



Universidad  
Nacional  
de Loja

## Universidad Nacional de Loja

### Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

#### Carrera de Educación Inicial

**Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del  
Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de  
Loja, periodo 2023-2024.**

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

#### **AUTORA:**

Julisa Fernanda Chamba Barreto

#### **DIRECTORA:**

Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

## Certificación

Loja, 2 de abril de 2024

Dra. Ana Lucía Andrade Carrión

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **CERTIFICO:**

Que he revisado y orientado todo proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024.**, de autoría de la estudiante **Julisa Fernanda Chamba Barreto**, con cédula de identidad **Nro. 1150076907**, previa a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Firmado electrónicamente por:  
**ANA LUCIA ANDRADE  
CARRION**

Dra. Ana Lucía Andrade Carrión

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

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

**Firma:**



**Cédula de identidad:** 1150076907

**Fecha:** 11/04/2024

**Correo electrónico:** [julisa.chamba@unl.edu.ec](mailto:julisa.chamba@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0982979212-0992208612

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

Yo, **Julisa Fernanda Chamba Barreto**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024.**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

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

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

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

**Firma:**



**Autora:** Julisa Fernanda Chamba Barreto

**Cédula:** 1150076907

**Dirección:** Av. Eugenio Espejo y calle Huancavilca (Barrio Miraflores Alto)

**Correo electrónico:** julisa.chamba@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0982979212-0992208612

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Dra. Ana Lucía Andrade Carrión Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

Este trabajo de investigación va dedicado primeramente a Dios por ser mi guía a lo largo de este camino, ya que con su infinito amor me ha permitido llegar hasta este punto, dándome valor y sabiduría para poder lograrlo. A mí misma, por demostrar que con dedicación y paciencia se pueden realizar los objetivos planeados.

A mis padres, Wilter y Teresa, por el apoyo incondicional que me han brindado cada momento de mi vida, quienes con su esfuerzo y sacrificio diario me han entregado una de las mejores herencias como es la educación, pues han sabido formarme como una persona de bien dándome la fuerza suficiente para superarme y alcanzar mis metas propuestas.

A mis hermanos, Juan, Oscar, Cristian, Katherine y Yessica, a mis cuñadas y cuñado, Diana, Mayra, Patricia y Gonzalo, por siempre apoyarme moralmente para continuar con mis estudios, gracias por sus palabras de aliento y motivación, por sus consejos y por su comprensión; también a mis sobrinos, Gabriela, Jostin, Mattias, Jhoel, Romina y Stillman, quienes con sus locuras y travesuras han sido la fuente de muchas risas y alegrías a lo largo de este camino.

A mis amigas Anita María, Anita Magdalena, Evelyn y Jenny, por su amistad y su constante apoyo en este emocionante viaje, por estar siempre ahí y ser parte de mi vida, gracias por las horas compartidas, los trabajos grupales y las historias vividas juntas, donde las risas y alegrías nunca faltaron, siempre las llevo en mi corazón, mil gracias.

Con mucho cariño para todos ustedes.

***Julisa Fernanda Chamba Barreto***

## **Agradecimientos**

A la Universidad Nacional de Loja, y a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, especialmente a la Carrera de Educación Inicial, expreso mi más sincero agradecimiento por su invaluable contribución a mi formación académica, puesto que su dedicación, conocimiento y experiencia me han permitido alcanzar este logro.

A mi directora Dra. Ana Lucia Andrade Carrión Mg. Sc., por su tiempo al orientarme y asesorarme en la realización de mi Trabajo de Integración Curricular. A la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc., quien supo estar presta a cualquier duda presentada, brindándome su constante apoyo, motivación, tiempo y conocimientos que han sido fundamentales para lograr culminar este trabajo.

Así mismo, agradezco a las autoridades del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado, a la docente del aula, a los padres de familia y de manera especial a los niños, quienes con alegría y entusiasmo estuvieron prestos a dar lo mejor de ellos en cada una de las actividades propuestas, siendo mis compañeros de juego para poder realizar esta investigación.

***Julisa Fernanda Chamba Barreto***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	i
<b>Certificación</b> .....	ii
<b>Autoría</b> .....	iii
<b>Carta de autorización</b> .....	iv
<b>Dedicatoria</b> .....	v
<b>Agradecimientos</b> .....	vi
<b>Índice de contenidos</b> .....	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	ix
Índice de anexo.....	ix
<b>1. Título</b> .....	1
<b>2. Resumen</b> .....	2
Abstract .....	3
<b>3. Introducción</b> .....	4
<b>4. Marco Teórico</b> .....	7
<b>4.1. Motricidad gruesa</b> .....	7
4.1.1. Definición de motricidad gruesa .....	7
4.1.2. Importancia de la motricidad gruesa .....	8
4.1.3. Beneficios de la motricidad gruesa.....	9
4.1.4. Leyes generales del desarrollo motor .....	10
4.1.4.1. Ley céfalo-caudal. ....	10
4.1.4.2. Ley de Próximo-distal. ....	11
4.1.4.3. Ley de lo general a lo específico. ....	11
4.1.5. Fases del desarrollo motor grueso .....	11
4.1.5.1. Fase 1: Movimientos reflejos (0 a 1 año). ....	11
4.1.5.2. Fase 2: Movimientos rudimentarios (1 a 2 años). ....	12
4.1.5.3. Fase 3: Movimientos fundamentales (2 a 7 años). ....	12
4.1.5.4. Fase 4: Movimientos aplicados al deporte (7 a 15 años).....	12
4.1.6. Dominios de la motricidad gruesa.....	13
4.1.6.1. Dominio Corporal Dinámico.....	13
4.1.6.2. Dominio Corporal Estático.....	15
4.1.7. Movimientos y habilidades de motricidad gruesa .....	16
4.1.8. Estrategias para el desarrollo de motricidad gruesa .....	17
<b>4.2. Juegos tradicionales</b> .....	19
4.2.1. Definición de los juegos tradicionales.....	19
4.2.2. Importancia de los juegos tradicionales .....	20
4.2.3. Beneficios de los juegos tradicionales.....	20

4.2.4. Características de los juegos tradicionales según varios autores .....	22
4.2.5. Contribuciones que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de los niños .....	23
4.2.5.1. Desarrollo de habilidades físicas y motoras. ....	23
4.2.5.2. Aprendizaje social. ....	23
4.2.5.3. Estimulación del área psicológica. ....	24
4.2.5.4. Estimulación cognitiva. ....	24
4.2.5.5. Práctica de valores. ....	24
4.2.6. Áreas que se desarrollan por medio de los juegos tradicionales .....	24
4.2.6.1. Inteligencia. ....	24
4.2.6.2. Motricidad. ....	25
4.2.6.3. Creatividad. ....	25
4.2.6.4. Afectividad. ....	25
4.2.6.5. Sociabilidad. ....	25
4.2.6.6. Lenguaje. ....	25
4.2.7. Estructura de los juegos tradicionales .....	26
4.2.7.3. Edad de los participantes. ....	26
4.2.7.4. Duración. ....	26
4.2.7.5. Materiales del juego. ....	26
4.2.7.6. Organización espacial inicial. ....	26
4.2.7.8. Ilustración. ....	27
4.2.7.9. Observaciones. ....	27
4.2.8. Clasificación de los juegos tradicionales a nivel internacional y nacional.....	27
4.2.8.1. A nivel internacional. ....	27
4.2.8.2. A nivel nacional.....	28
4.2.9. Clasificación de los juegos tradicionales en las regiones del Ecuador .....	30
4.2.10. Rol del docente ante el uso de los juegos tradicionales.....	31
4.2.11. Los juegos tradicionales en el ámbito educativo .....	32
4.2.12. Juegos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.....	34
<b>5. Metodología .....</b>	<b>36</b>
<b>6. Resultados .....</b>	<b>38</b>
6.1. Resultados obtenidos de la aplicación del pre-test de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP) a los niños de 4 a 5 años .....	38
6.2. Resultados de la aplicación de la guía de actividades denominada “La Aventura de los Juegos Tradicionales, una experiencia divertida para fortalecer nuestra Motricidad” .....	44
6.3. Resultados de la guía de actividades y post test .....	47
<b>7. Discusión .....</b>	<b>52</b>
<b>8. Conclusiones .....</b>	<b>55</b>
<b>9. Recomendaciones .....</b>	<b>56</b>
<b>10. Bibliografía .....</b>	<b>57</b>
<b>11. Anexos .....</b>	<b>66</b>

## Índice de tablas:

<b>Tabla 1.</b> Características de los juegos tradicionales según varios autores .....	22
<b>Tabla 2.</b> Clasificación de juegos tradicionales en cada región del Ecuador .....	30
<b>Tabla 3.</b> Nivel de desarrollo del componente de locomoción en los niños de 4 a 5 años .....	38
<b>Tabla 4.</b> Nivel de desarrollo del componente de posiciones en los niños de 4 a 5 años .....	39
<b>Tabla 5.</b> Nivel de desarrollo del componente de equilibrio en los niños de 4 a 5 años .....	39
<b>Tabla 6.</b> Nivel de desarrollo del componente de coordinación de piernas en los niños de 4 a 5 años..	40
<b>Tabla 7.</b> Nivel de desarrollo del componente de coordinación de brazos en los niños de 4 a 5 años...	41
<b>Tabla 8.</b> Nivel de desarrollo del componente de esquema corporal en sí mismo en niños de 4 a 5 años .....	41
<b>Tabla 9.</b> Nivel de desarrollo del componente de esquema corporal en otros en los niños de 4 a 5 años .....	42
<b>Tabla 10.</b> Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.....	43
<b>Tabla 11.</b> Indicadores de la guía de actividades “La Aventura de los Juegos Tradicionales, una experiencia divertida para fortalecer nuestra Motricidad” .....	44
<b>Tabla 12.</b> Resultados obtenidos de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades .....	48
<b>Tabla 13.</b> Resultados obtenidos de la aplicación del pre y post test EPP a niños de 4 a 5 años .....	50

## Índice de figuras:

<b>Figura 1.</b> Ubicación del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.....	36
--------------------------------------------------------------------------------------------	----

## Índice de anexos:

<b>Anexo 1.</b> Oficio de aprobación y designación del director del trabajo de integración curricular .....	66
<b>Anexo 2.</b> Guía de actividades.....	67
<b>Anexo 3.</b> Instrumento para diagnóstico (pre y post test aplicado) .....	117
<b>Anexo 4.</b> Instrumentos cualitativos (escala valorativa-registro anecdótico).....	123
<b>Anexo 5.</b> Imágenes fotográficas de la intervención .....	130
<b>Anexo 6.</b> Certificado de traducción del resumen .....	131

## **1. Título**

**Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024.**

## 2. Resumen

El desarrollo de la motricidad gruesa es un proceso continuo que ocurre a lo largo de la infancia, está relacionado directamente con el control y coordinación de los movimientos grandes del cuerpo, permitiendo a los niños realizar habilidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar y trepar. Por ello, la presente investigación tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja. Así que, para el desarrollo del mismo, se utilizó un diseño cuasiexperimental, con enfoque mixto y alcance descriptivo, además se contó con los métodos: inductivo-deductivo, que sirvió para la realización de las conclusiones y el analítico-sintético permitió la construcción del marco teórico. En cuanto a la recolección de información, se empleó la Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Preescolar (EPP) a una muestra de veintitrés niños, obteniendo que el 70,57% de la muestra se encontraron en el nivel de bajo, presentando dificultades en los componentes de locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación y esquema corporal; luego de aplicar la propuesta basada en los juegos tradicionales, el porcentaje inicial disminuyó al 33,29% en el nivel de bajo; consiguiendo que el 66,71% mejoren las habilidades motrices gruesas ubicándose en el nivel de bueno. Concluyendo que, estos juegos son estrategias recreativas que generan cambios significativos en el proceso de aprendizaje, ya que no solo impulsan el desarrollo corporal mediante el movimiento, sino también mejora el equilibrio, fuerza, agilidad, coordinación en sus habilidades motoras, enriqueciendo capacidades físicas, sociales e intelectuales en los niños, así mismo, se convierte en una herramienta valiosa que permite fortalecer su identidad cultural, acercándolos de manera dinámica a su entorno, ayudando a aprender y crecer de forma divertida y atractiva.

