



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO MONTEROS
VALDIVIESO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO
2019 - 2020.

Tesis previa a la obtención del Grado
de Licenciatura en Ciencias de la
Educación, Mención Psicología
Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

Janina Alexandra Leiva Delgado

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020., de la autoría de la Srta. Janina Alexandra Leiva Delgado. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 11 de septiembre de 2020



Firmado electrónicamente por:
**MARIA SOLEDAD
QUILCA TERAN**

f).....
Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Janina Alexandra Leiva Delgado, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Janina Alexandra Leiva Delgado

Firma:

Cédula: 110579501-5

Fecha: 01 de abril de 2021

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Janina Alexandra Leiva Delgado, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020. , como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, al primer día del mes de abril del dos mil veintiuno, firma la autora.

Firma:

Autora: Janina Alexandra Leiva Delgado.

Cédula: 1105795015.

Dirección: Época Avenida Las Paltas y Estados Unidos.

Correo electrónico: janina.leiva@unl.edu.ec

Celular: 0981222055

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

Tribunal de Grado:

Presidenta: Lic. Sonia María del Carmen Castillo Costa. Mg. Sc.

Primera Vocal: Lic. María del Carmen Paladines Benítez. Mg. Sc.

Segunda Vocal: Lic. Cisna Piedad Ríos Robles. Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja por haberme permitido formar parte de ella para poder iniciar exitosamente mi formación académica.

A la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, especialmente a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia quienes me brindaron las habilidades y competencias profesionales para mi formación académica que gracias a sus conocimientos, experiencias y valores me guiaron durante el trayecto de mis estudios convirtiéndome en una profesional con vocación y amor por lo que realizo.

A la Licenciada María Soledad Quilca Terán, Directora de Tesis por orientar mi trabajo investigativo de forma responsable, comprometida y sobre todo aportando significativamente en cada uno de los avances realizados, gracias a su apoyo y confianza he podido dar cumplimiento con mi trabajo de tesis.

Finalmente, mi profundo agradecimiento a las autoridades, docentes y niños de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso por la apertura, colaboración y atención brinda que me permitieron obtener la información pertinente para poder realizar mi trabajo investigativo.

La autora

DEDICATORIA

A Dios por brindarme la sabiduría y fuerza que me motivó a seguir adelante y nunca darme por vencida, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad.

A mis padres por ser el motor fundamental en mi vida, gracias a su amor condicional, entrega total y confianza que me han brindado al creer en mí capacidad, por lo cual he podido cumplir con cada uno de mis objetivos y sobre todo hacer realidad su sueño de ser profesional.

A mi hijo, mi mayor fuente de inspiración y motivación para superarme cada día más y ser ejemplo de madre para guiar su camino.

Janina Alexandra

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Janina Alexandra Leiva Delgado. EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.	UNL	ABRIL 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	OBRAPIA	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

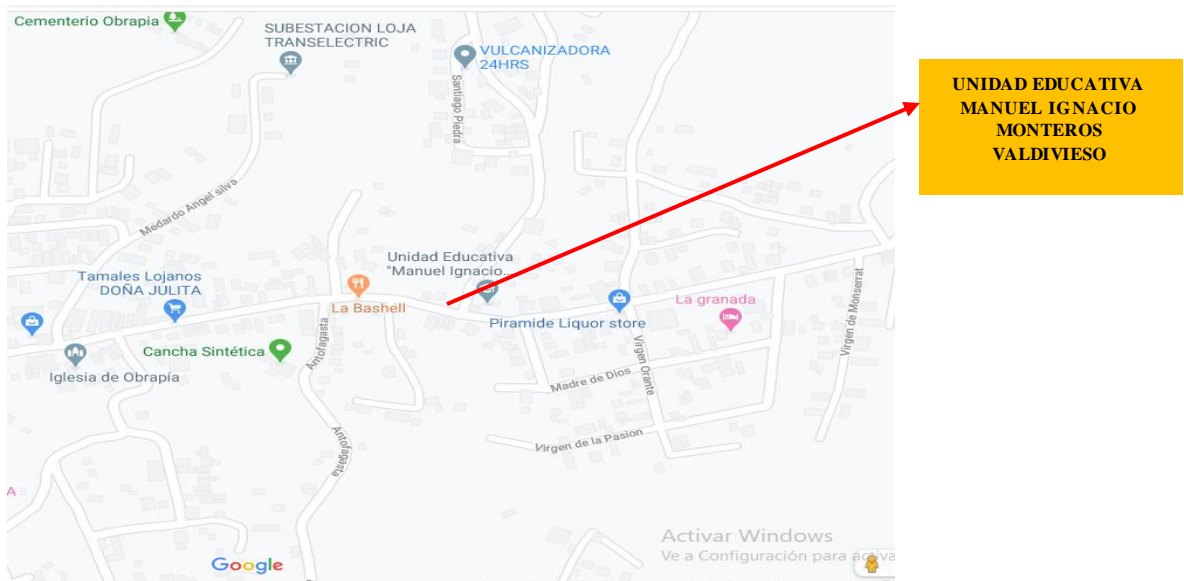
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



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

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO



Fuente: Localización de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia Sucre. Obtenido de Google Maps.

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
 - ii. CERTIFICACIÓN
 - iii. AUTORÍA
 - iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
 - v. AGRADECIMIENTO
 - vi. DEDICATORIA
 - vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
 - viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
 - ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LA LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
- ANEXOS
- PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
 - PROPUESTA Y GUÍA
- ÍNDICE

a. TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO UBICADA
EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020.

b. RESUMEN

El juego es una actividad innata que además de producir en los niños diversión, alegría, entretenimiento, resulta fundamental para desarrollar aspectos motores, intelectuales, sociales, por lo cual es importante proporcionar actividades que requieran de movimiento con la finalidad de estimular y potenciar correctamente el desarrollo de las habilidades motrices; es por ello que el presente trabajo de investigación tiene como objetivo general: analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, basándose en un diseño de investigación no experimental, con un enfoque de investigación tipo mixta, para lo cual se tomó en cuenta la muestra de 23 niños y 1 docente, los métodos utilizados fueron: descriptivo, analítico- sintético, inductivo- deductivo los cuales sirvieron para recopilar la información, a su vez se aplicó como técnica una entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años y como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, permitiendo diagnosticar que el 4% de los infantes investigados se ubican en el nivel alerta y el 96% en el nivel medio, presentando problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa al realizar actividades como caminar en punta de pies, tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, saltar a pies juntos cuerda a 25cm y hacer caballitos alternando los pies; por consiguiente se diseñó una guía de juegos para fortalecer la motricidad gruesa en los niños, con la finalidad de lograr un correcto desarrollo motor que le permita desenvolverse plenamente en su entorno.

Palabras claves: enseñanza, habilidades, juego, motricidad gruesa, niños.

ABSTRACT

To play is an innate activity that in addition produce fun, happiness, amusement in children its result essential to develop motor, intellectual and social aspects, whence it is important to provide activities that require movement in order to stimulate the correct development of motor skills; for that reason is that the present research work has as a general objective: to analyze the importance of games in gross motor skills in children from 4 to 5 years, basing in a non-experimental research design, with a mixed type research approach, for this was taken into a sample of 23 children and 1 teacher, the methods used were: descriptive, analytical-synthetic, inductive-deductive which served to collect the data, as a technique was applied a direct interview to the teacher to know the strategies used in the teaching-learning process with children from 4 to 5 years, and as an instrument was used the Abbreviated Development Scale (EAD-1) of Nelson Ortiz allowing to diagnose that 4% of children investigated are located at the alert level and 96% at the medium level, presenting problems in the development of gross motor skills when performing activities such as: walking on tiptoe, three or more steps on one foot, bounce and catch the ball, jump to feet together rope 25cm and do wheelies alternating feet; therefore a guide of games was designed to strengthen gross motor skills in children, in order to achieve a correct motor development that allows them to development absolutely in their environment.

Key words: teaching, skills, play, gross motor skill, children.

c. INTRODUCCIÓN

Hoy en día se puede observar que tanto en casa como en la escuela al juego no se le da el verdadero valor e importancia que tiene dentro del proceso de desarrollo y crecimiento de los infantes, puesto que es visto como fuente de diversión, entretenimiento y placer, por lo cual es esencial que durante la etapa infantil las personas que estén bajo el cuidado de los infantes estimulen y refuercen por medio de actividades lúdicas, con la finalidad de que constantemente aprenden, exploren, manipulen y se involucren con su entorno a través de experiencias y vivencias positivas mientras juegan.

Asimismo en Ecuador, se puede evidenciar que las docentes continúan implementando una metodología tradicional donde el proceso de enseñanza aprendizaje se basa en los textos guías y las hojas pre elaboradas, limitándose a la planeación de actividades para el correcto desarrollo motoriz y haciendo que las clases sean monótonas y repetitivas, por ello es importante implementar el juego como metodología de enseñanza, puesto que ayuda a los infantes a desarrollar sus capacidades motoras, cognitivas, sociales, afectivas y emocionales, además es un proceso de experimentación y observación para conocer el mundo que le rodea.

Otro factor necesario de recalcar es el mal uso de la tecnología, donde se puede asegurar que los padres de familia por mantener ocupados y entretenidos a los niños, les proporcionan celulares, videojuegos o les permiten ver TV, y no dedican el tiempo y espacio necesario para jugar con ellos, provocando consecuencias en su desarrollo infantil principalmente al momento de realizar actividades que impliquen movimiento, volviéndolos entes pasivos y sedentarios, ya que debido a la falta de actividad física o el no estar en movimiento los

infantes no logran desarrollar sus habilidades motrices; por ello es importante que los padres de familia planifiquen momentos de juegos con sus hijos tomando en cuenta sus intereses y deseos para un correcto desarrollo integral.

En base a los antecedentes presentados se ha planteado el siguiente tema de investigación: **EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020.**, el cual tiene como objetivos específicos: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años y diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, con la finalidad de dar solución a la problemática evidenciada.

En cuanto a la revisión de la literatura se abordaron temas relevantes para la construcción del marco teórico, la primera variable tiene como título la motricidad gruesa y consta de los siguientes subtemas: motricidad, motricidad gruesa, leyes del desarrollo motor, etapas del desarrollo de la motricidad, importancia de la motricidad gruesa, habilidades en el proceso de desarrollo del niño, actividades para desarrollar la motricidad gruesa.

La segunda variable referida al juego tiene como subtemas: conceptualización del juego, teorías del juego, importancia del juego, características del juego, beneficios del juego, dimensiones del juego, tipos de juegos, aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos, aprendizaje a través del juego, el rol que desempeña el docente en el juego, juego y motricidad gruesa.

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

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron los siguientes métodos: el método descriptivo que permitió analizar la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa, el analítico-sintético que sirvió para recopilar la información pertinente para la elaboración del marco teórico en relación a las dos variables establecida y finalmente el inductivo-deductivo se utilizó para dar cumplimiento con los objetivos planteados y la construcción de conclusiones coherentes.

La técnica e instrumento que se empleó para el desarrollo de la investigación fue la entrevista dirigida a la docente, la cual permitió para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años, como instrumento se aplicó a la Escala Abreviada de Nelson Ortiz, la cual sirvió para diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Con respecto a la población se trabajó con una muestra de 24 personas, es decir 23 niños y 1 docente de nivel inicial II de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Para la obtención de los resultados se procedió a realizar una tabulación permitiendo analizar e interpretar dichos resultados obtenidos al aplicar los diferentes instrumentos, con respecto

a la entrevista aplicada a la docente la cual tiene como finalidad conocer las estrategias que utilizan en la enseñanza con los niños de 4 a 5 años menciona las estrategias de aprendizaje que permiten a los niños adquirir aprendizajes significativos por medio de sus propias vivencias y al aplicar la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz se pudo evidenciar que la prevalencia de acuerdo al diagnóstico los infantes se ubican en un nivel medio y alerta, presentando problemas al caminar en punta de pies, tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, saltar a pies juntos cuerda a 25cm y hacer caballitos alternando los pies.

Por lo tanto fue necesario la elaboración de una guía didáctica que abarquen diferentes juegos encaminados a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años, ya que a través del juego el infante comienza a interactuar con el mundo que lo rodea por medio de la exploración, manipulación, observación y a su vez construyen su aprendizaje logrando niños autónomos que puedan desenvolverse sin ningún problema, es por ello que las docentes de educación inicial deben aplicar la guía didáctica “ Jugando con mis piernas, me voy desarrollando” con la finalidad de potenciar y estimular a los infantes por medio de diferentes actividades lúdicas brindándoles múltiples beneficios en las distintas áreas del desarrollo, así mismo que las docentes continúen diseñando actividades que favorezcan su motricidad gruesa.

Finalmente, el presente informe contiene: título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

En la primera infancia es importante estimular a los niños por medio de actividades lúdicas, con la finalidad de desarrollar la motricidad gruesa que es la habilidad que tienen los infantes para realizar movimientos con varios grupos musculares, por ello es importante aplicar el juego donde los niños a través de la exploración empiezan a conocer el mundo potenciando su desarrollo integral; así mismo es necesario tener en cuenta que para alcanzar esta destreza primeramente deben controlar y manejar su cuerpo por medio de movimientos coordinados que son fundamentales para poder realizar tareas básicas, siendo necesario abordar la motricidad.

Definición de motricidad

Motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades (Mendoza, 2017, p. 10).

La motricidad es la capacidad que tiene el individuo para controlar el cuerpo a través de movimientos voluntarios donde intervienen varios grupos musculares, esta destreza permite a los niños poder comunicarse y expresarse por medio de movimientos fortaleciendo no solo habilidades motrices como (la coordinación, el equilibrio, la agilidad, el tono muscular,

velocidad) sino también su nivel intelectual, emocional y social, por lo cual la motricidad es la base que ayuda a los niños a poder desenvolverse de manera correcta en su entorno permitiendo en el futuro resolver de forma independiente los problemas que se le presente.

Definición de motricidad gruesa

La etapa infantil es un espacio fundamental donde los infantes por medio de movimientos adquieren vivencias y aprendizajes que contribuyen a su crecimiento y madurez permitiéndoles alcanzar autonomía a la hora de ejecutar actividades motrices.

I. Ruiz y A. Ruiz (2017) indican que la motricidad gruesa son todos los movimientos grandes en coordinación como saltar, correr, dar volteretas, rodar entre otras. Es el desarrollo de las habilidades gruesas de los niños que con sus movimientos combinarán varias acciones aunque los resultados no se lograrán en forma inmediata, se obtendrán en la medida que se adapten a las nuevas situaciones motrices y adquiera la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos (p. 9).

Las habilidades motoras gruesa son la capacidad que el niño va adquiriendo durante su etapa evolutiva, la cual hace referencia a todos los movimientos que realiza con su cuerpo que van desde la cabeza hasta sus extremidades inferiores, permitiéndole mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y adquirir habilidades motrices, por lo tanto al adquirir estas destrezas los infantes podrán controlar su cuerpo mediante actividades que requieran movimiento y realizarlas de forma autónoma.

La motricidad gruesa son aquellas acciones que el infante realiza para controlar su propio cuerpo especialmente en movimientos amplios donde intervienen varios grupos musculares. Por ello Morales (como se citó Arnandas, 2019) manifiesta que el desarrollo de la motricidad gruesa permite al niño mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos, con la finalidad de ir adquiriendo la destreza de realizar movimientos coordinados que se producen con las diferentes partes del cuerpo de manera voluntaria o involuntariamente.

Leyes del desarrollo motor

Salamanca y Sánchez (2018) señalan que el desarrollo motor sigue unas leyes de evolución y son las siguientes:

- Ley céfalo-caudal: establece que el control de los movimientos se va desarrollando desde las zonas superiores a las inferiores; es decir, primero se adquiere el control de la cabeza y después el de los pies.
- Ley próximo- distal: establece que primero se controlan las zonas más próximas al eje medio del cuerpo, de manera que se manejan los hombros antes que los dedos de las manos (p.80).

Los bebés desde el nacimiento realizan movimientos involuntarios, ya que no poseen la suficiente madurez y capacidad de controlar su cuerpo, por tal motivo es importante estimular su motricidad, para que cuando el niño llegue a la primera infancia pueda ejecutar movimientos de forma voluntaria y coordinados, para llevar a cabo esto es importante que tenga dominio de las leyes de evolución permitiendo formar niños autónomos.

Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa

Esteves, Toala, Poveda, y Quiñones (2018) manifiestan que el desarrollo motor atraviesa tres etapas en los niños:

En el primer año de vida

- Crecimiento céfalo caudal: los movimientos son controlados de la cabeza hacia los pies.
- Desarrollo de los movimientos contralaterales: son los movimientos que se realizan por una parte del cuerpo.
- Desarrollo de la prensión: consiste en cerrar fuertemente la mano cuando le es colocado un objeto en ella.
- Posición estática: consiste en el intento por ir poniéndose de pie, para ello se va colocando en diferentes posiciones hasta lograrlo.
- Desarrollo de la locomoción: los intentos por trasladarse de un lugar a otro, para esto puede arrastrarse, gatear o caminar con o sin ayuda.

Desarrollo Motor de los Párvulos 1 a 6 años

- Caminar: el niño se traslada de un lugar a otro, puede realizar movimientos.
- Trepar: consiste en poder “subirse” a diferentes objetos a determinadas alturas y en diferentes posiciones.
- Escalar: subir y bajar escaleras al inicio a cuatro manos y posteriormente con ayuda de otra persona o sosteniéndose pasamano o la pared.

- Correr: se traslada de un lugar a otro en forma más rápida, va desarrollando un ritmo entre los movimientos de las piernas, los brazos y otras partes del cuerpo.
- Saltar: al inicio lo hace de arriba hacia abajo, después puede hacerlo, al contrario
- Lanzar: el niño aprende a “tirar” al inicio pequeños objetos con ambas manos, luego va desarrollando la capacidad de hacerlo con una mano.
- Atrapar: al inicio atrapa todo aquello que se le lanza a las manos, estando cerca de él y con poca fuerza.

En los primeros años escolares

- Correr: lo hacen en una forma más coordinada, regularmente pasan la mayor parte del tiempo haciéndolo.
- Saltar: lo practica constantemente, lo hacen hacia arriba o hacia delante con facilidad y destreza.
- Lanzar: dependiendo del tamaño del objeto, regularmente lo hará con ambas manos o con una mano si la dimensión del objeto es menor.
- Atrapar: puede hacerlo cuando él mismo lanza la pelota al aire o cuando otra persona lo hace, puede que en esta etapa aún presente cierto temor de golpearse o ser golpeado (pp. 163-164).

Las etapas de la motricidad gruesa son importantes pues permiten conocer la evolución del niño y sobre todo las habilidades o destrezas que deben tener desarrolladas de acuerdo a su rango de edad, ya que cada niño se desarrolla a su propio ritmo es por ello que durante los primeros años se debe estimular a los infantes a través de actividades lúdicas para que

puedan alcanzar los indicadores de desarrollo e identificar que problemas presenta para poder ir potenciando.

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es la encargada de realizar los movimientos de todo el cuerpo con la finalidad de poder potenciar habilidades motrices como equilibrio, coordinación, ritmo, control postural, tono muscular, dominio corporal, orientación espacial, etc. Durante la primera infancia es necesario que los niños tengan bien desarrolladas estas destrezas con el objetivo de que puedan tener conocimiento de su cuerpo y el de los demás, poder comprender acerca de su entorno, resolver problemas y adaptarse a situaciones que se le presenten. Rodríguez (2019) menciona que la motricidad gruesa es la habilidad que tiene el niño para explorar, desplazarse, manipular y conocer el mundo que le rodea por medio de los sentidos, por ello el desarrollo de esta destreza motriz permite a los infantes el reconocimiento de su esquema corporal a través del juego y experiencias motrices las cuales permiten un correcto control y manejo del cuerpo, contribuyendo al correcto desarrollo motor que es la base fundamental para el desenvolvimiento en las diferentes áreas como intelectual, física, social y emocional.

Habilidades motrices en el proceso de desarrollo del niño

La habilidad motriz es la capacidad que el niño va adquiriendo con su cuerpo al realizar movimientos comunes como caminar, saltar, gatear, subir, lanzar, entre otras, las cuales requieren de un correcto aprendizaje para poder dominarlas al ejecutar actividades más complejas como son los juegos. Cañizares y Carbonero (2016) indican que son aquellos

movimientos que se realizan de forma voluntaria, lo cuales son la base fundamental para el desarrollo óptimo de las áreas cognitivas, físicas, sociales y emocionales, por lo tanto es necesario que los niños las pongan en práctica para mejorar al máximo su competencia motriz.

Pacheco (2015) indica que las habilidades motrices que se deben trabajar para la obtención de un adecuado desarrollo del niño son:

- Dominio corporal dinámico: Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada.
- Dominio corporal estático: La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general). Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal.
- Ritmo: Es la capacidad subjetiva de sentir la fluidez del movimiento controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de diferentes elementos (pp. 19-28).

Las habilidades motoras son aquellas destrezas innatas que los niños necesitan para realizar movimientos tales como andar, correr, saltar, girar, lanzar, etc., el aprendizaje de estas habilidades es esencial puesto que no solo les ayuda a su desarrollo físico, sino también en la parte cognitiva, emocional y socialmente, permitiendo a los niños ir adquiriendo

habilidades motoras y con ello construir un conocimiento de su propio cuerpo y poder ejecutar actividades que requieran de su esquema corporal.

Asimismo, en la primera infancia es necesario favorecer el desarrollo de las habilidades motrices, ya que son acciones que realiza el niño para ejecutar de manera eficaz una tarea motriz partiendo desde los más simple a los más complejo. Arana (2018) afirma que se debe estimular las siguientes destrezas:

- Esquema corporal: hace referencia al conocimiento que el niño tiene sobre su propio cuerpo, es decir construir una imagen mental de su cuerpo y saber situarlo en el espacio y en los objetos que le rodean.
- Equilibrio: es la capacidad para mantener la posición corporal estable sobre el centro de gravedad, y está estrechamente relacionado con el control postural al ejecutar diferentes movimientos.
- Respiración y relajación: son funciones vitales que requiere el organismo para conseguir bienestar en el cuerpo, la cual se desarrolla en dos momentos, la inspiración que consiste inhalar el aire y la espiración el aire es expulsado por vía bucal o nasal. La relajación es el estado de descanso o reposo que posee el cuerpo cuando no presenta ninguna tensión muscular.

Torres (2015) manifiestan que las habilidades que el niño va adquiriendo durante su crecimiento y madurez motriz son:

- Tono muscular: es de contracción o tensión muscular para poder llevar a cabo una actividad o mantener una correcta postura.

- Control postural: es la capacidad de controlar la posición del cuerpo en el espacio logrando estabilidad y mantener la postura.

Beneficios de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños favorece en el desarrollo integral de los niños, Pacheco (como se citó en Jiménez y Romero, 2019) señala los siguientes beneficios:

- Propicia la salud: los niños al realizar actividades dinámicas estimulan sus grandes músculos y fortalecen sus músculos para un mejor crecimiento y madurez.
- Fomenta la salud mental: el correcto desarrollo de las habilidades motrices permite a los infantes tener seguridad y confianza al ejecutar actividades lúdicas.
- Potencia y estimula a los niños a realizar diferentes actividades de manera autónoma e independiente.
- Favorece la socialización: los niños desarrollan habilidades sociales al estar en contacto con sus pares, mejoran su comunicación al compartir diferentes juegos con los demás niños.

Actividades para desarrollar la motricidad gruesa

Atuncar y Gonzales (2017) manifiestan que el juego está presente en todas las situaciones cotidianas de la vida del niño, es por ello que existen diferentes actividades lúdicas que estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa por medio del cual van adquiriendo la habilidad de aprender, interactuar, reconocer y recrear su mundo:

- Bailar: es una actividad que divierte y entretiene a los niños, las cuales pueden darse por medio de coreografías y bailes favoreciendo su coordinación, el equilibrio, el ritmo y sobre todo la expresión corporal.
- Caminar: es fundamental que el niño se mueva por diferentes obstáculos, pues mejora su habilidad para desplazarse de un lugar a otro y aumenta su velocidad.
- Ir al parque: ofrecen a los niños múltiples beneficios desarrollando habilidades motrices como correr, saltar, brincar, desplazarse, reptar y trepar. Asimismo favorecen en su sociabilización al interactuar y relacionarse con sus pares.
- Natación y juegos de agua: son actividades que permiten al niño desarrollar todo su esquema corporal y mejorar la coordinación, el equilibrio y el conocimiento del espacio.
- Juegos de equilibrio: permiten al niño mantener la atención y concentración al momento de realizar la actividad durante un periodo determinado.
- Triciclos y bicicletas: al montar en triciclo ayuda a los niños a su coordinación y equilibrio.
- Juegos con pelotas: favorece en los niños la habilidad de poder lanzar, atrapar, correr y patear la pelota hacia un punto determinado.

