdf
- Rivera, V., Chiva, Ó., y Capella, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre el control motor grueso en niños con diversidad funcional. *Revista Científica SciELO*, 16(1). http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492019000100037#:~:text=La%20motricidad%20gruesa%20hace%20referencia,lat eralidad%2C%20coordinaci%C3%B3n%20global%20y%20equilibrio.
- Sailema, A. (2017). Juegos tradicionales como estimuladores motrices. *SciELO*, 36(2), 1-11.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001&lng=es&tlng=es.
- Salazar, L. (2022). *Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la i.e. n°174 – Huánuco, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29824/EQUILIBRIO_JUEGOS_SALAZAR_HERRERA_LILIANA.pdf?sequence=1ton.html
- Vallejo, E. (2017). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3712/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0029.pdf>
- Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., y Padial, R. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 8(47), 91–96.


Villacis. (2022, 8 abril). *Policías y ladrones* ✓ *las reglas fácil*. Blog.

<https://asisejuega.com/juegos-infantiles/policias-y-ladrones/>

Zurita, A. S. J. (2016, 9 junio). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato: El juego cooperativo*.

11. Anexos

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

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

Memorando Nro.: UNL-FEAC-CEDI-2023-012
Loja, 25 de abril del 2023.

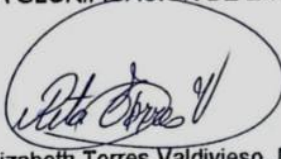
Sra. Lic.
Elcy Viviana Collaguazo Vega. Mg. Sc.
DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.
Ciudad. -


De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **titulado: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, de la autoría de la alumna Srta. Daniela Anabel Lalangui Guevara, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla **DIRECTORA** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

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

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

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


Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



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

Escaneado con CamScanner



unl

Universidad
Nacional
de Loja

CARRERA DE
EDUCACIÓN INICIAL

Loja, 31 de marzo de 2023

Magister
Rita Elizabeth Torres Valdivieso.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Ciudad.-

De mi consideración:

Quien suscribe la presente, Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega. Mg. Sc. docente de la Carrera de Educación Inicial de la FEAC, me permito dirigirme a Usted, para hacerle llegar, el informe de **ESTRUCTURA Y COHERENCIA** del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación denominado: **Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, de la autoría de la estudiante Srta. Daniela Anabel Lalangui Guevara, informe que se lo concreta en los siguientes términos:

- En lo que respecta a la **ESTRUCTURA**: del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación presentado por la estudiante contiene los elementos estipulados en el art. 226 del Reglamento de Régimen Académico en vigencia de la Universidad Nacional de Loja.
- En cuanto a la **COHERENCIA**: se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos; el Marco Teórico sustenta adecuadamente las variables del problema, los instrumentos de investigación de campo y el cronograma están acorde a la Metodología.

Es todo cuanto puedo informar respecto de los solicitado por su autoridad con oficio Nro. 002-EI-FEAC-UNL.

Particular que le comunico a su autoridad, para los fines legales pertinentes no sin antes expresar mi consideración y estima personal.

Atentamente.

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega. Mg. Sc
DOCENTE DE LA CARRERA

PRESENTADO HGY A LAS 16.40.00
1 31-03-2023
C 121001
EL SECRETAR

Escaneado con CamScanner

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

GUIA DE ACTIVIDADES

ACOMPÁÑENME A UNA AVENTURA DIVERTIDA, JUGANDO Y APRENDIENDO



Autora

Daniela Anabel Lalangui Guevara

LOJA - ECUADOR

2023

1. Presentación

La presente guía de actividades lúdicas tiene como propósito fortalecer la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial II de la escuela de Educación Básica José Ingenieros, con el fin de desarrollar una serie de ejercicios de estimulación para la motricidad gruesa ayudando a superar algunas dificultades detectadas donde el niño pueda fortalecer y desarrollar habilidades importantes como correr, saltar, tener equilibrio y por ende, mayor autonomía siendo muy importante en sus funciones cotidianas y sobre todo en el desarrollo del niño.

Así mismo, se pretende aportar con juegos divertidos, que ofrezcan otros estilos de aprendizaje a las docentes, sobre impartir experiencias entretenidas, dinámicas y motivadoras para la estimulación y el fortalecimiento de competencias motrices gruesas, a través de los juegos tradicionales permitirán una participación activa y entusiasta del niño convirtiéndolo en el protagonista del proceso educativo, despertando su interés y emoción potenciando la curiosidad, motivación, imaginación, cooperación, capacidad de asombro, autonomía, autoestima, exploración del medio y la resolución de problemas, al mismo tiempo que se adquieren aprendizajes, habilidades que se integran y serán de mucha ayuda al jugar ya que los juegos tradicionales permiten a los niños moverse, desahogarse y correr.

Por eso, cuenta con una metodología de carácter lúdica y dinámica, que consta de 25 actividades que se desarrollarán durante una hora por actividad, espacio donde los niños tendrán la oportunidad de aprender jugando, y divirtiéndose, a la vez ser su guía principal de su aprendizaje. El material que se utilizará para los juegos tradicionales será de fácil manipulación servirá como base para mantener el interés el entusiasmo para desarrollar el equilibrio y la coordinación. A su vez cada actividad está compuesta por un tema, objetivo, materiales, procedimientos y un indicador, los cuales se valorarán de forma constante para evidenciar el cumplimiento de los logros que se desea alcanzar.

2. Evaluación

La evaluación se la ejecutará a través del seguimiento individual y grupal de los niños, a través de la observación y la aplicación de una escala valorativa con sus indicadores, la cual tendrá los siguientes parámetros como: retraso, riesgo y normalidad ya que de esta manera se ira verificando si han cumplido los objetivos planteados y si los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa, además se llevara un registro de observación que permita recoger toda información de los avances y dificultades de los niños.

Aspectos a evaluar

- Corre coordinadamente de un lugar a otro con agilidad
- Correr alternando movimientos de brazos y piernas
- Corre incrementando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo
- Salta con los pies juntos a 20 metros de distancia o más
- Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto
- Realiza movimientos corporales con ritmo
- Camina alternando las piernas
- Salta sobre superficies planas manteniendo el equilibrio
- Salta con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio y la coordinación
- Lanza la pelota con fuerza hacia una dirección específica.
- Lanza el balón a una dirección determinada.
- Realiza movimientos coordinados según la música
- Mantiene los movimientos corporales al ritmo de la música.
- Corre coordinadamente con su pareja.
- Coloca la cola en la posición correcta de manera coordinada
- Mantiene su equilibrio y sus reflejos.
- Camina coordinadamente, en busca de sus compañeros

3. Actividades

Actividad 1

Atrápame lobito si puedes



Nota. La imagen muestra a los niños jugando al juego juguemos al bosque
Fuente: Martínez (s.f). <https://acortar.link/22Mias>

Objetivo: Mejorar la coordinación al correr de un lugar a otro con agilidad

Materiales: Careta de lobo, historieta del lobo y los tres cerditos

Tipo de juego tradicional: Juguemos en el bosque

Procedimiento

Para iniciar con la actividad se relata una historia del “Lobo y los tres cerditos”, luego se formularan preguntas de lo que entendieron como: ¿Por qué los cerditos estaban asustados? ¿El lobo que asía para derrumbar la casa de los tres cerditos? ¿Cuál de las tres casas no se cayó?, posteriormente pedir la colaboración de cada uno que decoren y recorten la máscara del lobo.

A continuación se saldrá al patio para formar un círculo con todos los integrantes y se elegira un participante para que haga el papel del lobo quien se ubicara dentro del círculo, mientras que los demás integrantes deben cogerse de las manos e ir cantando lo siguiente:

Juguemos en el bosque
hasta que el lobo este , si el lobo aparece
entero nos comerá.
¿Qué estás haciendo lobito?
estoy levantándome.