**Palabras clave:** Coordinación, desarrollo motor, locomoción, juegos tradicionales, motricidad gruesa.

## **Abstract**

Gross motor development is a continuous process that occurs throughout childhood, which is directly related to the control and coordination of large body movements, allowing children to perform motor skills such as walking, running, jumping, throwing, and climbing. Therefore, the purpose of this research was to determine the influence of traditional games on the strengthening of gross motor skills in children aged 4 to 5 years of the Dr. Pio Jaramillo Alvarado Early Childhood Education Center in the city of Loja. Thus, a quasi-experimental design with a mixed approach and descriptive scope was used for the development of the study, in addition to the inductive-deductive method, which was used to draw conclusions, and the analytical-synthetic method, which allowed the construction of the theoretical framework. Regarding the collection of information, the Psychomotor Evaluation Scale in Preschool (EPP) was used with a sample of twenty-three children, obtaining that 70.57% of the sample were in the low level, presenting difficulties in the components of locomotion, positions, balance, coordination and body scheme; after applying the proposal based on traditional games, the initial percentage decreased to 33.29% in the low level; obtaining that 66.71% improve gross motor skills, placing them in the good level. Concluding that these games are recreational strategies that generate significant changes in the learning process, since they not only promote body development through movement, but also improve balance, strength, agility, coordination in their motor skills, enriching physical, social and intellectual abilities in children, likewise, it becomes a valuable tool that allows strengthening their cultural identity, bringing them dynamically closer to their environment, helping them to learn and grow in a fun and attractive way.

**Keywords:** Coordination, motor development, locomotion, traditional games, gross motor skills.

### 3. Introducción

La motricidad gruesa es un pilar fundamental en el desarrollo motor de todo ser humano, ya que involucra la coordinación de grandes grupos musculares como la cabeza, tronco, brazos y piernas para realizar movimientos amplios y complejos que permiten al niño descubrir su propio cuerpo, desplazarse con mayor seguridad, explorar su entorno, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, por lo que es esencial desarrollarla desde temprana edad; por ende, es importante emplear actividades que le faciliten afianzar la movilidad, velocidad, equilibrio, fuerza, resistencia y coordinación, tal como los juegos tradicionales que son actividades que requieren de una serie de movimientos que ayudan al infante a fortalecer su cuerpo, proporcionando mayor destreza motora para poder realizar acciones cotidianas como: sentarse, agacharse, correr, saltar, etc., para alcanzar su máximo potencial físico y promover el progreso y bienestar general de los niños.

No obstante, la adquisición del área motriz suele ser un problema para algunos niños ya que se les dificulta realizar movimientos de manera correcta y coordinados, lo cual puede ser causado por varios factores como la falta de estimulación temprana donde no han tenido el tiempo adecuado para explorar y practicar diferentes movimientos, también por la debilidad muscular, al presentar una fuerza disminuida que le permita generar el control y ejecución de movimientos complejos. Por tal motivo, se considera el estudio de Benavides (2022), quien ha evidenciado que existe un déficit en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de subnivel inicial 2, observando que la mayor parte de la población tenía problemas en el control tónico-postural, la coordinación visomotora y el equilibrio, dificultades producidas por la falta de aplicación de estrategias y técnicas de enseñanza que han imposibilitado que los niños tengan un desarrollo adecuado de sus habilidades motoras, y por ende, han causado problemas en la realización de actividades cotidianas.

Igualmente, en la Escuela de Educación Básica Particular Betel de la ciudad de Loja, Benítez (2021) llevó a cabo un estudio con niños de 4 a 5 años, donde evidenció que aquellos mostraban deficiencias psicomotoras, lo que les impedía realizar movimientos coordinados para mantener el equilibrio, desarrollar fuerza y lateralidad, esto debido a la falta de actividades al aire libre que les permita fortalecer sus músculos y desarrollar las habilidades motoras necesarias para su desarrollo, por lo que, al no existir una estimulación, generó una notoria torpeza motora.

Así mismo, el estudio realizado en el Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, se llevó a cabo la investigación con la aplicación del instrumento de evaluación, en el que se obtuvo que la mayoría presentaron deficiencia motriz mostrando dificultad para mantener el equilibrio, saltar intercalando los pies y a distintas distancias, correr coordinadamente alternando brazos y piernas, lanzar objetos a distancias específicas y mostrar poco conocimiento del esquema corporal. Por ende, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo los juegos tradicionales fortalecen la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024?

Por consiguiente, la presente investigación es significativa, ya que está enfocada en trabajar el área motriz gruesa de los niños, que es una habilidad indispensable en la vida de cada persona, la cual se justifica con información relevante sobre la misma; además, proporciona actividades lúdicas y entretenidas por medio de los juegos tradicionales como estrategia lúdica que incluían juegos de salto, de carrera, de lanzamiento y desplazamiento, de lateralidad, de equilibrio, de fuerza y al aire libre, que ayudaron a fortalecer los músculos, la fuerza, la velocidad, la coordinación, el equilibrio, etc., así como también a fomentar la capacidad de respetar turnos y seguir instrucciones, disfrutando del trabajo en equipo y la participación de todos. Por ello, es necesario desarrollarla durante los primeros años de vida porque permite adquirir la habilidad para dominar y controlar el cuerpo en distintas actividades, con precisión y dominio. Así mismo, los beneficiarios directos fueron los niños de 4 a 5 años de la Institución, quienes trabajaron con las actividades propuestas en la guía, las cuales permitieron mejorar su desempeño motriz y desenvolverse con mayor seguridad y autonomía en su entorno.

Actualmente, existen varios estudios que respaldan la noción de que los juegos tradicionales, más allá de la diversión, juegan un papel importante en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, tal es el caso de Quispe (2021) quien en su investigación evaluó a niños de 4 años y denotó que el 58% se ubicaron en nivel de “inicio”, presentando dificultades en la coordinación, equilibrio y fuerza; sin embargo, tras aplicar la propuesta llamativa basada en los juegos tradicionales, observó una mejora significativa del 60% de los pequeños, alcanzando el nivel de “logrado”, demostrando así que, estos juegos son un excelente recurso lúdico y educativo que sirve como medio para fortalecer las habilidades motoras gruesas de los infantes.

Así también se comprueba con la investigación de Saca (2023) realizada a niños de inicial, al evidenciar que el 67% de ellos presentaba un desarrollo deficiente de la motricidad gruesa, ya que tenían dificultad en coordinación, equilibrio, velocidad, etc., por lo que, luego de aplicar la propuesta alternativa, denotó una mejora del 85% en estas habilidades, reafirmando de esta manera la importancia de utilizar esta estrategia con fines lúdicos y pedagógicos que le permitan al niño desenvolverse y actuar plenamente en su entorno.

Por lo tanto, se tomaron en cuenta tres objetivos específicos para la investigación, que fueron: diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años; diseñar y aplicar una guía de actividades con juegos tradicionales para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años; y, demostrar la efectividad de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

Finalmente, los resultados de la investigación mostraron que los juegos tradicionales son una estrategia efectiva para mejorar la motricidad gruesa en los niños, puesto que se evidenció una mejora notable en las habilidades de coordinación, tonicidad, equilibrio, fuerza, etc., así como en destrezas para correr alternando brazos y piernas, saltar, mantenerse sobre un pie, entre otras, demostrando la eficacia de la guía aplicada, por la que se logró obtener un nivel bueno en la mejora del desarrollo motriz grueso de los pequeños. Sin embargo, es importante recalcar que, hubo algunas limitaciones en el desarrollo de la intervención, en particular, a las inasistencias de algunos niños por motivos de enfermedad o calamidad doméstica que afectaron su progreso, lo que hizo que un porcentaje mínimo de ellos se mantuvieran aún entre el nivel de normal y bajo en el área de motricidad gruesa.

## 4. Marco Teórico

### 4.1. Motricidad gruesa

#### 4.1.1. *Definición de motricidad gruesa*

La motricidad gruesa hace referencia a la capacidad que tienen los niños para adquirir de manera continua las habilidades motoras que les permita realizar movimientos amplios y generales que involucran la coordinación de los músculos de su cuerpo de forma correcta, permitiéndoles mantener un equilibrio apropiado para llevar a cabo actividades que requieren de esfuerzo físico y así participar plenamente en su entorno.

Al ser un área principal del desarrollo humano, trata de potenciar la globalidad de la persona, promoviendo su autonomía y la habilidad física; además, implica la participación del grupo de grandes músculos del cuerpo, los cuales requieren coordinación global, dominio corporal, equilibrio y lateralidad, así como también agilidad, flexibilidad y ritmo para alcanzar un desarrollo integral en los niños (Osorio et al., 2019).

Por su parte, García (2019) expone que la motricidad gruesa abarca una gama de habilidades que son llevadas a cabo por el esqueleto, los músculos y el sistema nervioso, los cuales permiten que se generen los movimientos y desplazamientos de manera correcta para poder realizar acciones como: caminar, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie y tener control de cabeza, aspectos que requieren de un buen desarrollo para poseer un dominio adecuado. Estos movimientos ponen a prueba el desempeño de la sincronización, puesto que posibilitan realizar actividades básicas para un apropiado funcionamiento y desenvolvimiento durante el proceso de desarrollo de los niños.

En ese sentido, se define a la motricidad gruesa como la habilidad para realizar movimientos que implican la utilización de los músculos principales del cuerpo, así como la coordinación necesaria para llevar a cabo actividades amplias y generales, las cuales ayudan al niño a tener una postura correcta y un dominio total del cuerpo; por tanto, es indispensable estimular esta área desde temprana edad, de modo que al ir creciendo se perfeccionen sus habilidades motoras, permitiéndoles realizar movimientos más precisos para correr, saltar, trepar, trotar, etc., y evitar problemas en su desarrollo armonioso e integral.

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

La importancia de las habilidades motrices gruesas es significativa para el desarrollo integral de los niños debido al impacto que tiene en la salud física y psíquica, por lo que perfeccionarlas a medida que los infantes van creciendo, hará que logren controlar sus movimientos, tengan un mejor desenvolvimiento y comunicación en su entorno. Así también, su importancia radica en la estimulación que reciban, ya que esto les permitirá tener un control independiente sobre su cuerpo, facilitando al mismo tiempo, el desarrollo de la creatividad, imaginación, comunicación y sensibilidad; tener un buen desarrollo motriz no solo potencia las habilidades físicas, sino que también las habilidades sociales y emocionales, y les brindará la oportunidad de tener un estilo de vida más saludable independientemente la edad que tengan.