EL JUEGO

El juego es fundamental en los primeros años de vida de los niños, puesto que les ayuda en su desarrollo y aprendizaje. Mediante esta actividad van adquiriendo habilidades y destrezas como explorar, experimentar, descubrir, expresar y conocer el mundo que le rodea. Por lo tanto, el juego contribuye grandes beneficios a nivel cognitivo, social, emocional y motriz, reflejando así un correcto desenvolvimiento en actividades de la vida diaria y en el ámbito académico, logrando en el niño independencia y madurez.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, teniendo su importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario (Munárriz, 2019, p. 186).

El juego es una herramienta útil en los niños que se da de forma libre y voluntaria, a través de este le permite aprender sobre los aspectos del contexto cultural en el que vive, ayuda a relacionarse con los demás, conocer el entorno que lo rodea, permitiendo al niño a su desarrollo integral, modificar su comportamiento y favorecer su inserción social. Es importante mencionar que el juego no debe ser visto como una obligación, sino como una fuente de satisfacción y deseo por realizar la actividad con la finalidad de llegar a cumplir con sus intereses y necesidades.

Teorías del juego

Desde los siglos XIX y XX el juego ha venido atravesando por diferentes teorías expuestas por cada uno de sus autores, en la cual se destaca la importancia y funcionalidad del juego en la primera infancia.

Tabla 1

Aspectos relevantes sobre las teorías clásicas y modernas del juego

Teorías del juego	
Teorías clásicas	Teorías modernas
Teoría del excedente energético Spencer (1855)	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación Lazarus (1883)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles.
Teoría del juego de Freud (1898,1906,1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes.
Teoría de la derivación por ficción Claparede (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado.

Teoría de preejercicio Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino pre ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia.	Teoría de la dinámica infantil Buytendijk (1935)	El niño juega debido a su ausencia infantil (porque es niño).
Teoría de la recapitulación Granville Stanley Hall (1904)	El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.		

Fuente: Teorías del juego como recurso educativo (Gallardo, 2018, pp. 8-9).

De acuerdo a la tabla 1, las teorías del juego a lo largo de la historia han venido evolucionando a través del tiempo por diferentes ideas que los autores presentan, en lo cual se basan en que el juego provocaba en el niño entretenimiento, disfrute, placer y gozo, y más aún hoy en día en el ámbito educativo se puede evidenciar que las actividades lúdicas son fundamentales en el proceso de enseñanza de los infantes ya que a través de este pueden aprender, desarrollar habilidades y destrezas por lo tanto las docentes no solamente deben basarse en las teorías del juego sino también llevarla a la práctica por lo que los niños aprenden mientras juegan.

Importancia del juego

El juego es considerado como una herramienta importante en la vida de los niños, ya que está presente en todas las actividades que realizan, tiene como objetivo desarrollar vínculos afectivos, ampliar su capacidad de comunicación, expresar sus sentimientos y relacionarse con sus pares favoreciendo la socialización. Vergara (2017) manifiesta que los infantes en la primera infancia presentan una etapa de plasticidad que les permite asimilar y captar toda la información del entorno por medio de los sentidos, por ello es importante estimular a través de actividades lúdicas para potenciar su desarrollo integral y aprendizaje, siendo así el juego una herramienta eficaz en la educación.

Características del juego

Ruiz (2017) menciona algunas características del juego que el docente debe tener en cuenta para desarrollarlo de manera eficaz:

- El juego como actividad universal: es una herramienta que ha surgido a lo largo de la historia y las culturas; no únicamente lo ponen en práctica los niños, sino también jóvenes y adultos.
- El juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre: produce en los niños una forma de diversión y entretenimiento permitiéndoles liberar y expresar sus emociones, satisfaciendo sus deseos y favoreciendo su bienestar personal.
- Función potenciadora en el aprendizaje: es una actividad eficiente para la enseñanza por medio de esta desarrolla su imaginación, creatividad, atención, pensamiento y concentración.

- La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización: es una de las principales fuentes de contacto con las personas y el mundo que le rodea.

El juego es una de las principales actividades en la infancia y responde a las necesidades de los niños, siendo así una herramienta fundamental para su desarrollo y aprendizaje. Díaz (2016) considera que para lograr aprendizajes significativos el juego debe responder a las siguientes características:

- Debe ser una actividad cuya finalidad es intrínseca donde el infante juega por simple placer.
- Se realiza por propia iniciativa de manera libre y espontáneamente sin ningún tipo de presión para que no se sienta obligado a jugar.
- Desarrolla la imaginación y creatividad al probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas.
- Implica actividad donde el infante participa de manera activa durante su desarrollo, caso contrario al mantenerse pasivo da la señal de que algo está ocurriendo con el niño.
- Por último toda actividad lúdica al utilizarse como recurso metodológico requiere de motivación con la finalidad de volverla atractiva y alcanzar los objetivos planteados, ya que los niños aprenden mientras juegan.

Beneficios del juego

Moreano (2016) indica que el juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones:

- Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, sentimiento y actuación.
- Es el medio de expresión más acertado que tienen los niños para llegar a comunicar sentimientos, pensamientos, o evidenciar situaciones.
- Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus pares en toda la etapa infantil. Un juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante los lleva a actividades mentales complejas.
- Es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje (pp. 11-12).

El juego posee muchos beneficios en la vida de los niños, no solo en su desarrollo psicomotor, sino también en aspectos cognitivos pues le permite al niño aprender a razonar, prestar atención, imaginar y ser creativo; en lo cultural ayuda a intercambiar ideas y sobre todo a aprender de las demás personas; nivel social permite relacionarse con sus pares y poder desarrollar la comunicación; nivel afectivo aprenden a controlar sus emociones y poner en práctica la empatía y en lo físico ayuda a desarrollar las habilidades motrices como el equilibrio y coordinación.

Dimensiones del juego

El juego es importante durante la primera infancia, puesto que estimula todas las dimensiones del desarrollo humano, convirtiéndose en una herramienta necesaria para el crecimiento y evolución personal de cada niño. Mejías y Lozano (2019) acentúa las siguientes dimensiones:

- Dimensión física -sensorial: el juego favorece las habilidades motrices al ejecutar actividades con todas las partes del cuerpo y en lo sensorial le permite comprender el mundo por medio de los sentidos al manipular, observar, experimentar y explorar.
- Dimensión cognitiva: el juego permite al niño comprender su entorno, descubrir e interpretar y desarrollar su capacidad intelectual, pensamiento y razonamiento.
- Dimensión socio-afectiva: el juego ayuda al niño desarrollar la sociabilización, ya que empieza a relacionarse con sus pares y aprende a comunicarse, promueve la empatía y cooperación, en la parte afectiva los niños expresan libremente sus deseos, emociones, sentimientos y necesidades.

Tipos de juegos

Clasificación según Jean Piaget

Gil-Madrona y Abellán (2016) mencionan que la evolución del juego según Jean Piaget va apareciendo de acuerdo a la edad del infante los cuales son:

- Juego funcional (hasta 6 meses): se centran en los sentidos y el movimiento del infante, ya que por medio de la exploración y manipulación descubre su cuerpo, objetos de su alrededor y dominio del espacio.
- Juego de exploración (6-12 meses): el niño comienza a interactuar con objetos los agarra, manipula, lanza o sostiene, permitiéndole conocer el entorno y adquirir experiencias.
- Juego de autoafirmación (1-2 años): en esta etapa el niño no presenta interés por los objetos y comienza el descubrimiento de sí mismo y sus capacidades, adquiere autonomía en el juego.
- Juego simbólico (2-4 años): se caracteriza porque el niño desarrolla la capacidad de imitar roles o situaciones que observa en su entorno, además representa objetos o personajes, dando lugar a la creatividad.
- Juegos pre social (4-6 años): en esta etapa el niño se interesa por sus compañeros para empezar el juego y los trata como un juguete en el cual asigna los roles para cada uno.
- Juego reglado y social (6-8 años): el niño empieza a compartir con sus pares, reconoce y cumple con las normas expuestas por ellos y se fomenta la empatía donde todos los jugadores son tratados por igual.
- Juego competitivo (8- 10 años): en esta etapa el niño se interesa por conocer qué equipo es el ganador y el perdedor, fomentando los valores.
- Juego de ejercitación (10- 12 años): comienza a practicar actividad física en solitario y en grupo lo realiza por medio del deporte.

Además, existe otro criterio que se deben tomar en cuenta para la clasificación del juego con la finalidad de alcanzar el objetivo de aprendizaje en el niño, es por ello que la Editorial CEP (2018) manifiesta los siguientes:

Clasificación según el espacio físico en que se va a realizar

- De exterior: lugar específico donde se juega, bajo la supervisión de un adulto, ejemplo parque o patio del recreo.
- De interior: espacio con reglas, con juegos específicos y más tranquilos, ejemplo aula.

Clasificación según los participantes que van a intervenir

- Individual: juega sin interactuar con otros, aunque comparten el mismo espacio.
- Colectivo: empiezan a compartir el juego con otros.
- Paralelo: juegan al mismo tiempo pero no comparten el juego (pp. 26-27).

Los niños al jugar ya sea en espacios internos o externos mejoran sus habilidades sociales, por lo que al estar en contacto con otros niños aprenden a relacionarse, compartir e interactuar con los demás, así mismo estos dos escenarios son idóneos pues los infantes tienen la posibilidad y libertad de poder observar, explorar y experimentar por sí mismos. Al ejecutar este tipo de actividades lúdicas las pueden realizar de forma individual y colectiva desarrollando actitudes de liderazgo, cooperación y empatía.

A medida que el niño va creciendo necesita ser estimulado por medio de actividades lúdicas es por ello que Bustamante (2015) señala que existen diferentes tipos de juegos, los cuales brindan múltiples beneficios para su desarrollo integral y se adaptan de acuerdo a las necesidades de cada uno:

- Juegos sensoriales: ejercitan los órganos de los sentidos, mediante el movimiento identifican su mundo, manipulan y exploran objetos, juegan con su propio cuerpo para descubrirlo, comprometiendo movimientos, acciones y percepciones.
- Juegos de equilibrio: se concentra la atención en cada parte del cuerpo, mediante la utilización de elementos diversos, o cumpliendo consignas.
- Juegos tradicionales: facilitan el fortalecimiento de la cultura viva y de las costumbres del contexto social.
- Juegos populares: en los que participan niños, niñas y adultos, se los practica en eventos socio-culturales de la propia comunidad o simplemente en momentos de recreación (pp.37-39).

Existen diversos tipos de juegos que pueden ser ejecutados en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la vida diaria, los cuales se eligen de acuerdo a los intereses de los niños y al nivel de desarrollo madurativo, es importante también tomar en cuenta que cada juego tiene su función tales como potenciar los sentidos a través de la exploración, imitar acciones, expresar emociones y sentimientos, tomar decisiones, organización de grupos, la aplicación de reglas, la creatividad e imaginación y la competencia.

Otros tipos de juegos que pueden ser útiles en el proceso educativo de los niños según Bermejo y Blázquez (2016) son:

- El juego competitivo: es aquel donde los participantes se enfrentan con el equipo contrario con la finalidad de alcanzar una meta para ser los ganadores, ya sea de manera individual o en grupo, el realizar este tipo de actividad enseña a los niños a saber ganar y perder.
- El juego cooperativo: es aquel donde no existe competencia entre los jugadores, sino que trabajan en equipo para llegar a conseguir el mismo objetivo, permitiendo a los niños relacionarse con sus pares, desarrollar la comunicación y disminuir el egocentrismo, fomentando valores que servirán para su formación personal y social.

Aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos

Los educadores deben planificar y preparar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para propiciar un juego que favorezca el aprendizaje y el desarrollo, Picco (2015) considera que las docentes deben organizar los escenarios del juego, plantear los contenidos a trabajar, seleccionar el material y sobre todo analizar las posibles intervenciones de la docente durante el proceso del juego, permitiéndole sentirse segura del trabajo que va a realizar y propiciando bienestar a los niños, por lo contrario al no realizar esto muchas de las veces los docentes se ven en la necesidad de improvisar y no logra los objetivos de aprendizaje esperados.

Venegas, García, y A. Venegas (2018) manifiestan que en el momento de programar una sesión de juegos se ha de tener presente una serie de acciones generales para planificarlo y diseñarlo:

- Escoger el juego: la elección dependerá de la edad y el número de los participantes, del espacio y del material del que se dispone, del contexto social en el que se desarrolla, de los objetivos a conseguir y de la experiencia lúdica de los participantes.
- Ambientación: a través de elementos motivadores intentaremos crear un ambiente para que los niños se involucren.
- Presentación: se debe explicar el juego de forma clara, utilizando ejemplos para facilitar la comprensión.
- Asimilación de las normas: utilizar una prueba del juego, antes de comenzar el desarrollo del mismo, para comprobar que los participantes han entendido las normas.
- La realización: es contraproducente dejar que el juego se alargue más de lo necesario, ya que podría provocar aburrimiento. Es mejor que los participantes se queden con ganas más de jugar.
- La evaluación: el juego debe acabar con una reflexión, sobre la actividad desarrollada y una valoración sobre si se han cumplido las expectativas o no (pp. 47-49).

Los docentes deben planificar y preparar anticipadamente las actividades lúdicas, ya que esto permitirá sentirse segura y tranquila a la hora de la ejecución de los juegos que va a realizar y transmitirá a los niños un buen aprendizaje significativo, por el contrario al no realizar esto la docente se ve en la necesidad de en ese momento buscar actividades para realizar con los niños perdiendo el tiempo y generando en ellos el desinterés por las clases y comportamientos inadecuados.

Aprendizaje a través del juego

El juego es una actividad fundamental en Educación Infantil, ya que es un medio donde adquieren aprendizajes y competencias. UNICEF (2018) manifiesta que es necesario proporcionar al niño el tiempo y espacio suficiente para interactuar con el entorno, por ello para llevar a cabo un aprendizaje significativo es necesario que los docentes planifiquen actividades que llamen la atención del niño teniendo en cuenta sus necesidades e intereses y no se centren únicamente en trabajar en los libros haciendo que las clases se conviertan en monótonas y no exista la atención adecuada, por lo que un buen proceso de enseñanza es brindar al niño diferentes experiencias lúdicas para enriquecer su desarrollo integral.

En Educación Infantil el juego es una herramienta clave para el proceso educativo de los niños puesto que potencian sus habilidades cognitivas como la atención, memoria, observación y concentración, es por ello que Mora, Plazas, Ortiz y Camargo (2016) manifiestan que las docentes durante su planificación deben basarse en actividades lúdicas que permitan desarrollar su creatividad e imaginación y no únicamente basarse en los textos ya que esto provoca aburrimiento o poco interés por aprender.

En la primera infancia es indispensable que se propicie ambientes de aprendizaje donde los párvulos puedan poner a prueba los conocimientos adquiridos a través de las experiencias con el medio, por tal motivo el juego como método de enseñanza aprendizaje debe ser ejecutado tomando en cuenta su intención y los objetivos planteados para lograr aprendizajes significativos.

El rol que desempeña el docente en el juego

Ministerio de Educación (2014) indica que el rol del docente en el juego de ser de calidad y asumir diferentes formas de interacción:

- El docente debe ser un “observador”; puede ser casual mientras los niños juegan, para asegurar que ellos logren resolver las dificultades que surjan en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos.
- El docente debe ser un “escenógrafo” que crea y ofrece a los niños un ambiente apropiado para aprender. El docente planifica y diseña los rincones de manera que se constituyan en espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo.
- El docente también puede ser un “jugador más” y puede interactuar con los niños de diversas maneras. A veces, los niños invitan a su maestro a jugar con ellos como si fuera un compañero más. En otras ocasiones, el docente debe intervenir en el juego para redirigir comportamientos inapropiados. Otras veces, el docente debe tomar la iniciativa, empezar a jugar e invitar a los niños a que se involucren en la actividad (p.42).

Los docentes frente al juego como parte de su estrategia metodológica para el proceso de enseñanza, es fundamental que sea partícipe de las actividades lúdicas planteadas con el objetivo de ser un facilitador en la construcción del aprendizaje en los niños al momento de jugar, así mismo debe desarrollar la habilidad de ser un buen observador para poder analizar las conductas y las formas en que cada niño se enfrenta para resolver los problemas que se le presenten.

Durante la ejecución de los juegos en los niños según el Ministerio de Educación (2016) es importante que las docentes desarrollen competencias que le permitan alcanzar los objetivos planteados, al utilizar esta actividad como metodología de enseñanza ayuda a los niños a ser los constructores de su propio aprendizaje, por lo tanto la función que cumple la docente frente a ello es guiar, motivar, incentivar y sobre todo despertar el interés por aprender.

Existen dos funciones claves que el docente debe desarrollar, de mediador donde proporcionará los recursos y materiales para su aprendizaje y de provocador, es decir llamar la atención del niño para realizar las actividades.

Juego y motricidad gruesa

La motricidad gruesa y el juego están estrechamente relacionadas durante la primera infancia, por lo que los niños pasan en constante movimiento al ser partícipes de actividades de la vida diaria, por lo cual el movimiento es la principal actividad que el niño realiza para descubrir y explorar el mundo que le rodea siendo la base fundamental para el crecimiento, desarrollo y maduración motriz. Araya (2017) menciona que el juego proporciona a los niños alegría, placer y disfrute, es por ello que esta acción hace que la motricidad acuda al juego como medio de acompañamiento al desarrollo integral del niño puesto que por medio de las vivencias que tenga con su cuerpo y el movimiento a través del juego favorece su crecimiento físico, mental y emocional.

El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo están presentes en

las actividades lúdicas y se incrementan con la práctica. Gracias a los juegos de movimiento que los niños realizan desde los primeros años (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los demás), construyen esquemas motores simples que ejercitan al repetirlos: progresivamente se van perfeccionando, integrando unos con otros y van ganando complejidad (Edo, Blanch, y Anton, 2016, p. 7).

El juego es una actividad vital para el niño, además de producir placer, disfrute y gozo, está relacionado con el desarrollo de la motricidad gruesa, puesto que a través del movimiento los infantes necesitan estar activos para potenciar su crecimiento y desarrollo de habilidades motrices, las cuales son realizadas por medio del descubrimiento y exploración del mundo que le rodea.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para la realización de esta investigación se empleó diversos materiales los cuales permitieron la recopilación de la información, entre ellos se utilizaron materiales bibliográficos como libros, artículos de revistas y tesis, materiales tecnológicos como computadora, celular y flash para la realización del mismo y materiales de escritorio. Asimismo se utilizó instrumentos de evaluación y materiales didácticos para el diagnóstico respectivo.

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

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

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

El método analítico – sintético sirvió para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables acerca de la

motricidad gruesa y el juego. Por otra parte, este método se empleó al momento de elaborar el análisis e interpretación de los resultados.

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

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

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

La población de esta investigación comprende de 56 personas, 54 niños y 2 docentes, para establecer el diagnóstico se trabajó con una muestra de 24 personas, es decir, 23 niños y 1 docente del nivel inicial II de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso. Tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico ya se encontraba estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

f. RESULTADOS

Resultados obtenidos de la entrevista aplicada a la docente de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la entrevista realizada a la docente, manifiesta que los talleres que reciben los niños son inglés y educación física, los cuales son importantes para desarrollar las habilidades personales, motrices, sociales e intelectuales necesarias para alcanzar su potencial, estas materias son indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que les brinda la oportunidad de poder construir, adaptar, modificar y enriquecer sus capacidades y conocimientos de forma completamente autónoma. El Ministerio de Educación (2014) menciona que los talleres son fundamentales porque atienden la globalidad del niño siguiendo sus intereses y motivaciones, es por ello que en el Currículo de Educación ha implementado dentro del proceso educativo estas asignaturas con la intención de acercar a los niños a la participación de diferentes actividades.

En cuanto a la metodología que utiliza la docente para el proceso de enseñanza supo manifestar que emplea las experiencias de aprendizaje que responden a los intereses y necesidades de los niños, a través de esta actividad le permite poder explorar, experimentar, manipular y observar, con la finalidad de crear su propio aprendizaje y formar personas críticas, reflexivas y autónomas capaces de poder resolver los problemas que se les presente, también ayuda al docente a conocer cada una de las destrezas y habilidades que los alumnos presentan con el objetivo de ir estimulando y potenciar sus capacidades. Bustamante (2015)

considera que son un conjunto de vivencias que el niño va adquiriendo, permitiendo así ser capaz de poder socializar sus conocimientos, intercambiar ideas, ser participativo y activo para llegar a lograr un aprendizaje significativo.

Con respecto a los problemas de aprendizaje en su salón de clase menciona dificultad de concentración, motricidad fina y del lenguaje, siendo estos los más comunes en el desarrollo de los niños por una escasa estimulación, es por ello que es importante que la docente conozca al grupo de niños con los que va a trabajar para conocer cada una de sus necesidades y así poder implementar estrategias metodológicas que ayuden a su proceso de aprendizaje, para que su desenvolvimiento académico no se vea afectado y puedan alcanzar sus objetivos. Testa y Salamanca (2017) mencionan que los problemas de aprendizaje afectan las habilidades o destrezas como la capacidad para hablar, entender, leer, escribir o razonar, presentando dificultades en el rendimiento académico del niño.

En tal sentido, la docente frente a estos problemas existentes ha optado primeramente por remitir al DECE, el cual cumple un papel fundamental y es el encargado de velar por la atención integral cuyo propósito es brindar apoyo y acompañamiento tanto a los niños como a los padres de familia, así mismo se ve en la necesidad de dialogar con los padres considerando que estos son el motor fundamental dentro del proceso educativo. Galante (2016) considera que es necesario que los docentes y padres de familia cuenten con espacios de diálogo donde puedan estar en constante comunicación con la finalidad de conocer las necesidades o problemas que presenten sus hijos y poder así recibir con tiempo ayuda especializada y poder superar cualquier tipo de dificultad.

Por otro lado, manifiesta que los niños en el salón de clases asumen compromisos de compartir reglas y cumplirlas, entre las que se destacan son las relacionadas con la convivencia, aseo, orden de material y juegos didácticos, ya que desde el primer momento de la clase la docente establece acuerdos con los alumnos con la finalidad de tener un buen ambiente de trabajo. Rodríguez (2016) indica que el aplicar normas dentro de un salón de clases es fundamental, puesto que permite a los niños conocer lo que está permitido y lo que no realizar dentro del aula, así mismo generan espacios de tranquilidad que les permita poder actuar con confianza, seguridad y sobre todo fomentar valores como el respeto, la solidaridad, la honestidad, la tolerancia y evitar algún tipo de conflicto entre los infante, logrando así una relación armónica.

Y finalmente en cuanto a la participación de los niños dentro y fuera del salón de clase es buena, por lo que la docente ha sabido manejar y mantener los compromisos y acuerdos establecidos por los infantes, llegando así a lograr una convivencia armónica entre todos los miembros que asisten a clase, profesor y alumnos. Lozano (2016) considera que para que haya una buena disciplina dentro del aula y un rendimiento académico de calidad, el docente tiene la responsabilidad de conocer el actuar que presenta cada niño, con el objetivo de poder emplear las estrategias metodológicas adecuadas para controlar cualquier comportamiento que se presente.

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

Tabla 2

Indicadores de Motricidad Gruesa

Puntos	Indicadores	Si	No
22	Camina en punta de pies	22	1
23	Se para en un solo pie	22	1
24	Lanza y agarra la pelota	22	1
25	Camina en línea recta	22	1
26	Tres o más pasos en un pie	21	2
27	Hace rebotar y agarrar la pelota	10	13
28	Salta a pies juntos cuerda a 25cm	21	2
29	Hace caballitos alternando los pies	21	2
30	Salta de 60 cm de altura	0	23

Fuente: Datos de la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz Área de Motricidad Gruesa.