Así sucesivamente deberán ir preguntando hasta que él lobo diga estoy listo para comerlos, el lobo sale corriendo y los demás deberán salir del círculo para que el lobo no los atrape, una vez

que haya alcanzado a un integrante es el que hará el rol del lobito, el juego termina cuando ya no quede ningún participante.

Para finalizar, se realizara ejercicios de respiración como la abdominal ya que consiste en pedirles a los niños que coloque una mano en el estómago y otra en el pecho, para que pueda seguir el movimiento de su vientre mientras se asegura de que el pecho no se levanta.

Indicador de evaluación	Corre coordinadamente de un lugar a otro con agilidad		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

Actividad 2

Policías y ladrones



Nota. La imagen muestra a los niños jugando a los policías y ladrones
Fuente: Gonzales (s.f). <https://acortar.link/gSjUyH>

Objetivo: Correr alternando movimientos de brazos y piernas

Materiales: Parlante, música

Tipo de juego tradicional: Policías y ladrones

Procedimiento

Para comenzar se entonara ‘‘Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover’’ ver (Anexo 1) se levantaran de los pupitres y bailaran siguiendo el ritmo de la música hasta terminar la canción, seguidamente se disfrazara a los niños de policías y otros de ladrones para que la actividad sea más dinámica.

Posteriormente se trasladara con los niños al patio y se explicara en qué va a consistir el juego o la actividad , primero se va dividir en dos grupos, el primero será policías y el otro grupo ladrón, también habrá una cárcel en este caso puede ser un poste que lo va a representar y un refugio que puede ser la silla, antes de iniciar el juego todos los ladrones deben estar en su refugio y los policía en la cárcel, para empezar los ladrones intentan escapar o correr, mientras que los policías van a intentar atrapar uno a uno, cada vez que se encuentren con un ladrón lo llevaran a la cárcel, el juego acabará cuando se capture a todos los ladrones.

Para finalizar, se realizara ejercicios de relajación la técnica del globo, consiste en que los niños imaginen que es un globo, para ello tendrá que inhalar y exhalar el aire lentamente, para lograr una sensación de relajación.

Indicador de evaluación	Corre alternando movimientos de brazos y piernas.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 3

Lero Lero encuéntrame si puedes



Nota. La imagen muestra a los niños jugando a las escondidas
Fuente: Rafael (s.f). <https://acortar.link/AhPNHm>

Objetivo: Correr incrementando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo

Materiales: No se necesita materiales

Tipo de juego tradicional: Las escondidas

Procedimiento

Para iniciar con la actividad se relatará un cuento llamado “El tesoro escondido” luego se formularán preguntas de lo que entendieron como ¿Qué hizo el hombre para encontrar el tesoro. ? ¿Qué es lo importante que tiene el reino de los cielos? ¿Que encontró el campesino? ¿Qué contenía el cofre?

A continuación se saldrá al patio para explicar de qué se va a tratar la actividad, formando un círculo con todos los niños se escogerá a un participante que va a ser el que busque y los otros que se esconden, antes de empezar se deben poner las reglas y los límites del juego para que no hayan discusiones sobre la zona en la que está permitido esconderse, el jugador se pone de cara a una pared o aun árbol sin mirar y cuenta en voz alta hasta el 5 o 10 todos los demás niños se esconden, cuando se ha terminado de contar el perseguidor dice: “ya salgo a buscar” y los demás deben estar en silencio para que no los encuentren tan rápido, el niño se pone a buscar para ver si descubre algún compañero, pero debe evitar al mismo tiempo que alguno de los jugadores salga de su escondite y vaya al “tapo” que es el lugar donde él estuvo contando, si alguno de ellos llega a este lugar, todos estarán a salvo y el perseguidor deberá volver a contar, pero si el niño que estaba escondido sale y el perseguidor lo alcanza a ver será directamente eliminado, el juego termina cuando todos los niños hayan participado de perseguidor.

Para finalizar cantaremos la canción ‘‘ Mi vaca se llama Lola’’ ver (Anexo 2).

Indicador de evaluación	Corre incrementando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 4

La Guaraca



Nota. La imagen muestra a los niños jugando a la Guaraca
Fuente: Torres (s.f). <https://acortar.link/TxrbOt>

Objetivo: Correr con agilidad de un lado a otro

Materiales: Pañuelo, música

Tipo de juego tradicional: La Guaraca

Procedimiento

Para comenzar se entonara “Pin Pon es un Muñeco” ver (Anexo 3) bailaran dinámicamente lo que vaya diciendo la canción hasta que se termine.

Posterior mente explicar el juego en que va a consistir, seguidamente se saldrá al patio para formar un círculo, todos los niños se sientan en el suelo mirando al centro y con las manos extendidas hacia atrás, luego se elige a un niño que será el líder quien tendrá que correr por detrás del círculo teniendo en sus manos la guaraca que puede ser un pañuelo o pelota, él niño debe ir cantando.

“Nadie mire por atrás que aquí anda la guaraca”

El niño al estar rodeando detrás del círculo dejará la guaraca ya sea el pañuelo o la pelota en la mano de otro niño que está a mano derecha y ese niño debe salir corriendo a atrapar a la guaraca, el juego se vuelve nuevamente a realizar hasta que participen todos los niños.

Para finalizar, se realizara ejercicios de respiración con la técnica del árbol, la cual consiste en que los niños se pongan de pie, cuerpo recto y relajado imaginándose que son un árbol, sus pies y sus piernas serán sus raíces y su tronco, los brazos serán sus ramas de tal manera que ir moviendo los brazos de arriba horizontal y abajo ira inhalando y exhalando lentamente.

Indicador de evaluación	Corre con agilidad de un lado a otro		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

Actividad 5

El rey pide



Nota. La imagen muestra al niño jugando al rey manda
Fuente: Jaramillo (s.f). <https://acortar.link/S1sx7G>

Objetivo: caminar realizando movimientos corporales de todo su cuerpo

Materiales: Objetos, corona de rey o reina

Tipo de juego tradicional: El rey manda

Procedimiento

Se Inicia con un cuento infantil llamado ‘‘El rey mocho’’ luego se formularan preguntas de lo que entendieron como ¿En dónde vivía el rey? ¿Qué le faltaba al rey? ¿De qué color era la peluca de rizos del rey?

Procederemos a explicar la actividad llamada el rey manda, seguidamente se saldrá al patio para realizar el juego, se escogerá a un niño quien será el rey y se le entregara una corona para que pueda dar las ordenes a sus compañeros, en posición de rey tendrá que decir las siguientes órdenes. Por ejemplo, el rey manda que vayan saltando y me traigan una flor, el rey dice saltar con un pie, el rey manda sentarse en el suelo de manera rápida, el rey manda que coloque la mano derecha en su oreja izquierda y con la otra se saquen un zapato etc. También el rey o reina puede mandar a buscar objetos que estén al alcance de los niños para que sus compañeros hagan todo lo que el rey o la reina les manden o les pida y así sucesivamente irán participando todos, el niño el que más rápido haga ganara y se convertirá en rey.

Para finalizar se entonará la canción ‘‘La mariposita está en la cocina’’ ver (Anexo 4) para bailar y cantar hasta que se acabe la canción.

Indicador de evaluación	camina realizando movimientos corporales de todo su cuerpo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 6

Carrera del huevo en la cuchara



Nota. La imagen muestra al niño jugando a la carrera del huevo y la cuchara
Fuente: Anónimo (s.f). <https://acortar.link/FDw6Pv>

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

Materiales: Huevo de plástico, cuchara

Tipo de juego tradicional: Carrera del huevo en la cuchara

Procedimiento

Iniciar con pequeños ejercicios de estiramiento se tendrán que sentar en el piso, abren las piernas, respiran profundo y sueltan el aire mientras con las manos agarran la planta de los pies, manteniendo la espalda recta; contar hasta 15, descansar y repetir de 3 a 4 veces este ejercicio.