Acorde al crecimiento de los niños, las habilidades que desarrollen perdurarán a lo largo de su vida, es por ello que Viciano et al. (2017) resaltan la importancia del desarrollo motor, señalando que, es en las primeras etapas de la infancia donde se debe fomentar este progreso, ya que los niños están en proceso de experimentar y aprender, por eso es que las habilidades recién adquiridas les permite participar con mayor adaptabilidad en las actividades cotidianas, en cualquier lugar o momento. Además, destaca que un buen desarrollo contribuye positivamente en la autonomía, la autoestima, la seguridad y la socialización de los niños.

Del mismo modo, al estimular correctamente esta área les ayudará a diferenciar entre distintos tipos de movimientos, combinando acciones como saltar o correr, bailar y caminar, generando resultados positivos, los cuales permitirán adaptarse propiciamente a diversas situaciones motrices y desarrollar habilidades a través de la experiencia adquirida, lo que contribuye al dominio y control de su cuerpo (A. Ruíz y L. Ruíz, 2017).

Considerando lo expuesto anteriormente, la motricidad gruesa es una de las áreas más importantes en el crecimiento del niño, puesto que es en las primeras etapas de vida que los procesos de maduración, de aprendizaje e influencias externas contribuyen a fortalecer la precisión de los movimientos para adquirir agilidad, promover la coordinación, el equilibrio y la orientación, los cuales son fundamentales para que el desplazamiento sea fácil; además, pueden conocer más sobre su cuerpo, darle armonía y experimentar todo con sus sentidos. Así también, se destaca su importancia por la estimulación que favorece al desarrollo cognitivo mediante las acciones motoras que el cuerpo realiza, las cuales conllevan a la adquisición de nuevos aprendizajes, debido a que existe una relación entre el psiquismo y la motricidad y, estos aprendizajes se dan a través del movimiento, la experimentación y el juego.

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

El participar de diferentes actividades físicas y recreativas hace que el cuerpo entre en movimiento involucrando todas las partes del cuerpo, por eso los niños al participar de los juegos, activan sus músculos y desarrollan una serie de habilidades físicas, las cuales contribuyen al crecimiento cognitivo y emocional beneficiando así, a todo su desarrollo integral.

Por tal razón, es fundamental promover el progreso de esta destreza, en parte por lo numerosos beneficios que aporta al cuerpo para que se dé un correcto desarrollo, y porque permite que los infantes participen de actividades tanto deportivas como recreativas que requieran del uso de los grandes grupos musculares para efectuar correctamente los movimientos que necesiten de coordinación, lateralidad, fuerza y equilibrio (Vergara y Bolaño, 2021).

Por ello, Medina (2017) señala que las habilidades motoras tienen beneficios significativos para el desarrollo infantil, especialmente en las actividades que requieren de múltiples movimientos, destacando los siguientes:

- Ayuda a tener un mejor control del cuerpo tanto en movimiento como en reposo.
- Permite expresarse de forma creativa y con ritmo.
- Mejora la memoria y la capacidad de aprendizaje.
- Ayuda a comprender el espacio que lo rodea.
- Presenta un dominio del equilibrio al controlar distintas habilidades motoras.

Los beneficios que aporta la motricidad gruesa tienden a contribuir de manera positiva al niño tanto en el ámbito educativo, debido a que despierta el interés y el deseo de aprender, como en el plano personal, ya que permite a los infantes conocer su cuerpo y descubrir el placer del movimiento. Es así que, un correcto desarrollo motriz es indispensable para la formación de los pequeños, para que crezcan sanos y estén preparados para afrontar los obstáculos del futuro con mente abierta y cuerpo fuerte.

Por tal motivo, Jiménez y Romero (2019) brindan más beneficios fundamentales para fortalecer la motricidad gruesa, resaltando su impacto en el contexto educativo y social, los cuales son pilares indispensables para su crecimiento a largo plazo, entre los cuales mencionan:

- Promueven su bienestar mental al ayudarles a desarrollar la confianza, la satisfacción y la liberación de tensiones, las cuales contribuyen a obtener un desarrollo integral pleno.

- Potencian la circulación y la respiración, ya que, al ser fundamentales para la salud, conllevan a una alimentación nutritiva y una eliminación de desechos, permitiendo fortalecer los huesos y músculos.
- Fomentan la independencia en los niños, ya que les dan la oportunidad de que realicen las actividades por sí solos, brindando confianza y seguridad en sí mismos.
- Facilitan la interacción social, al desarrollar las habilidades necesarias en la que los infantes participen, trabajen en equipo y colaboren en juegos compartidos con otros.

Es indispensable abordar desde edades tempranas el desarrollo de la motricidad gruesa por los múltiples beneficios que brindan, los cuales garantizan el crecimiento integral del niño, al permitir desenvolverse con mayor libertad y seguridad en diversos contextos, ofreciendo la oportunidad de participar plenamente en diferentes actividades físicas e intelectuales, mantener buena comunicación con los demás, disfrutar de un bienestar integral y demostrar ser una persona activa e independiente en la sociedad.

#### ***4.1.4. Leyes generales del desarrollo motor***

Las leyes del desarrollo motor son principios observados en el proceso de adquisición y mejora de las habilidades motoras en los seres humanos. Estas leyes brindan una comprensión general de cómo los niños desarrollan y perfeccionan sus habilidades motoras a medida que crecen y se desarrollan.

Por ende, Altozano (2017) expone 3 leyes por las que se rige el desarrollo motor, mismas que administran el proceso de maduración motora: ley céfalo-caudal, próximo-distal, y ley de lo general a lo específico, las cuales permiten una comprensión de manera conceptual sobre el orden que siguen y la dirección en la que van estas habilidades en los niños.

A continuación, se describirá cada ley de acuerdo a las ideas de varios autores, determinando el orden y el control en el que las partes del cuerpo adquieren las habilidades necesarias y el dominio para poder trabajar de manera correcta a lo largo del tiempo:

**4.1.4.1. Ley céfalo-caudal.** Esta ley establece que las habilidades motoras sigan una secuencia, que empiece por la cabeza y se extienda de forma gradual hacia las partes inferiores del cuerpo. En este sentido, se logrará que los niños desarrollen y controlen, primeramente, los músculos cercanos a la cabeza, como levantarla y girarla, para luego extenderse hasta las extremidades inferiores, como el tronco, piernas y pies (Torres et al., 2021).

**4.1.4.2. Ley próximo-distal.** Esta ley busca el dominio corporal en el orden horizontal, por medio del cual, el individuo adquiere habilidades de control y coordinación cercanas al centro del cuerpo para luego extenderlas hasta las extremidades más distantes. Aquí los niños desarrollan habilidades motoras en las áreas cercanas al cuerpo, torso y tronco, antes de lograr un control preciso en las extremidades como las manos y dedos. Esta ley indica que el desarrollo motor sigue una secuencia ordenada y progresiva desde el centro del cuerpo hacia las extremidades sean estas superiores o inferiores (Lalama y Calle, 2019).

**4.1.4.3. Ley de lo general a lo específico.** Esta ley destaca que el niño progresa desde el uso predominante de los músculos grandes como los brazos o piernas hacia la utilización y protagonismos crecientes de músculos más pequeños, como las manos y dedos; los cuales se integran cada vez más entre sí, permitiendo un mayor control y coordinación motriz.

Se considera importante tener un conocimiento de cada ley correspondiente al desarrollo motriz, para comprender como las habilidades motoras van desarrollándose según el proceso de maduración del niño, tomando como referencia que es un proceso natural que se manifiesta en el nivel idóneo de maduración. Sin embargo, se debe tener en cuenta que el ritmo de desarrollo no es el mismo para todos, ya que algunos pueden lograr alcanzar hitos motores más rápido, mientras que otros en cambio, pueden tardar más por lo que es necesario respetar sus variaciones.

#### **4.1.5. Fases del desarrollo motor grueso**

En la etapa infantil el desarrollo motor es un proceso esencial y progresivo que permite a los niños adquirir habilidades motrices fundamentales, las cuales se van perfeccionando a medida que vayan creciendo. Por ello, se la considera esencial porque les permite vivenciar sus primeros descubrimientos y experiencias, los cuales son necesarios para la evolución de su desarrollo cognitivo, físico, intelectual y emocional; además ayudan en la adquisición de conocimientos para su formación personal y profesional.

Por tal razón, Ñahui et al. (2022); Chacha (2018), indican que, dentro del desarrollo motor existen cuatro fases en las que el ser humano evoluciona desde lo simple a lo complejo, describiéndolas de la siguiente manera:

**4.1.5.1. Fase 1: Movimientos reflejos (0 a 1 año).** Son respuestas automáticas e involuntarias que se generan a través de la estimulación sensorial, como la succión, prensión y la marcha, los cuales son parte importante del desarrollo neurológico del niño desde su

nacimiento o poco después de ello, de la construcción y del desarrollo de habilidades motoras. En esta fase el niño muestra intentos por mover la cabeza y cerrar las manos antes estímulos que se encuentran en su interior; además, observa cómo sus manos pueden alcanzar y agarrar objetos cercanos, así como sus pies al intentar dar saltos cuando se le ayuda a pararse, entre otros.

**4.1.5.2. Fase 2: Movimientos rudimentarios (1 a 2 años).** Se caracterizan por el desarrollo de la motricidad voluntaria, es decir, los movimientos se vuelven más voluntarios y controlados por voluntad del niño; además, se ejecutan de acuerdo con el objetivo establecido, adaptándose a las necesidades del entorno. Aquí, los niños empiezan a ejercer un control más preciso de sus músculos, permitiéndoles coordinar movimientos como sentarse, gatear o caminar, siendo capaz de alzarse a lugares elevados y con apoyo intentar subir escaleras.

**4.1.5.3. Fase 3: Movimientos fundamentales (2 a 7 años).** Se refiere a la adquisición de habilidades motoras más complejas, donde los niños van perfeccionando las técnicas motoras básicas adquiridas mediante un proceso de maduración. Entre las habilidades que desarrollan está el correr y caminar de manera más coordinada, saltar y deslizarse, caminar de puntillas, mantener el equilibrio en un solo pie y trepar, mostrar habilidad al patear un balón, mejorar su capacidad para realizar giros, avanzar dando saltos alternando sus pies de manera fluida, etc.

**4.1.5.4. Fase 4: Movimientos aplicados al deporte (7 a 15 años).** Esta fase tiene continuidad con la anterior, ya que se basa en la mejora y consolidación de los patrones motores con dos enfoques a cumplirse, una orientada a lograr un alto nivel de desempeño en deportes específicos, y otra dirigida a combinar dichos patrones para desarrollar habilidades tanto en deportes como en otras actividades.

Es importante conocer que el progreso de la motricidad gruesa experimenta varias fases en las que se evidencian movimientos distintivos que evolucionan hacia otros de mayor complejidad, captando la atención de los niños y, permitiéndoles adquirir destrezas que hagan más fácil la ejecución y realización de movimientos más complejos.