Elaboración: Janina Alexandra Leiva Delgado.

De acuerdo a la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz del área de Motricidad Gruesa, manifiesta que los niños ubicados en el nivel de alerta son aquellos que han acumulado 0-22 puntos de acuerdo a los indicadores señalados, reflejando así 1 niño en alerta; mientras que los niños que se encuentran en el nivel medio han acumulado 23-29 puntos, obteniendo 22 niños que se ubican en el nivel medio. (Ver tabla 2)

Tabla 3

Motricidad Gruesa

Indicadores	F	%
Alerta	1	4
Medio	22	96
Medio Alto	-	-
Alto	-	-
Total	23	100

Fuente: Niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Elaboración: Janina Alexandra Leiva Delgado.

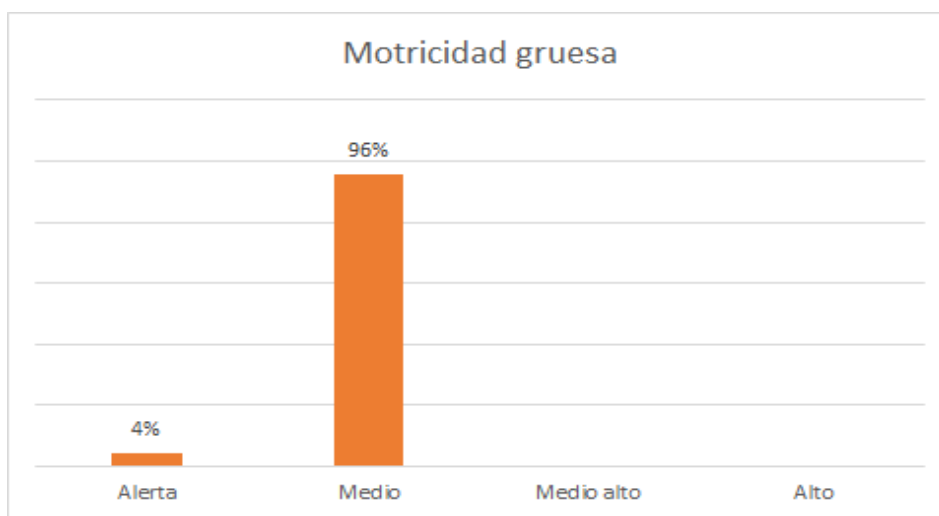


Figura 1

Análisis e interpretación

Tiene que ver con todos los movimientos grandes en coordinación como saltar, correr, dar volteretas, rodar entre otras. Es el desarrollo de las habilidades gruesas de los niños que con sus movimientos combinarán varias acciones aunque los resultados no se lograrán en forma inmediata, se obtendrán en la medida que el niño y niña se adapte a las nuevas situaciones motrices y adquiera la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos (I. Ruiz y A. Ruiz, 2017. p. 9).

De acuerdo a los resultados de la tabla 3 y figura 1, se puede observar que el 4% de los niños investigados se encuentran en el nivel de alerta, mientras que el 96% en medio.

Tomando en cuenta los datos anteriores, se evidencia que la mayor parte de los niños presentan problemas en su motricidad gruesa principalmente en actividades como camina en punta de pies, tres o más pasos en un pie, hace rebotar y agarrar la pelota, salta a pies juntos cuerda a 25cm y hace caballitos alternando los pies, reflejando escasa estimulación en esta área, por lo tanto, es necesario que se implementen actividades dinámicas que motiven y fortalezcan sus movimientos, habilidades y destrezas de equilibrio y coordinación, procurando que se adapten a las nuevas situaciones motrices y adquiera la experiencia necesaria para regular sus movimientos propiciando un correcto desarrollo motriz.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación estuvo encaminada en analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros de la Ciudad de Loja, pudiendo evidenciar que el juego es una actividad fundamental que debe darse desde los primeros años de vida puesto que es algo innato en ellos, ya que durante esta etapa los niños por medio del movimiento van explorando, experimentando y comprendiendo el mundo que les rodea, por lo tanto el juego contribuye en gran medida a su maduración motriz, cognitiva y física logrando un desarrollo integral y armonioso, por consiguiente para dicha información se utilizó diferentes métodos, técnicas e instrumentos pertinentes para la recolección de datos.

De acuerdo al primer objetivo específico identificar la prevalencia de los problemas de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, para su cumplimiento se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la misma que permitió evidenciar que el 4% de los infantes investigados se ubican en el nivel alerta y el 96% en el nivel alerta presentando problemas al caminar en punta de pies, tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, saltar a pies juntos cuerda a 25cm y hacer caballitos alternando los pies, reflejando así el problema, pese a que la docente manifestó que los problemas más comunes en su aula de clase son dificultades de concentración, de motricidad fina y en el lenguaje, por lo cual Torres y Hernández (2019) manifiestan que los niños en la etapa escolar van mejorando su fluidez rítmica y la integración de los movimientos temporales y espaciales, concienciación de su cuerpo, al saltar en diferentes direcciones y alturas, comienza su equilibrio estático y dominan diferentes superficies, desarrollando habilidades motrices

como el equilibrio, la agilidad y fuerza; por consiguiente es necesario una buena estimulación con la finalidad de que el niño vaya mejorando cada una de estas destrezas.

Con respecto al segundo objetivo planteado conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, se aplicó una entrevista a la docente con la finalidad de conocer la metodología que utiliza, pudiendo evidenciar que la estrategia más empleada son las experiencias de aprendizaje, las cuales permiten a los infantes ser partícipes de actividades desafiantes produciéndoles gozo y asombro, sin embargo no se le da el verdadero significado y valor que tiene el juego como estrategia de enseñanza, puesto que se lo considera como fuente de recreación, disfrute y placer en los niños al jugar de manera libre sin ningún tipo de objetivo planteado, por lo tanto Balseca (2016) manifiesta que es importante que las docentes apliquen la metodología juego- trabajo en actividades y proyectos educativos que se ajusten a las necesidades, intereses y expectativas del niño, potenciando y favoreciendo un aprendizaje significativo, por lo tanto es necesario aplicar el juego en las aulas ya que es una actividad esencial para el bienestar del infante en el ámbito cognitivo, social, motor y emocional.

En cuanto al tercer objetivo específico diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, para dar cumplimiento a la misma, se elaboró la guía metodológica “Jugando con mis piernas me voy desarrollando”, que consta de 40 juegos, en los cuales abarcan diferentes actividades lúdicas como juegos tradicionales, juegos competitivos, juegos cooperativos, juego de reglas y circuitos, diseñados de acuerdo a la edad de los niños y a sus intereses que presentan. Además, esta guía está diseñada para proporcionar a la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros una serie de juegos infantiles para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de

edad. En tal sentido Fernández, Ortiz y Serra (2015) manifiestan el juego es una actividad innata en los infantes que produce entretenimiento y diversión al momento de ir conociendo el mundo que le rodea e interactuar con los demás, es por ello que desde edades tempranas es indispensable motivar a los infantes por medio de juegos para que desarrollen la motricidad gruesa, con la finalidad de dinamizar las habilidades motrices como coordinación dinámica, equilibrio, precisión de movimientos, fuerza muscular y control motor o resistencia, al potenciar todas estas destrezas el infante podrá realizar correctamente actividades y resolver problemas de manera autónoma.

h. CONCLUSIONES

- Al aplicar la EAD-1 se pudo evidenciar que un grupo significativo de los niños investigados se encuentran en un nivel medio y de alerta presentando problemas en su motricidad gruesa al realizar actividades que requieran de coordinación, equilibrio, fuerza y agilidad.
- Por medio de la entrevista aplicada a la docente se conoció que la estrategia que utiliza son las experiencias de aprendizaje, las cuales son un medio fundamental para que los niños vayan construyendo su conocimiento a través de vivencias que tiene con el medio, sin embargo no se involucra al juego como una estrategia metodológica para desarrollar habilidades y destrezas en los infantes, sino se lo considera como como medio de entretenimiento y diversión sin ningún objetivo planteado a lograr.
- Se elaboró una guía didáctica “Jugando con mis piernas, me voy desarrollando”, la cual consta de 40 actividades lúdicas de acuerdo a la edad e interés que presentan los infantes, las mismas que están encaminadas a fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años, involucrando habilidades como coordinación, equilibrio, tono muscular, control postural, desplazamientos y lanzamientos.

i. RECOMENDACIONES

- Las docentes apliquen instrumentos de evaluación que les permita conocer las dificultades que presentan los infantes para ser trabajadas a tiempo a fin de fortalecer su desarrollo motor y evitar problemas futuros.
- Se recomienda que las docentes únicamente no se basen en una sola metodología de enseñanza como son las experiencias de aprendizaje, sino también estén enfocadas en trabajar por medio de rincones, talleres y proyectos, ya que esto permite en los niños expresarse libremente, ser partícipes de las clases, expresar sus emociones y sentimientos y sobre todo realizar actividades que les permita aprender mientras juegan de acuerdo a sus necesidades e interés de cada uno.
- Se recomienda a la docente de la Unidad Educativa socializar y aplicar la guía didáctica “Jugando con mis piernas, me voy desarrollando” con la finalidad de potenciar y estimular a los infantes por medio de diferentes actividades lúdicas brindándoles múltiples beneficios en las distintas áreas del desarrollo, así mismo que las docentes continúen diseñando actividades que favorezcan su motricidad gruesa.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Arana, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud* (19), 231.
- Atuncar, D., y Gonzales, C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.EP. "Virgen de Chapi"*. Universidad de Huancavelica. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Araya, E. (2017). Orientaciones teóricas y técnicas para el manejo de la sala de psicomotricidad. *Programa de Corporalidad y Movimiento*, 21. Recuperado de <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Balseca, G. (2016). *"El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Lucia Franco de Castro" de la Parroquia de Conocoto"*. Universidad Central del Ecuador. Quito. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8929/1/T-UCE-0010-1566.pdf>
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. España: Síntesis. Recuperado de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Bustamante, S. (2015). *Teoría y diseño curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito: Primera Edición.

Cañizares, J. M., y Carbonero, C. (2016). *Habilidades, destrezas y tareas motrices en la edad escolar*. España: Wanceulen. Recuperado de: https://books.google.com.ec/books?id=dW10DQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=habilidades+destrezas+y+tareas+motrices+libro+ca%C3%B1izares+pdf&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj4o7a_07fqAhV0IbkGHbFTD3sQ6AEwCHoECAkQAq#v=onepage&q&f=false

Díaz, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 19(3), 957.

Editorial CEP. (2019). *Educador (Educación Infantil). Comunidad de Madrid. Temario específico Vol.II*. Madrid: EDITORIAL CEP. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=FYukDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+y+educacion+infantil+editorial+cep&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjO_uG0-aDqAhVid8KHSJhB6cQ6AEwAHoECAyQAq#v=onepage&q=juego%20y%20educacion%20infanti%20editorial%20cep&f=false

Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto- escritura en niños y niñas del nivel preprimaria. *INNOVA Research Journal*, 3(8), 163-164.

Fernández, Y., Ortiz, M., y Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *Infohem*, 13(1), 43-44.

Galante, L. (2016). *Relación entre padres y docentes. Fundamental en el desarrollo del alumno*. Recuperado de

<https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/relacion-entre-padres-y-docentes-fundamental-en/f59132d0-5cde-45fb-92de-a2a5d7961acb>

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Gil-Madrona, P., y Abellán, J. (2016). *Juegos, ocio y recreación*. Madrid: Pirámide.

Jiménez, G., y Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista tecnológica ciencia y educación Edwards Demings*, 4 (2) ,6.

Lozano, T. (2016). La importancia de la disciplina y la organización en el aula.

Publicaciones didácticas (69), 439. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/0330/6f0ddea21930b89c16c33c5b93adf5c8a26f.pdf>

Megías, A., y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.

Recuperado de:

<https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+y+educacion+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj->

[k4SW0MzmAhWPxFkKHcRQBig4ChDoAQhPMAU#v=onepage&q=juego%20y%20educacion%20infantil&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+y+educacion+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj-k4SW0MzmAhWPxFkKHcRQBig4ChDoAQhPMAU#v=onepage&q=juego%20y%20educacion%20infantil&f=false)

Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en la Etapa infantil. *Revista Multidisciplinaria de investigación*, 3(1), 10.

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de EGB y BGU*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). Rol del docente en Educación Inicial. *Pasa la Voz*, 7. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/AGOSTO-PASA-LA-VOZ-subir.pdf>

Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A., y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), 140.

Morales, M. (2019). Aplicación de un taller de canto para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. “ Amiguitos de la Alameda” , Distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Ancash 2018. Universidad Católica los Ángeles, Chimbote, Perú. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11777/CANTO_MOTRICIDAD_GRUESA__MORALES_FLORENTINO_MARLENY_VIVIANA.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Para el aula IDEA*, 19, 11-12.

Munárriz, P. (2019). *Técnico en Educación Infantil*. España: Paraninfo. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?id=Nwa1DwAAQBAJ&pg=PA187&dq=juego+y+educacion+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj-k4SW0MzmAhWPxFkKHcRQBig4ChDoAQhXMAY#v=onepage&q=juego%20y%20educacion%20infantil&f=false>

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Infantil*. Quito, Ecuador: Formación Académica.

Picco, P. (2015). El juego como área de enseñanza. *Dirección Provincial de Educación Inicial* (2), 23-24. Recuperado de http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/5_documento_2_2015_el_juego_como_area_de_ensenanza.pdf

Rodríguez, A. (2016). Gestión de normas de clase y clima del aula. *Hojas y hablas* (13), 59.

Rodríguez, P. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Universidad Católica del Ecuador, Quito.

Ruiz, I y Ruiz, A. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Guayaquil, Ecuador: Diagramación. Recuperado de

<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil (tesis de grado)*. Universidad de Cantabria. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Salamanca, L., y Sánchez, M. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor*. España: Editex. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=yhdfDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Testa, A., y Salamanco, G. (2017). Percusores de trastornos de aprendizaje. *Hosp Niños*, 59(267), 256. Recuperado de <http://revistapediatria.com.ar/wp-content/uploads/2018/01/267-05-Revisio%CC%81n-bibliogra%CC%81fica.pdf>

Torres, G., y Hernández, R. (2019). *Etapa infantil y motricidad*. España: Wanceulen. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=dJ2hDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=etapa+infantil+y+motricidad&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwie9Onu2IbqAhUBQzABHV5SBKUQuwUwAHoECAYQCA#v=onepage&q=etapa%20infantil%20y%20motricidad&f=false>

Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*.

Madrid, España: Parainfo S.A. Recuperado de

<https://books.google.com.ec/books?id=A9JECQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=en+se%C3%B1anza+y+aprendizaje+de+la+educacion+fisica+en+educacion+infantil&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiDzYnBx6jqAhXoUt8KHcO5BV4Q6AEwAHoECAIQA#v=onepage&q=en+se%C3%B1anza%20y%20aprendiz>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Venegas, F., García, M. d., y Venegas, A. (2018). *El juego y su metodología*. Antequera: IC

Editorial. Recuperado de: [https://books.google.com.ec/books?id=0-](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+en+el+desarrollo+infantil&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjQy8Spp7vmAhUOrVvKkHUkoAnAQ6AEINjAC#v=onepage&q=juego%20en%20el%20desarrollo%20infantil&f=false)

[V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+en+el+desarrollo+infantil&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjQy8Spp7vmAhUOrVvKkHUkoAnAQ6AEINjAC#v=onepage&q=juego%20en%20el%20desarrollo%20infantil&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+en+el+desarrollo+infantil&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjQy8Spp7vmAhUOrVvKkHUkoAnAQ6AEINjAC#v=onepage&q=juego%20en%20el%20desarrollo%20infantil&f=false)

Vergara, M. (2017). El juego: inicios e importancia en la educación. *Revista de la Facultad*

de Ciencias de la Educación (23), 54-55. Recuperado de

<http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1169/1114>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA



“JUGANDO CON MIS PIERNAS ME VOY DESARROLLANDO”

GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN JUEGOS INFANTILES PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

AUTORA:

Janina Alexandra Leiva Delgado

LOJA - ECUADOR

2020

TÍTULO: Jugando con mis piernas me voy desarrollando

1. PRESENTACIÓN

La primera infancia es una etapa fundamental para el crecimiento y desarrollo de los niños, por lo cual es necesario que tanto los padres de familia como educadores estimulen y potencien sus habilidades y destrezas a través del juego, ya que por medio de esta actividad podrán expresar sus deseos, necesidades, intereses, inquietudes y sentimientos.

El juego, es por lo tanto, una actividad innata en los niños puesto que la mayor parte de su tiempo la dedican para jugar permitiéndoles poder explorar y conocer el mundo que le rodea, así mismo contribuye en su desarrollo físico, social, emocional e intelectual.

Por otra parte, la motricidad gruesa hace referencia a todos los movimientos musculares del cuerpo que realiza el niño que van desde las extremidades superiores hasta las extremidades inferiores, por tal razón es de vital importancia que se estimule con la finalidad de que los niños conozcan su propio cuerpo y desarrolle de manera correcta las habilidades motrices como caminar, correr, saltar, mantenerse de pie, etc.

Durante la Educación Infantil es imprescindible que las docentes realicen con los niños diversas actividades lúdicas que les permita potenciar las habilidades motrices gruesas.

Por tal razón, la presente propuesta alternativa “Jugando con mis piernas me voy desarrollando” consiste en una guía con diversos tipos de juegos para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de edad.

2. JUSTIFICACIÓN

El juego es una herramienta necesaria para el desarrollo integral del niño, porque permite potenciar diferentes capacidades como aprender a conocerse mejor, dominar su cuerpo, explorar el mundo que le rodea, relacionarse con sus pares, expresar sentimientos y desarrollar la creatividad, por tal motivo constituye una fuente de aprendizaje.

Es por ello, que la propuesta alternativa se la ha realizado con el objetivo de diseñar una guía con distintos tipos de juegos para potenciar la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de edad.

A través de esta propuesta alternativa “Jugando con mis piernitas me voy desarrollando” los principales beneficiarios serán las docentes, niños de la Unidad Educativa y padres de familia, servirá a las docentes como guía dentro del proceso de enseñanza de los niños con la finalidad de estimular su motricidad gruesa; a los niños ya que a través de la ejecución de los diferentes juegos se lograra que disfruten y se diviertan al realizar las actividades y que desarrollen sus habilidades y destrezas motrices de manera correcta; finalmente los padres de familia podrán notar cambios en sus hijos al observar que realizan actividades motrices de manera autónoma.

La propuesta alternativa es fundamental porque se dará a conocer los diferentes tipos de juegos que las docentes pueden aplicar con los niños, con el objetivo de mejorar la motricidad gruesa y evitar así problemas que pueden darse durante el proceso de enseñanza; también ayudar a formar infantes capaces de resolver problemas.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar una guía con distintos tipos de juegos para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de edad.

Objetivos específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos infantiles con la finalidad estimular la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de edad.

- Proporcionar a la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso una guía de juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de edad.

4. CONTENIDO

JUEGO

El juego es importante para el desarrollo y crecimiento del niño, porque le permite conocer el ambiente que le rodea y actuar sobre él, así mismo a descubrir sus habilidades, asumir roles, aprender reglas, expresar sus emociones y relacionarse con sus pares Stephens (como se citó en Castillo, 2016) afirma que es una actividad innata en los niños puesto que al realizar actividades lúdicas produce placer, disfrute y diversión permitiendo un crecimiento sano y favoreciendo un desarrollo apropiado en todas las áreas. También ayuda a potenciar sus destrezas motoras como correr, saltar, desplazarse, caminar, etc. por medio del cual aprenden a conocer a sí mismo y el mundo que le rodea. Por todo ello, el juego se considera como un recurso didáctico para el proceso de enseñanza de los niños.

Tipos de juegos

Existe gran variedad de juegos que permiten al niño su correcto desarrollo integral por lo tanto se ha tomado en cuenta algunos juegos que estimulan la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

Juego competitivo y cooperativo

Bermejo y Blásquez (2016) señalan lo siguiente:

- El juego competitivo es aquel donde los participantes se enfrentan con el equipo contrario con la finalidad de alcanzar una meta para ser los ganadores, ya sea de manera individual o en grupo, el realizar este tipo de actividad enseña a los niños a saber ganar y perder
- El juego cooperativo es aquel donde no existe competencia entre los jugadores, sino que trabajan en equipo para llegar a conseguir el mismo objetivo, permitiendo a los niños relacionarse con sus pares, desarrollar la comunicación y disminuir el egocentrismo.

Juego de reglas

Según Díaz (2016) los juegos de reglas hacen referencia a que cada uno de los participantes debe asumir las normas establecidas por el equipo para poder llevar a cabo en total disciplina y respeto mutuo, así mismo esto permite a los niños saber esperar turnos, la cooperación y considerar las opiniones de los demás.

Juego social

El juego social es aquel que implica interacción entre varias personas con la finalidad de fomentar en el niño habilidades sociales como comunicación, cooperación y empatía que le permitan vivir en armonía. Bustamante (2015) manifiesta que estos juegos ayudan a los infantes a relacionarse con sus pares favoreciendo la sociabilización, juegan por sí mismo y para sí mismo a pesar de estar rodeados con los demás y a su vez son importantes para su desarrollo intelectual y moral.

Juegos tradicionales

Según Ampush (2015) los juegos tradicionales son aquellas actividades que van de generación en generación, son típicas de una cultura o región, permitiendo a los niños conocer sus costumbres y creencias, así mismo existe una gran variedad de estos, para todas las edades, géneros, gustos y exigencias de las personas, en determinadas épocas del año.

Juego motor

Ipanaqué (2018) manifiesta que el juego consiste en ejercicios motrices los cuales están relacionados al movimiento y experimentación con el propio cuerpo, por cuanto el niño está en un permanente proceso para desarrollar su imagen corporal y habilidades motrices. Esta actividad resulta muy necesaria para el niño ya que le permitirá a través del movimiento tomar conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo.

Habilidades motrices en el proceso de desarrollo del niño

Las habilidades motrices básicas son movimientos que el niño realiza para ejecutar una serie de acciones motrices como actividades de la vida cotidiana, habilidades deportivas y sobre todo actividades lúdicas partiendo desde lo más simple a lo más complejo. Arana (2018) afirma que se debe estimular las siguientes destrezas:

- Esquema corporal: hace referencia a la representación mental que el niño realiza de su cuerpo, saber situarlo en el espacio, sus diferentes partes y sobre los movimientos

que puede hacer o no con él. Es el conocimiento y relación cuerpo-mente que las personas poseen.

- Equilibrio: es la habilidad que tiene el niño para mantener una posición corporal estable en actividades que incluyan desplazamientos o movimientos contra la fuerza de gravedad permitiendo un control armonioso de su cuerpo.
- Respiración y relajación: es un proceso vital del organismo que permite realizar cualquier actividad física ya que es clave para la obtención de energía, es importante que el niño aprenda a controlar su respiración y que tenga conciencia que se puede desarrollar por medio de la inspiración y la expiración, mientras que la relajación es la etapa donde el cuerpo llega al estado de reposo o descanso permitiendo que este llegue a la calma, y poder así controlar su cuerpo y tener seguridad al realizar sus actividades diarias.

Mediante el juego los niños potencian diferentes habilidades motrices que les permiten realizar correctamente actividades, Pacheco (2015) señala:

- Dominio corporal dinámico: es la destreza que el niño tiene de poder controlar y mover las partes del cuerpo al realizar actividades de forma voluntaria.
- Dominio corporal estático: hace referencia al equilibrio del cuerpo en estado de reposo, que permite la conservación voluntaria de la postura.
- Coordinación viso-motriz: son movimientos coordinados que requieren de precisión en la cual se establece la relación entre la vista y la acción de las manos.
- Coordinación: es la habilidad para realizar los movimientos de manera ordenada, precisa y segura.