Posteriormente explicar el juego en que va a consistir, seguidamente se saldrá al patio con todos los niños, después se trazara una línea horizontal que será el punto de partida, a cada niño se les entregará una cuchara sopera y un huevo (previamente que sea de plástico), lo difícil es que los niños deben sostener al huevo y la cuchara con la boca, seguidamente todos los niños tienen que estar en el punto de partida y en la cuenta de 1,2,3 todos los niños tendrán que caminar sosteniendo el huevo con la cuchara en la boca hasta llegar a la meta si se le cae el huevo en el transcurso de la carrera será eliminado, y gana el niño o la niña quien llegue a la meta.

Para finalizar, se entonara “Soy una taza” ver (Anexo 5), siguiendo el ritmo de la canción con sus respectivos movimientos.

Indicador de evaluación	Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 7

Ven baila conmigo



Nota. La imagen muestra a los niños jugando al baile del tomate
Fuente: Anónimo (s.f). <https://acortar.link/FDw6Pv>

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

Materiales: Tomate, música Bailable hora loca

Tipo de juego tradicional: El baile del tomate

Procedimiento

Para iniciar la actividad se realizará la dinámica llamada “Cha cha cha del cocodrilo” ver (Anexo 6), después se formarán en parejas y se les entregará un tomate, cada pareja debe colocar el tomate en medio de las dos frentes, deben bailar al ritmo de la música, pero antes de empezar la actividad se dirán las siguientes reglas: los niños deben tener los brazos detrás de la espalda y no deben topar el tomate, ganará la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

Para finalizar se realizara ejercicios de respiración del cohete, respiramos profundamente inhalando aire por nuestra nariz mientras lo hacemos nuestros hombros y brazos se elevan como si el cohete fuera al espacio subimos un poco más los brazos inhalando y exhalando.

Indicador de evaluación	Camina hacia adelante manteniendo la coordinación y sin dejar caer el objeto		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 8

Mi teléfono se dañó



Nota. La imagen muestra a los niños jugando al baile del tomate
Fuente: Betancourt (s.f). <https://acortar.link/od0BWd>

Objetivo: Caminar alternando las piernas

Materiales: No hay materiales

Tipo de juego tradicional: El teléfono descompuesto

Procedimiento

Se inicia con una canción ‘‘A Ram Sam Sam’’ ver (Anexo 7) para que la clase sea más amena y divertida

Continuamente explicaremos la actividad del teléfono descompuesto, procederemos a formar dos grupos, los niños van estar parados uno a tras otro tomando distancia en forma de gusanito, se les dirá una frase corta a los dos grupos como:’’ Piensa, sueña, cree y atrévete’’ en este caso al último niño pero que no se llegue a escuchar, y de esta manera el niño tendrá que ir pasando el mensaje quien está delante de él, finalmente pasará hasta el líder y el líder tiene que entregar el mensaje al instructor, ganará el equipo que no haya cambiado el mensaje.

Para finalizar, se harán ejercicios de estiramiento mientras están de pie con las piernas ligeramente abiertas, levantar los brazos como si quisieran agarrar algo del techo, permanecer en esa posición por 15 segundos, luego con suavidad, mandar el tronco hacia adelante manteniendo los brazos estirados, hasta que las manos toquen el piso para empujarlo con fuerza por otros 15 segundos, luego, procura que eleven suavemente el torso a su posición inicial. Repetir de 5 a 7 veces.

Indicador de evaluación	Camina alternando las piernas		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 9

Saltando como conejos



Nota. La imagen muestra a los niños saltando con el saquillo
Fuente: Gonzales (s.f). <https://acortar.link/od0BWd>

Objetivo: Saltar sobre superficies planas manteniendo el equilibrio

Materiales: Parlante, música, saco, patio

Tipo de juego tradicional: Encostalados

Procedimiento

Para iniciar la actividad se dirán 5 adivinanzas como: “Soy chiquito puedo nadar, vivo en los ríos y en el altamar ¿Quién soy? Respuesta pez ‘’Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado ni soy cigarra ¿Quién soy? Respuesta la rana ‘’De rayas es mi piyama pero nunca me meto a la cama ¿Quién soy? Respuesta la cebra “Mucho yo camino muy feliz por el prado leche rica yo te doy a ver si sabes quién soy? Respuesta la vaca ¿Orejas largas rabo cortito corre y salta muy ligerito? Respuesta el conejo, de esta manera vamos amenizar la clase y que los niños se sientan animados,

Seguidamente se les dirá que vamos a realizar una actividad que les va encantar, procederemos a ir al patio con todos los niños, en el patio se los colocara a los niños en una misma línea de partida, los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida para iniciar la carrera, los niños deben sostener bien agarrado el saco para evitar que se caiga por debajo de las rodillas y mantener el equilibrio para poder saltar, a la cuenta de 1, 2, 3, se les pide que salten con ambas piernas juntas para que avancen hacia la línea de llegada, durante la carrera los niños deben mantener las dos piernas juntas en la bolsa hasta llegar a la meta, gana quien llega primero.

Para finalizar, se realizara ejercicios de relajación la técnica del globo, consiste en que los niños imaginen que es un globo, para ello tendrá que inhalar y exhalar el aire lentamente, para lograr una sensación de relajación.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Salta sobre superficies planas manteniendo el equilibrio		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 10

Conejitos saltarines



Nota. La imagen muestra jugando a la rayuela con los más niños
Fuente: Anónimo (s.f). <https://acortar.link/od0BWd>

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

Materiales: Tiza, ficha o dado, canción de la rayuela

Tipo de juego tradicional: La rayuela

Procedimiento

Para iniciar la actividad cantaremos una canción llamada la ‘rayuela’ ver (Anexo 8) https://www.youtube.com/watch?v=l3e_2b0F1G4 al terminar de cantar salimos al patio ordenadamente, luego se explicara de qué se va a tratar la actividad, primero se empezará a trazar en el suelo la rayuela compuesta por 10 cuadrados y en cada uno se debe colocar siluetas de los pies para que los niños puedan identificar si deben saltar con un solo pie o con los dos. Para empezar el juego los niños tendrán que formarse en columna he ir respetando el orden que les corresponde, a continuación el primer niño lanzará la piedra y en el cuadro que caiga será el lugar donde el participante no podrá pisar, después comenzará a saltar de acuerdo a las siluetas expuestas; si el niño consigue hacer todo el recorrido sin fallar continuará lanzando la piedra, pero en caso de que no acierte al cuadrado perderá el turno, gana el participante que logre pasar por toda la rayuela.

Para finalizar, se realizará ejercicios un ejercicio de respiración el cual consiste en pedir a los niños que tomen asiento con su espalda recta, deberán colocar sus manos en el abdomen y centrarse en las ordenes que daremos, deberán coger aire por su nariz durante 4 segundos y al botar el aire deberán realizar el sonido del pajarito silbando el cual durara todo el tiempo que ellos puedan.

Indicador de evaluación	Salta con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio y la coordinación		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

Actividad 11

“Salta salta salta la cuerda”



Nota. La imagen muestra jugando a la rayuela con los mas niños
Fuente: Anonimo (s.f). <https://acortar.link/od0BWd>

Objetivo: Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma

Materiales: Cuerda

Tipo de juego tradicional: Saltar la cuerda

Procedimiento

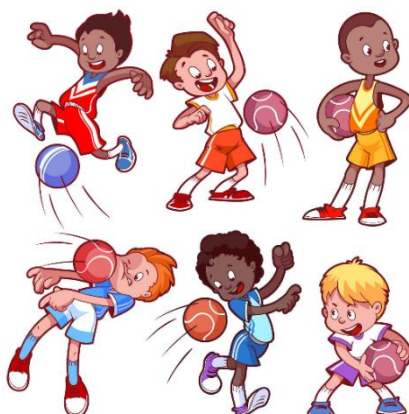
Se inicia con una canción motivadora llamada “este es el baile de loro wito” ver (Anexo 9), procederemos hacer grupos de 3 integrantes, al comenzar el juego 2 integrantes tendrán que sujetar la cuerda de los extremos y girarla, dando la oportunidad a sus compañeros de saltar, si en caso los niños se detienen o dejan de saltar perderán y será su turno de girar la cuerda, el juego termina cuando todos hayan participado.