Sin embargo, no es posible predecir con precisión cuándo un niño alcanzará una habilidad motora específica, ya que varía de acuerdo a la individualidad de cada uno, lo que sí, es que a medida que van creciendo y tras tener una buena estimulación, se van observando los logros (Martínez y Sánchez, 2021).

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

Para el desarrollo de las habilidades motoras, es necesario llevar a cabo la ejercitación de los elementos que lo componen, los cuales permiten producir movimientos coordinados y complejos para realizar de manera correcta las actividades en las que se desenvuelva el niño.

Es por ello que, Simbaña et al. (2021) manifiestan que el desarrollo de la motricidad gruesa se sustenta en base al control de dos aspectos importantes, como el dominio corporal dinámico que consta de: coordinación, equilibrio, ritmo y coordinación viso motriz; y el dominio corporal estático integrado por: lateralidad, autocontrol, tonicidad muscular, esquema corporal, respiración, relajación y fuerza.

Por ende, se detallarán ambos dominios desde la perspectiva de diferentes autores, para conocer las funciones de cada uno, las cuales se describen a continuación:

**4.1.6.1. Dominio Corporal Dinámico.** Se refiere a la capacidad que adquiere el niño para dominar las diferentes partes del cuerpo, tanto de extremidades superiores, inferiores y el tronco al momento de realizar movimientos coordinados de manera voluntaria, precisa, armónica y eficiente, con el propósito de superar los obstáculos específicos presentados por los objetos (Mendieta et al., 2017).

Este dominio, según lo expone Choque y Turpo (2017) se debe realizar tomando en cuenta ciertos aspectos como separar el espacio, tiempo y esfuerzo, para lograr una rapidez o exactitud al momento de hacer el movimiento.

A su vez, se constituye de varios componentes que posibilitan la ejecución de movimientos los cuales permitirán al niño desarrollar de manera efectiva, un conjunto de destrezas que le serán útiles en diversas situaciones y actividades, siendo estas las siguientes:

**4.1.6.1.1. Coordinación General.** Se la considera como la habilidad motora por la cual se pueden realizar movimientos precisos y controlados utilizando varias partes del cuerpo para alcanzar un resultado específico; asimismo, al ser la base del movimiento, desempeña un papel esencial en el aprendizaje, la adaptación y el rendimiento motor, puesto que su resultado permite que aspectos como la fuerza, resistencia, velocidad y movilidad sean utilizados de manera ordenada y secuencial al realizar actividades (Häfelinger y Schuba, 2019).

Por lo tanto, el desarrollar esta habilidad en los primeros años de vida resulta esencial, ya que permite que los niños realicen la marcha, la carrera, el correr y saltar con mayor

facilidad, brindándoles más probabilidades para realizar actividades físicas y deportivas, gracias al control de su cuerpo.

**4.1.6.1.2. Equilibrio dinámico.** Se refiere a la integración de fuerzas que se unen para mantener el cuerpo erguido y estable mientras está en movimiento. Por ello, Alonso (2018) explica que el equilibrio implica que el individuo mantenga una posición del cuerpo opuesta a la fuerza de gravedad, logrando sostenerse sobre su base mediante el trabajo de los músculos.

Gracias a la estabilidad y control postural que requiere el equilibrio, se puede realizar actividades físicas y tareas diarias, puesto que este aspecto implica la interacción de varios sistemas del cuerpo, los cuales permiten realizar un desplazamiento corporal y mantener la posición del cuerpo durante diversos espacios y tiempos a partir de la información que recibe el cerebro.

**4.1.6.1.3. Ritmo.** Es un parámetro que inicia desde los primeros años de vida cumpliendo un rol importante en el fortalecimiento de la estructuración corporal, trabaja en conjunto con el tiempo y el espacio al realizar sonidos, golpes, vibraciones o pulsaciones determinadas en un momento de tiempo tanto corto como largo, permitiéndole aprender al niño una serie de nociones (Albornos, 2017).

Al asociar el ritmo con el cuerpo, constituye el proceso de percepción automotriz que influye en el desarrollo de la motricidad, puesto que mejora la coordinación motora y la concentración, dado que al incluir un orden y una conexión con el espacio que rodea al niño, este puede tener un mayor control sobre su cuerpo y expresar sus ideas, emociones y sentimientos a través del movimiento, fortaleciendo su identidad y personalidad.

**4.1.6.1.4. Coordinación Viso-motriz.** Se refiere a la capacidad de coordinar los movimientos del cuerpo en respuesta a la información visual para que se realicen las actividades con precisión; por ende, se utiliza el proceso óculo manual en forma simultánea con el propósito de cortar, rasgar, lanzar y recibir, y el óculo podal para patear y retener, siendo así que, al llevar a cabo estas acciones se está ejercitando el proceso óculo motor (Alonso, 2018).

Por consiguiente, es una habilidad que se desarrolla a lo largo de la infancia, por lo que estimularla a medida del tiempo, ayudará a los niños a adquirir las habilidades necesarias para realizar las actividades cotidianas de forma eficiente y segura.

**4.1.6.2. Dominio Corporal Estático.** Hace referencia a la capacidad para mantener el cuerpo en posición firme contra la gravedad a través de las actividades desarrolladas por los niños, las cuales están conformadas por el equilibrio estático, la respiración y la relajación, que profundizan e interiorizan la globalidad del propio Yo (A. Ruíz y L. Ruíz, 2017).

Es importante mencionar que este dominio es un componente indispensable del control y la movilidad corporal en distintas actividades físicas y en la vida diaria, pues para que se dé es necesario mencionar los siguientes aspectos primordiales, desde la opinión de varios autores:

**4.1.6.2.1. Esquema corporal.** Es la representación mental que el niño percibe de su cuerpo a lo largo de su vida, ya que incluye sensaciones, recuerdos y experiencias en relación con el entorno, las cuales le permiten comprender el espacio y los objetos que lo rodean, dándole significado. Por ello, requiere de una estructuración correcta para desempeñar su papel fundamental en el desarrollo de la personalidad, inteligencia y conocimiento tanto de la persona como de los objetos; de lo contrario, presentará varios problemas (Mamani et al., 2019).

**4.1.6.2.2. Lateralidad.** Se refiere a la preferencia y dominancia de uno de los lados del cuerpo sobre el otro determinado por la superioridad de un hemisferio cerebral, a lo cual denominamos como diestro, zurdo o ambidiestro. Se desarrolla desde temprana edad, y permite a los niños reconocer y priorizar el lado más dominante al realizar sus actividades, tomando como referencia su cuerpo. Por ello, es indispensable un buen desarrollo, de lo contrario, las acciones que realice el niño pueden ser torpes y generar inseguridad en ellos (Duarte y Pérez, 2020).

**4.1.6.2.3. Tonicidad muscular.** Hace referencia al estado de tensión constante en los músculos, es decir, a la energía que tiene el músculo frente a estímulos que pueden estar en movimiento o estado de relajación, siendo así que cuando estos están ligeramente contraídos, dificultan su estiramiento, limitando su elasticidad y poniendo resistencia al movimiento. Por lo tanto, está relacionado con el sistema nervioso y permite que estos generen una respuesta rápida y eficiente a los estímulos, manteniendo la postura, la realización de movimientos coordinados y el desempeño de tareas complejas. Entonces, un correcto funcionamiento y control de nuestro cuerpo también depende de un buen dominio de la tonicidad (Tarrillo, 2019).

**4.1.6.2.4. Autocontrol.** Es la capacidad de regular la energía tónica o los impulsos percibidos de manera efectiva, ya que por medio de este se controlan los movimientos, acciones y emociones existentes en un entorno; además, es importante tener un buen control que indique cuando y como se deben realizar los movimientos. Siendo así que, Quentasi (2023) indica las

dos categorías en las que se clasifica el autocontrol: conscientes, porque permite el desarrollo de movimientos voluntarios y gestos intencionados; e inconsciente, porque no dependen directamente de la voluntad de la persona y está coordinado por el sistema nervioso.

**4.1.6.2.5. Respiración.** Es un proceso que tiene como función biológica inhalar y exhalar aire por dentro de los órganos respiratorios, los cuales, al estar conformados por un subsistema circulatorio y pulmonar, se complementan entre sí y trabajan juntos para introducir oxígeno a los tejidos a través de la sangre y expulsar el dióxido de carbono al exterior, por esta razón es esencial contar con una respiración adecuada porque ayuda al control de las emociones y al manejo del estrés (Buitrago, 2017).

**4.1.6.2.6. Relajación.** Es el estado temporal en el que de forma voluntaria se reduce la tensión muscular y se minimizan los niveles de ansiedad y emociones estresantes, por ello se considera necesario estar en un ambiente tranquilo y agradable que evite el cansancio y facilite la atención y concentración de los niños; además, si se está en un estado de reposo y se quiera retomar el movimiento, se lo debe realizar suavemente evitando los movimientos bruscos (Quintas, 2020).

En ese sentido, la relajación brinda la oportunidad de experimentar una sensación de libertad al disfrutar de un descanso profundo que reduzca el estrés y disminuya la presión arterial; por ello, es importante realizar ejercicios leves que conlleven a producir una sensación de bienestar intensa, evitando el cansancio y la fatiga tanto en adultos como en los niños.

**4.1.6.2.7. Equilibrio estático.** Se refiere a la acción en la que el cuerpo permanece en reposo sin realizar ningún tipo de movimiento, aun cuando la persona tenga algún objeto de fuerza que ejerza presión sobre ella, deberá conservar su posición (Samaniego et al., 2020).

Esta habilidad inicia al final del primer año, en donde el niño ya ha adquirido la capacidad para ponerse de pie por sí solo apoyándose de varios objetos y, a medida que va desarrollándose, perfecciona dicha habilidad, logrando mantener posturas específicas ante la presencia de fuerzas externas, lo cual es esencial para la vida.

#### **4.1.7. Movimientos y habilidades de la motricidad gruesa**

Al hablar de las habilidades relacionadas a la motricidad gruesa, se hace referencia a los movimientos corporales que se generan desde la parte superior del cuerpo hasta la inferior, de manera secuencial. Siendo así que, a medida que van creciendo y madurando los niños, estas se van desarrollando, volviéndose indispensables en la realización de las actividades diarias,

así como para el desarrollo de confianza e independencia; por ello, se destaca que estas habilidades se adquieren antes que las habilidades motoras finas (Corrales, 2018).

Estela (2018), considera importante algunas habilidades que abarcan movimientos y acciones físicas que requieren del uso de grupos musculares y la coordinación global del cuerpo, señalando las siguientes:

- Movimientos básicos del cuerpo como flexión, extensión, aducción y abducción.
- Inclinarsse y sostenerse
- Sentarse y girarse
- Arrastrarse y gatear
- Mantenerse en pie y levantarse
- Caminar en línea recta
- Subir y bajar escaleras
- Empujar, levantar y transportar peso
- Correr y saltar
- Habilidades básicas de actividades deportivas y acuáticas

Estas habilidades se adquieren de manera natural durante la etapa infantil, pues al ser desarrolladas y estimuladas de manera correcta, le brindan al niño la oportunidad de moverse libremente por su entorno de manera segura, así también le permite participar en actividades deportivas para fortalecer su motricidad y promover un estilo de vida activo y saludable tanto para su desarrollo físico, social y emocional. De igual manera, los padres pueden contribuir este desarrollo, proporcionando actividades y apoyo adecuados para que se den estas habilidades en sus hijos y puedan desenvolverse de manera activa y segura en su entorno.