Otras habilidades que el niño debe desarrollar para su correcto crecimiento y madurez motriz según Torres (2015) menciona las siguientes:

- Tono muscular: es la actividad clave para el desarrollo motor en cuanto al equilibrio, la posición y la postura.
- Control postural: es el tono muscular necesario para mantener la postura, como consecuencia de la gravedad continúa a la que se ve afectado el cuerpo.
- Lateralidad: es el dominio de una de las partes del cuerpo sobre la otra y la preferencia que tiene el niño al realizar actividades concretas.
- Orientación espacial: es la habilidad que tiene el niño para poder reconocer y seguir la dirección izquierda- derecha y arriba- abajo.
- Ritmo: hace referencia a la habilidad que tiene el niño de controlar los movimiento corporales donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos.

5. METODOLOGÍA

La presente guía “Jugando con mis piernas me voy desarrollando”, está dirigida a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de la Ciudad de Loja, la cual contiene 40 juegos con una duración de 45 minutos por actividad.

A través, de la ejecución de los diferentes tipos de juegos ayudará a los niños a desarrollar destrezas motoras tales como: caminar, correr, saltar, brincar, mantener el equilibrio, fuerza, velocidad, coordinación, tono muscular, etc. Cada uno de los juegos presentará variedad de materiales que permitirá a los infantes poder disfrutar y divertirse al realizar la actividad.

Al finalizar la ejecución de los juegos se realizará la evaluación de los mismos aplicando como instrumento una lista de cotejo para conocer si los niños han alcanzado desarrollar los logros planteados.

6. OPERATIVIDAD

Jugando con mis piernas me voy desarrollando				
Numeración	Contenido	Actividades	Materiales	Logros a alcanzar
1	Equilibrio y coordinación al caminar.	<p>Juego: No me dejes caer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consiste el juego. • Enumerar a los niños para formar los grupos. • Entregar el material correspondiente. • Caminar sobre las líneas trazadas manteniendo el equilibrio. • Describir las experiencias adquiridas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Globos - Cinta - Rompecabezas 	Camina sobre una línea recta y zig zag manteniendo el equilibrio.
2	Fuerza muscular y coordinación ojo-pie al patear la pelota.	<p>Juego: Dale de comer al conejito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicar a los niños en que consiste el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Arco en forma de conejo - Pelotas - Cinta 	Patea la pelota con fuerza hacia un punto establecido desarrollando la coordinación ojo-pie.

		<ul style="list-style-type: none"> • Dividir al grupo de niños y formarlos en columnas. • Dar a los primeros participantes la pelota. • Patear la pelota con fuerza hacia un punto establecido desarrollando la coordinación ojo-pie. • Preguntar a los niños cómo se sintieron al realizar la actividad. 		
3	Coordinación y desplazamientos por todo el espacio.	Juego: Atrápame si puedes <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las normas del juego. • Sortear los personajes del gato y los ratones. • Entregar el material pertinente a cada personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Máscara de gato - Cinta 	Corre coordinadamente desplazándose por todo el espacio total.

		<ul style="list-style-type: none"> • Corre coordinadamente por todo el patio evitando que el gato los atrape. • Realizar ejercicios de relajación y cada niño contará las experiencias que tuvieron. 		
4	Coordinación viso motora al patear la pelota.	<p>Juego: Derriba a los monstruos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir en que consiste el juego. • Armar la pirámide de los monstruos. • Formar a los niños en columna. • Patear la pelota hacia un punto específico manteniendo una coordinación viso motora. • Relatar las experiencias vividas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Latas de monstruos - Pelotas - Cinta 	Patea la pelota hacia un punto específico manteniendo una coordinación viso motora.

5	Equilibrio con un solo pie.	Juego: Batalla de globos <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer las normas del juego. • Organizar a los niños por todo el patio. • Otorgar a cada niño una cuerda y un globo. • Reventar los globos con un solo pie manteniendo el equilibrio. • Proceder a realizar ejercicios de relajación inhala y exhala. 	<ul style="list-style-type: none"> - Globos - Cuerdas - Parlante - Música 	Reventa globos con un solo pie manteniendo el equilibrio.
6	Desplazamiento de un lugar a otro.	Juego: Elefante trompita <ul style="list-style-type: none"> • Describir en qué consiste el juego. • Formar a los grupos en columnas. • Presentar a los niños el material a utilizar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elefantes de cartón - Aros 	Corre desplazándose de un lado a otro intentando insertar aros al elefante.

		<ul style="list-style-type: none"> • Correr de un lado a otro para insertar aros. • Hacer preguntas acerca del juego. 		
7	Coordinación y equilibrio al saltar.	<p>Jugando: Dado geométrico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir el juego a realizar. • Mostrar a los niños el material que se necesitará para el juego. • Dividir a los niños en cuatro grupos. • Saltar de un lado a otro coordinadamente con los dos pies manteniendo el equilibrio. • Socializar el juego aplicado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dado - Figuras geométricas - Tela 	Salta coordinadamente con los dos pies manteniendo el equilibrio.
8	Desplazamiento y velocidad al armar cubos.	<p>Juego: Arma los cubos de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enunciar las normas del juego. • Dividir a los niños en dos grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota - Cubos - Collares 	Se desplaza con velocidad para lograr armar los cubos.

		<ul style="list-style-type: none"> • Entregar a un grupo su identificativo. • Correr con velocidad para lograr armar los cubos. • Realizar ejercicios de relajación. 		
9	Coordinación viso motriz y orientación espacial al patear la pelota.	<p>Juego: Encuentra el tesoro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer sobre que trata el juego. • Trazar en el piso un laberinto. • Entregar el material correspondiente. • Patear la pelota por el laberinto utilizando la coordinación viso motriz y orientación espacial. • Relatar las experiencias adquiridas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota - Cinta - Caja - Estrellas 	Patea la pelota por el laberinto controlando la fuerza hasta llegar a la meta.
10	Equilibrio y control postural al trasladar un objeto.	<p>Juego: Bolsita de arena en su lugar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consiste el juego. • Establecer los grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina de colores 	Camina sobre líneas rectas y onduladas logrando un

		<ul style="list-style-type: none"> • Entregar a los primeros jugadores una bolsita de arena. • Caminar sobre las líneas trazadas manteniendo un adecuado control postural al trasladar la bolsa de arena. • Realizar preguntas sobre el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolsas de arena - Cinta 	adecuado control postural y manteniendo el equilibrio.
11	Equilibrio estático al realizar posiciones corporales.	Juego: Posturas de animales <ul style="list-style-type: none"> • Nombrar las normas del juego. • Formar a los niños en columna uno tras otro. • Imitar la postura de los animales manteniendo el equilibrio estático. • Realizar la sociabilización del juego ejecutado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta 	Imita la postura de los animales manteniendo el equilibrio estático.

12	Coordinación al pasar la pelota.	Juego: Agarra la pelota <ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consiste el juego • Enumerar a los niños del 1 al 2 para formar los equipos. • Entregar a cada equipo una pelota. • Pasar la pelota por encima de la cabeza y por debajo de las piernas a su compañero que está detrás manteniendo una buena coordinación. • Preguntar a los niños las emociones que sintieron al realizar el juego. 	- Pelotas	Pasa la pelota por encima de la cabeza y por debajo de las piernas manteniendo buena coordinación.
13	Coordinación y lateralidad al saltar con su pie dominante.	Juego: Mis pies saltarines <ul style="list-style-type: none"> • Describir en qué consiste el juego. • Colocar en el piso aros y siluetas de pies. 	- Aros - Siluetas de pies	Salta de un aro a otro siguiendo la secuencia sin perder el equilibrio y coordinación.

		<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los niños en una columna. • Seguir la secuencia que indica la silueta de los pies coordinadamente al ir saltando de un aro al otro. • Realizar ejercicios de relajación para volver a la calma. 		
14	Orientación espacial al caminar por diferentes líneas.	<p>Juego: Dirígeme hasta el final</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detallar las normas del juego. • Formar a los niños en parejas. • Dar a cada grupo un globo. • Caminar por diferentes líneas dejándose orientar por su compañero. • Socializar las experiencias que lograron los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota - Cintas 	Camina coordinadamente con su compañero por las líneas en zigzag manteniendo su equilibrio.

15	Equilibrio estático al realizar posturas corporales.	Juego: Las estatuas <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer de qué trata el juego. • Dirigir a los niños al patio. • Indicar a los niños que postura corporal deben realizar al detener la canción manteniendo el equilibrio estático. • Realizar preguntas sobre qué les pareció el juego que se ejecutó. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Canciones 	Mantiene el equilibrio estático al realizar posturas corporales.
16	Equilibrio y coordinación al saltar con los dos pies.	Juego: Ranita saltarina <ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consiste el juego. • Colocar en el piso diferentes ulas una tras otra. • Formar en columna a los niños para iniciar la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hulas - Cubos - Imágenes de ranitas 	Salta con dos pies trasladando un objeto de un lado a otro sin perder el equilibrio y coordinación.

		<ul style="list-style-type: none"> • Saltar con los dos pies trasladando un objeto de un lado a otro sin perder el equilibrio y coordinación. • Realizar ejercicios de relajación. 		
17	Ritmo al bailar.	<p>Juego: El baile de las sillas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detallar en que consiste el juego. • Ubicar en el patio varias sillas respaldo con respaldo. • Bailar por alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la música. • Realizar ejercicios de respiración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Música - Parlante - Sillas 	Baila al ritmo de la música.
18	Equilibrio y coordinación ojo-pie al saltar.	<p>Juego: La rayuela</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir las normas del juego. • Trazar en el patio la rayuela. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta - Silueta de pies - Piedras 	Salta con un solo pie y luego con los dos manteniendo el equilibrio y la coordinación ojo-pie.

		<ul style="list-style-type: none"> • Conformar una columna entre los niños. • Saltar con un solo pie y luego con los dos manteniendo el equilibrio y la coordinación ojo-pie. • Narrar las experiencias vividas. 		
19	Desplazamiento y velocidad al correr hacia una dirección.	<p>Juego: Agarra el pañuelo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer en que consiste el juego • Conformar los equipos con igual número de participantes. • Entregar a cada niño un colgante con su número correspondiente. • Correr con velocidad tratando de alcanzar el pañuelo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pañuelos - Colgantes con números - Canastas 	Corre con velocidad hacia una dirección para alcanzar el pañuelo.

		<ul style="list-style-type: none"> Realizar ejercicios de relajación y respiración. 		
20	Equilibrio y control postural al realizar posiciones corporales.	<p>Juego: Cartas de las imitaciones corporales</p> <ul style="list-style-type: none"> Enumerar las normas del juego. Sentar a los niños en la alfombra formando un círculo. Imitar las posiciones corporales de acuerdo a la carta que selecciono, manteniendo el equilibrio estático y control postural. Realizar preguntas acerca del juego aplicado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alfombra - Cartas 	Imita las posiciones corporales manteniendo el equilibrio estático y control postural.
21	Desplazamiento, agilidad y equilibrio al atravesar obstáculos.	<p>Juego: Circuito “ atravesando diversos obstáculos”</p> <ul style="list-style-type: none"> Describir en que consiste el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta - Alfombra 	Se desliza por diferentes obstáculos con agilidad y equilibrio.

		<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los niños en columna. • Atravesar por diferentes obstáculos con agilidad y equilibrio. • Preguntar a los niños acerca del juego ejecutado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas de pies - Lana 	
22	Lanzamiento y fuerza al lanzar la pelota.	<p>Juego: Acumula puntos con el pececito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consiste el juego. • Organizar a los niños en una columna. • Entregar el material correspondiente. • Lanzar con fuerza el pez hacia un punto específico. • Preguntar a los niños que les pareció el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pez - Tiro al blanco 	Lanza la pelota con fuerza hacia una dirección específica.

23	Saltos y coordinación con los dos pies.	<p>Juego: La mochila saltarina</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir en que consiste el juego. • Formar a los niños en dos columnas. • Entregar al primero de la columna el material. • Saltar hasta lograr vaciar las pelotas de la mochila. • Contar cada una de las experiencias adquiridas que tuvieron los niños al jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas - Botellas plásticas 	Salta con dos pies logrando vaciar todas las pelotas de la mochila.
24	Desplazamiento y coordinación al trasladar un objeto.	<p>Juego: Sopla la pelota hasta la meta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer las normas del juego. • Dividir en dos grupos a los niños. • Entregar el material a utilizar 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas - Alfombra 	Repta coordinadamente a diferentes ritmos al ir soplando un objeto.

		<ul style="list-style-type: none"> • Reptar coordinadamente al ir soplando la pelota hasta llegar a la meta. • Ejecutar ejercicios de relajación. 		
25	Lateralidad y equilibrio al agarrar con su pie la cinta.	<p>Juego: Cintas de colores al rescate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir en que consiste el juego. • Trazar la línea de partida, luego proceder a amarrar la cuerda en los extremos de las sillas y sujetar las cintas de colores. • Formar a los niños en columna detrás de la línea señalada. • Agarrar la cinta de colores con uno de sus pies sin perder el equilibrio. • Realizar preguntas sobre la actividad trabajada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuerda - Cinta de colores - Sillas 	Agarra objetos con su pie dominante sin perder el equilibrio.
26	Desplazamiento a diferentes distancias manteniendo el equilibrio.	<p>Juego: Carrera de los encostados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consiste el juego. • Trazar la línea de partida y la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sacos grandes - Cinta adhesiva 	Salta a diferentes distancias sobre superficies planas manteniendo el equilibrio.

		<ul style="list-style-type: none"> • Dividir a los niños en dos grupos para proceder a formarlos en columnas detrás de la línea señalada. • Entregar a los primeros participantes los sacos y meterse en ellos. • Saltar con los dos pies manteniendo el equilibrio sin dejar caer el saco. • Ejecutar ejercicios de respiración para volver a la calma. 		
27	Coordinación ojo-pie al agarrar la pelota.	<p>Juego: A jugar con las pelotas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer en que consiste el juego. • Llenar una fuente con agua donde se colocaran las pelotas. • Formar a los niños en columna uno tras otro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Agua - Fuentes - Pelotas - Silla 	Agarra objetos con sus pies manteniendo la coordinación de ojo y pie al trasladar de un sitio a otro.

		<ul style="list-style-type: none"> • Agarrar las pelotas con sus pies manteniendo la coordinación de ojo y pie al trasladar de un sitio a otro. • Preguntar las experiencias que tuvieron al jugar en el agua. 		
28	Equilibrio y control postural al caminar con zancos.	<p>Juego: Pasitos de elefante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicar a los niños en que consiste el juego. • Trazar la línea de partida y de llegada. • Dividir a los niños en dos grupos y formarlos en columna. • Entregar al primer participante de las columnas los respectivos zancos. • Caminar sobre zancos manteniendo un adecuado control postural hasta llegar a la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Latas - Cuerdas - Cinta adhesiva 	Camina con zancos manteniendo un adecuado control postural y equilibrio.

		<ul style="list-style-type: none"> • Realizar ejercicios de relajación para volver a la calma a los niños. 		
29	Equilibrio al saltar hacia un lugar determinado.	<p>Juego: Caminito de manzanas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar a los niños en que consiste el juego. • Trazar con la cinta adhesiva un árbol y en cada rama ubicar manzanas. • Ubicar a los niños en columnas frente al árbol. • Saltar con uno o ambos pies sin perder el equilibrio, al recoger las manzanas. • Realizar ejercicios de respiración para volver a la calma. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta adhesiva - Manzanas - Canasta 	Salta con uno o ambos pies sin perder el equilibrio, al recoger las manzanas.

30	<p>Coordinación al caminar de un lugar a otro sin dejar caer la pelota.</p>	<p>Juego: Carrera de pelotas sobre la cuchara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trasladar a los niños al patio. • Explicar las normas del juego. • Trazar la línea de partida y de llegada. • Dividir a los niños en dos grupos y formarlos una columna detrás de la línea de partida. • Entregar las cucharas y la pelota correspondiente. • Desplazarse hasta la línea señalada sin dejar caer la pelota y regresar al punto de partida para entregar la pelota al siguiente compañero • Realizar preguntas a los niños sobre la actividad ejecutada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cucharas - Pelotas - Cinta adhesiva 	<p>Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto.</p>
----	---	--	---	--

31	Desplazamiento y velocidad al correr hacia el punto de llegada.	Juego: Cada niño a su casita <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer en que consiste el juego. • Colocar ulas en el suelo. • Reproducir la canción para que los niños empiecen a bailar. • Detener la música para que los niños corran hacia la ulas para tratar de meterse en la casita (ula). • Realizar ejercicios de respiración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Música - Ulas 	Corre con soltura hacia un lugar determinado manteniendo el equilibrio.
32	Control postural al brincar de una cartulina a otra.	Juego: Formando un caminito <ul style="list-style-type: none"> • Trazando la línea de partida y la de llegada. • Formar grupos de 5 niños y entregar las respectivas cartulinas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta adhesiva - Cartulinas de colores. 	Brinca de una cartulina a otra logrando un adecuado control postural.

		<ul style="list-style-type: none"> • Empezar a formar un camino con las cartulinas a partir de la línea de partida. • Brincar hasta alcanzar la siguiente cartulina manteniendo el equilibrio y sin caer al suelo. • Realizar ejercicios de respiración para volver a la calma. 		
33	<p>Lateralidad y equilibrio al saltar siguiendo la secuencia señalada.</p>	<p>Juego: Pies y manos a jugar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicar a los niños de que trata la actividad. • Procederá a ubicar el cartón de siluetas de manos y pies en el suelo. • Formar a los niños en columna. • Seguir la secuencia que se encuentra señalada en el cartón e ir saltando con 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartón - Siluetas de manos y pies. 	<p>Salta con dos pies o con un pie siguiendo la secuencia sin perder el equilibrio.</p>

		<p>uno o ambos pies y ubicar su mano izquierda o mano derecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar preguntas acerca del juego ejecutado. 		
34	Desplazamientos al imitar la consigna señalada.	<p>Juego: Sigue mis pasos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las normas del juego. • Señalar con la cinta adhesiva los rectángulos y dentro de ellos se pegaran las cartulinas de colores. • Imitar los pasos al ir saltando con ambos pies o con un solo pie hacia el color señalado. • Proceder a preguntar a los niños las experiencias que tuvieron al jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta adhesiva - Cartulinas de colores 	Imita desplazamientos en función de la consigna dada adelante-atrás, izquierda-derecha.

35	Equilibrio al caminar por diferentes líneas.	<p>Juego: Globos de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer en que consiste el juego. • Sacar a los niños al patio. • Trazar en el suelo dos líneas una recta y la otra en zigzag. • Dividir en dos grupos a los participantes y fórmalos en columnas detrás de la línea de partida. • Amarar en sus pies los vasos de plástico y dentro de esta se colocaran las pelotas. • Caminar por la línea recta sin dejar caer las pelotas y regresar por la línea de zigzag para proceder a entregar los vasos a su compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes - Vasos plásticos - Pelotas - Cinta adhesiva 	Camina en línea recta, alternando los pies, uno frente al otro, sin perder el equilibrio
----	--	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Realizar ejercicios de relajación para volver a la calma. 		
36	Coordinación ojo- pie al caminar sobre una tabla.	<p>Juego: Juntos llegamos a la meta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las normas del juego. • Formar a los niños en parejas y entregarles los cartones con sus respectivas cuerdas y su pañuelo identificativo. • Sujetar a los pies los cartones, agarrar las cuerdas con sus manos y amararse en su cuello el pañuelo para identificarse del equipo contrario • Caminar sobre los cartones coordinando sus movimientos entre los dos participantes, sin caer al suelo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartones - Pañuelos - Cuerdas 	Camina hacia adelante manteniendo la coordinación ojo y pie.

		<ul style="list-style-type: none"> • Realizar ejercicios de relajación. 		
37	Coordinación al pasar la pelota con los pies.	<p>Juego: Pelota voladora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicar a los niños en que consiste el juego. • Dividir a los niños en dos grupos y entregar la pelota respectiva. • Pasar la pelota con sus pies a su compañero sin dejarla caer. • Proceder a realizar preguntas sobre el juego ejecutado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas grandes 	Pasa la pelota con sus pies a su compañero sin dejarla caer.
38	Coordinación al correr levantando y alternado bien los pies.	<p>Juego: Bloques de colores al rescate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer a los niños las normas del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canasta - Bloques de colores 	Corre a diferentes distancias para alcanzar a su compañero e intentar meter los bloques a la canasta.

		<ul style="list-style-type: none"> • Proceder a ubicar en el suelo los bloques de colores y entregar a cada niño una canasta. • Recoger los bloques que se encuentran en el suelo y empezar a perseguir a su compañero para tratar de meter los bloques a la canasta. • Proceder a preguntar a los niños cada una de las experiencias vividas al jugar. 		
39	Equilibrio al caminar hacia atrás.	Juego: Pelota en camino <ul style="list-style-type: none"> • Sacar a los niños al patio. • Indicar a los niños en que consiste el juego. • Proceder a señalar la línea de salida y de meta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelotas - Canastas - Cinta adhesiva 	Camina hacia atrás hasta llegar a la meta sin perder el equilibrio.

		<ul style="list-style-type: none"> • Formar al grupo por parejas y entregar las pelotas respectivas. • Realizar desplazamientos sosteniendo la pelota entre la espalda hasta llegar a la meta sin dejarla caer. • Ejecutar ejercicios de relajación. 		
40	Desplazamientos por diferentes caminos al atravesar obstáculos.	<p>Juego: Caminitos diferentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar el circuito en un espacio amplio. • Dar a conocer en que consiste el juego. • Formar a los niños en columna. • Realizar desplazamientos en zigzag por medio de los conos, al llegar a las ulas tendrá que ir saltando con un solo pies hasta llegar a la mesa donde deberá 	<ul style="list-style-type: none"> - Ulas - Conos - Mesa - Bolsas de arena - Cuerda 	Realiza diferentes desplazamientos atravesando obstáculos sin perder el equilibrio.

		<p>reptar y por último brincara por encima de las bolsas de arena.</p> <ul style="list-style-type: none">• Proceder a preguntar a los niños que sintieron al atravesar este circuito.		
--	--	---	--	--

7. EVALUACIÓN

Al terminar la ejecución de todos los juegos lúdicos y dinámicos la docente realizará un seguimiento y observación tanto individual como grupal a los niños, la cual se ejecutará por medio de una lista de cotejo donde se señalan cada uno de los indicadores de evaluación, dicho instrumento tiene como objetivo conocer los avances y mejoras obtenidas en los de 4 a 5 años de edad en cuanto al desarrollo de su motricidad gruesa.

Aspectos a evaluar:

- Patea la pelota con fuerza hacia un punto establecido desarrollando la coordinación ojo-pie.
- Corre coordinadamente desplazándose por todo el espacio total.
- Camina sobre líneas rectas y onduladas logrando un adecuado control postural y manteniendo el equilibrio.
- Pasa la pelota por encima de la cabeza y por debajo de las piernas manteniendo buena coordinación.
- Salta con dos pies trasladando un objeto de un lado a otro sin perder el equilibrio y coordinación.
- Baila al ritmo de la música.
- Imita las posiciones corporales manteniendo el equilibrio estático y control postural.
- Lanza la pelota con fuerza hacia una dirección específica.
- Repta coordinadamente a diferentes ritmos al ir soplando un objeto.
- Agarra objetos con sus pies manteniendo la coordinación ojo y pie al trasladar de un sitio a otro.

8. Bibliografía

- Ampush, E. C. (2015). Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil, 5. Cuenca. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237017527002>
- Arana, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud* (19), 231.
- Bermejo, R., y Blásquez, T. (2016). *El juego y su metodología*. España: Síntesis, S.A. Recuperado de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Bustamante, S. (2015). *Teoría y diseño curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito: Primera Edición.
- Castillo, R. (2016). Juego, desarrollo y aprendizaje. *Para el aula IDEA*, 19, 4. Recuperado de https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0004.pdf
- Díaz, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Psicología Iztacala*, 19(3), 967.
- Ipanaqué, R. (2018). *Teoría del juego en la infancia (tesis de pregrado)*. Universidad Nacional de Tumbes, Piura, Perú.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Infantil*. Quito, Ecuador: Formación Académica.

Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*.