Para finalizar, se harán ejercicios de estiramientos donde tendrán que ir repitiendo lo que hace la persona que está al frente de ellos pueden estirar las manos, estirar los pies, inclinarse de un lado y otro.

Indicador de evaluación	Salta sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 12

Mi pelota divertida



Nota. La imagen muestra jugando los niños con la pelota
Fuente: Anonimo (s.f). <https://acortar.link/od0BWd>

Objetivo: Lanzar la pelota con fuerza hacia una dirección específica

Materiales: Cinta, pelota de plástico

Tipo de juego tradicional: Las quemadas

Procedimiento

Se inicia con una canción ‘‘ Cucu cucu cantaba la rana’’ ver (Anexo 10) donde se realizara dentro del aula para bailar y cantar siendo así la actividad más dinámica.

Seguidamente se iniciará con una pequeña introducción del juego de las quemadas, con todos los niños pasaremos al patio, se trazará con cinta en el suelo formando un cuadrado que es el área en donde se encontrarán todos los participantes y fuera de este cuadro se encontrarán dos seleccionados como quemadores para lanzar la pelota y tratar de dar a sus compañeros, si el niño llega a quemar a los participantes que están dentro del cuadrado pasara ser eliminado, y así sucesivamente hasta llegar a quemar a todos los participantes y se volverá a repetir el juego pero ya con otros quemadores.

Para finalizar, se realizara ejercicios de respiración con la técnica del árbol, la cual consiste en que los niños se pongan de pie, cuerpo recto y relajado imaginándose que son un árbol, sus pies y sus piernas serán sus raíces y su tronco, los brazos serán sus ramas de tal manera que ir moviendo los brazos de arriba horizontal y abajo ira inhalando y exhalando lentamente.

Indicador de evaluación	Lanza la pelota con fuerza hacia una dirección específica.		
Nombres y Apellidos	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 13

Mi pelota voladora y peligrosa



Nota. La imagen muestra jugando al lanzar el balón con la toalla
Fuente: Aldaz (s.f). <https://n9.cl/n8zib>

Objetivo: Lanzar el balón a una dirección determinada

Materiales: Toalla, pelota de plástico

Tipo de juego tradicional: Voli toalla

Procedimiento

Se inicia con una canción llamada "A bailar" ver (Anexo 11), para que la clase inicie con motivación, una vez culminada la actividad se les pedirá volver a sus respectivos lugares, después se explicara en que va consistir el juego de hoy, llamado Voli Toalla.

Consiste en formar grupos de dos personas, después procederemos irnos al patio para realizar la actividad, cada pareja se le entregará una toalla o sabana se los distribuirá por todo el patio y ellos tendrán que pasar la bola de toalla en toalla sin que ésta caiga al suelo si se les llega caer tendrán igual que seguir jugando, con ayuda de mi persona se le ayudara a poner otra vez la pelota en la toalla, este juego terminara hasta que tengan un buen manejo de la actividad realizada.

Para finalizar, se harán ejercicios de estiramiento donde yo seré su guía y que ellos puedan repetir todo lo que estaré haciendo.

Indicador de evaluación	Lanza el balón a una dirección determinada.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 14

Las sillas bailarinas



Nota. La imagen muestra jugando al juego de las sillas con sus demás compañeros
Fuente: Aldaz (s.f). <https://n9.cl/zwf09>

Objetivo: Realizar movimientos coordinados según la música

Materiales: Parlante, música, sillas

Tipo de juego tradicional: El baile de las sillas

Procedimiento

Para iniciar con la actividad se bailara y se cantará una canción ‘‘ Marcha soldado ‘‘
https://www.youtube.com/watch?v=rVL67f3w6_Y ver (Anexo 12).

Para empezar con el juego primeramente se iniciara contando los niños y el número de sillas una vez realizado esto pasamos a poner las sillas formando una recta, según el número de niños debe haber una silla menos de la cantidad de niños que juegan, por ejemplo, si hay 16 niños, se deben colocar 15 sillas, seguidamente se pondrá música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas bailando, en el transcurso de eso se pausara la música y los niños inmediatamente deben sentarse en las sillas, el niño que quedó sin sentarse será eliminado del juego, en cada vuelta se quita una silla hasta que solamente quede una y dos participantes, el niño que logre sentarse al final del juego será el que ganó, y se les entregara un premio para todos ya sea un chupete un caramelo por su participación.

Para finalizar con la actividad se harán ejercicios respiración del cohete consiste en juntar las palmas de las manos delante del pecho y vayamos alzando los brazos por encima de la cabeza tanto como podamos al tiempo que inspiramos. Al llegar arriba, contamos hasta cinco manteniendo el aire y el cohete despegar, formando una nube de humo, para lo que abrimos los brazos a los lados al tiempo que soltamos el aire.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Realiza movimientos coordinados según la música		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 15

El baile congelado



Nota. La imagen muestra a unos niños bailando
Fuente: Sarmiento (s.f). <https://n9.cl/d5zj5o9>

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

Materiales: Música, cámara, parlante

Tipo de juego tradicional: Las estatuas

Procedimiento

Iniciaremos explicando cómo se juega el juego a los niños, a continuación se les hará una pregunta ¿Les gusta bailar con música o sin música? Dependiendo su respuesta nos transportaremos al patio, haremos un círculo para iniciar con ejercicios de relajación antes de empezar con la actividad, después pondremos la música <https://www.youtube.com/watch?v=CoXFDGegtXg> con la canción “Congelados” ver (Anexo 13) que sea preferible a la actividad que vayamos a realizar.

Procederemos poner la música todos vamos a bailar moviéndonos de un lugar a otro, después de unos minutos se detiene la música sin avisar y todos tenemos que dejar de movernos y quedar congelados en el mismo lugar, luego repetiremos la operación varias veces, seguidamente se tomara fotos de los niños, tanto bailando como en la posición de “congelados”

Para finalizar se les hará las siguientes preguntas ¿Cómo los hizo sentir el baile? ¿Les gustó moverse de un lado a otro? Y procedemos hacer unos ejercicios de estiramiento donde tendrán que ponerse de puntillas levantarse lentamente alzando los brazos.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Mantiene los movimientos corporales al ritmo de la música.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 16

Juntos llegaremos a la meta



Nota. La imagen muestra a dos niños corriendo juntos
Fuente: Vélez (s.f). <https://n9.cl/nduem>

Objetivo: Correr coordinadamente con su pareja.

Materiales: Cordón

Tipo de juego tradicional: Tres piernas

Procedimiento

Se iniciara con un cuento infantil con relación el trabajo en equipo llamado ‘ La escoba y el recogedor’ al final se les hará unas preguntas respecto al cuento como ¿Qué pasó primero? ¿Qué pasó después? ¿De qué se trata la historia?

Seguidamente se les explicara en qué consiste la actividad, procederemos ir al patio con todos los niños, después se formarán grupos de dos integrantes si es posible que sean del mismo tamaño y estatura, una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordón, pañuelo o trozo de tela, la pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro, una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera, ganara la pareja que llega primero a la meta.

Para finalizar, el juego, se entonará la canción “que levante la mano” (Anexo 14).