#### ***4.1.8. Estrategias para el desarrollo de motricidad gruesa***

Las estrategias lúdicas son un conjunto de herramientas esenciales dentro del proceso de aprendizaje, por ende, desempeñan un papel esencial en el desarrollo de habilidades de los niños, especialmente en el ámbito de la motricidad gruesa. Estas actividades se realizan bajo la dirección y supervisión del docente, con el propósito de mejorar el rendimiento, fomentar la creatividad y la espontaneidad en los estudiantes, elementos vitales para su formación personal y social (Córdoba et al., 2017).

En ese sentido, es importante que las instituciones incluyan estrategias que beneficien al desarrollo integral del niño, esencialmente al desarrollo motriz que al igual que las demás áreas, requiere de una estimulación constante que propicie el crecimiento físico, intelectual y emocional de los niños, así como también, promueva la proximidad y la interacción entre educadores y estudiantes, con el propósito de proporcionar prácticas que brindan seguridad, confianza, compañerismo y respeto hacia los demás.

Por su parte, Sanipantín y Delgado (2022) destacan algunas estrategias para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, las cuales son:

- Organizar actividades lúdicas y entretenidas que les permita a los niños desarrollar sus músculos y coordinación de manera divertida y participativa.
- Preparar circuitos con actividades divertidas que ayuden a mejorar el equilibrio y la coordinación mediante juegos como: cuerda floja, conos o botellas para saltar, y túneles.
- Incluir la música y el baile es también una estrategia recomendada, ya que ayudan a los niños a moverse coordinadamente realizando giros, saltos y brincos de forma rítmica; además, les proporcionará la oportunidad de expresarse de mejor forma, interactuar con los demás, ser creativos y trabajar en conjunto.
- Proporcionar acceso a equipos de juegos dentro de la institución como: columpios, escaleras, cuerdas para trepar, para que se muevan libremente y exploren su entorno.
- Las clases de educación física son también importantes, por lo que el docente debe enseñar habilidades motoras básicas, realizar juegos y actividades que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Incluir como parte de la planificación los juegos tradicionales, ya que, al ser una herramienta importante para el aprendizaje y desarrollo motor, les permite explorar su entorno, combinar diferentes movimientos, fomentar su creatividad e imaginación, y también aprender sobre la cultura y tradiciones de un país o comunidad.

Las estrategias antes mencionadas son esenciales para el desarrollo de las habilidades gruesas, debido a las múltiples ventajas que aportan; por ello, es importante que las instituciones educativas apliquen estrategias que vayan de acuerdo a la necesidad y edad de los niños, contando con la supervisión y orientación de profesionales especializados en el desarrollo infantil, para garantizar un enfoque adecuado y seguro, donde se brinde un entorno de aprendizaje estimulante y en consonancia con las etapas de desarrollo de los pequeños.

## 4.2. Juegos tradicionales

### 4.2.1. *Definición de los juegos tradicionales*

Los juegos tradicionales demuestran la infancia del ayer, debido a que son actividades de entretenimiento que poseen gran valor cultural ya que forman parte de la tradición de una comunidad, las cuales son transmitidas por generaciones pasando de abuelos a padres y padres a hijos; además, por su esencia y raíz histórica que lo caracteriza, no requieren de gran tecnología para su ejecución, sino de la buena disposición y participación física y activa de los niños.

Etimológicamente, los juegos tradicionales según J. Gallardo y P. Gallardo (2018); Veschi (2019), provienen de dos perspectivas como lo es la palabra “juegos” que se deriva del latín “iocus” que significa diversión, gracia o broma, mientras que “tradición” como adjetivo, proviene del sustantivo latino “traditio” y éste sobre el verbo participativo “tradere” que significa “transmitir o entregar”; aludiendo a la idea de que al agrupar ambos términos, se haga referencia a la diversión y entretenimiento que pasa por generaciones, conservando su esencia y características.

Por su parte, Castro (2018) sostiene la idea de que estos juegos van más allá de ser simples actividades de ocio, pues al ser tomadas como estrategias efectivas dentro del aprendizaje representan una oportunidad invaluable para que los pequeños aprendan a interactuar y desenvolverse plenamente con su entorno, al mismo tiempo que les permite desarrollar habilidades físicas y culturales.

Del mismo modo, es bien sabido que por su aporte cultural y lúdico no solo mejoran la actividad física, sino que promueven el desarrollo de las destrezas sociales a través de la colaboración, interacción y socialización con niños de diferentes culturas; asimismo, permite la adquisición de nuevos conocimientos, ya que, al jugar entre ellos, los pequeños aprenden a conocerse, construir relaciones positivas y sobre todo a respetar sus diferencias.

Es así que, los juegos tradicionales son una herramienta valiosa que se debe preservar y transmitir a las nuevas generaciones, pues el tener una conexión con la cultura de una comunidad los hace eficientes dentro del ámbito educativo, y eso, los convierte en una fuente indispensable para el aprendizaje de los niños, al permitirles moverse, interactuar y aprender (Sánchez, 2017).

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

Al ser una parte fundamental y enriquecedora en la vida de las personas, los juegos tradicionales han sido considerados importantes a nivel internacional por el valor pedagógico y entretenido en el ámbito educativo, recalcando su importancia de varias maneras, pues no solo les brinda a los niños la posibilidad de relacionarse y fortalecer vínculos sociales, sino que también estimulan el desarrollo de las habilidades físicas, la creatividad y la imaginación.

Así también se consideran importantes por la práctica de valores que propician como lo es el compañerismo, la amistad, el respeto, los cuales tratan de concientizar más sobre lo importante que es preservar el patrimonio cultural de un pueblo o comunidad.

De la misma forma, se reitera su importancia en el ámbito educativo ya que las actividades que poseen se complementan de manera armoniosa con su entorno porque responden a las necesidades de los niños, dependiendo de la edad y del material accesible que requieren, lo que conlleva a potenciar el desarrollo físico del niño (Ardila, 2022).

Varios autores coinciden en la importancia de fomentar los juegos tradicionales entre los niños, incluyendo a Alías (2021), quien sostiene que la práctica de estos juegos es esencial para preservar la cultura y tradiciones propias de cada país o región en las nuevas generaciones. Además, a estos juegos se los considera una herramienta educativa importante para transmitir valores, costumbres y tradiciones a los niños, favoreciendo a la aceptación y la integración de diversas etnias y razas en diferentes partes del mundo.

Por tanto, la importancia de los juegos tradicionales radica en que su aporte cultural y educativo hacia la sociedad posee un gran impacto y relevancia significativa que va más allá de solo jugar, puesto que son un medio ideal para aprender, fomentando la estimulación y entusiasmo en los estudiantes, algo esencial para lograr un desarrollo infantil apropiado, teniendo en cuenta que su uso sea adecuado para aprovechar al máximo su potencial.

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

Los juegos tradicionales aportan muchos beneficios para las personas, especialmente para los niños, pues su objetivo se basa en la diversión y participación activa de todo el grupo, promoviendo el bienestar social y emocional, mostrándose como herramienta lúdica para fortalecer las habilidades motoras; es por esta razón que, Rubio et al. (2018) mencionan algunos beneficios que aportan dichos juegos para el desarrollo integral y adquisición de valores de los infantes, los cuales se describen a continuación:

- Favorecen la relación social con niños y personas adultas.
- Fomentan y favorecen la comunicación.
- Experimentan valores entre compañeros de juego.
- Promueven el respeto a las normas.
- Estimulan la creatividad y la imaginación por medio de actividades.
- Motivan a la participación activa de los niños al ser un elemento integrador.
- Benefician a la estimulación de la memoria y el razonamiento.
- Mejoran las relaciones de aula y del entorno sociocultural.
- Son una fuente de diversión y entretenimiento que ayuda a reducir el estrés y ansiedad.

Como tal, estos beneficios permiten a los niños no solo divertirse, sino que también despertar un sinnúmero de habilidades y valores que los acompañarán a lo largo de su vida, ayudándoles a esforzarse y superar los obstáculos que se presentan en el camino, para crecer y desarrollarse de manera saludable. Por otro lado, Tamayo y Restrepo (2017) en su estudio resaltan otros beneficios positivos relacionados con la práctica de los juegos tradicionales, dando a conocer los siguientes:

- Promueven y mejoran las habilidades perceptivo-motrices y las capacidades físico-deportivas, lo que a su vez contribuyen al desarrollo integral de la persona.
- Impulsan la formación de vínculos sociales, favoreciendo el desarrollo afectivo, mediante el cual, los niños se integran al entorno social y natural.
- Muestran la identidad y las estructuras mentales de los niños.
- Facilitan la observación, interpretaciones y resolución de problemas.
- Contribuyen al proceso de socialización, al fomentar el entendimiento mutuo, permitiendo la aceptación de los demás y enseñando las labores de trabajo en equipo para alcanzar objetivos compartidos, los cuales se integran dentro del juego.

Son muchos los beneficios que trae consigo el practicar estos juegos, sobre todo por el aporte a la parte física y motora, pues el desarrollo de movimientos, de ejecución y acción mediante la actividad, ayudan al infante a mejorar las habilidades de coordinación fuerza muscular, equilibrio, velocidad, etc.; así también porque fomentan la seguridad en sí mismos, desarrollan la empatía al resolver diferentes situaciones por sí solos y porque preservan sus tradiciones culturales, permitiendo a los niños conocer más sobre la cultura de una comunidad al realizar movimientos, correr libremente y crear vínculos afectivos con personas del entorno.

#### 4.2.4. Características de los juegos tradicionales según varios autores

Los juegos tradicionales al igual que otros tipos de juegos, pueden encontrarse en diversos partes del mundo, con la diferencia de que algunos pueden experimentar modificaciones en cuanto a materiales, diseño, lengua o sitio en el que se desarrollen, pero pese a ello, la esencia del juego se mantiene. A continuación, se presenta una tabla en la cual se exponen características de acuerdo a varios autores:

**Tabla 1**

*Características de los juegos tradicionales según varios autores*

<b>Autores</b>	<b>Características</b>
Llanos (2019)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Satisfacen las necesidades de diversión y bienestar de los niños al realizar actividades al aire libre y espontaneas.</li><li>• Despiertan el interés y motivación al jugarlos.</li><li>• Son efectivos relajarse y eliminar tensiones.</li><li>• Impulsan el aprendizaje, el conocimiento y la exploración de la realidad, reforzando la autonomía de los niños.</li><li>• Tienen función integradora al favorecer la interacción social, adaptando las características de los niños con el entorno.</li><li>• Es una actividad creatividad de imaginación.</li></ul>
Anggraini y Oliver (2019, como se citó en Nacimba y Tapia, 2022)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Transmiten valores, tradiciones y formas de vida de diferentes zonas geográficas.</li><li>• Protegen y promueven el patrimonio cultural de cada país.</li><li>• Promueven el respeto a la tolerancia y la paz en una comunidad diversa.</li><li>• Ayudan en la mejora de la condición física y cardiovascular.</li><li>• Proporcionan entretenimiento para los niños.</li><li>• Rescatan las costumbres de una comunidad.</li></ul>
Lavega y Olaso (1999, como se citó en Morera, 2008)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Son actividades innatas, propias de la infancia</li><li>• Están vinculados a la cultura y tradición de un pueblo.</li><li>• Representan una forma de transmitir tradiciones y conocimientos.</li><li>• Pueden realizarse en cualquier lugar y en cualquier momento.</li><li>• Permiten la participación de todos los integrantes.</li><li>• Son una razón para apreciar y aprender acerca de juegos y tradiciones de otras culturas.</li><li>• Permiten la participación de todos los integrantes.</li><li>• Tienden a aparecer en diferentes momentos del año,</li></ul>

Autores	Características
	<p>desaparecen temporalmente y luego vuelven a resurgir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sus reglas son simples, atractivas y flexibles, debido a las canciones contagiosas que los acompañan y a la facilidad para comprender, memorizar y seguir dichas reglas.</li> <li>• No necesitan de materiales complejos y costosos; no obstante, en caso de ser necesarios, pueden ser creados manualmente con elementos propios del entorno.</li> <li>• Producen emociones positivas de diversión, libertad, disfrute, felicidad y comodidad cuando se los practica, lo que resulta en un pasatiempo agradable.</li> </ul>

*Nota.* Datos tomados del libro: El juego infantil y su metodología de Llanos (2019), y de las revistas: Juegos tradicionales en el desarrollo motor de Nacimba y Tapia (2022), Generación tras Generación, se recobran los Juegos Tradicionales de Morera (2008).