Madrid, España: Parainfo S.A. Recuperado de

<https://books.google.com.ec/books?id=A9JECQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=ense%C3%B1anza+y+aprendizaje+de+la+educacion+fisica+en+educacion+infantil&hl=es-419>

[&sa=X&ved=2ahUKEwiDzYnBx6jqAhXoUt8KHcO5BV4Q6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje](https://books.google.com.ec/books?id=A9JECQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=ense%C3%B1anza+y+aprendizaje+de+la+educacion+fisica+en+educacion+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiDzYnBx6jqAhXoUt8KHcO5BV4Q6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL
Y EDUCACIÓN PARVULARIA**



**GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS PARA FORTALECER
LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS**

“JUGANDO CON MIS PIERNAS ME VOY DESARROLLANDO”

AUTORA:

Janina Alexandra Leiva Delgado

LOJA -ECUADOR

2020



ACTIVIDAD N° 1



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/778982066777505367/>

Tema: No me dejes caer.

Objetivo: Caminar coordinadamente sobre diferentes líneas manteniendo el equilibrio.

Categoría: Juego competitivo.

Materiales: globos, cinta, rompecabezas.

Procedimiento: Se empezará la actividad explicando a los niños en qué consiste el juego, terminada esta acción los niños se enumeran del 1 al 2 para poder formar las respectivas columnas y proceder a entregar al primer jugador un globo, luego cada participante tendrá que colocarse el globo entre sus piernas y caminar por las líneas trazadas sin dejarlo caer, caso contrario empezará nuevamente a realizar el recorrido, después tendrán que ir armando el rompecabezas que se encuentra en la mesa y por último regresará corriendo para entregar el globo a su compañero. El equipo que logre armar el rompecabezas rápidamente será el ganador. Al terminar el juego cada niño describirá sus experiencias adquiridas.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Camina coordinadamente sobre diferentes líneas manteniendo el equilibrio.	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad N° 2



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/411094272238733314/>

Tema: Dale de comer al conejito.

Objetivo: Patear la pelota con fuerza hacia un punto establecido, adquiriendo coordinación ojo-pie.

Categoría: Juego motor.

Materiales: Cartón en forma de conejo, pelotas, cinta.

Procedimiento: La docente trasladará al grupo de niños al patio, luego procederá a señalar la línea de partida, detrás de esta los participantes se formarán en columna y frente a ellos se encontrará el cartón en forma de conejito. Al primer participante se le entregará la pelota el cual tendrá tres oportunidades para intentar meter un gol y si no logra hacerlo pasará la pelota al siguiente jugador. El juego termina cuando todos los niños hayan participado. Al concluir la actividad se procederá a realizar preguntas para saber cómo se sintieron los niños.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Patea la pelota con fuerza hacia un punto establecido, adquiriendo coordinación ojo-pie.			

ACTIVIDAD N° 3



Fuente: <http://verduritasweb.blogspot.com/p/roba-colas.html>

Tema: Atrápame si puedes.

Objetivo: Correr coordinadamente desplazándose por todo el espacio total.

Categoría: Juego social.

Materiales: máscara de gato, cinta.

Procedimiento: Para iniciar el juego, primeramente la docente dará a conocer las normas del juego, después se procederá a realizar un sorteo para elegir los personajes gato y ratones, el niño que tenga el rol de gato se le entregará una máscara identificativa y a los ratones una cinta que deberán pegársela en la cintura como una colita, después de entregar el material correspondiente a cada participante, los ratones deben formar un círculo y dentro de él se encontrará el gato, luego se realizará un diálogo entre el gato y los ratones: ¡Ratones, ratones! ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Comerlos quiero! ¡Cómenos si puedes! ¿Están gorditos? ¡Hasta la punta de mi rabito! Al finalizar la conversación el gato persigue a los ratones tratando de quitar la cinta que llevan en su cintura, cuando todos los ratones sean atrapados el juego terminará. Por último, se realizará ejercicios de relajación y cada niño contará las experiencias que tuvieron.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre coordinadamente desplazándose por todo el espacio total.			

ACTIVIDAD N° 4



Fuente: <https://www.pequeocio.com/6-manualidades-recicladas-latas/>

Tema: Derriba los monstruos.

Objetivo: Patear la pelota hacia un punto específico manteniendo una coordinación viso motora.

Categoría: Juego motor.

Materiales: Latas de monstruos, cinta y pelotas.

Procedimiento: Se trasladará a los niños al patio, después se procederá a armar la pirámide con las latas, señalar la línea de partida y explicar a los participantes en qué consiste la actividad. Para empezar el juego los niños deberán formarse en columna uno tras otro y por turnos cada jugador tendrá dos oportunidades para patear la pelota y poder tumbar la torre de los monstruos. Ganará el jugador que mayor puntaje obtuvo. Terminado el juego cada niño relatará las experiencias vividas.

Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Patea la pelota hacia un punto específico manteniendo una coordinación viso motora.			

ACTIVIDAD N° 5



Fuente: <https://www.cilsa.org/sin-categoria/batalla-de-globos/>

Tema: Batalla de globos.

Objetivo: Potenciar el equilibrio al reventar globos con un solo pie.

Categoría: Juego competitivo.

Materiales: globos, cuerdas, parlante, música.

Procedimiento: La docente sacara los niños al patio y procederá a explicar las normas del juego. Para iniciar la actividad primero se comenzará atando a cada niño un globo en el tobillo, después se procede a reproducir la música para que todos los jugadores empiecen a moverse libremente por el patio y cuando esta deje de sonar cada participante tratará de reventar el globo de su compañero y evitar que pisen el suyo, los niños que pierdan su globo deberán abandonar el lugar y finalmente gana quien mantenga el globo. Al terminar la actividad se procederá a realizar ejercicios de relajación inhala y exhala.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Reventa globos con un solo pie manteniendo el equilibrio.			

ACTIVIDAD N° 6



Fuente: <https://www.mujerde10.com/decoracion/manualidades/manualidades-ninos-verano/2019/08/>

Tema: Elefante trompita.

Objetivo: Correr desplazándose de un lado a otro intentando insertar aros al elefante.

Categoría: Juego social.

Materiales: Elefantes de cartón, aros.

Procedimiento: Los niños se formarán en dos columnas uno detrás del otro; en el suelo habrá diferentes aros de colores y frente a ellos estarán los elefantes respectivos. El juego consiste en que cada niño de la columna tiene que agacharse y coger el aro que se encuentra en el piso y luego deberá salir corriendo hacia el elefante para insertar el aro, el participante que consiga meter mayor cantidad de aros al elefante será el ganador. Al terminar la actividad se realizarán preguntas acerca del juego.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre desplazándose de un lado a otro intentando insertar aros al elefante.			

ACTIVIDAD N° 7



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/464011567856176103/>

Tema: Dado geométrico.

Objetivo: Saltar coordinadamente con los dos pies manteniendo el equilibrio.

Materiales: Dado, figuras geométricas, tela.

Categoría: Juego de reglas.

Procedimiento: Se iniciará la actividad explicando a los niños en qué consiste el juego e indicar la tela donde se encuentran pegadas las figuras geométricas, luego se divide a los niños en cuatro grupos cada uno representando una figura geométrica. Los participantes deberán pararse en la línea de partida para que la docente encargada de guiar la actividad lance el dado para conocer qué niño debe saltar de acuerdo a la forma que salió. Para poder seguir avanzando el juego se continuará lanzando el dado hasta que unos de los participantes lleguen a la meta y será el ganador. Finalmente se socializará lo que realizaron los niños.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta coordinadamente con los dos pies manteniendo el equilibrio.			

Actividad N° 8



Fuente: https://es.123rf.com/photo_92598287_ni%C3%B1os-jugando-con-cubo.html

Tema: Arma los cubos de colores.

Objetivo: Trabajar el desplazamiento por medio de carreras para armar cubos.

Categoría: Juego cooperativo.

Materiales: cubos, pelota, collares.

Procedimiento: Se iniciará la actividad explicando las normas del juego, luego se dividirá a los niños en dos grupos y se les entregará a un grupo los collares para que puedan identificarse del equipo contrario. Al comenzar el juego el equipo que tiene el identificativo lanza la pelota contra la torre de los cubos si esta no se desarma con los lanzamientos de cada jugador se cambia de turno y si es desarmado el equipo empezará a correr por todo el patio e intentará armar nuevamente los cubos mientras que el equipo contrario tendrá que quemar con la pelota a sus rivales impidiendo que logren armar los cubos y terminará el juego cuando el equipo haya logrado armar todos los cubos. Al finalizar se procederá a realizar ejercicios de relajación.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN		VALORACIÓN		
Se desplaza con velocidad para armar cubos.	Iniciado	En proceso	Adquirido	

ACTIVIDAD N° 9



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/04/disena-tus-propios-juegos-de-laberintos.html>

Tema: Encuentra el tesoro.

Objetivo: Patear la pelota por el laberinto controlando la fuerza hasta llegar a la meta.

Categoría: Juego motor.

Materiales: Pelota, cinta, caja, estrellas.

Procedimiento: Antes de iniciar el juego se procederá a trazar un laberinto en el suelo, luego el niño deberá ubicarse en la entrada del mismo para comenzar a patear lentamente la pelota de un lado a otro hasta llegar a la salida y encontrar el tesoro, se terminará la actividad cuando todos los participantes hayan conseguido encontrar la estrella por el recorrido que realizaron. Finalmente se relatan las experiencias adquiridas de los niños.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Patea la pelota por el laberinto controlando la fuerza hasta llegar a la meta.	Iniciado	En proceso	Adquirido

ACTIVIDAD N° 10



Fuente: <https://issuu.com/parramoninfantilyjuvenil/docs/9788434224568/10>

Tema: Bolsita de arena en su lugar.

Objetivo: Caminar sobre líneas rectas y onduladas logrando un adecuado control postural y manteniendo el equilibrio.

Categoría: Juego competitivo.

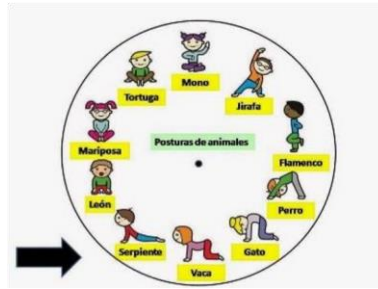
Materiales: bolsas de arena, cartulina de colores, cinta.

Procedimiento: Se iniciará la actividad dividiendo a los niños en tres grupos, los cuales deberán formarse en columnas, se señalará en el piso dos tipos de líneas una recta y la otra ondulada y por último al jugador que se encuentra primero se le entregará una bolsita de arena. Los participantes de cada grupo deberán colocarse la bolsita de arena en su brazo dominante e ir caminando agachados por la línea recta al llegar a la segunda línea se ubicarán la bolsa de arena en su cabeza y caminarán de forma erguida hasta llegar a la cartulina donde tratarán de lanzarla dentro del cuadrado, si la bolsa se sale del cuadrado el jugador pierde el turno y continuará el siguiente compañero. Gana el equipo que logre realizar rápidamente la actividad y por último se realizarán preguntas a los niños sobre el juego ejecutado.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina sobre líneas rectas y onduladas logrando un adecuado control postural y manteniendo el equilibrio.			

ACTIVIDAD N° 11



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/651825746040289838/?lp=true>

Tema: Posturas de animales.

Objetivo: Imitar las posturas de los animales manteniendo el equilibrio estático.

Categoría: Juego de reglas.

Materiales: Ruleta.

Procedimiento: Se iniciará la actividad señalando las normas del juego. Formar a los niños en columna uno tras otro, después de manera individual cada jugador pasará a girar la ruleta y de acuerdo a lo que indica la flecha tendrá que realizar la postura del animal que salió el participante tendrá que mantener la postura durante 10 segundos para que sus demás compañeros la puedan observar e imitar. Si el niño no logra hacer la postura tendrá otra oportunidad para girar la ruleta y terminará el juego cuando todos hayan sido partícipes. Por último se realizará la sociabilización del juego ejecutado.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Imita la postura de los animales manteniendo el equilibrio estático.			

ACTIVIDAD N° 12



Fuente: <http://laclasedemiren.blogspot.com/2012/06/psicomotricidad-sesion-de-tuneles.html>

Tema: Agarra la pelota.

Objetivo: Pasar la pelota por encima de la cabeza y por debajo de las piernas manteniendo buena coordinación.

Categoría: Juego cooperativo.

Materiales: pelotas.

Procedimiento: Antes de ejecutar el juego se explicará en qué consiste la actividad, luego se procederá a enumerar a los niños del 1 al 2 para formar los equipos, cada grupo deberá formarse en columna separándose 10 centímetros del compañero. El primer integrante tendrá que pasar la pelota por encima de la cabeza a quién está detrás, cuando la pelota haya llegado a la persona del final esta tendrá que correr hasta el principio con la pelota para repetir la acción. Al terminar la primera ronda volverán a repetir el juego pero la pelota tendrá que pasarla por debajo de las piernas sin dejarla caer caso contrario perderá el equipo que deje caer la pelota y ganará quien mantuvo la pelota hasta el final. Terminada la actividad se empieza a preguntar a los niños las emociones que sintieron al realizar el juego.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Pasa la pelota por encima de la cabeza y por debajo de las piernas manteniendo buena coordinación.			

ACTIVIDAD N° 13



Fuente: <http://movimagicos.blogspot.com/2018/05/actividad-circuito-de-aros.html>

Tema: Mis pies saltarines.

Objetivo: Saltar de un aro a otro siguiendo la secuencia sin perder el equilibrio y coordinación.

Categoría: Juego de reglas.

Materiales: aros, siluetas de pies.

Procedimiento: Se iniciará la actividad colocando en el piso diferentes aros y dentro de estos se pegaran algunas siluetas de los pies y otros fuera. Para empezar el juego los niños se formarán en columna frente a los aros y procederán a seguir la secuencia que indican los pies para ello deberá ir saltando de un aro a otro hasta llegar al final. Terminado el juego se realizarán ejercicios de relajación para volver a la calma.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta de un aro a otro siguiendo la secuencia sin perder el equilibrio y coordinación.			

ACTIVIDAD N° 14



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/446489750552827165/>

Tema: Dirígeme hasta el final.

Objetivo: Caminar coordinadamente con su compañero por las líneas en zigzag manteniendo su equilibrio.

Categoría: Juego competitivo.

Materiales: cinta, pelota.

Procedimiento: Se iniciará la actividad detallando las normas del juego, posteriormente se procederá a trazar dos tipos de líneas una al frente de la otra. Los niños se formarán en parejas y se les entregará una pelota a cada grupo, la actividad consiste en que un miembro de la pareja será quien guía al otro participante por las líneas trazadas y a la vez deberán llevar una pelota sujetándola con sus brazos. El equipo que haga caer la pelota perderá y gana la pareja que mantenga la pelota hasta llegar a la meta. Al terminar el juego se sociabilizará las experiencias que lograron los niños.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Camina coordinadamente con su compañero por las líneas en zigzag manteniendo su equilibrio.	Iniciado	En proceso	Adquirido

ACTIVIDAD N° 15



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/344032859015017055/?lp=true>

Tema: Las estatuas.

Objetivo: Mantener el equilibrio estático al realizar posturas corporales.

Categoría: Juego tradicional.

Materiales: Parlante, música.

Procedimiento: Los niños se dirigirán al patio y empezarán a desplazarse por todo el espacio, al momento de reproducir la música todos los participantes tendrán que bailar y antes de que se detenga la música la docente encargada de dirigir el juego indicará a los niños que posición corporal deben realizar al detener la canción. Gana el niño que no logró mover su cuerpo. Al final se realizarán preguntas sobre qué les pareció el juego que se ejecutó.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Mantiene el equilibrio estático al realizar movimientos corporales.	Iniciado	En proceso	Adquirido

ACTIVIDAD N° 16



Fuente: <https://mundoentrenamiento.com/aros-en-educacion-fisica/>

Tema: Ranita saltarina.

Objetivo: Saltar con dos pies trasladando de un lado a otro un objeto, sin perder el equilibrio y coordinación.

Categoría: Juego motor.

Materiales: ulas, cubos, imágenes de ranitas.

Procedimiento: Para el juego se colocarán en el piso diferentes ulas una tras otra, en su interior se pegarán imágenes de ranitas y al lado derecho se encontrarán cubos de colores. Los niños tendrán que formarse en columna para iniciar la actividad, luego comenzarán a saltar como sapito dentro de la ula y al mismo tiempo trasladar el cubo al lado contrario y se seguirá la misma secuencia hasta llegar a la meta. Termina el juego cuando todos los participantes hayan pasado por las ulas para proceder a realizar ejercicios de relajación.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con dos pies trasladando de un lado a otro un objeto, sin perder el equilibrio y coordinación.			

ACTIVIDAD N° 17



Fuente: <https://juegos-tradicionales.net/juego-de-las-sillas/>

Tema: El baile de la silla.

Objetivo: Bailar al ritmo de la música.

Categoría: Juego tradicional.

Materiales: sillas, parlante, música.

Procedimiento: Antes de iniciar el juego los niños deberán dirigirse al patio, luego se empezará a colocar varias sillas en el centro del patio la cantidad debe ser siempre menor al número de jugadores. La docente encargada de dirigir el juego será quien reproduzca la música para que todos los niños comiencen a bailar por alrededor de las sillas. Al detener la música, los jugadores tendrán que sentarse en la silla que se encuentra cerca de ellos y quien no pueda conseguir sentarse tendrá que abandonar el juego. Termina la actividad cuando quede un solo participante sentado en la silla y por último se realizará ejercicios de respiración.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Baila al ritmo de la música.			

ACTIVIDAD N° 18



Fuente: <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-de-la-rayuela-como-jugar-con-los-ninos/>

Tema: La rayuela

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

Categoría: Juego tradicional.

Materiales: Cinta, siluetas de pies, piedras.

Procedimiento: La docente sacara a los niños al patio, luego empezará a trazar en el suelo la rayuela compuesta por 10 cuadrados y en cada uno se debe colocar siluetas de los pies para que los niños puedan identificar si deben saltar con un solo pie o con los dos. Para empezar el juego los niños tendrán que formarse en columna y se les entregará una piedra a cada uno. A continuación, el primer niño lanzará la piedra y en el cuadro que caiga será el lugar donde el participante no podrá pisar, después comenzará a saltar de acuerdo a las siluetas expuestas; si el niño consigue hacer todo el recorrido sin fallar continuará lanzando la piedra pero en caso de que no acierte al cuadrado perderá el turno. Gana el participante que logre pasar por toda la rayuela y por último los niños narrarán las experiencias vividas.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con uno o ambos pies manteniendo el equilibrio y la coordinación ojo-pie.			

ACTIVIDAD N° 19



Fuente: <https://steemit.com/spanish/@profeyer/como-es-el-juego-del-panuelo-en-venezuela>

Tema: Agarra el pañuelo.

Objetivo: Correr con velocidad hacia una dirección para alcanzar el pañuelo.

Categoría: Juego tradicional.

Materiales: pañuelos, colgantes con números, canastas.

Procedimiento: Para comenzar el juego se iniciará formando dos equipos con igual número de participantes los cuales se ordenarán en columnas uno tras del otro y se les entregará los colgantes con su número correspondiente sin dejar ver al equipo contrario, mientras que la docente quien dirigirá el juego se colocará al otro extremo sosteniendo el pañuelo. Al estar todos en su sitio la persona que sostiene el pañuelo deberá decir un número y salen en busca del pañuelo cada uno de los participantes de los equipos que tengan el número nombrado, cuando llegan al punto este tiene que ser cogido por uno de los participantes, quien lo agarre más rápido tendrá que colocarlo en una canasta. El equipo que consiga más pañuelos será el ganador y terminará la actividad realizando ejercicios de relajación y respiración.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Corre con velocidad hacia una dirección para alcanzar el pañuelo.	Iniciado	En proceso	Adquirido

ACTIVIDAD N° 20



Fuente: <http://https://www.redcenit.com/el-poder-del-yoga-para-los-ninos-especiales/>

Tema: Cartas de las imitaciones corporales.

Objetivo: Imitar las posiciones corporales manteniendo el equilibrio estático y control postural.

Categoría: Juego social.

Materiales: alfombra, cartas.

Procedimiento: Para empezar el juego los niños deberán sentarse en la alfombra formando un círculo y dentro de este se colocarán todas las cartas boca abajo. El juego consiste en que cada niño deberá pasar a coger una carta y la indicará a todos sus compañeros para que procedan a imitar cada una de las posiciones corporales y tendrán una duración de 10 segundos. La actividad termina cuando todos los niños realicen las posiciones corporales y luego se realizarán preguntas acerca del juego aplicado.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Imita las posiciones corporales manteniendo el equilibrio estático y control postural.			

ACTIVIDAD N° 21



Fuente: <https://consejosdevidasaludables.com/motricidad-gruesa/>

Tema: Circuito “atravesando diversos obstáculos”

Objetivo: Caminar por diferentes obstáculos con agilidad y equilibrio.

Categoría: Circuitos.

Materiales: cinta, alfombra, silueta de pies, lana.

Procedimiento: Antes de iniciar el juego se armará en el patio el circuito correspondiente, luego los niños deberán formar una columna uno tras otro. El primer participante comenzará el circuito saltando con los dos pies sobre las líneas señaladas, después tendrá que ir siguiendo las siluetas de los pies para después atravesar la telaraña y terminará realizando un volantín. El juego se concluye cuando todos los niños pasen por el circuito y se realizarán preguntas acerca de la actividad.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza por diferentes obstáculos con agilidad y equilibrio.			

ACTIVIDAD N° 22



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/383228249541296688/?lp=true>

Tema: Acumula puntos con el pececito.

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

Categoría: Juego de reglas.

Materiales: ficha en forma de pez, tablero con agujeros, cinta adhesiva.

Procedimiento: Para comenzar el juego se iniciará señalando con cinta adhesiva la línea de partida y de llegada, luego se organizará a los niños en columna detrás de la línea de partida, y se entregará al primer participante la ficha en forma de pez para que proceda a lanzar hacia los agujeros que se encuentran en el tablero. Los niños tendrán dos oportunidades para lanzar la ficha e intentar acumular puntos. Gana el niño que obtenga mayor puntuación. Finalmente se realizarán preguntas a los niños sobre qué les pareció el juego.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lanza la pelota con fuerza hacia una dirección específica.			

ACTIVIDAD N° 23



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/413838653232653478/?lp=true>

Tema: La mochila saltarina

Objetivo: Saltar con dos pies logrando vaciar todas las pelotas de la mochila.

Categoría: Juego motor.

Materiales: pelotas, botellas plásticas.

Procedimiento: Se iniciará la actividad formando a los niños en dos columnas y al primer participante se le entregará la mochila con las pelotas respectivas. Los niños tendrán que colocarse la mochila en su espalda y proceder a saltar fuerte para lograr vaciar todas las pelotas. Ganará el niño que no tenga en su mochila ninguna pelota. Por último los niños contarán cada una de las experiencias adquiridas que tuvieron al jugar.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con dos pies logrando vaciar todas las pelotas de la mochila.			

ACTIVIDAD N° 24



Fuente: <http://auladeal.blogspot.com/2010/03/trabajando-el-soplo-carrera-de-bolas.html>

Tema: Sopla la pelota hasta la meta.

Objetivo: Reptar coordinadamente a diferentes ritmos al ir soplando un objeto.

Categoría: Juego motor.

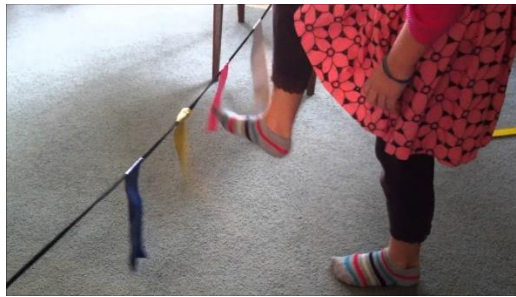
Materiales: pelotas, alfombra.

Procedimiento: Se iniciará la actividad dividiendo al grupo en dos equipos y procederán a formarse en columnas, se entregará a cada equipo una pelota para lo cual cada participante tendrá que reptar coordinadamente al ir soplando la pelota hasta llegar a la meta. Gana el equipo que logre atravesar rápidamente la pelota a la línea de llegada. Terminará la actividad al ejecutar ejercicios de relajación.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Repta coordinadamente a diferentes ritmos al ir soplando un objeto.			