Indicador de evaluación	Corre coordinadamente con su pareja.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 17

Mis dulces Favoritos



Nota. La imagen muestra a un niño jugando a las ollas encantadas
Fuente: Lima (s.f). <https://n9.cl/m2adb>

Objetivo: Golpear con fuerza la olla

Materiales: Parlante, música, ollas de barro, dulces, palo

Tipo de juego tradicional: Ollas encantadas

Procedimiento

Para iniciar la actividad se bailará y cantará la canción de “ La gallina turuleta” ver (Anexo 15) donde los niños tendrán que salir de su pupitre y bailar y cantar la canción.

Primeramente se les explicara en qué consiste la actividad que se a tratar de las ollas encantadas, seguidamente con todos los niños decoramos las ollas encantadas una vez terminado de decorar comenzaremos el juego, primero se colgará las ollas, se procederá a vendar los ojos aun participante se le entregará un palo, mientras está con los ojos vendados los demás niños que aún no juegan les irán dando indicaciones para que puedan romper la olla, si en 1 minuto no logra romperla será el turno de otro jugador, el juego terminará cuando hayan intentado todos los participantes.

Para finalizar con la actividad se harán ejercicios respiración del cohete consiste en juntar las palmas de las manos delante del pecho y vayamos alzando los brazos por encima de la cabeza tanto como podamos al tiempo que inspiramos. Al llegar arriba, contamos hasta cinco manteniendo el aire y el cohete despegar, formando una nube de humo, para lo que abrimos los brazos a los lados al tiempo que soltamos el aire.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Golpea con fuerza la olla		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 18

Mis aros enloquecidos



Nota. La imagen muestra a los niños pasándose el aro con el cuerpo
Fuente: Anónimo (s.f). <https://n9.cl/31h26>

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

Materiales: Ula, música relajante

Tipo de juego tradicional: Pasar por el aro

Procedimiento

Se inicia con ejercicios de respiración y ejercicios de estiramientos para que los niños vayan calentó su cuerpo y no se les dificulte en realizar el juego.

Seguidamente con todos los niños nos trasladamos al patio, la instructora explica en qué consiste la actividad, todos los niños se tomarán de las manos formando un círculo indicando que el Aro debe dar una vuelta completa pasando los cuerpos, por lo tanto ningún participante debe soltarse de las manos, iniciamos partiendo con un voluntario, vamos pasando el aro, metiendo el cuerpo a través de su interior, empujando, moviéndose, cuidando de no hacer daño a los vecinos, cuando todos en el grupo logremos hacerlo, se irá alzando la dificultad pero ya con dos aros, el juego termina cuando el grupo se siente satisfecho de los tiempos cumplidos al dar la vuelta completa.

Para finalizar bailaremos una canción “el baile del sapito”(Anexo 16).

Indicador de evaluación	Pasa a través de la ula sin soltar a su compañero		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 19

Ponle la cola al burro



Nota. La imagen muestra a los niños poniéndole la cola al burro
Fuente: Anónimo (s.f). <https://n9.cl/xw4c2>

Objetivo: Colocar la cola en la posición correcta de manera coordinada

Materiales: Parlante, lámina del burro, cola del burro

Tipo de juego tradicional: Ponle la cola al burro

Procedimiento

Para iniciar con la actividad se bailara y se cantará una canción ‘ ‘ A mi burro le duele la cabeza ‘ ‘ ver (Anexo 17)

Seguidamente se explicara la actividad en que va a consistir el juego, procederemos a poner la lámina del burro en el pizarrón para que todos los niños lo puedan ver, seguidamente se escogerá a un niño para que sea el primero quien realice la actividad y los demás tendrán que ir respetando el orden que le haya tocado, el niño que fue seleccionado se vendara los ojos, los demás participantes le irán dando instrucciones como por ejemplo: sigue más adelante, más allá, más arriba, más abajo y así sucesivamente con el fin de que todos los niño lleguen a ponerle la cola al burro.

Para finalizar, se realizara ejercicios de relajación la técnica del globo, consiste en que los niños imaginen que es un globo, para ello tendrá que inhalar y exhalar el aire lentamente, para lograr una sensación de relajación.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Coloca la cola en la posición correcta de manera coordinada		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 20

Saltando sobre el elástico



Download from
Dreamstime.com
The illustrations may not be printed or copied.
ID: 140785
ata.ankov@dreamstime.com

Nota. La imagen muestra niños saltando el elástico
Fuente: Cabrera (s.f). <https://n9.cl/q6jyo>

Objetivo: Mantener su equilibrio y sus reflejos

Materiales: Elástico, cuento

Tipo de juego tradicional: Elástico

Procedimiento

Se realizan ejercicios de relajación en parejas, para luego contarles un cuento sobre la liebre y la tortuga donde se les hará preguntas como ¿Quién ganó la carrera? ¿Por qué la liebre se durmió en la carrera? ¿Cuál es la moraleja de este cuento?

Continuando con la actividad explicamos a los niños de cómo se va a saltar el elástico, se les pedirá que se agrupen de tres, donde dos niños meten las piernas dentro del elástico y lo estiran y otro queda fuera del elástico para que pueda saltar de esta manera el niño que se quedó afuera tendrá que pisar el elástico o los dos elásticos con un pie o con los dos pies, llegando a diferentes niveles de dificultad como el nivel del tobillo, al nivel de la rodilla y hasta la altura de la cintura, con el objetivo que juegue saltando: sobre o encima dentro y fuera del elástico, siguiendo una rutina, si pierde, sigue el próximo niño.

Para finalizar cantaremos una canción sobre ‘Conejitos saltarines’ (Anexo18).

Indicador de evaluación	Mantiene su equilibrio y sus reflejos.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

Actividad 21

Encuétrame si puedes



Nota. La imagen muestra a un niño vendado los ojos para jugar
Fuente: Armijos (s.f). <https://n9.cl/smtdq>

Objetivo: Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo

Materiales: Objetos, venda

Tipo de juego tradicional: La gallinita ciega

Procedimiento

Se motiva con la canción “los pollitos dicen pio pio” (Anexo 2) <https://www.youtube.com/watch?v=qcOigtMsjes>, después continuaremos con la dinámica, sobre observar los diferentes objetos que se encuentran a su alrededor, para que cada uno luego digan que fue lo que observo.

Procederemos ir con los niños al patio para ir a jugar “la gallinita ciega”, se les explicara en qué consiste la actividad, seguidamente formamos un círculo donde ellos escogen a un integrante que hará el papel de la gallinita ciega, a esta persona se le vendará los ojos y se le hará girar dos vueltas, mientras que los otros integrantes tienen que alejarse para que no logre atraparlos; una vez que se logre atrapar a un integrante se invierten los papeles el nuevo atrapado será la “gallinita ciega”, y así repetiremos la actividad hasta que todos los niños hayan participado.

Para finalizar se les hará unas preguntas ¿Les gusto la actividad? ¿Qué sintieron cuando tenían los ojos cerrados? y por último se volverá a entonar la canción “los pollitos dicen pio pio”

Indicador de evaluación	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 22

“Atrápame si puedes”



Nota. La imagen muestra al juego del gato y el ratón
Fuente: Urrego (s.f). <https://n9.cl/wdhkr>

Objetivo: Realizar movimientos de equilibrio dinámico

Materiales: Canción, parlante, caretas del gato y el rato

Tipo de juego tradicional: El gato y el Ratón

Procedimiento

Se dará las indicaciones de cómo se jugará el juego, después se realizará una dinámica donde se indicará imágenes de un gato y ratón, lo cual se les pregunta dónde han observado esos animalitos, seguidamente nos iremos al patio donde habrá espacio libre, pediremos a los niños que formen un círculo agarrados de las manos, escogeremos a dos participantes que no vaya a formar parte de la cadena o del círculo, un niño se quedara dentro del círculo (éste será el “ratón”) y el otro fuera del círculo (él/ella hará de “gato”) les daremos las caretas según lo que le tocó ya sea el gato o el ratón para que la actividad sea más bonita, llamativa y dinámica, al iniciar con el juego se comienza con un pequeño discurso:

Gato: “Ratón, ratón”

Ratón: “¿Qué quieres gato ladrón?”