Respecto a la tabla 1, se pueden observar varias características de los juegos tradicionales establecidas por diferentes autores, las cuales permiten considerar a este tipo de juegos como una herramienta beneficiosa, ya que, al ser jugados con un propósito concreto y en los lugares apropiados, demuestran ser un recurso preciado para alcanzar un progreso ideal en los niños. Además, sirven como medio para transmitir costumbres y principios culturales, contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, la práctica de la actividad física, especialmente en la estimulación motora y la diversión de las personas.

#### **4.2.5. Contribuciones que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de los niños**

Para lograr un desarrollo integral en los niños, Mendoza et al., (2017); y Molina (2014) mencionan que los juegos tradicionales brindan aportes positivos en varios aspectos que contribuyen a este desarrollo, los cuales se describen a continuación:

**4.2.5.1. Desarrollo de habilidades físicas y motoras.** Por medio de estos juegos, los niños descargan su energía física y desarrollan su flexibilidad y agilidad, por lo que es necesario que desde temprana edad participen activamente en estas actividades, ya que les brindan la oportunidad de explorar su esquema corporal e interiorizarlo involucrando ejercicios como saltos, carreras o giros, movimientos que requieren equilibrio y coordinación, ya que desempeñan un papel crucial en el fortalecimiento y desarrollo de los músculos y extremidades.

**4.2.5.2. Aprendizaje social.** Los juegos ofrecen experiencias fundamentales en interacciones sociales que permiten a los niños establecer vínculos y entablar conexiones unos con otros en un entorno colectivo, fomentando valores como el trabajo en equipo, la autodisciplina, la colaboración y el intercambio de ideas.

**4.2.5.3. Estimulación del área psicológica.** Estos juegos influyen en la creación de una personalidad equilibrada en los niños, brindándoles la oportunidad de construir su propia identidad, experimentar dificultades y gustos, sin las presiones y rigidez del mundo adulto.

**4.2.5.4. Estimulación cognitiva.** Por medio de estos juegos se fomenta la creatividad, la toma de decisiones y la realización de estrategias, lo cual contribuye al desarrollo intelectual y pensamiento cognitivo de los niños, ya que, al jugarlos ejercitan su memoria, imaginación y razonamiento, permitiéndoles reflexionar sobre lo que sucede a su alrededor.

**4.2.5.5. Práctica de valores.** Fomentan la práctica de normas de relación y convivencia, en las cuales los niños aprenden a esperar su turno, compartir sus juguetes, no discriminar, ser pacientes con los más pequeños, generar buena conducta, aceptar sus fracasos, saber ganar o perder, etc., proyectando en los infantes un pensamiento abierto, reflexivo y crítico, el cual va acompañado de un buen humor al realizar estas actividades.

Los juegos tradicionales contribuyen de muchas maneras al crecimiento infantil por medio de sus actividades, ya que al participar los pequeños se involucran en situaciones interpersonales en las que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación y el movimiento. Por ello, se convierten en una herramienta necesaria para potenciar el desarrollo de las habilidades motoras infantiles, debido al aporte sustancial que tiene, porque el placer de jugar, mirar, tocar, experimentar e inventar son actividades de juegos que producen alegría en los niños y, a su vez permiten imaginar cómo eran los pasatiempos favoritos de antes.

#### ***4.2.6. Áreas que se desarrollan por medio de los juegos tradicionales***

Al ser una actividad de carácter global, los juegos tradicionales brindan múltiples ventajas para el desarrollo integral de los niños, por lo que es importante comprender cómo estos juegos contribuyen a las áreas del desarrollo infantil; siendo así que, Solís (2018) menciona las áreas que pueden fortalecerse por medio de los juegos tradicionales, las cuales se resumen de la siguiente manera:

**4.2.6.1. Inteligencia.** Estos juegos son un recurso ideal para promover el desarrollo de la inteligencia, debido que estimula áreas cognitivas, sociales y emocionales a través de los juegos que requieran de concentración, de solución de problemas, de comunicación, de trabajo en equipo, de manejo de emociones, las cuales son importantes de fomentarlas desde edades tempranas, ya que les serán útiles para el futuro.

**4.2.6.2. Motricidad.** A través del juego tradicional, se promueve el desarrollo físico de los niños contribuyendo a mejorar la salud física mediante la práctica, la cual favorece la construcción de una motriz sólida; es decir, implica la comprensión más profunda de su cuerpo y los hábitos saludables que se debe tomar. Por esta razón García (2018) señala que, la práctica les permite adquirir un dominio y control más preciso de su cuerpo, a través de la coordinación, postura, velocidad, fuerza, las cuales favorecen el crecimiento saludable de los infantes.

**4.2.6.3. Creatividad.** Por medio de la realización de estos juegos, el niño le otorga protagonismo a sus fantasías e imaginación; potenciando su creatividad al proporcionar un ambiente libre y seguro para la libre expresión. Al jugar, se estimulan habilidades sociales y cognitivas, lo que ayuda a fomentar la creatividad y la imaginación.

**4.2.6.4. Afectividad.** El juego es una herramienta fundamental que ofrece a los niños la oportunidad de expresar sus emociones, intereses y aficiones de varias maneras; pues por medio de estos, los pequeños construyen conexiones afectivas con sus pares, generando confianza, seguridad y resiliencia emocional en ellos (Pérez, 2021).

**4.2.6.5. Sociabilidad.** Este tipo de juego facilita la conexión entre los niños al implicar la comunicación; además, les brinda la oportunidad de conocer a las personas de distintas culturas e interactuar con ellas, aprender normas de conducta y explorar su propia identidad en el marco de las interacciones sociales. Todo tipo de juego permite al niño socializar, formular y dar solución al problema que se susciten a su edad.

**4.2.6.6. Lenguaje.** Este tipo de juego favorece la estimulación del lenguaje ya que les permite a los niños comunicarse constantemente mientras juegan, compartiendo sus ideas y estableciendo conversaciones en las que puedan expresar su aprobación o desaprobación de lo que está sucediendo para llegar a un mismo objetivo. Así también, por medio de las canciones infantiles que estos juegos traen consigo, los niños cantan, se ríen, juegan e intercambian ideas, expresando sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, las cuales están familiarizadas con su entorno, pues los movimientos que el cuerpo emite son una guía del pensar y sentir.

Estos juegos van más allá de la diversión y el entretenimiento, impactando de manera significativa en el desarrollo integral de los niños; pues en el ámbito de afectividad e identidad, les permite expresar libremente sus emociones y estimular su imaginación; en cuanto al desarrollo motor, contribuyen al ejercicio muscular, la coordinación, el equilibrio, la precisión de movimientos, la integración sensoriomotora y el progreso de las estructuras cognitivas.

A medida que los niños desarrollan sus habilidades motoras, experimentan juegos cada vez más complejos y coordinados, los cuales se ajustan a su nivel físico y capacidades individuales, teniendo en cuenta las limitaciones de su cuerpo; por ello es que, al jugar, liberan toda su energía, equilibran su cuerpo y se preparan para nuevas tareas. Además, realizar los juegos tradicionales en un ambiente lúdico mejora la capacidad perceptiva de cada niño.

#### **4.2.7. Estructura de los juegos tradicionales**

La estructura de los juegos, independientemente de su tipo, conllevan una distinción única de acuerdo a la cultura y la región, por lo que, en ocasiones, esta estructura puede experimentar variaciones de un juego a otro o de una comunidad a otra. En este sentido, Bantulá y Mora (2018) presentan una estructuración general descrita a continuación:

**4.2.7.1. Nombre del juego.** Destacan por ser llamativos y lúdicos por la larga temporalidad y expansión geográfica, manifestándose con variadas denominaciones, recalando que, en ocasiones los nombres pueden estar desvinculados del juego original. Algunos de los títulos suelen llevar comillas al inicio y al final, pero en sí, mantienen su relación con el desarrollo, el material y la ejecución.

**4.2.7.2. País de referencia.** Los juegos se rigen por su país de origen, manteniendo así su cultura y tradición, y estableciendo conexiones con otros países.

**4.2.7.3. Edad de los participantes.** Comúnmente no hay edad precisa para realizar estos juegos; aunque es importante mencionar que se debe tener en cuenta la edad de los niños, dependiendo de la complejidad del juego, el material y las consignas designadas por el líder.

**4.2.7.4. Duración.** Se refiere a la orientación del tiempo de juego de inicio a fin, abarcando explicación, objetivo, desarrollo, material y reglas para su ejecución. Es indispensable saber que no hay un tiempo límite para realizar la actividad, sin embargo, se puede considerar el tiempo dependiendo del líder encargado para lograr el objetivo.

**4.2.7.5. Materiales del juego.** Deben ser adecuados al juego, fomentando el uso de los recursos naturales como piedras, arena, hojas, para que los niños disfruten y experimenten con el entorno que los rodea, evitando el uso del material plástico o preelaborado para su ejecución.

**4.2.7.6. Organización espacial inicial.** Se refiere a la posición de partida de los jugadores y cómo se disponen en el terreno al comenzar un juego, sin importar el nivel de

agrupamiento de los participantes.

**4.2.7.7. Descripción.** Se detalla el desarrollo completo del juego, desde su comienzo hasta su conclusión, incluyendo todos sus elementos: material, número de jugadores, distribución, explicación de reglas, puntuación, apuestas (en algunos casos) y conclusión; esto con el propósito de evitar etiquetar a los jugadores como perdedores o ganadores, y prevenir cualquier tipo de burla entre compañeros debido a posibles castigos en caso de derrota.

**4.2.7.8. Ilustración.** Elementos visuales que componen un juego y buscan promover la construcción de un ambiente lúdico multicultural donde todos los personajes, incluyendo el protagonista, puedan jugar en igualdad de condiciones.