ACTIVIDAD N° 25



Fuente: <https://hdnpuertorico.org/actividades-para-trabajar-el-motor-grueso-en-los-ninos/>

Tema: Cintas de colores al rescate.

Objetivo: Agarrar objetos con su pie dominante sin perder el equilibrio.

Categoría: Juego de reglas.

Materiales: cuerda, cinta de colores, sillas.

Procedimiento: Para comenzar el juego se trazará la línea de partida, luego se procederá a amarrar la cuerda en los extremos de las sillas para que quede totalmente estirada y sobre la cuerda se sujetarán las cintas de colores. Una vez realizado esto, los niños deberán formarse en columna detrás de la línea señalada, después la docente dará la instrucción de que cada participante tendrá que con su pie agarrar una de las cintas que se encuentran colgadas en la cuerda de acuerdo al color que pida la docente y tendrá que regresar a la línea de partida. Termina el juego cuando todos los niños tengan su cinta de color y luego se realizaran preguntas sobre la actividad trabajada.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Agarra objetos con su pie dominante sin perder el equilibrio.	Iniciado	En proceso	Adquirido

ACTIVIDAD N° 26



Fuente: <http://www.pavimentosinfantiles.es/productos/otros-juegos/sacos-carreras.asp>

Tema: Carrera de los encostalados.

Objetivo: Saltar a diferentes distancias sobre superficies planas manteniendo el equilibrio.

Categoría: Juego tradicional.

Materiales: sacos grandes, cinta adhesiva.

Procedimiento: Para comenzar el juego primeramente se trazará la línea de partida y de llegada, luego se dividirá a los niños en dos grupos para proceder a formarlos en columnas detrás de la línea señalada. Se entregará a los primeros niños de las columnas los sacos y tendrán que meterse dentro, al dar la orden de salida los participantes comenzarán a saltar con los dos pies manteniendo el equilibrio sin dejar caer el saco. Ganar quien haya llegado primero a la línea de llegada. Termina la actividad ejecutando ejercicios de respiración para volver a la calma.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Salta a diferentes distancias sobre superficies planas manteniendo el equilibrio.	Iniciado	En proceso	Adquirido

ACTIVIDAD N° 27



Fuente: <https://mamay1000cosasmas.com/juegos-con-agua-para-ninos/>

Tema: A jugar con las pelotas.

Objetivo: Agarrar objetos con sus pies manteniendo la coordinación de ojo y pie al trasladar de un sitio a otro.

Categoría: Juego motor.

Materiales: agua, fuentes, pelotas, silla.

Procedimiento: Para comenzar el juego primeramente se llenará una fuente con agua donde se colocaran las pelotas, mientras que la otra fuente se la ubicara a lado y frente a ello se encontrará una silla. Al terminar esto, se pedirá a los niños que se formen en columna y la docente irá pasando a los niños de uno en uno. Cada participante tendrá que sentarse en la silla y sacarse los zapatos para meter sus pies en la fuente con agua e ir sacando las pelotas y después las colocara en la fuente vacía. El juego termina cuando todos los niños hayan participado y después se procederá a preguntar las experiencias que tuvieron al jugar en el agua.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Agarra objetos con sus pies manteniendo la coordinación ojo y pie al trasladar de un sitio a otro.			

ACTIVIDAD N° 28



Fuente: <https://www.imageneseducativas.com/coleccion-50-ejercicios-fortalecer-la-motricidad-gruesa/motricidad-gruesa-17/>

Tema: Pasitos de elefante.

Objetivo: Caminar con zancos manteniendo un adecuado control postural y equilibrio.

Categoría: Juego competitivo.

Materiales: latas, cuerda, cinta.

Procedimiento: Se iniciará la actividad trazando la línea de partida y de llegada, luego se procede a dividir a los niños en dos grupos y formarán una columna detrás de la línea señalada. Procedemos a entregar al primer participante de las columnas los respectivos zancos. El juego consiste en que el niño tendrá que caminar sobre zancos poco a poco e irá sujetando con sus manos la cuerda para poder movilizarse hasta llegar a la meta convirtiéndose en el ganador. Y por último se realizará ejercicios de relajación para volver a la calma a los niños.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina con zancos manteniendo un adecuado control postural y equilibrio.			

ACTIVIDAD N° 29



Fuente: <https://eligeeducar.cl/10-formas-trabajar-la-motricidad-gruesa-a-los-ninos>

Tema: Caminito de manzanas.

Objetivo: Saltar con uno o ambos pies sin perder el equilibrio al recoger las manzanas.

Categoría: Juego motor.

Materiales: cinta adhesiva, manzanas, canasta.

Procedimiento: Se iniciará la actividad trazando con la cinta adhesiva un árbol y en cada rama se colocaran las manzanas, finalmente se ubicará la canasta en la parte superior de las ramas. Para iniciar el juego el niño tendrá que situarse frente al árbol y empezará a saltar con los dos pies por todo el tronco, al llegar a las ramas tendrá que ir saltando con un solo pie para recoger cada una de las manzanas y ponerlas en la canasta manteniendo el equilibrio. El juego terminará cuando el niño haya recogido todas las manzanas y se procederá a realizar ejercicios de respiración para volver a la calma.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con uno o ambos pies sin perder el equilibrio al recoger las manzanas.			

ACTIVIDAD N° 30



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/02/retos-competencias-y-juegos-divertidos.html>

Tema: Carrera de pelotas sobre la cuchara.

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

Categoría: Juego tradicional.

Materiales: cuchara, pelotas, cinta adhesiva.

Procedimiento: Se iniciará la actividad trasladando a los niños al patio, posteriormente se comenzará a trazar la línea de partida y de llegada, luego se dividirá e a los niños en dos grupos y formarán una columna detrás de la línea de partida señalada. La docente procederá a entregar las cucharas y al primer participante de cada equipo la pelota correspondiente. El juego consiste en que cada niño deberá colocar la pelota en la cuchara y sujetar con la boca, al escuchar un silbato los participantes empezarán a desplazarse hasta la línea señalada sin dejar caer la pelota y regresar al punto de partida para entregar la pelota al siguiente compañero; en caso de dejar caer la pelota volverá a empezar la carrera. Termina el juego cuando todos los integrantes del equipo hayan participado. Por último se realizarán preguntas a los niños sobre la actividad ejecutada.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto.			

ACTIVIDAD N° 31



Fuente: <http://jugandoenei.blogspot.com/2013/12/cada-uno-su-casita.html>

Tema: Cada niño a su casita.

Objetivo: Correr con soltura hacia un lugar determinado manteniendo el equilibrio.

Categoría: Juego social.

Materiales: parlante, música, ulas.

Procedimiento: Se iniciará la actividad colocando en un extremo diferentes ulas en el suelo y los niños tendrán que ubicarse al frente, luego la docente explicará a los niños que mientras suene la canción ellos tendrán que bailar y cuando esta se detenga tendrán que correr hasta el lugar donde se encuentran las ulas y meterse en ella, el participante que no logre realizar esta acción quedará fuera y ayudará a la profesora a guiar el juego. Terminará la actividad cuando haya quedado un solo niño dentro de la ula, luego se procederá a realizar ejercicios de respiración.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre con soltura hacia un lugar determinado manteniendo el equilibrio.			

ACTIVIDAD N° 32



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Bmjua0GaFc4>

Tema: Formando un caminito.

Objetivo: Brincar de una cartulina a otra logrando un adecuado control postural.

Categoría: Juego cooperativo.

Materiales: cinta adhesiva, cartulina de colores.

Procedimiento: Primeramente se iniciará la actividad trazando la línea de partida y la de llegada, luego se procederá a formar grupos de 5 niños y se les entregará las respectivas cartulinas. Para comenzar el juego el grupo deberá formar un camino con las cartulinas a partir de la línea de partida, terminado esto cada participante tendrá que pisar la cartulina, el último niño tendrá que pasar la cartulina hasta llegar al primer participante para ir formando el camino y poder ir avanzando hasta la línea de llegada, por lo cual cada integrante tendrá que brincar hasta alcanzar la siguiente cartulina manteniendo el equilibrio y sin caer al suelo. Terminará la actividad cuando uno de los grupos haya llegado primero a la línea de llegada y se procederá a realizar ejercicios de respiración para volver a la calma.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Brinca de una cartulina a otra logrando un adecuado control postural.			

ACTIVIDAD N° 33



Fuente: <http://www.educacionfisicaenprimaria.es/blog-de-patio/juegos-cooperativos>

Tema: Pies y manos a jugar.

Objetivo: Saltar con dos pies o con un pie siguiendo la secuencia sin perder el equilibrio.

Categoría: Juego motor.

Materiales: cartón, siluetas de manos y pies.

Procedimiento: Primeramente la docente indicará a los niños de qué trata la actividad y el cartón donde se encuentran dibujadas las siluetas de las manos y pies, luego procederá a ubicar el material en el suelo y formará a los niños en columna. El juego consiste en que cada niño deberá seguir la secuencia que se encuentra señalada en el cartón, por lo cual tendrá que ir saltando ya sea con los dos pies o con un pie y ubicar su mano izquierda o mano derecha. Al terminar la actividad se procederá a realizar preguntas acerca del juego ejecutado.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con los dos pies o con un pie siguiendo la secuencia sin perder el equilibrio.			

ACTIVIDAD N° 34



Fuente: <https://maestradeinicial.com/juegos-motores-para-hacer-en-casa/>

Tema: Sigue mis pasos.

Objetivo: Imitar desplazamientos en función de la consigna dada adelante-atrás, izquierda-derecha.

Categoría: Juego motor.

Materiales: cinta adhesiva, cartulinas de colores.

Procedimiento: Antes de comenzar el juego se empezará a señalar con la cinta adhesiva los rectángulos y dentro de ellos se pegaran las cartulinas de colores, dejando en el centro un rectángulo vacío que será la base donde la docente y el niño se ubicaran en cada uno de los rectángulos trazados. Posteriormente la docente será quien dirija el juego y partiendo del rectángulo central saltará con ambos pies o con un solo pie hacia el color que desee ya sea (adelante- atrás) (izquierda- derecha) y volverá al centro para que el niño realice la misma secuencia que realizó la docente. Terminará el juego cuando todos los participantes hayan participado de la actividad y se procederá a preguntar a los niños las experiencias que tuvieron al jugar.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Imita desplazamientos en función de la consigna dada adelante-atrás, izquierda-derecha.			

ACTIVIDAD N° 35



Fuente: <https://www.pinterest.co.uk/pin/742038476095217810/>

Tema: Globos de colores.

Objetivo: Caminar en línea recta, alternando los pies, uno frente al otro, sin perder el equilibrio

Categoría: Juego competitivo.

Materiales: fuentes, vasos de plástico, pelotas, cinta adhesiva.

Procedimiento: Se iniciará la actividad sacando a los niños al patio, luego se dividirá en dos grupos y se trazará en el suelo dos líneas una recta y la otra en zigzag, así mismo se señalará la línea de partida y de llegada. Luego cada equipo se formará en columnas detrás de la línea de partida y en medio de cada grupo se encontrará la fuente llena de pelotas y en la línea de llegada se ubicará una fuente vacía. Al primer participante de cada grupo se le amarrará en sus pies los vasos de plástico y dentro de esta se colocarán las pelotas. El juego consiste en que el niño tendrá que ir caminando por la línea recta sin dejar caer las pelotas y al regresar tendrá que ir por la línea de zigzag para proceder a entregar los vasos a su compañero y seguir con la secuencia. Gana el equipo que tenga la fuente con mayor cantidad de pelotas. Y por último se realizará ejercicios de relajación para volver a la calma.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina en línea recta, alternando los pies, uno frente al otro, sin perder el equilibrio.			

ACTIVIDAD N° 36



Fuente: <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/divertidos-juegos-en-familia/>

Tema: Junto llegamos a la meta.

Objetivo: Caminar hacia adelante manteniendo la coordinación ojo y pie.

Categoría: Juego cooperativo.

Materiales: cartones, pañuelos, cuerdas.

Procedimiento: La docente formará a los niños en parejas y les entregará los cartones con sus respectivas cuerdas y su pañuelo identificativo. Cada pareja tendrá que sujetarse a los pies el cartón y agarrar con su manos las cuerdas, luego procederá a amarrarse en su cuello el pañuelo para identificarse del equipo contrario, para empezar a desplazarse hasta el punto determinado la pareja tratará de caminar hacia adelante coordinando sus movimientos entre los dos participantes, sin caer al suelo. Termina el juego cuando todas las parejas hayan participado del juego y se realizará ejercicios de relajación.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina hacia adelante manteniendo la coordinación ojo y pie.			

ACTIVIDAD N° 37



Fuente: https://snapwidget.com/v/in/2069677533553796252_7026174499/?src=Dg55adkg

Tema: Pelota voladora.

Objetivo: Pasar la pelota con sus pies a su compañero sin dejarla caer.

Categoría: Juego motor.

Materiales: pelotas grandes.

Procedimiento: La docente dividirá a los niños en dos grupos y entregará la pelota respectiva. Cada grupo tendrá que acostarse en el suelo y el primer participante de los equipos sujetará con sus pies la pelota y elevará las piernas para pasar la pelota al compañero que se encuentra detrás de él. Terminará el juego cuando los dos equipos pasen la pelota hasta el último niño de la columna y se procederá a realizar preguntas sobre el juego ejecutado.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
Pasa la pelota con sus pies a su compañero sin dejarla caer.	Iniciado	En proceso	Adquirido

ACTIVIDAD N° 38



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/623818985863563123/>

Tema: Bloques de colores al rescate.

Objetivo: Correr a diferentes distancias para alcanzar a su compañero e intentar meter los bloques a la canasta.

Categoría: Juego social.

Materiales: canasta, bloques de colores.

Procedimiento: Antes de iniciar la actividad se procederá a ubicar en el suelo los bloques de colores y se le entregará a cada niño una canasta que tendrá que ponérsela en su espalda. El juego consiste en que cada participante tendrá que recoger los bloques que se encuentran en el suelo y empezará a perseguir a su compañero para tratar de meter los bloques a la canasta. Terminará la actividad cuando ya no haya quedado ningún bloque en el suelo y por último se procederá a preguntar a los niños cada una de las experiencias vividas al jugar.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre a diferentes distancias para alcanzar a su compañero e intentar meter los bloques a la canasta.			

ACTIVIDAD N° 39



Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/623818985863563123/>

Tema: Pelota en camino.

Objetivo: Caminar hacia atrás hasta llegar a la meta sin perder el equilibrio.

Categoría: Juego cooperativo.

Materiales: pelotas, canasta, cinta adhesiva.

Procedimiento: La docente sacara a los niños al patio y los formará por parejas, luego se procederá a señalar la línea de salida y de meta. Cada pareja deberá ubicarse detrás de la línea de salida, donde la docente entregará las pelotas respectivas y frente a ellos se encontrará una canasta vacía. El juego consiste en que los niños tendrán que ubicarse la pelota entre la espalda e irla sosteniendo para realizar el recorrido y llegar hasta la meta sin dejarla caer, ni cogerla con las manos caso contrario tendrán que volver a iniciar la carrera. Al llegar a la meta cada pareja deberá colocar la pelota en la canasta y por último se realizará ejercicios de relajación.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Camina hacia atrás hasta llegar a la meta sin perder el equilibrio.			

ACTIVIDAD N° 40



Fuente: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/04/coleccion-de-juegos-en-equipo.html>

Tema: Caminitos divertidos.

Objetivo: Realizar diferentes desplazamientos atravesando obstáculos sin perder el equilibrio.

Categoría: Circuitos.

Materiales: ulas, conos, mesa, bolsas de arena, cuerda.

Procedimiento: La docente procederá a diseñar el circuito en un espacio amplio, luego se procederá a formar a los niños en columna para que vayan participando de uno en uno por el circuito. Primeramente cada participante tendrá que ir caminando en zigzag por medio de los conos, al llegar a las ulas tendrá que ir saltando con un solo pie hasta llegar a la mesa donde deberá reptar y por último brincara por encima de las bolsas de arena. Termina el juego cuando todos los niños hayan ejecutado la actividad para proceder a preguntar a los niños que sintieron al atravesar este circuito.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza diferentes desplazamientos atravesando obstáculos sin perder el equilibrio.			

k. ANEXOS

ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA:

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO
MONTEROS VALDIVIESO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA,
EN EL PERÍODO 2019 - 2020.**

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

AUTORA:

Janina Alexandra Leiva Delgado

LOJA - ECUADOR

2019 - 2020

a. TEMA

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 - 2020.

b. PROBLEMÁTICA

El juego es una actividad importante a lo largo de toda la vida, pero principalmente en la etapa infantil, ya que es un periodo donde el niño necesita ser estimulado para garantizar su adecuado desarrollo integral, además a través del juego le permitirá potenciar sus destrezas y habilidades como observar, experimentar, descubrir y percibir el mundo que le rodea y sobre todo conocerse así mismo.

Farreny y Román (como se citó en Viciano, Cano, Chacón, Padial, y Martínez, 2017) manifiestan que:

El niño comunica a través de todo el cuerpo, percibe la realidad externa y experimenta y aprende mediante este, siendo el movimiento un instrumento imprescindible para ello. A esto, el autor añade que es a través del movimiento, de la acción, de la experiencia, de la organización espacio-temporal, del contacto del propio cuerpo con otros cuerpos y objetos como el niño o la niña aprende a interiorizar el aprendizaje, es decir, consiguen hacerlo significativo (p.92).

Desde los momentos más tempranos de la infancia, los niños tienen un increíble potencial para aprender sobre el mundo a través del juego. En las últimas décadas, la comunidad científica ha encontrado evidencia creciente de que los infantes y niños constantemente aprenden, conectan y se involucran con su entorno a través de experiencias positivas de juego (Papert, 2017, p. 7).

El juego a través de la historia no tenía mayor importancia, puesto que en un principio no se sabía la utilidad e importancia del mismo y se lo consideraban como una pérdida de tiempo

para los niños, se dedican a realizar tareas del hogar para sustentar a su familia; pero gracias a las investigaciones que se han realizado se fue modificando la terminología del juego y destacando la importancia que brinda tanto a nivel académico como social para el niño.

Actualmente el juego en la Educación Infantil es utilizado como un método de enseñanza aprendizaje, en Ecuador el Currículo de Educación Inicial (2014) considera que es una actividad innata que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los infantes se involucran de manera integral con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares y con el medio que les rodea. Los niños aprenden a través del juego y de acuerdo a sus necesidades e intereses, así mismo ayuda a desarrollar habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas, y además utilizar su imaginación y creatividad a la hora de realizar actividades para formar niños independientes.

En Ecuador, el avance de la tecnología ha generado que los niños no sientan interés por los juegos que no se le dé la importancia a actividades lúdicas que ayuda en el desarrollo motriz del ser humano especialmente la motricidad gruesa, es común observar que los infantes la mayoría del tiempo libre lo utilizan para realizar actividades como ver TV, estar en el celular y los videojuegos, volviéndolos entes pasivos, por lo tanto esto repercute en el desarrollo integral principalmente a la hora de realizar actividades que impliquen movimiento como por ejemplo caminar, correr, saltar, bailar, etc.

La Universidad Nacional de Loja y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, con la finalidad de generar un estudio amplio que permita presentar una propuesta y replicarla a una mayor población infantil, propuso a los estudiantes de séptimo

ciclo centrar su trabajo investigativo alrededor de un tema común; una vez aceptada la propuesta de la carrera el grupo de estudiantes procede a aplicar la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz misma que evalúa cuatro áreas específicas de aprendizaje (motricidad fina, motricidad gruesa, lenguaje y audición, y área personal social), este instrumento de diagnóstico se aplicó en 31 instituciones educativas con una población total de 465 niños de 4 a 5 años de distintas instituciones educativas tanto públicas como privadas de la ciudad de Loja, luego de la tabulación de los datos obtenidos y de realizar un condensado general de los mismos se llegó a determinar que el problema que mayoritariamente afectaba a todos los niños era en el área de motricidad gruesa, pese que en algunos casos esporádicos el área afectada fue otra, sin embargo el acuerdo era trabajar en un problema común por lo tanto, todo el grupo centró su investigación alrededor del problema diagnosticado.

Por lo manifestado anteriormente nos permitimos plantear la siguiente interrogante:

¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?

c. JUSTIFICACIÓN

La motricidad gruesa hace referencia a los movimientos musculares del cuerpo, los cuales permiten a los infantes poder desarrollar destrezas como el equilibrio, coordinación y agilidad que le servirán para poder ejecutar actividades que requieran de esfuerzo físico, también ayuda a los niños a explorar su cuerpo y el medio que los rodea.

La presente investigación es importante y tiene como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, ya que son una herramienta necesaria para el desarrollo integral como en la adquisición de habilidades motrices y la maduración del esquema corporal.

Además la investigación es útil, porque pretende dar a conocer los diferentes tipos de juegos infantiles que existen para mejorar y potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, con la finalidad de motivarlos a que realicen actividades que les permitan mejorar sus capacidades.

Los principales beneficiarios serán los niños, ya que a través del diseño de la propuesta alternativa se pretende fortalecer la motricidad gruesa y desarrollar habilidades que les permitan explorar realidades nuevas, así mismo servirá a las docentes como fuente de información y guía, la cual puede ser utilizada como herramienta metodológica que permita llevar a cabo un aprendizaje significativo en los niños según sus necesidades e intereses y por último ayudará a los padres de familia a reflexionar sobre la importancia que tienen los juegos para el desarrollo del niño y no se lo considere como una pérdida de tiempo o distracción para sus hijos, sino como una forma de estimulación para potenciar su desarrollo.

El trabajo investigativo tendrá gran impacto porque se dará a conocer la importancia que tienen los juegos infantiles dentro del salón de clase como también en su diario vivir, los mismos que ayudarán a fortalecer en los niños su motricidad gruesa y por ende contribuir a su desarrollo integral.

La investigación es factible porque se contará con la información necesaria para la construcción del marco teórico, mediante la disposición de libros, artículos y direcciones electrónicas confiables, así como todos los recursos humanos y materiales.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020.

Objetivos Específicos

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

e. MARCO TEÓRICO

MOTRICIDAD

Definición

Durante la primera infancia es importante estimular la motricidad en los niños a través de juegos y de diferentes actividades que realizan en su diario vivir, ya que en esta etapa empiezan a conocer el mundo que le rodea a través de la manipulación, exploración y observación, el cual le ayudara en su correcto desarrollo integral como es a nivel intelectual, físico, emocional y social.

Motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades (Mendoza, 2017, p. 10).

La motricidad es la capacidad que tiene el individuo para realizar movimientos voluntarios con su cuerpo, donde intervienen todos los sistemas del organismo, además no solo potencia las habilidades motrices como (la coordinación, el equilibrio, la agilidad, el tono muscular, velocidad, rapidez) sino también su nivel intelectual, emocional y social, permitiendo en el futuro poder resolver de forma independiente los problemas que se le presente.

Desarrollo motor

Maganto y Cruz (2018) manifiestan que el desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes porque hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Por lo cual se establecen dos grandes categorías:

- Motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural): el desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar.
- Motricidad fina (prensión): las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, manipular, aplaudir, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos (p.7).

Los niños desarrollan dos tipos de motricidad de forma secuencial, la motricidad gruesa que hace referencia al conjunto de destrezas para coordinar los movimientos más generales que realiza el cuerpo como su agilidad, fuerza y velocidad, mientras que la motricidad fina son los movimientos más pequeños que se realizan con las manos, para lo cual debe tener bien desarrollado el control óculo- manual. Estos dos tipos de motricidad permiten al niño poder realizar todo tipo de actividad que requiera de movimiento y sobre todo poder controlar su cuerpo.

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es uno de los dos tipos de habilidades motoras que tienen que aprender los niños durante su desarrollo. Tiene que ver con los movimientos que utilizan músculos de gran tamaño, como los de los brazos, las piernas o el torso (Rodríguez, 2019, p. 1).