G: “Comerte quiero”.

R: “Cómeme si puedes”

G: “¿Estás gordito?”

R: Hasta la punta del rabito

El gato tiene que intentar ingresar por medio de cualquier espacio que encuentre para atrapar al ratón, si el gato llega a romper la cadena del círculo lo comerá al ratón, una vez atrapado el ratón cambian los papeles, el ratón se convierte en gato y otro participante es el ratón y así sucesivamente, para finalizar haremos ejercicios de estiramiento y relajación.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Realiza movimientos de equilibrio dinámico		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 23

La vaca Loca



Nota. La imagen muestra a los niños jugando a la vaca loca
Fuente: Villacis (s.f). <https://n9.cl/1cqf7>

Objetivo: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo

Materiales: Parlante, música, la vaca echa de cartón, acuarelas

Tipo de juego tradicional: La vaca loca

Procedimiento

Se inicia con una canción'' La vaca loca'' ver (Anexo 20), después se les explicara en qué va consistir la actividad ya que será muy dinámica y divertida, pero antes de empezar decoramos y pintamos con acuarela con todos los niños la vaca loca que ya estará hecha de cartón, una vez realizado y decorado la vaca loca, nos trasladamos al patio con todos los niños, se elegirá primero a un jugador quien va hacer de la '' Vaca loca'' él tendrá que perseguir al resto de sus compañeros, y sus compañeros tendrán que ir improvisando con un pañuelo, el niño que es tocado pasara hacer la vaca loca y tendrá que decir en qué parte del cuerpo le tocó y así repetiremos el juego hasta que todos puedan participar de la vaca loca.

Para finalizar, se realizara ejercicios de respiración con la técnica del árbol, la cual consiste en que los niños se pongan de pie, cuerpo recto y relajado imaginándose que son un árbol, sus pies y sus piernas serán sus raíces y su tronco, los brazos serán sus ramas de tal manera que ir moviendo los brazos de arriba horizontal y abajo ira inhalando y exhalando lentamente.

Indicador de evaluación	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 24

Ojala que no me atrape



Nota. La imagen muestra a los niños jugando al puente quebrado
Fuente: Anónimo (s.f). <https://n9.cl/ki19yq>

Objetivo: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico, equilibrio estático

Materiales: Parlante, música

Tipo de juego tradicional: Puente quebrado

Procedimiento

Iniciamos con un cuento llamado "El gran milagro" después se les hará preguntas de qué entendieron del cuento como: ¿Qué nos enseña el joven cuando recibe la moneda? ¿Quiénes son los jóvenes que se les aparece a cada personaje? ¿Cómo se llamaba el cuento?

Seguidamente nos salimos del aula para ir al patio, explicaremos la actividad que se va a tratar del puente quebrado, después se nombrará líderes, y cada uno con un nombre del equipo, el primer equipo se llamará luna y el otro equipo sol, se sujetarán las manos formando un puente y por debajo tendrán que pasar bailando sus compañeros y entonando la canción:

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 hijitos

menos el de atrás, tras, tras.

Campanita de oro, déjame pasar

con con todos sus hijitos

menos el de atrás, tras, tras.

Cuando termina la canción el niño que va pasando en el puente si es atrapado quienes conforman el puente le preguntaran una luna o un sol y según su elección pasará a realizar una fila detrás de alguno de los niños que forman el puente y así sucesivamente con todos los niños, cuando todos los niños ya se encuentren en las filas de los extremos, se deberá jalar para tratar de derribar a los oponentes del otro lado o hacerlos pasar una línea o límite determinado. La fila que logre halar hacia su lado o derrumbar la fila del oponente ganará.

Para finalizar se cantará la canción “ el baile del cuerpo” y finalmente con ejercicios de respiración.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico, equilibrio estático		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 25

Que rueda mi ula ula



Nota. La imagen muestra a los niños jugando a la rueda con el palo
Fuente: Jiménez (s.f). <https://n9.cl/d1km0>

Objetivo: Realizar el equilibrio, y destrezas motrices

Materiales: Ula, palo

Tipo de juego tradicional: La rueda

Procedimiento

Se iniciara la actividad con ejercicios de estiramiento y ejercicios de relajación, después se les explicara a los niños en que va a consistir la actividad en este caso la Rueda, procederemos a ir al patio con todos los niños, se les entregará una rueda a cada uno de ellos antes de empezar se trazará la ruta que deben seguir los niños con la rueda, para este juego los niños tienen que mantener el equilibrio de la rueda, y hacerla girar hasta la meta, si se cae la puede volver a levantar, pero con el palo.

Para finalizar, se realizara ejercicios de relajación la técnica del globo, consiste en que los niños imaginen que es un globo, para ello tendrá que inhalar y exhalar el aire lentamente, para lograr una sensación de relajación y se entonará la canción “Saco una manito”.

Indicador de evaluación	Realiza el equilibrio, y destrezas motrices		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Anexo 1

“Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover“ (<https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>)

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies

La mano, la otra mano, mueve las manos, muévelo así

El codo, el otro codo, mueve tus codos y muévelo así

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies

El hombro, el otro hombro, mueve tus hombros y muévelo así.

La cabeza, ay la cabeza, mueve la cabeza muévelo así.

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies

La rodilla, la otra rodilla, mueve las rodillas y muévete así...

La cintura, ay la cintura, mueve la cintura y muévelo así.

Autor: Reino Infantil

Anexo 2

“ Mi vaca se llama Lola ‘ (<https://www.youtube.com/watch?v=S5jZUDXWups>)

Mi vaca se llama lola

Lola se llama mi vaca

Si no se llamara lola

Talvez no fuera mi vaca

Autor: José Madero

Anexo 3

‘Pim pom es un muñeco’ (<https://www.youtube.com/watch?v=dCWLjvdkwJU>)

Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón

Se lava las manitas con agua y con jabón

Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón

Se lava las manitas con agua y con jabón

Se desenreda el pelo con peine de marfíl

Y aunque se de estirones, no llora ni hace así

Se desenreda el pelo con peine de marfíl

Y aunque se de estirones, 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

Pin Pon, dame la mano con un fuerte apretón

Que quiero ser tu amigo, Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon

Autor: Anonimo

Anexo 4

‘La mariposita está en la cocina’ (https://www.youtube.com/watch?v=QRa9On5_grA)

Mariposita

está en la cocina

haciendo chocolate

para la madrina

Poti-poti

pata de palo

ojo de vidrio

y nariz de guacamayo yo

Autor: Bromelia

Anexo 5

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

Taza, tetera, cuchara, cucharón
Plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
Salero, azucarero, batidora, olla exprés
Soy una taza
Una tetera
Una cuchara
Y un cucharón
Un plato hondo
Un plato llano
Un cuchillito
Y un tenedor
Soy un salero
Azucarero
La batidora
Y una olla exprés, chu chu

Autor: Anónimo

Anexo 6

“Cha cha cha del cocodrilo “ (<https://www.youtube.com/watch?v=GIYjnJXd15g>)

Hay un cocodrilo y un orangután
Una pícara serpiente y un águila real
Un gato, un topo y un elefante loco
Que le patina el coco
Hay un... y un orangután
Una pícara serpiente y un águila real
Un gato, un topo y un elefante loco
Que le patina el coco
¡Cha-cha-cha!