**4.2.7.9. Observaciones.** Espacio dentro de la ficha del juego donde se anotan todas las aclaraciones, puntos clave y actividades similares al juego descrito, de modo que, si se encuentra otro juego similar al que se está jugando, se debe anotar todos esos aspectos en este apartado como el nombre del juego, haciendo referencia al país para que pueda ser investigado. Del mismo modo, se toma nota de la actitud y comportamiento del niño durante la actividad.

#### **4.2.8. *Clasificación de los juegos tradicionales a nivel internacional y nacional***

Sin lugar a dudas, los juegos tradicionales han sido categorizados de diferentes formas en la literatura científica; no obstante, no hay una denominación universal que manifieste una clasificación general de los juegos tradicionales, ya que en la cultura de cada país estos abarcan distintos patrones específicos. Sin embargo, tanto en España como Ecuador, existe una clasificación elaborada por distintos autores, que consideran estos juegos propios de su país.

**4.2.8.1. A nivel internacional.** En España se han propuesto diversas clasificaciones para los juegos y deportes tradicionales, de las cuales, Moreno (1993, como se citó en Baena y Ruiz, 2016), propuso como solución agruparlos en una única clasificación basada en su origen y distribución geográfica. Sin embargo, autores como Méndez y Fernández (2011) han tomado como referencia esta clasificación como punto de partida para adaptarla a un público más joven, específicamente los niños, considerando factores como las habilidades motrices que implican el lanzamiento, la carrera y el empuje, así como las cualidades físicas que se desarrollan, como la fuerza, la resistencia y la velocidad, junto con el uso de materiales. A continuación, se describe la siguiente clasificación:

**4.2.8.1.1. Juegos y deportes de locomoción.** Son actividades que se pueden realizar de

forma individual o grupal, las cuales implican movimientos corporales como caminar, saltar, gatear, trepar o equilibrarse, teniendo como propósito la estimulación de las habilidades motoras y físicas de los niños. Por ejemplo, escondidas, los encostalados o los congelados, etc.

**4.2.8.1.2. Juegos y deportes de lanzamiento de distancia.** Se trata de actividades que implican arrojar, impulsar o golpear objetos diversos a la mayor distancia posible, como las canicas o trompos, las monedas, etc.

**4.2.8.1.3. Juegos y deportes de lanzamiento de precisión.** Son actividades que consisten en lanzar o golpear, utilizando como medio las manos u otras herramientas específicas, objetos con precisión hacia cosas estáticas como los bolos o aros.

**4.2.8.1.4. Juegos y deportes de pelota y balón.** Son juegos en los que se emplea un balón para su ejecución, como, por ejemplo: yeimi, los países o las quemadas, etc.

**4.2.8.1.5. Juegos y deportes de combate o lucha.** Juegos centrados en la competencia, los cuales involucran diferentes modalidades de lucha cuerpo a cuerpo, es decir, se basan en formar grupos para combatir y elegir un ganador, como en los juegos de carreras de tres pies o en la soga, etc.

**4.2.8.1.6. Juegos y deportes de fuerza.** Se refieren a las actividades diseñadas para desarrollar la fuerza física y la resistencia en los niños, es decir, son pruebas que comprenden esfuerzos máximos y mínimos, como los juegos de alzar pesas, jalar cuerdas o de empuje.

**4.2.8.1.7. Juegos y deportes náuticos y acuáticos.** Son juegos que requieren de instalaciones de piscina en los centros educativos. No obstante, también se las puede realizar en cualquier otro lugar para realizar actividades de natación o remo.

**4.2.8.1.8. Juegos y deportes de imitación a animales.** Se refiere a actividades en las cuales los participantes personifican a diferentes animales, no con la intención de generar rasgos de violencia sino adoptando fórmulas de cambio, por ejemplo, la gallinita ciega, el gato y el ratón, juguemos en el bosque, ponerle la cola al burro, etc.

**4.2.8.2. A nivel nacional.** En Ecuador, se encuentran diversos juegos tradicionales que cumplen diversas funciones como fuente de entretenimiento tanto para niños como para adultos, por lo que Stefani, Andrés y Oanes (2014, como se citó en A. Sailema y M. Sailema, 2018) proponen una clasificación alternativa, descrita de la siguiente manera:

**4.2.8.2.1. Juegos de indagación.** Son juegos de exploración de habilidades o funcionamiento, donde los niños investigan su entorno u objeto con imaginación, esforzándose continuamente por superar desafíos; por ejemplo, gallinita ciega, poner la cola al burro.

**4.2.8.2.2. Juegos de imitación.** Relacionados con los juegos de simulación, donde los niños o adultos imitan o reproducen situaciones, roles o comportamientos observados en su entorno; por ejemplo, el gato y el ratón, el lobito, ladrones y policías, etc.

**4.2.8.2.3. Juegos de persecución.** Son actividades lúdicas que se realizan en un campo recreativo, en donde los participantes persiguen o son perseguidos por otros. Estos juegos requieren de carrera y estrategia para evitar ser atrapados; entre ellos están: los encostados, las escondidas, el huevo y la cuchara, etc.

Ambas clasificaciones dan a conocer los diferentes tipos de juegos existentes a nivel mundial, cada una extrayendo los juegos más destacados en su país; por tanto, se consideran una fuente valiosa para el aprendizaje del desarrollo motor físico, social y cultural, no solo por la diversión y entretenimiento que brinda, sino también por el conocimiento sobre las culturas, y por las ventajas que ofertan un crecimiento adecuado en los niños.

Por otra parte, en cada país existe una infinidad de juegos tradicionales, de los cuales los nombres pueden coincidir en un país como en otro, pero la estructura de juego se mantiene. En el caso de Ecuador, al ser un país multicultural, estos juegos tienen un gran valor; en ese sentido, A. Sailema y M. Sailema (2018) han considerado una clasificación en dos categorías como son los juegos activos y pasivos, basados en la ejecución, grado de actividad y espacio que requieren los mismos, quienes se describen a continuación:

**4.2.8.2.4. Juegos tradicionales activos.** Se caracterizan por ser actividades de realizarse al aire libre, pues son altamente dinámicas y activas, y requieren gran participación lúdica y destreza considerable; además, por medio de estas actividades, los niños desarrollan habilidades físicas, de fuerza, concentración, y conocimiento cultural e intelectual. En cuanto a los juegos activos ecuatorianos, Valverde (2016), enumera los siguientes: capitán manda, las ollitas, el gato y el ratón, los ensacados, las bases, yeimi, el patio de mi casa, entre otros.

**4.2.8.2.5. Juegos tradicionales pasivos.** Se distinguen por ser menos dinámicos y con un nivel de movimiento más reducido durante su ejecución; por ende, pueden realizarse en espacios reducidos o amplios, independientemente del entorno. El objetivo de estos juegos es

estimular el desarrollo mental, social y emocional de los niños, pues no requieren de gran esfuerzo físico, pero sí de la participación de todos los niños. Por ello, Pérez y Domínguez (2017), mencionan algunos de los juegos pasivos ecuatorianos, que son: el trompo, la cometa, las canicas, la rayuela, las estatuas, el yoyo etc.

La importancia de estas clasificaciones radica en su utilidad como estrategias pedagógicas y didácticas de doble propósito en el ámbito educativo, puesto que, por un lado, son herramientas fundamentales que contribuyen al desarrollo de habilidades motoras en niños desde edades tempranas, mientras que, por otro, son una forma de mantener vivas las tradiciones de los pueblos originarios, por ello es recomendable que se incluyan en las actividades educativas y recreativas.

#### 4.2.9. Clasificación de los juegos tradicionales en las regiones del Ecuador

La riqueza cultural del Ecuador se refleja a través de una amplia gama de juegos tradicionales, los cuales entretienen y ofrecen diversión a sus habitantes; por ello, cada región del país cuenta con sus respectivos juegos, los cuales se distinguen por el ingenio, la destreza y la creatividad que aportan los habitantes de dichas comunidades. A continuación, se detallan estos juegos característicos de cada región ecuatoriana.

**Tabla 2**

*Clasificación de juegos tradicionales en cada región del Ecuador*

Regiones	Costa	Sierra	Oriente	Galápagos
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los ensacados</li> <li>• El rey manda</li> <li>• Ali cacatú</li> <li>• Las ollitas</li> <li>• Los países</li> <li>• Las cogidas</li> <li>• Balero</li> <li>• Carrera de tres piernas</li> <li>• Sin que troce</li> <li>• El baile de la silla</li> <li>• El juego de “las bolas”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El gato y el ratón</li> <li>• Figuras de hilo</li> <li>• Ladrones y policías</li> <li>• El lobito</li> <li>• Saca piojito</li> <li>• La rayuela</li> <li>• El elástico</li> <li>• Las estatuas</li> <li>• Carrera de la carretilla</li> <li>• La cometa</li> <li>• La gallinita ciega</li> <li>• El puente se ha caído</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las cuatro esquinas</li> <li>• El clavo</li> <li>• Perinola</li> <li>• El juego del marro</li> <li>• Tserentsere (trompo)</li> <li>• Los atracones</li> <li>• Iwianchi (diablo escondido)</li> <li>• La raya</li> <li>• Las cuartas o recta</li> <li>• Palito de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las quemadas</li> <li>• El patio de mi casa</li> <li>• La cuerda</li> <li>• El pan quemado</li> </ul>

Regiones	Costa	Sierra	Oriente	Galápagos
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ollas encantadas</li> <li>• Los coches de madera</li> <li>• El huevo y la cuchara</li> <li>• Palo encebado</li> </ul>	vueltas	

*Nota.* Datos tomados del libro Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador de A. Sailema y M. Sailema (2018).

En relación a la tabla 2, es importante resaltar que cada país mantiene una gama de juegos tradicionales, y Ecuador no es una excepción. Por ello, este tipo de juegos ecuatorianos tiene sus raíces en las diferentes comunidades de las cuatro regiones del país, abarcando Costa, Sierra, Oriente e Islas Galápagos, regiones que han contribuido con su propia tradición de juegos que han perdurado a través de diversas generaciones. Estos juegos tradicionales no solo son una fuente de diversión y entretenimiento, sino que también tienen un impacto significativo en el fomento de las habilidades motrices gruesas en los niños. Al involucrarse en actividades físicas y lúdicas, los niños pueden mejorar su coordinación, equilibrio y demás habilidades motoras, debido a la repetitividad que existe en estos juegos por parte de los niños.

#### **4.2.10. Rol del docente ante el uso de los juegos tradicionales**

El rol del docente ante el uso de los juegos tradicionales es crucial para garantizar una experiencia educativa enriquecedora, por lo que son actores claves que guían este proceso, puesto que, por medio de ellos mantienen vivas las costumbres y patrimonios locales que han subsistido a lo largo del tiempo y se mantienen hasta la actualidad. Además, el aplicarlos tiene como resultado la convivencia en grupo, y una educación de acción, creatividad y racionalidad.

Por ello, Quicios (2017) expone cual es el rol del educador ante la utilización de los juegos tradicionales, mencionándolos de la siguiente manera:

- Guía y animador. Debe destacarse por su liderazgo y capacidad de motivación al animar a los pequeños a realizar los juegos, por lo que no debe mantener actitudes serias o exigentes, sino colocarse como un jugador más, ya que esto hace que los niños tengan más confianza y seguridad para realizar las acciones.
- Planificador de espacio. El rol del docente en este apartado es brindar las condiciones adecuadas para que los juegos se desarrollen de manera segura; por ende, debe crear un entorno de juego apropiado para la ejecución del juego, así como también, debe brindar supervisión activa.