La motricidad gruesa hace referencia a todos los movimientos que realiza el niño con su cuerpo que van desde la cabeza hasta sus extremidades inferiores, a través de esto podrá moverse, desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea.

Áreas de la motricidad gruesa

Oña (2014) indica que dentro de la motricidad gruesa hay muchos aspectos y pequeñas sub-áreas que son necesarias tratarlas, puesto que nos va a permitir conocer a fondo cada aspecto a tomar en cuenta en el trabajo. Es importante estimular el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz; la ubicación del espacio, tiempo, equilibrio, lateralidad coordinación viso motriz son contenidos que se enfatizan en los primeros años de los niños. El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance de dominio de destrezas:

- Patrón céfalo caudal: es toda habilidad motriz, en el cual se adquiere primeramente el dominio de la cabeza seguido por el tronco y los brazos luego las piernas y finalmente los pies y dedos, es decir dominio espacial (arriba abajo).
- Patrón próximo distal: es aquel que establece dominio de destrezas motoras, se inicia desde el centro hacia los costados primero gana el dominio sobre la cabeza y tronco,

luego brazos, posteriormente las manos y por último los dedos. Estos dos patrones son importantes considerar para entender el desarrollo evolutivo de los niños (p.22).

Los bebés desde el nacimiento realizan movimientos involuntarios, ya que no poseen la suficiente madurez y capacidad para poder controlar su cuerpo, por tal motivo es importante que se estimule su motricidad, para que cuando el niño llegue a la primera infancia pueda realizar sus movimientos de forma voluntaria y coordinados, para llevar acabo esto es importante que tenga dominio de dos destreza como son la ley céfalo caudal que se refiere a los movimientos que realiza el infante desde la cabeza hasta las extremidades inferiores (pies) y la ley próximo distal que son los movimientos que se realizan desde hacia afuera partiendo del tronco hasta las partes más alejadas que son los dedos. El desarrollar estas dos destrezas es importante porque permite formar niños autónomos, capaces de afrontar los problemas que se le presente.

Habilidades motrices en el proceso de desarrollo del niño

Juárez (2010) indica que las habilidades motrices que se deben trabajar para la obtención de un adecuado desarrollo del niño son:

- Esquema corporal: el esquema corporal es el conocimiento de las partes del cuerpo y la toma de conciencia de ellas, conociendo sus posibilidades de acción y manifestación con el objeto de desenvolvernos con armonía en el espacio que nos rodea y en relación con nuestros iguales. Entre los objetivos que pretende el desarrollo del esquema corporal son:
 - Aprender la denominación de cada segmento o parte corporal.
 - Aprender las funciones de cada parte o segmento corporal.

- Localizar los segmentos corporales de uno mismo y en el compañero.
- Desenvolverse con armonía y precisión en el espacio circundante.
- Actividad tónico postural equilibradora: surge de la síntesis de un conjunto de conceptos que hacen al niño controlar y ajustar su cuerpo adoptando una postura que permite el natural y equilibrado desenvolvimiento del cuerpo en el mundo que le rodea. Entre los objetivos que pretende el desarrollo de esta actividad son:
 - Favorecer el desarrollo equilibrado de la musculatura.
 - Tomar conciencia de las diferentes posturas corporales.
 - Mejorar el equilibrio estático y dinámico.
 - Controlar el tono muscular.
 - Evitar posibles lesiones relacionadas con malos hábitos posturales.
- Respiración: la mayoría de las personas no saben respirar. Debemos tener en cuenta que el oxígeno es el encargado de limpiar nuestra sangre, tonificar nuestros músculos, alimentar nuestras células y favorecer el intercambio gaseoso, es por eso, por lo que deberíamos darle mayor importancia. Así esta función mecánica y automática que es el acto de respirar, es la que deberíamos reeducar con la intención de conseguir los siguientes objetivos:
 - Ayudar a reconocer las fases del acto respiratorio.
 - Familiarizar al niño con la respiración diafragmático-abdominal con implicación nasal.
 - Aumentar la capacidad pulmonar.
 - Prevenir enfermedades derivadas de una incorrecta respiración (asma, bronquitis, problemas circulatorios.)
- Relajación: debido a que el niño se encuentra inmerso en una actividad motriz frenética se hace necesario el saber relajarse. La relajación nos proporciona la

consecución de un tono muscular ideal, que nos va a permitir que los movimientos se realicen con la mejor economía y eficacia posibles, consiguiendo un gasto energético mínimo. Entre los objetivos que se persiguen con el desarrollo de la relajación, podemos nombrar los siguientes:

- Disminuir las tensiones musculares y psíquicas.
- Ayudar a que las actividades se realicen con menor gasto de energía.
- Mejorar el dominio y control sobre el propio cuerpo (pp.2-3).

Las habilidades motoras son aquellas destrezas innatas que los niños necesitan para realizar movimientos tales como andar, correr, saltar, girar, lanzar, etc., el aprendizaje de estas habilidades es esencial para su desarrollo físico. Es importante que se desarrollen estas cuatro destrezas de forma secuencial las cuales son el esquema corporal que es la imagen mental que tiene el niño de su cuerpo, con respecto al tono postural es un acto motor voluntario necesario para poder mantener el control y el equilibrio del cuerpo y por último la respiración y la relajación son destrezas necesarias que se deben realizar después de haber ejecutado actividades físicas, puesto que es importante que el niño aprenda a controlar su respiración, que tenga conciencia que existen dos tipos de respiración como es la inspiración y la expiración y en cuanto a la relajación es la etapa donde el cuerpo llega al estado de reposo o descanso permitiendo que este llegue a la calma, y poder así controlar su cuerpo, tener seguridad y autoestima al realizar sus actividades diarias y sobre todo poder participar en ellas.

La relación motricidad, aula: una configuración necesaria en la enseñanza

El hombre desde sus inicios ha utilizado el movimiento, en general su motricidad, no solo para desenvolverse en el mundo, también para hacerse y darse a entender a los sujetos que lo rodean con un fin objetual. Esta intención se puede observar también desde etapas infantiles, en las cuales el niño para dar a entender sus necesidades y sentimientos utiliza tanto su cuerpo como los objetos encontrados a su alrededor. El movimiento es conectado con los diferentes elementos que rodean y caracterizan un aula, con marcadores, tablero, sillas, etc., podría considerarse que esta interacción movimiento-objeto actúan en la enseñanza, quizás de manera significativa cuando son utilizados con sentido e intencionalidad. Pero dichos movimientos finalmente tendrán un objetivo común y es el de enseñar. Todas las experiencias del mundo, de la vida, del docente hacen que este trate de darle movilidad, vida, apertura, flexibilidad, participación e interacción a sus explicaciones; para ello, planear, pensar y organizar su espacio, su tiempo, sus ideas y por su puesto poniendo en escena una motricidad para la enseñanza (Franco y Ayala, 2011, p. 102).

En Educación Infantil es necesario que las docentes implementen durante las clases actividades para potenciar la motricidad gruesa con el objetivo de que el niño a lo largo de su vida no presente dificultades en su aprendizaje como por ejemplo en la escritura y la lectura ya que son habilidades principales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El movimiento ayuda al niño a estar activo, jugar en libertad, explorar el mundo que lo rodea y realizar actividades físicas.

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa permite la participación de todo el cuerpo en el proceso educativo es la premisa principal; los niños toman como punto de partida el conocimiento que tiene de las diferentes partes de su cuerpo y el de los demás, pasando del movimiento global al segmentario, empieza a tomar conciencia de su propio cuerpo y elaboran desde la acción la representación tanto de su cuerpo como de su acción motora. La motricidad gruesa nos permite que el niño perfeccione los elementos motrices que la conforman (tono, postura, ritmo, equilibrio, coordinación. viso motriz, coordinación general). Permite también detectar problemas de comportamiento, temor o inhibición, que dan paso a movimientos tenso, rígidos o de poca amplitud (Trejo y Barahona, 2015, p. 31).

La motricidad gruesa es la encargada de realizar los movimientos de todo el cuerpo con la finalidad de poder desarrollar destrezas como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, la fuerza y la orientación para ellos es importante que realice actividades que requieran de movimiento como carrera de obstáculos, saltar, trepar, mecerse, estar de pie, etc. Durante la primera infancia es necesario que los niños tengan bien desarrolladas estas destrezas con el objetivo de que puedan tener conocimiento de su cuerpo y el de los demás, poder comprender acerca de su entorno, resolver problemas y adaptarse a situaciones que se le presenten.

La motricidad en el desarrollo de los niños

El movimiento constituye uno de los síntomas básicos que indican que uno está vivo. Su falta o limitación puede deberse a una enfermedad, debilidad o discapacidad. La actividad motora es una de las necesidades básicas, instintivas y fisiológicas del organismo. La motricidad (movere, motus [latín]. ‘movimiento’) es un fenómeno bastante complicado

en cuanto a su estructura y funcionamiento. Por muy simple que sea la actividad motora, siempre resulta de varios procesos, involucra el sistema muscular, el sistema esquelético entre otros, en función del movimiento o del campo de la motricidad. El sistema nervioso central controla toda la motricidad y la médula espinal y el cerebro desempeñan una función de gestión y control. Las capacidades motoras constituyen un sistema integrado de capacidades psicofísicas, dependientes de procesos de control y regulación del movimiento. Están relacionadas con la capacidad de realizar movimientos motores complicados en el espacio y temporalmente el funcionamiento del sistema de capacidades motoras depende, en gran medida, de su capacidad de corregir las actividades motoras. El proceso aquí mencionado se realiza a través del sistema sensorial y el sentido kinestésico (propio receptivo) y los receptores en los músculos y tendones juegan un papel primordial. Por lo tanto, el desarrollo de las capacidades motoras está condicionado directamente por el estado y el nivel de desarrollo del sistema nervioso y depende del grado de adiestramiento de estas capacidades, lo cual influye en la exactitud, rapidez, capacidad de corrección y durabilidad del aprendizaje del movimiento de los niños (Ministerio de Educación, 2019, pp. 6-7).

El movimiento es una forma de expresión y comunicación que permite conocer como se encuentra el niño a través de su postura y gestos, mediante los movimientos en forma de juegos, se adquieren experiencias y conocimientos, lo que potencia su crecimiento físico, mental y emocional. Estos movimientos permitirán al niño organizar y construir, una idea mental de su cuerpo, al potenciar esto en la infancia permite que en la adultez exista una mayor conciencia de su cuerpo, una coordinación favorable y, por lo tanto, una mayor facilidad para involucrarse en actividades que requieran voluntad corporal.

Educación Motriz

Esta se define como la educación general basada en la actividad corporal y que desarrolla los aspectos fundamentales de las capacidades motrices en relación con el desarrollo evolutivo en general. Es un tipo de aprendizaje, que pretende alcanzar un movimiento nuevo, aprehenderlo, consolidarlo y posteriormente aplicarlo o bien mejorar el que ya tiene. Los factores que intervienen son: “el cuerpo, que se mueve, el espacio, donde se mueve, el tiempo cuando se mueve y las relaciones con que se mueve”. Permite que el niño pueda buscar nuevas actividades de movimiento, con lo cual amplía aquellos que ya posee y con ello fomentar las actitudes de descubrir y crear. La educación motriz se centra en capacitar a los niños a que puedan enfrentarse a sí mismo y al ambiente en el que se desenvuelven, para dar respuesta a las situaciones que se le presente (Esteves, Toala, Poveda, y Quiñonez, 2018, p. 162).

La educación motriz se refiere al aprendizaje que debe tener el niño sobre su esquema corporal, es decir conocer su propio cuerpo, ya que es el principal elemento de actuación para realizar diferentes actividades de movimiento como es el juego, el cual tiene como finalidad el desarrollo armónico e integral del niño permitiéndole adquirir experiencias significativas.

EL JUEGO

Definición

La palabra juego abarca numerosas y muy diferentes acepciones. En general la mayoría de estas definiciones coinciden en algunos puntos, pudiendo considerarse el juego como una actividad placentera con un fin en sí misma. Sin embargo, el significado del término juego desde sus inicios ha ido adquiriendo nuevos sentidos y evolucionando paralelamente al desarrollo o de la sociedad. Podemos afirmar que el juego es una actividad necesaria para los seres humanos, teniendo su importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales ,motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario (Munárriz, 2019, p. 186)

El juego es una herramienta útil para la persona, a través de este permite aprender sobre los aspectos del contexto cultural en el que vive, ayuda a relacionarse con los demás, conocer el entorno que lo rodea, permitiendo al niño a su desarrollo integral, modificar sus conductas y favorece su inserción social. Es importante mencionar que el juego no debe ser visto como una obligación, sino como una fuente de satisfacción y deseo por realizar la actividad.

Huizinga (como se citó en Sánchez,2011) afirma que:

El juego es una actividad voluntaria que se practica dentro de ciertos límites de tiempo y lugar; siguiendo una regla libremente consentida y completamente imperiosa. Como acción, esta provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión,

alegría y una conciencia de que se está haciendo, en ese momento, algo diferente a lo cotidiano (p.11).

El juego es una actividad en la que el niño la realiza de forma libre y voluntariamente, es decir, el infante debe elegir lo que desea jugar de acuerdo a sus intereses y necesidades y no ser obligado, ya que así no podrá disfrutar del mismo. También es importante tomar en cuenta el espacio y el tiempo para poder ejecutar la actividad, ya que estos dos factores ayudan a la docente poder planificar de forma adecuada el juego, con la finalidad de no llevar a improvisar.

El juego a lo largo de la historia

El juego forma parte de la historia de la humanidad, ha estado presente en todas las épocas y en todas las culturas, aunque con variaciones, en función del momento histórico y del contexto cultural, el juego ha cumplido una importante función de aprendizaje sociocultural. En las tribus más primitivas: el juego era considerado una preparación para la vida adulta, los niños y niñas contribuían en las tareas de subsistencia. Ya en esta época encontramos juguetes como sonajeros; se fabricaban de vejigas de cerdo o de galgana de pájaros, que se llenaban de piedras, se estimulaban a los pequeños con el sonido producido. En Egipto y Mesopotamia: existen datos de tablero, canicas, dados y juegos similares al domino y ajedrez.

En el mundo clásico: en Grecia, Platón y Aristóteles ya plantearon la importancia del juego para el aprendizaje, porque ayuda a formar las mentes de los niños/as para realizar actividades en la vida adulta. Tanto en Grecia como en Roma, el juego formaba parte de los niños y las niñas. Se ha encontrado pelotas de cuero, canicas y muñecas del hueso, marfil o cerámica.

Durante la Edad Media: los juegos se realizaban al aire libre, con elementos muy sencillos y rudimentarios. En el Renacimiento: se dio un auge de los juegos colectivos populares realizados al aire libre. Comenzaron a realizarse las primeras muñecas de madera. En las primeras sociedades industriales: el trabajo infantil era una práctica común, el tiempo y el espacio dedicados al juego eran mínimos, incluso estaba mal considerado por su carácter improductivo (Megías y Lozano, 2019, p. 8).

El juego desde la antigüedad ha estado presente en todas las culturas y sociedades que existen, cada individuo lo practicaba de acuerdo a sus costumbres, creencias, religión, etc. Así mismo el juego interviene en la acción humana debido a que forma parte de las actividades diarias que realiza el ser humano. Es importante recalcar que anteriormente el juego era considerado como una pérdida de tiempo o una actividad carente de utilidad, esto se debe a que los infantes empezaban a trabajar desde edades tempranas para sustentar a su familia y no tenían tiempo para poder divertirse; pero a lo largo de la historia el término juego ha tenido grandes cambios, actualmente es visto como una herramienta vital del niño para que pueda desarrollar ciertas habilidades motrices y le ayuden en su aprendizaje y maduración.

Características del juego

El juego es una actividad innata y necesaria para los niños puesto que posee diferentes características como producir placer al ser partícipe del mismo, motivador porque las actividades se plantean de acuerdo a las necesidades de los infantes, permite la integración social, desarrollar la comunicación y liberar sus emociones.

Venegas, Garcíá, y A. Venegas (2018) resumen las siguientes características:

- El juego debe ser libre espontáneo y voluntario: es una actividad que se realiza por propia iniciativa y no necesita ninguna planificación. Es elegido sin presiones por quién lo realiza y no debe ser impuesto, ya que perdería su entidad como tal.
- El juego produce placer: la diversión, la risa, la broma, las relaciones sociales, el hecho de ganar, son conductas asociadas al juego. Son gratificantes por sí mismas, y es este carácter el que convierte el deseo de jugar en el verdadero objetivo del juego.
- El juego es innato: jugar es algo innato y se identifica por ser propio de la infancia. Interviene directamente en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que estos necesitan jugar para explorar y conocer el mundo que los rodea.
- El juego implica actividad: aunque no todos los juegos requieren ejercicio físico, el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas capacidades asociadas al juego son explorar, pensar, deducir, moverse, imitar y relacionarse con los demás.
- El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades integradora y rehabilitadora: los juegos pueden ser abiertos y flexibles permitiendo así la adaptación de niños de diferentes edades, sexos, razas culturas etc. Con el juego los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los demás, a preocuparse por los sentimientos ajenos, a trabajar para superarse progresivamente además de crear lazos afectivos.
- El juego tiene un fin en sí mismo: del juego no se espera nada en concreto no importa el beneficio que pueda reportar el juego se efectúa por simple placer lo importante del juego es el proceso y no el resultado final ya que si se convierte en un medio para conseguir un fin pierde el atractivo y el carácter de juego.

- El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestran en qué etapa evolutiva se encuentra el niño: el juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y que constituye una manera de relacionarse con el entorno. Al mismo tiempo que el niño crece y se desarrolla, los juegos que realizan van variando en función de las características evolutivas de este.
- El juego permite al niño afirmarse: muestra a los niños un camino para la resolución de conflictos. A través de los juegos de rol los niños comienzan a entender a los adultos, aprenden a reflejar su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que le rodea.
- Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio: el tiempo dedicado al juego depende de lo atractivo que sea éste y de la motivación del que juega. El espacio está determinado por el lugar en el que se encuentra el niño (pp.16-19).

Funciones del juego

Paredes y Expósito (como se citó en Cañizares y Carbonero, 2017) sus funciones más reconocidas, y que son asimilables a las de la educación en general son:

- Función de conocimiento: la actividad generada por el juego motor es uno de los instrumentos cognitivos fundamentales de la persona, tanto para conocerse a sí misma.
- Función de organización de las percepciones: por medio de la organización de sus percepciones sensomotrices, el alumno va tomando conciencia de su propio cuerpo, espacio y tiempo.

- Función anatómico funcional: el juego motor provoca una mejora condición física y capacidad motriz en diferentes situaciones y para distintos fines.
- Función estética y expresiva: la llevamos a cabo a través del juego expresivo y dramático, basado en la expresión corporal y en el movimiento.
- Función comunicativa y de relación: el juego grupal nos permite un contacto permanente entre los miembros del grupo, por lo que es un excelente medio para establecer vínculos de trato con los demás.
- Función agonista: de manera, natural el humano desea mostrar su nivel de competencia y habilidad motriz a los demás, sobre todo a nivel físico-deportivo (p.10).

Las funciones del juego son muy diversas las cuales cumplen un rol importante para el desarrollo integral del infante, con respecto a lo cognitivo esta estimula la conexión entre mente y cuerpo donde el niño aprende a través de la exploración, observación y experimentación; también la percepción hace referencia a la utilización de los sentidos para recibir e interpretar la información que viene del medio; estimula la comunicación, es decir ayuda al lenguaje a tener mayor fluidez al momento de dialogar e incrementa su vocabulario, potencia la adaptación social, en cuanto a lo físico evita que se produzca algún problema de salud en los niños y de lo contrario puedan crecer sanos y fuertes.

El juego y sus dimensiones

El juego es importante durante la primera infancia, puesto que estimula todas las dimensiones del desarrollo humano, convirtiéndose en una herramienta necesaria para el crecimiento y evolución personal de cada niño.

Delgado (2011) explica que todo lo que aprendemos a través del juego lo asimilamos de un modo más rápido y eficaz. Por este motivo se acentúan las siguientes dimensiones:

- **Dimensión afectiva emocional:** el afecto es imprescindible para un desarrollo equilibrado de la persona. El juego es en sí mismo una actividad que provoca placer satisfacción y motivación permite al niño aprender a controlar la ansiedad que le produce ciertas situaciones de la vida cotidiana (un enfado con sus padres la pérdida de un juguete o no poder salir. El niño a través del juego exterioriza sus emociones, su agresividad y su sexualidad, ya que algunas emociones en la vida cotidiana no tienen otra vía de escape. El juego estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño.
- **Dimensión social:** es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con otros aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar los turnos y aprende también a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o imponer su voluntad. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas que lo comparten con nosotros.
- **Dimensión Cultural:** el niño imita elementos del entorno en el que se mueve. Es su modo de adaptarse y conocer el mundo adulto. El juego es una herramienta social que permite transmitir tradiciones y valores sociales a las generaciones venideras.
- **Dimensión creativa:** el juego potencia la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades. El juego desarrolla la imaginación y la creatividad y de paso la distinción de la fantasía a la realidad.

- Dimensión cognitiva: el juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento, es decir la creación de representaciones mentales. El niño aprende a tener en cuenta los objetos y personas que no están presentes. Otro aspecto cognitivo muy importante que sucede en el juego es el dominio del lenguaje. El juego permite al niño expresarse verbalmente con otros niños y personas adultas.
- Dimensión sensorial: a través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo. El juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través de los ejercicios repetidos.
- Dimensión motor: desde bebés, los niños desarrollan sus movimientos apropiándose del espacio, al mismo tiempo que los estímulos que los rodean le facilitan la integración sensorial. Los movimientos eran cada vez más coordinados y complejos. El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio. El juego facilita la adquisición del esquema corporal e identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y reconocimiento de uno mismo como alguien diferente de los otros (pp.23-26).

Beneficios del juego

Gómez (2018) menciona que los beneficios del juego son:

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que

hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.

- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.

El juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:

- Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.
- Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral (p.6).

El juego posee muchos beneficios en la vida de los niños, no solo en su desarrollo psicomotor, sino también en aspectos cognitivos, culturales, sociales, afectivos y físicos. Cuando se habla del aspecto cognitivo permite al niño aprender a razonar, prestar atención, imaginar, ser creativo; en lo cultural permite intercambiar ideas y sobre todo aprender de las demás personas; lo social relacionarse con sus pares y poder desarrollar la comunicación, lo

afectivo aprenden a controlar sus emociones y poner en práctica la empatía y en lo físico ayuda a desarrollar las habilidades motrices como el equilibrio y coordinación.

Importancia del juego

El juego contribuye de manera significativa a todos los aspectos del desarrollo infantil y mediante el juego se pueden adquirir numerosas aptitudes y competencias tempranas. Los bebés aprenden a conocerse a sí mismos y el mundo en que viven mediante interacciones lúdicas con sus primeros cuidadores. Los niños pequeños desarrollan sus habilidades físicas y sociales inventando y compartiendo juegos con sus hermanos y coetáneos. Los juegos de simulación son un contexto clave para fomentar aptitudes de los niños tales como aprender a tomar perspectiva, ensayar roles, regular el propio comportamiento, tomar turnos, planificar junto con los demás y negociar. El juego activo, especialmente con el apoyo y la guía de adultos, sirve a los niños como introducción a las primeras ideas sobre el lenguaje, la lectoescritura, la matemática y el mundo físico, además de ayudarlos a desarrollar sus habilidades de reflexión (Brooker & Woodhead, 2013, p. 17).

El juego es considerado como una herramienta importante en la vida de los niños, ya que está presente en todas las actividades que realizan ellos, tiene como objetivo desarrollar vínculos afectivos, ampliar su capacidad de comunicación, expresar sus sentimientos y relacionarse con sus pares. Es necesario que los padres de familia o la persona que esté bajo el cuidado del niño le proporcionen espacios de juego con el material adecuado para que pueda disfrutar y satisfacer sus necesidades; pero no se los debe dejar solos sino también tiene la tarea de guiar, estimular y potenciar las actividades lúdicas para que sienta que tienen compañía y están interesados por jugar con ellos.