Autor: Anonimo

Anexo 7

‘ **Arram, sam, sam** ‘ (<https://www.youtube.com/watch?v=3kgbBaKQgCk>)

Arram, sam, sam,
arram, sam, sam,
guli, guli, guli, guli,
guli ram, sam, sam.
Arram, sam, sam,
arram, sam, sam,
guli, guli, guli, guli,
guli ram, sam, sam.
Arabi, arabi, guli, guli,
guli, guli, guli ram, sam, sam.
Arabi, arabi,
guli, guli, guli,
guli, guli ram, sam, sam.

Autor: Luli Pampin

Anexo 8

‘ **La rayuela** ‘ (https://www.youtube.com/watch?v=l3e_2b0F1G4)

Do, re, do, re ,mi
Juega al sambori con notas así
Do, re, do, re ,mi
Salta las casillas aprende asi
Do, re, do, re ,mi
Juega al sambori con notas así
Salta las casillas aprende asi

Autor: Toy Cantando

Anexo 9

‘ **Este es el baile de loro wito** ‘ (<https://www.youtube.com/watch?v=KuBuleboELO>)

Este es el baile del loro Wito
Lo que Wito dice yo lo repito Trote trote trote
Este es el baile del loro Wito
Lo que Wito dice yo lo repito

Trote trote trote
Rodillas hacia arriba
Este es el baile del loro Wito
Lo que Wito dice yo lo repito
Trote trote trote
Rodillas hacia arriba Brazos sube y baja.

Autor: Luli Pampin

Anexo 10

“ Cucu cucu cantaba la rana ” (<https://www.youtube.com/watch?v=pdSGbZPq1Gg>)

Cú cú cantaba la rana.
Cú cú debajo del agua.
Cú cú paso un caballero.
Cú cú de capa y sombrero.
Cú cú paso una señora.
Cú cú con de traje de cola.
Cú cú paso un marinero.
Cú cú vendiendo floreros.
Cú cú pidió un ramito.
Cú cú y no se lo dieron
Cú cú se puso a llorar.

Autor: Canti Rondas

Anexo 12

“Marcha soldado ” (https://www.youtube.com/watch?v=rVL67f3w6_Y)

Marcha soldado
Cabeza de papel
Quien no marchar perfecto
va preso al cuartel
El cuartel prendió fuego
Francisco dio señal

Salven, salven, salven

Autor: Anonimo

Anexo 13

‘Congelados ‘ (<https://www.youtube.com/watch?v=CoXFDGegtXg>)

Pequeños vamos a cantar, bailar, jugar
Como bien dice la letra de esta canción
Cuando la música no suene “congelado”
vas a estar Así que elige la postura que mas te gusta
Y quédate muy quieto, si te mueves perdiste
Te tienes que retirar.
Lo podre decir en cualquier momento
Tu tendrás que estar súper atento
Si la música no suena Congelado vas a estar
Y si te meneas un poco te tendrás que retirar
Mueve, mueve, mueve mueve, mueve,
mueve, mueve mueve la cabeza
Y no pares de bailar Mueve, mueve,
mueve mueve, mueve, mueve, mueve
mueve la cabeza
Y no pares de bailar ¡Congelados!
Y se seguirá repitiendo el coro de la canción

Autor: Luli Pampin

Anexo 15

‘La vaca Lola ‘ (<https://www.youtube.com/watch?v=45B7H7uGDGk>)

Y como hace la vaca...
muuuuu, muuuuu, muuuuu...
La vaca Lola, la vaca Lola,
tiene cabeza y tiene cola.
La vaca Lola, la vaca Lola,
tiene cabeza y tiene cola
y hace muuu, muuu, muuuu.
La vaca Lola, la vaca Lola
tiene cabeza y tiene cola.

La vaca Lola, la vaca Lola,
tiene cabeza y tiene cola
y hace muuuuu, muuuuu.
Y como hace la vaca...
mu, mu, mu, mu, mu,
mu mu, mu, mu, mu, mu,
mu mu, mu, mu, mu, mu, mu

Autor: Anónimo

Anexo 16

“El baile del sapito” (https://www.youtube.com/watch?v=3XZs7fR_eI8)

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

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

Vas para delante mas un poco mas
vas para delante y luego mas patras
ahora para un lador para al otro ya!
das un brinco alto y vuelves a empezar.

Autor: Pablo Aguirre

Anexo 17

‘ **A mi burro le duele la cabeza** ‘ (<https://www.youtube.com/watch?v=gKkrMgGzN7E>)

A mi burro a mi burro le duele la cabeza,
el médico le manda una gorrita gruesa.

Una gorrita gruesa,
mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro le duelen las orejas,
el médico le manda que las ponga muy tiesas.

Que las ponga muy tiesas,
una gorrita gruesa, mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro le duele la garganta,
el médico le manda una bufanda blanca.

Una bufanda blanca, que las ponga muy tiesas,
una gorrita gruesa mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro le duele el corazón,
el médico le manda jarabe de limón.

Jarabe de limón, una bufanda blanca,
que las ponga muy tiesas,

una gorrita gruesa, mi burro enfermo está.

Autor: Toy Cantando

Anexo 18

‘ **Conejitos Saltarines** ‘ (<https://www.youtube.com/watch?v=A5rtAmKx-Q0>)

Conejito saltarín

Salta y salta en el jardín.

Por allá se escapó

Y en un arbusto se escondió.

Un perrito se acercó

Y al conejito encontró.

Conejito muy veloz

En el bosque se escondió.

Anexo 19

“Los pollitos dicen pio pio pio” (<https://www.youtube.com/watch?v=iG9hUKTz8E0>)

Los pollitos dicen pio pio pio
cuando tienen hambre cuando tienen frío

La gallina busca el maíz y el trigo
les da la comida y les presta abrigo

Bajo sus dos alas acurrucaditos
duermen los pollitos hasta el otro día

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico (pretest)

TEST DE TEPSI				
Nombre del estudiante		Iker Anderson Jaramillo Irujo		
P	Indicadores	Retraso	Riesgo	Normalidad
	Salta con los 2 pies en el mismo lugar			✓
	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)		X	
	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)	X		
	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ò más.	X		
	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ò más.	X		
	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ò más.		X	
	Camina en punta de pies 6 ò más pasos	X		
	Salta 20 cm. Con los pies juntos (hoja reg.)	X		
	Salta en un pie 3 ò más veces sin apoyo	X		
	Coge una pelota (pelota)	X		
	Camina hacia adelante topando talón y punta		X	
	Camina hacia atrás topando punta y talón.	X		

TEST DE TEPSI				
Nombre del estudiante		Aviana Elizabeth Patiño Irujo		
P	Indicadores	Retraso	Riesgo	Normalidad
	Salta con los 2 pies en el mismo lugar			X
	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)		X	
	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)		X	
	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ò más.	X		
	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ò más.		X	
	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ò más.			✓
	Camina en punta de pies 6 ò más pasos			X
	Salta 20 cm. Con los pies juntos (hoja reg.)		X	
	Salta en un pie 3 ò más veces sin apoyo			X
	Coge una pelota (pelota)		X	
	Camina hacia adelante topando talón y punta		X	
	Camina hacia atrás topando punta y talón.		X	

TEST DE TEPSI				
Nombre del estudiante		Danna Valentina Guerrero Tacuri		
P	Indicadores	Retraso	Riesgo	Normalidad
	Salta con los 2 pies en el mismo lugar			X
	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)		X	
	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)		X	
	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ò más.	X		
	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ò más.		X	
	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ò más.		X	
	Camina en punta de pies 6 ò más pasos	X		
	Salta 20 cm. Con los pies juntos (hoja reg.)		X	
	Salta en un pie 3 ò más veces sin apoyo		X	
	Coge una pelota (pelota)			X
	Camina hacia adelante topando talón y punta	X		
	Camina hacia atrás topando punta y talón.	X		

TEST DE TEPSI				
Nombre del estudiante		Sofia Victoria Quevedo Pucha		
P	Indicadores	Retraso	Riesgo	Normalidad
	Salta con los 2 pies en el mismo lugar			X
	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)			X
	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)		X	
	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ò más.		X	
	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ò más.		X	
	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ò más.		X	
	Camina en punta de pies 6 ò más pasos			X
	Salta 20 cm. Con los pies juntos (hoja reg.)		X	
	Salta en un pie 3 ò más veces sin apoyo		X	
	Coge una pelota (pelota)	X		
	Camina hacia adelante topando talón y punta		X	
	Camina hacia atrás topando punta y talón.		X	

Post-test

Post-test

TEST DE TEPSI				
Nombre del estudiante		Ker Anderson Jaramillo Torres		
P	Indicadores	Retraso	Riesgo	Normalidad
	Salta con los 2 pies en el mismo lugar			X
	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)			X
	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)		X	
	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ò más.		X	
	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ò más.		X	X
	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ò más.		X	
	Camina en punta de pies 6 ò más pasos		X	
	Salta 20 cm. Con los pies juntos (hoja reg.)		X	
	Salta en un pie 3 ò más veces sin apoyo			X
	Coge una pelota (pelota)		X	
	Camina hacia adelante topando talón y punta			X
	Camina hacia atrás topando punta y talón.			

TEST DE TEPSI				
Nombre del estudiante		Aviana Elizabeth Patiño		
P	Indicadores	Retraso	Riesgo	Normalidad
	Salta con los 2 pies en el mismo lugar			X
	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)			X
	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)			X
	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ò más.		X	
	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ò más.			X
	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ò más.			X
	Camina en punta de pies 6 ò más pasos			X
	Salta 20 cm. Con los pies juntos (hoja reg.)			X
	Salta en un pie 3 ò más veces sin apoyo			X
	Coge una pelota (pelota)			X
	Camina hacia adelante topando talón y punta		X	
	Camina hacia atrás topando punta y talón.		X	

Post-test

TEST DE TEPSI				
Nombre del estudiante		Danna Yalentina Guerrero Tacuri		
P	Indicadores	Retraso	Riesgo	Normalidad
	Salta con los 2 pies en el mismo lugar			X
	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)			X
	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)			X
	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ò más.		X	
	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ò más.			X
	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ò más.			X
	Camina en punta de pies 6 ò más pasos			
	Salta 20 cm. Con los pies juntos (hoja reg.)		X	
	Salta en un pie 3 ò más veces sin apoyo		X	
	Coge una pelota (pelota)			X
	Camina hacia adelante topando talón y punta			X
	Camina hacia atrás topando punta y talón.			X

TEST DE TEPSI				
Nombre del estudiante		Sofía Victoria Queredo Pucha		
P	Indicadores	Retraso	Riesgo	Normalidad
	Salta con los 2 pies en el mismo lugar			X
	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua (vaso lleno de agua)			X
	Lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)			X
	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ò más.			X
	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ò más.			X
	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ò más.		X	
	Camina en punta de pies 6 ò más pasos			X
	Salta 20 cm. Con los pies juntos (hoja reg.)		X	
	Salta en un pie 3 ò más veces sin apoyo			X
	Coge una pelota (pelota)		X	
	Camina hacia adelante topando talón y punta			X
	Camina hacia atrás topando punta y talón.			X

Anexo 4. Instrumento cualitativo (Registro anecdótico)

Registro Anecdótico

Nombre: Daniela Lalangui
 Fecha: 25 / Mayo / 2023
 Nivel: Inicial I
 Niños: 15 niños
 Actividad: Los escondidos (leer leer encuentrame si puedes)

Observaciones

En este día se nota a varios niños con entusiasmo por realizar la actividad, pero un niño faltó

Indicador de Evaluación	Corre incrementando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo		
	VALORACIÓN		
	Cumple	No Cumple	Inasistencia
Nombres y Apellidos			
1. Hugo Aguiño		x	
2. Emily Carpio	x		
3. Scarlet Carpio	x		
4. Jose Chamba	x		
5. Catalina Chavez		x	
6. Honey Gonzalez	x		
7. Danna Guerrero	x		
8. Anderson Jaramilla		x	
9. Ariana Patiño		x	
10. Vianca Poma		x	
11. Nazly Ponce	x		
12. Sofia Quevedo		x	
13. Samantha Tene	x		
14. Camilo Torres	x		
15. Rihanna Valero			-

Registro Anecdótico

Nombre: Daniela Lalangu.
 Fecha: 19 / Mayo / 2023
 Nivel: Inicial I
 Niños: 15
 Actividad: Policías y ladrones

Observaciones:

Este día se notó a los niños con entusiasmo de jugar y con ganas de hacer las actividades

Nombres y Apellidos	Indicador de Evaluación	VALORACIÓN		
	Corre alternado movimientos de brazos y piernas	Cumple	No Cumple	Inconsistencias
1. Hugo Aguiño	X			
2. Emily Carpio	X			
3. Scarlett Carpio			X	
4. Jose Chamba			X	
5. Catalina Chaver				-
6. Hunny Gonzalez			X	
7. Danna Cuenero			X	
8. Anderson Jaramilla	X			
9. Ariana Patiño			X	
10. Vianca Poma	X			
11. Nazly Ponce	X			
12. Sofía Quevedo	X			
13. Samantha Tere			X	
14. Camila Torres	X			
15. Ribanna Valerezo			X	

Registro Anecdótico

Nombre: Daniela Lalangui

Fecha: 17/05/2023

Nivel: Inicial I

Niños: 15

Actividad: Juguemos en el bosque (Atrápame lobito si puedes)

Observaciones:

En este día se notó a los niños muy apagados, al momento de empezar se alegraron, pero 4 niños no asistieron,

Indicador de evaluación	Come coordinadamente de un lugar a otro con agilidad.		
	VALORACIÓN		
	Cumple	No Cumple	Inasistencias
1. Hugo Aguilar		X	
2. Emily Nicol			-
3. Scarlett Carpio		X	
4. Jose Chamba		X	
5. Catalina Chavez		X	
6. Honey Gonzalez			-
7. Danna Guerrero		X	
8. Anderson Jaramillo		X	
9. Ariana Patiño	X		
10. Vianca Pama		✓	-
11. Nazly Ponce	X		
12. Sofia Quevedo	X		
13. Samantha Tena			-
14. Camilo Torres			-
15. Ribanna Valera	X	X	

Anexo 5. Imágenes fotografías intervención







Anexo 6. Certificación de traducción de resumen

Lic. Andrea Sthefanía Carrión Mgs

0984079037

andrea.s.carrion@uni.edu.ec

Loja-Ecuador

Loja, 5 de diciembre del 2023

La suscrita, Andrea Sthefanía Carrión Fernández, Mgs, **DOCENTE EDUCACIÓN SUPERIOR** (registro de la SENESCYT número: 1008-12-1124463), **ÁREA DE INGLÉS-UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**, a petición de la parte interesada y en forma legal.

CERTIFICA:

Que la traducción del resumen del documento adjunto, solicitado por la señorita: **Daniela Anabel Lalangui Guevara** con cédula de ciudadanía **No. 1900862010**, cuyo tema de investigación se titula: **"Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023"** ha sido realizado y aprobado por mi persona, Andrea Sthefanía Carrión Fernández, Mgs. Docente de Educación Superior 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 los fines académicos pertinentes, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

ANDREA
STHEFANIA
CARRION
FERNANDEZ

Firmado digitalmente
por ANDREA STHEFANIA
CARRION FERNANDEZ
Fecha: 2023.12.05
08:53:34 -06'00'

Andrea Sthefanía Carrión Fernández. Mgs.

English Professor