Clasificación de los juegos

En los niños se puede observar, que a medida que van creciendo ellos realizan diferentes tipos de juegos de acuerdo a sus edades, permitiendo así comprender que existe una evolución del juego según el desarrollo infantil, por tal razón es necesario que se estimule y potencie a los niños durante todo su proceso evolutivo con la finalidad de lograr alcanzar de manera correcta las cuatro etapas que atraviesan los infantes.

Piaget (como se citó en Cañas, Casanova, Duran, Feito y Serrano, 2012) establecieron la siguiente clasificación:

- **Juego de ejercicio:** son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Estas acciones inciden generalmente en sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinados de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro, constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este periodo. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto.
- **Juego simbólico:** son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudara poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo

de madera se convierte en un camión. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que estos y aquellas representen.

- **Juego de construcción:** no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servirá para representar un barco, puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo.
- **Juego de reglas:** aparece de manera muy progresiva y confusa entre (4 y 7 años). Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del niño socializado. A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo (pp.54-55).

Tipos de juegos

Existen diversos tipos de juegos que pueden ser ejecutados en el proceso educativo y en la vida diaria, los cuales se eligen de acuerdo a la naturaleza del aprendizaje y al nivel de

desarrollo madurativo, es importante también tomar en cuenta que cada juego tiene su función tales como potenciar los sentidos a través de la exploración, imitar acciones, expresar emociones y sentimientos, tomar decisiones, organización de grupos, la aplicación de reglas, la creatividad e imaginación y la competencia.

Bustamante (2015) clasifica a los juegos en:

- Juegos sensoriales: ejercitan los órganos de los sentidos, mediante el movimiento identifican su mundo, manipulan y exploran objetos, juegan con su propio cuerpo para descubrirlo, comprometiendo movimientos, acciones y percepciones.
- Juego de libre elección: son juegos inventados por los niños al contar con juguetes novedosos.
- Juego simbólico: aparece cuando el niño posee capacidad de representación, imita acciones, interpreta roles y situaciones de la vida real de acuerdo a sus experiencias y necesidades.
- Juego de reglas: están ligados a las relaciones sociales, a las normas, y a la satisfacción de deseos individuales y de grupo, depende de la estimulación y de los modelos que tenga el niño y la niña en su medio, lo que implica el desarrollo de relaciones recíprocas y de cooperación con los otros, así como el respeto a los diferentes puntos de vista.
- Juegos de construcciones: está presente desde el primer año de vida, permite combinar el placer por la manipulación del objeto y el propósito de realizar algo, ayuda al niño y a la niña, experimentar el placer de la simbolización, al utilizar materiales con volumen, formas variadas para representar y diseñar elementos creativos.

- Juegos de equilibrio: se concentra la atención en cada parte del cuerpo, mediante la utilización de elementos diversos, o cumpliendo consignas.
- Juegos de competencia: motivan la participación y la confianza en sí mismo y en el grupo, son muy variados y entre otros tenemos vestirse y desvestirse, carreras de velocidad, carreras con pequeños obstáculos.
- Juegos con bastidores: son tableros de mesa, adaptados para la ejercitación de actividades motrices como el amarrado de cordones, abrochado de botones, tejido de redes.
- Juego con juguetes: contribuyen en el desarrollo de la afectividad, permiten descargar energías físicas, agresividad, la socialización y adquiere la idea del yo.
- Juegos con movimientos analíticos: ayudan a localizar las diferentes partes del cuerpo señalándolas, nombrándolas y movilizándolas.
- Juegos de estatuas: acciones mediante las que se desarrolla el tono muscular, el ajuste postural, el equilibrio.
- Juego de movimientos generadores: origina acciones como cavar, empujar, golpear, transportar objetos, ordenar ambientes.
- Juego dramático: cuando el niño simboliza y representa libremente elementos o situaciones de su contexto.
- Juegos colectivos y sociales: conducen a relacionar a los niños entre ellos, son importantes para su equilibrio físico, intelectual y moral.
- Juegos de mímica: ayudaran a la afirmación de la autonomía, liberarse de inhibiciones; la acción y el gesto le ayudaran a relacionarse con los demás.
- Juegos de adivinanzas mudas: simulan objetos, personas, acciones y situaciones con gestos y movimiento, para que sean adivinanzas.

- Juegos tradicionales: facilitan el fortalecimiento de la cultura viva y de las costumbres del contexto social.
- Juegos populares: en los que participan niños, niñas y adultos, se los practica en eventos socio-culturales de la propia comunidad o simplemente en momentos de recreación.
- Juegos de integración: requieren la participación del grupo total, para el logro de una meta en común, llegar a consensuar sobre el lugar del juego, las reglas del juego, los grupos.
- Juegos de animales: promueven la simbolización, representación e imitación, la creación de libretos y relatos.
- Juegos para la hora del baño: adecuados para los más pequeños, facilitan la estructuración del esquema corporal y la incorporación de experiencias y nociones.
- Juegos con libros: los niños se pone en contacto con los libros adecuados para su edad, aprenden a cuidarlos y utilizarlos, describen su contenido, los clasifican, ubican, promueven la iniciación a la lectura.
- Juegos para hacer ejercicios: se realizan a través de rutinas de movimientos, acompañados de música, con o sin implementos.
- Juegos para desarrollar la imaginación: los niños se trasladan situaciones diferentes a las reales o propia, mediante relatos o descripciones, y luego actúan de acuerdo con el nuevo contexto.
- Juegos musicales: niños y niñas se ponen en contacto con instrumentos musicales, ritmos, experimentan sus habilidades, forma una orquesta.
- Juegos para pensar: implican la realización de procesos mentales de análisis, síntesis, comparación, observación, descripción, relación, utilizando juguetes, objetos del medio, materiales adecuados o situaciones cotidianas (pp.37-39).

El juego como metodología

La metodología puede definirse como el conjunto de normas y decisiones que organizan de manera global la acción educativa. El juego se convierte en un método de aprendizaje cuando se considera que:

- Ocupa un lugar privilegiado en la vida diaria de los niños porque es una actividad intrínseca a ellos (surge de forma espontánea y natural) que les resulta motivadora y gratificante.
- Favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales y estimula su interés por descubrirse a sí mismos y el mundo que les rodea.

El modelo lúdico es el método de intervención educativo considerado en el aula de infantil, ya que los niños aprenden mientras juegan. Los niños aprenden con mayor facilidad a través del juego, porque están predispuestos a la actividad lúdica y se dedican a ella con placer (Encarnación, 2014, p. 18).

El juego debe considerarse como una estrategia adecuada para el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una actividad importante que se debe poner en práctica dentro del aula, ya que el niño asimila el entorno a través de la manipulación y exploración, es decir aprende por medio del juego. El realizar actividades a través del juego permite al niño desarrollar todas sus capacidades, habilidades y actitudes permitiéndole poder disfrutar y llegar a tener un aprendizaje significativo.

Aprendizaje a través del juego

En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico. Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje (UNICEF, 2018, p. 10).

El juego es una actividad fundamental en Educación Infantil, pues forma parte de la vida de los niños ya que siempre pasan jugando en todas partes y situaciones que se les presente, por tal motivo es necesario que los maestros utilicen como estrategia metodológica las actividades lúdicas como son el juego y no solo se centren en trabajar en los libros, haciendo que las clases se convierta en monótonas y no exista la atención adecuada. Para llevar a cabo un aprendizaje significativo es necesario que los docentes planifiquen actividades que llamen la atención del niño y tener en cuenta sus necesidades e intereses; un buen proceso de enseñanza- aprendizaje es brindar al niño diferentes oportunidades de aprendizaje,

dejándolos que ellos mismos experimenten se involucren, piensen y realizan las cosas por si solos.

El juego en el desarrollo infantil

Gil-Madrona y Abellán (2016) manifiestan que el juego debe considerarse una herramienta valiosa en la medida en que contribuye a mejorar diferentes ámbitos de la personalidad del infante. Debe asimismo favorecer el planteamiento de situaciones en las que los participantes exploren sus propias posibilidades corporales y resuelvan problemas de carácter motor. En este sentido, adquieren importancia no solo los mecanismos motores sino también los cognitivos. El objeto del juego es, por tanto, ayudar a la adquisición las habilidades motoras básicas, sin olvidar, las mejoras en los diferentes ámbitos de la personalidad del niño. A tal respecto destacan mejoras a nivel motor, cognitivo, social y emocional:

- Desarrollo psicomotor: a través del juego podemos contribuir a la mejora de la coordinación dinámica general y dinámica segmentaria, además de las habilidades motoras básicas y cuestiones referentes al esquema corporal, como las sensopercepciones, y el uso de las partes del cuerpo.
- Desarrollo cognitivo: con la ayuda del juego estimularemos la atención, la memoria y la creatividad. Asimismo favoreceremos el desarrollo de la comunicación y el lenguaje.
- Desarrollo social: a través de los juegos simbólicos prepararemos a los niños para la vida en la sociedad y estimularemos el desarrollo moral.
- Desarrollo emocional: la actividad lúdica contribuirá a facilitar la resolución de conflictos y controlar la ansiedad (pp.26-27).

En los primeros años de vida del niño es importante que los padres empiecen a potenciar su desarrollo, es en esta etapa donde se forman los primeros cimientos del aprendizaje a través de las experiencias vividas al interactuar con el ambiente y los vínculos afectivos, permitiendo su desarrollo integral el cual abarca el nivel psicomotor es la adquisición de habilidades motrices tanto finas como gruesas; a nivel cognitivo el juego permite al niño utilizar su creatividad al momento de narrar historia a sus compañeros, en lo social aprenden a compartir con los demás y afrontar algunos retos sociales y a nivel emocional poder controlar sus emociones y dar solución a los problemas que se le presenten.

f. METODOLOGÍA

El presente proyecto de investigación se encuentra enmarcado dentro de un enfoque mixto debido a que es un proceso que nos permitirá indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación, respondiendo al planteamiento propuesto en el objeto de estudio, el diseño de la investigación presente es no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural a fin de establecer el diagnóstico, para su respectivo análisis sin manipulación de ninguna de las variables.

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

Método descriptivo: Este método permitirá analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Método analítico - sintético: Mediante este método se podrá analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables acerca de la motricidad gruesa y el juego.

Método inductivo - deductivo: Este método nos ayudará a cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación presente.

Técnicas e instrumentos

Para el desarrollo eficaz del proyecto investigativo necesariamente se utilizó técnicas e instrumentos los cuales fueron de gran ayuda en el proceso de investigación.

Como técnica dentro del presente trabajo de investigación, se aplicó la entrevista la cual permitió conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años.

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

Población y muestra

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

En la presente investigación la población está constituida por 56 personas, 54 niños y 2 docentes, para establecer el diagnóstico se trabajó con una muestra de 24 personas, es decir, 23 niños y 1 docente.

Tabla 1

Población y Muestra

Variables	Población	Muestra
Niños	54	23
Docentes	2	1
Total	56	24

Fuente: Secretaria de Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Autora: Janina Alexandra Leiva Delgado.

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
RECURSOS HUMANOS			
Movilización	6	0,30	72,00
RECURSOS MATERIALES			
Resma de papel boom	3	4	12,00
Reproducción bibliográfica	400	0,02	8,00
Adquisiciones de textos	3	20,00	60,00
Servicio de internet	6	10,50	63,00
Material de escritorio	1	250,00	250,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	5,00	35,00
IMPREVISTOS			
			100,00
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$ 900,00

Elaboración: Janina Alexandra Leiva Delgado

El financiamiento estará a cargo exclusivo del autor (a) del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$ 900,00.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Balseca, G. (2016). "EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "LUCIA FRANCO DE CASTRO" DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO". Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8929/1/T-UCE-0010-1566.pdf>
- Bermejo, R., & Blásquez, T. (2016). *El juego y su metodología*. España: Síntesis,S.A. Obtenido de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). El derecho al juego. *La primera infancia en perspectiva* 9, 1(9), 17. Obtenido de <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Bustamante, S. (2015). *Teoría y diseño curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito: Primera Edición.
- Bustamante, S. (2015). *Teoría y diseño curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito, Ecuador.
- Bustamante, S. (2015). *Teoría y Diseño curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito .
- Bustamante, S. (2015). *Teoría y Diseño Curricular. Educación Inicial y Preparatoria*. Quito, Ecuador.
- Cañas, R., Casanova, P., Duran, F., Feito, J., & Serrano, R. (2012). *Técnico en Educación Infantil*. España: Parainfo. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=iQ2dVbty6AkC&printsec=frontcover&dq=tecnico+en+educacion+infantil&hl=es->

419&sa=X&ved=0ahUKEwjOobybx4HoAhUOSN8KHQYMBHMQ6AEIVzA
G#v=onepage&q=tecnico%20en%20educacion%20infantil&f=false

Cañizares, J. M., & Carbonero, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*. España: Wanceulen

Obtenido de
<https://books.google.com.ec/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+motor+en+tu+hijo&hl=es->

419&sa=X&ved=0ahUKEwjNz4zV24mnAhXnpVkKHZXNDfcQ6AEIKDAA#
v=onepage&q=el%20jue go%20motor%20en%20tu%20hijo &f=false

Cárdenas, A., & Gómez, C. (2014). *El juego en la educación inicial*. Bogotá, Colombia:

Rey Naranjo Editores. Obtenido de

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/articles-341487_doc22.pdf

Castillo, R. (2016). Juego, desarrollo y aprendizaje. *Para el aula IDEA*, 19, 4. Obtenido de

https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0004.pdf

Currículo de Educación Inicial. (2014). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo. Obtenido de

https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&dq=juego+infantil+libro&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj0iOHcpbvmAhXFqIkKHZLdDXwQ6AEINTAC#v=onepage&q=juego%20infanti l%20libro&f=false

Díaz, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Psicología Iztacala*, 19(3), 967. Obtenido de [file:///C:/Users/USUARIO%202019/Downloads/57267-164391-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO%202019/Downloads/57267-164391-1-PB%20(1).pdf)

Edo, M., Blanch, S., & Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona : Octaedro. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=tipos+de+juegos+infantiles&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj09P7et7DqAhUrlHIEHVuZBmMQ6AEwBHoECAgQAg#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos%20infantiles&f=false>

Encarnación, M. (2014). *El juego infantil y su metodología*. España: Macmillan. Obtenido de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1 muestra.pdf

Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E., & Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto- escritura en niños y niñas del nivel preprimaria. *INNOVA Research Journal*, 3(8), 162. Obtenido de [file:///C:/Users/USUARIO%202019/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionMotrizEnElProcesoDeEnsen-6777533%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO%202019/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionMotrizEnElProcesoDeEnsen-6777533%20(5).pdf)

Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra., S. (2015). Importancia del juego en los niños. *InfoHem*, 13(1), 44. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos

Franco, A., & Ayala, J. (2011). Aportes de la motricidad en la enseñanza. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 7(2), 102. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134125454002.pdf>

Galante, L. (2016). *Relación entre padres y docentes. Fundamental en el desarrollo del alumno.* Obtenido de

<https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/relacion-entre-padres-y-docentes-fundamental-en/f59132d0-5cde-45fb-92de-a2a5d7961acb>

Gil-Madrona, P., & Abellán, J. (2016). *Juegos, ocio y recreación.* Madrid: Pirámide.

Gómez, J. F. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 6.

Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Jiménez, G., & Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación*, 3(2), 6.

Juárez, P. (2010). Las habilidades motrices en el desarrollo del niño. *Federación de enseñanza de CC.OO de Andalucía*(8), 2-3. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7183.pdf>

Maganto, C., & Cruz, S. (2018). *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil.*

Obtenido de [file:///C:/Users/USUARIO%202019/Downloads/38c%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO%202019/Downloads/38c%20(2).pdf)

Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología.* España : Editex.

Obtenido de

<https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+y+educacion+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj-k4SW0MzmAhWPxFkKHcRQBig4ChDoAQhPMAU#v=onepage&q=juego%20y%20educacion%20infantil&f=false>

- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en la Etapa infantil. *Revista Multidisciplinaria de investigación*, 3(1), 10. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO%202019/Downloads/11-93-1-PB%20(8).pdf
- Ministerio de Educación. (2019). *Desarrollo de las habilidades motrices de los niños menores de 5 años*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/Marzo-2019.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo de EGB y BGU*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>
- Munárriz, P. (2019). *Técnico en Educación Infantil*. España: Paraninfo. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=Nwa1DwAAQBAJ&pg=PA187&dq=juego+y+educacion+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj-k4SW0MzmAhWPxFkKHcRQBig4ChDoAQhXMAY#v=onepage&q=juego%20y%20educacion%20infantil&f=false>
- Oña, A. (2014). *Desarrollo de la motricidad gruesa con niños de 3 a 4 años, estudio de caso en las aulas de maternal en el jardín de la fantasía*. tesis de pregrado. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO%202019/Downloads/QT08044_unlocked.pdf
- Papert, S. (2017). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf
- Rodríguez, A. (2019). *Motricidad Gruesa*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>

Sánchez, E. (2011). *Hoy jugamos en clase. Recursos para enseñar a través del juego.*

España: Wanceulen S.L. Obtenido de

https://books.google.com.ec/books?id=_humCwAAQBAJ&printsec=frontcover

&dq=hoy+jugamos+en+clase&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiw-

L3TtPXmAhUlq1kKHdMeDREQ6AEIMDAB#v=onepage&q=hoy%20jugamos

%20en%20clase&f=false

Testa, A., & Salamanca, G. (2017). Percusores de trastornos de aprendizaje. *Hosp Niños*,

59(267), 256. Obtenido de [http://revistapediatria.com.ar/wp-](http://revistapediatria.com.ar/wp-content/uploads/2018/01/267-05-Revisio%CC%81n-bibliogra%CC%81fica.pdf)

[content/uploads/2018/01/267-05-Revisio%CC%81n-bibliogra%CC%81fica.pdf](http://revistapediatria.com.ar/wp-content/uploads/2018/01/267-05-Revisio%CC%81n-bibliogra%CC%81fica.pdf)

Trejo, M. E., & Barahona, M. F. (2015). *La importancia de la motricidad gruesa para el*

buen equilibrio y desarrollo físico de los alumnos de 4 a 5 años de edad. Tesis de

pregrado.

Obtenido

de

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/37700/1/BFILO-PD-EP1-9-075.pdf>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego.* New York. Obtenido de

[https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

[Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego.* Estados Unidos: The Lego Foundation.

Obtenido de [https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

[Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Venegas, F., García, M. d., & Venegas, A. (2018). *El juego y su metodología.* Antequera:

IC Editorial. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=0-](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+en+el+desarrollo+infantil&hl)

[V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+en+el+desarrollo+infantil&hl](https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+en+el+desarrollo+infantil&hl)

=es-

419&sa=X&ved=0ahUKEwjQy8Spp7vmAhUOrVkKHUkoAnAQ6AEINjAC#v
=onepage&q=juego%20en%20el%20desarrollo%20infantil&f=false

Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de Educación Infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 8(47), 92. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/318101224_IMPORTANCIA_DE_LA_MOTRICIDAD_PARA_EL_DESARROLLO_INTEGRAL_DEL_NINO_EN_LA_ETAPA_DE_EDUCACION_INFANTIL

ANEXOS

Anexo- Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

1er. Apellido	2do. Apellido	Nombres
---------------	---------------	---------

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

--	--	--	--	--	--

Dirección

Fecha de nacimiento

Día	Mes	Año			

Peso ----- Talla -----

SÍNTESIS EVALUACIONES

FECHA EVALUACION			EDAD	RESULTADOS POR AREAS				
DIA	MES	AÑO	MESES	A M.G.	B M.F.A.	C A.L.	D P.S.	TOTAL

Este instrumento fue diseñado y normatizado a nivel nacional con el apoyo técnico y financiero de UNICEF.

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

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

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

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación					Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación				
37 a 48	22	Camina en punta de pies. Se para en un solo pie. Lanza y agarra la pelota.					37 a 48	22	Figura humana rudimentaria I Corta papel con las tijeras. Copia cuadrado y círculo.						
	23							23							
	24							24							
49 a 60	25	Camina en línea recta Tres o más pasos en un pie. Hace rebotar y agarra la pelota.					49 a 60	25	Dibuja figura humana II Agrupa color y forma. Dibuja escalera imita.						
	26							26							
	27							27							
61 a 72	28	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms. Hace caballitos alternando los pies. Salta desde 60 cms. de altura.					61 a 72	28	Agrupa por color forma y tamaño Reconstruye escalera 10 cubo. Dibuja casa.						
	29							29							
	30							30							

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación					ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación				
>1	0	Se sobresalta con ruido					>1	0	Sigue movimiento del rostro.						
1 a 3	1	Busca sonido con la mirada					1	1	Reconoce a la madre.						
	2	Dos sonidos guturales diferentes.					3	2	Sonríe al acariciarlo.						
	3	Balucea con las personas.						3	Se voltea cuando se le habla.						
4 a 6	4	4 o más sonidos diferentes.					4	4	Coge manos del examinador.						
	5	Ríe a "carcajadas".					a	5	Acepta y coge juguete.						
	6	Reacciona cuando se le llama.					6	6	Pone atención a la conversación.						
7 a 9	7	Pronuncia 3 o mas sílabas.					7	7	Ayuda a sostener taza para beber.						
	8	Hace sonar la campana.					9	8	Reacciona imagen en el espejo.						
	9	Una palabra clara.						9	Imita aplausos.						
10 a 12	10	Niega con la cabeza.					10	10	Entrega juguete al examinador.						
	11	Llama a la madre o acompañante.					a	11	Pide un juguete u objeto.						
	12	Entiende orden sencilla					12	12	Bebe en taza solo.						
13 a 18	13	Reconoce tres objetos					13	13	Señala una prenda de vestir..						
	14	Combina dos palabras.					a	14	Señala dos partes del cuerpo.						
	15	Reconoce seis objetos.					18	15	Avisa higiene personal.						
19 a 24	16	Nombra cinco objetos.					19	16	Señala 5 partes del cuerpo.						
	17	Usa frases de tres palabras.					a	17	Trata de contar experiencias.						
	18	Mas de 20 palabras claras.					24	18	Control diurno de la orina.						
25 a 36	19	Dice su nombre completo.					25	19	Diferencia niño-niña.						
	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.					a	20	Dice nombre papá y mamá.						
	21	Usa oraciones completas.					36	21	Se baña solo manos y cara.						

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Entrevista dirigida al docente

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

¿Qué talleres adicionales reciben los niños?

Natación

Computación

Danza

Música

Otros _____

—

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

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros _____

—

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

TDA

TDAH

Dificultades de concentración

Dificultades de conducta

Dificultades de motricidad fina

Dificultades de motricidad gruesa

Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros _____

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

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros _____

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

SI

NO

¿Cuáles?

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

Buena

Regular

Mala

Gracias por su colaboración

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁGS.
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
MOTRICIDAD GRUESA	8
Definición de motricidad	8
Definición de motricidad gruesa	9
Leyes del desarrollo motor.....	10
Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa.....	11
Importancia de la motricidad gruesa	13
Habilidades motrices en el proceso de desarrollo del niño	13
Beneficios de la motricidad gruesa	16
Actividades para desarrollar la motricidad gruesa	16
EL JUEGO	18
Teorías del juego	19
Importancia del juego.....	21
Características del juego	21
Beneficios del juego.....	23
Dimensiones del juego	24
Tipos de juegos	24
Aspectos a considerar para planificar y diseñar juegos	28
Aprendizaje a través del juego	30
El rol que desempeña el docente en el juego	31

Juego y motricidad gruesa.....	32
e. MATERIALES Y MÉTODOS	34
f. RESULTADOS	36
g. DISCUSIÓN.....	42
h. CONCLUSIONES	45
i. RECOMENDACIONES	46
j. BIBLIOGRAFÍA.....	47
PROPUESTA Y GUÍA	54
k. ANEXOS.....	137
ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	137
a. TEMA	138
b. PROBLEMÁTICA	139
c. JUSTIFICACIÓN	142
d. OBJETIVOS	144
e. MARCO TEÓRICO	145
f. METODOLOGÍA	174
g. CRONOGRAMA.....	177
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	178
i. BIBLIOGRAFÍA.....	179
ANEXOS	186
Anexo- Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1).....	186
Anexo- Entrevista dirigida a la docente de la Institución	192