- Facilitador de material. Como tal, actúa de facilitador, proporcionando los materiales necesarios para que se puedan realizar los juegos tradicionales de manera efectiva.
- Organizador de tiempos de juego. Debe conocer el juego a realizarse, tomando en cuenta el tiempo que requiera cada uno, así como también el espacio y la formación, es decir, si es individual, grupal, estructurado o libre.
- Tener actitud positiva. Para que los juegos tradicionales se desarrollen de la mejor manera, el docente debe mostrar una actitud positiva ante los niños, creando un clima relajado, es decir, generando confianza en ellos, de modo que puedan expresarse libremente en caso de requerir ayuda.

Estas son algunas de las funciones que cumplen los docentes al aplicar estos juegos, pues como tal, no deben actuar solamente como observadores pasivos, al contrario, deben actuar como guías motivadores y mediadores dentro del juego, es decir, ser uno más del equipo. Por ello, su rol destaca en la forma como llevan a cabo la utilización de esta herramienta, teniendo en cuenta que es útil para el aprendizaje por los beneficios que oferta a los niños para que puedan desenvolverse de manera efectiva en las actividades que requieran de esfuerzo físico. Además, son actividades que se realizan con entusiasmo, dejando de lado la rutina diaria para adentrarse a la fantasía que los lleva a la realidad, y así, estimular su desarrollo motor.

#### ***4.2.11. Los juegos tradicionales en el ámbito educativo***

Dentro del ámbito educativo, los juegos tradicionales son considerados una herramienta indispensable para el desarrollo del niño, pues por el hecho de ser juegos de carácter lúdico, cultural y entretenido los convierte en un eje central para su crecimiento, reconociéndolos como una experiencia de aprendizaje de manera natural. Asimismo, son valorados como importantes, debido a los múltiples beneficios que aportan a los estudiantes, como la adquisición de conocimientos de una manera diferente a la que normalmente se está acostumbrado a obtenerla, el tiempo libre y la recreación entre las actividades, y el aumento del interés del niño en las áreas que se involucren en la actividad lúdica. Es por ello que, el docente como agente educativo debe tomar la iniciativa aprovechando el uso de este tipo de juegos para propiciar un aprendizaje significativo, que se adecue a las necesidades e intereses de los infantes.

De acuerdo a la perspectiva educativa de Andrade (2020), los juegos tradicionales no solo son una simple herramienta de diversión, sino que son una fuente de recreación y placer donde los pequeños al necesitar estar siempre en movimiento, la utilizan como estrategia para explorar su entorno y adquirir independencia, autonomía y seguridad en sí mismos; además, lo

consideran esencial no solo para el desarrollo físico y psicológico, sino también para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que por medio de estos los niños se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje.

Asimismo, al ser actividades dinámicas y entretenidas, promueven la socialización mediante la creación de vínculos, permitiendo a los niños trabajar en equipo con los demás, escuchando y aportando al objetivo en común. Así también, son promotores de valores como el respeto, el compañerismo, la amistad, etc., y estimuladores de la imaginación y creatividad, aumentando el nivel de confianza y autoestima en los pequeños. Es por medio del juego que el niño adquiere experiencias para su aprendizaje, pues al ser esencial en el día a día ayuda en muchos aspectos y facilita al desarrollo integral del niño.

Por consiguiente, enlazar la educación con el juego tradicional nutre al desarrollo integral del niño, ya que al ser un elemento indispensable que está presente desde los primeros días, se convierte en un aliado que le permite explorar el entorno, aprender y crecer de manera armónica. En ese sentido y bajo la perspectiva de Froebel, el juego dentro del ámbito educativo es una herramienta ideal para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades psicomotoras, pues al ser parte vital de la infancia, representa una de las primeras formas de expresión y actividad que experimenta el niño, más aún si se trata de los juegos tradicionales los cuales permiten conocer la cultura de una comunidad y fomentar sus valores, por ello su presencia dentro de la educación no debe ser excluida (Öfele, 1999).

De igual forma, al aportar múltiples beneficios hacen que se convierta en una herramienta esencial para los niños al enriquecerlos con las tradiciones, costumbres y valores de una comunidad, las cuales impulsan su desarrollo físico, emocional y sociocultural de forma lúdica y entretenida (Ardila, 2022). Es por ello que se lo debe considerar como estrategia metodológica que facilite la adquisición a nuevos conocimientos.

Así pues, por medio de estos juegos los niños fortalecen sus habilidades: motoras al realizar juegos que impliquen la actividad física; sociales al forjar lazos con los demás, interactuar, comunicarse y cooperar en equipo para alcanzar metas y, culturales al aprender sobre la tradición de una comunidad para enriquecer su identidad cultural. Por ende, son un factor importante en la educación que deben ser tomados en serio y utilizados en cualquier momento, no solo en el recreo, ya que su valor pedagógico permite ir más allá de eso.

#### ***4.2.12. Juegos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años***

Los juegos tradicionales no son solo actividades para pasar el tiempo, su aporte va más allá de eso, pues se trata de juegos que ofrecen beneficios que impactan positivamente en la mejora de la motricidad gruesa, adquiriendo un aprendizaje significativo donde la experiencia y la acción son los principales protagonistas; por ello, por su capacidad para fomentar las habilidades sociales, culturales y físicas los convierte en una herramienta beneficiosa en la educación.

Por ende, Le Boulch (1981, como se citó en Viciano et al., 2017) menciona que es beneficioso emplear este tipo de juegos como estrategias útiles en la etapa escolar, ya que al ser la motricidad gruesa la base del desarrollo motor de las personas, su desarrollo debe ser estimulado de manera continua y adecuada; es por eso que, al incorporar estos juegos en su aprendizaje, les permitirá socializar de manera positiva, conocer y explicar su propio cuerpo, y adquirir un dominio del esquema corporal, pues es a través del movimiento que los niños desarrollan esta habilidad motriz de forma efectiva.

Por ello es que Luna (2021), en su estudio explica que el juego tradicional “las topadas”, constituye una experiencia que demanda energía y actividad física, permitiendo a los niños desarrollar su musculatura, ya que sus huesos se fortalecen al realizar desplazamientos a diferentes distancias; así también destaca que, este juego mejora los reflejos de los niños, debido a que deben reaccionar de manera ágil ante posibles caídas que pueden surgir durante el desarrollo de la actividad.

Del mismo modo, se sabe que los juegos en su totalidad, requieren de movimientos del cuerpo, como es el caso del juego de “la cuerda”, el cual ayuda a que los niños adquieran mayor coordinación al momento de generar los saltos y equilibrio en las posiciones, al momento de caer al piso; al igual que en el juego del “gato y el ratón”, el cual beneficia a los niños de manera significativa promoviendo la actividad física y movimiento eficaz, puesto que, los niños adquieren agilidad para correr de un lado a otro coordinando piernas y brazos, practican habilidades de esquivar y evadir, y mejoran la capacidad de anticipar movimiento y tomar decisiones ágilmente (Yaure, 2021).

Los juegos tradicionales por su forma de entretenimiento, diversión y aporte al desarrollo motor y cognitivo de los niños, son una parte fundamental de la cultura de muchos pueblos; como lo afirma Cabrera (2017), durante estos juegos, los niños participan en

actividades que implican correr, saltar, lanzar, trepar y realizar movimientos corporales, lo que permite la estimulación del desarrollo de la motricidad gruesa al utilizar el grupo de grandes músculos para ejecutar movimientos amplios. Además, al adoptar estas acciones, los niños aprenden a adaptarse al ritmo de los demás, mejorando así su coordinación y equilibrio.

Por excelencia, se los considera importantes, porque brindan a las personas la oportunidad de emplear su cuerpo en forma activa y relacionarse consigo mismos y con los demás, permitiendo la expresión de sus sentimientos y emociones, obteniendo como resultado satisfacción y seguridad (Martínez, 2014). Así también, por medio del lenguaje corporal se manifiesta la relación entre ambos aspectos, permitiendo descubrir su cuerpo en movimiento al momento de realizar acciones básicas, cuyo propósito siempre estará basada al desarrollo de las capacidades y habilidades físicas de manera efectiva.

De la misma forma, ayudan al descubrimiento de la propia identidad y estabilidad interna al confiar en la constancia y consistencia del ambiente, es decir, al lugar donde puedan crecer y desarrollarse de manera integral, lo que a su vez les brinda la oportunidad de interactuar de forma social y avanzar en el desarrollo pleno de su coordinación motriz, misma que contribuye en la construcción más segura de una infancia feliz y plena.

A ello se suma la idea de López (2017), en la que mantiene que los juegos tradicionales son actividades que no tienen un rango de edad exacta para jugarse, por lo que son una excelente opción para la integración social; además, no requieren de materiales costosos para su ejecución más que de la colaboración y participación de todos los integrantes. Así también, ayudan a mantener la riqueza cultural de una nación, convirtiéndose en un valioso patrimonio cultural que se debe preservar y transmitir a las nuevas generaciones, ya que son una fuente de aprendizaje y diversión que no tiene precio alguno.

Por tanto, emplear los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa tienen un impacto significativo ya que favorecen el descubrimiento del sentido del Yo, al permitirles confiar en su entorno para expresar sus pensamientos de manera libre, lo que conlleva a que logren una socialización con los demás; asimismo, tienen un efecto importante ya que las actividades que realizan y que implican de movimientos, fuerza, coordinación y resistencia, estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa de manera ordenada para un mejor aprendizaje.

## 5. Metodología

La presente investigación se llevó a cabo en el Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, parroquia San Sebastián, ubicado en las calles Bernardo Valdivieso entre Andrés Bello y José Joaquín de Olmedo, (ver figura 1). Está conformada por un total de 201 estudiantes, es de tipo fiscal y, ofrece un servicio de educación regular en los niveles de Inicial I y II en jornada matutina; además, cuenta con espacios de áreas verdes, juegos recreativos y aulas adecuadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### Figura 1

*Ubicación del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado*



*Nota.* La figura muestra la ubicación del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado. Fuente: Google Maps (2024). <https://goo.gl/maps/bSV2Lj98WogfE4vL7>

Se empleó diferentes tipos de material para el desarrollo de la investigación, de tipo tecnológico: laptop, impresora, celular, parlante; de tipo bibliográfico: revistas web, artículos científicos, tesis y libros digitales; y material didáctico: balones, aros, cuerdas, moldes de antifaces, banderines, conos, botellas, juguetes tradicionales.

Esta investigación estuvo enmarcada dentro del diseño cuasiexperimental, debido a que se manipuló de forma moderada la variable independiente para observar y analizar los efectos que ocasionó en la variable dependiente; recalando que, el grupo de niños previamente establecido se realizó de manera no aleatoria, puesto que fueron elegidos por conveniencia del investigador.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, que permitió averiguar, obtener, y analizar información; de manera cualitativa en la interpretación, análisis de las variables y en

los resultados obtenidos de la aplicación de la guía de actividades evaluada a través de una escala valorativa, y cuantitativa, ya que facilitó el análisis de los resultados numéricos arrojados de la aplicación del instrumento. Del mismo modo, se empleó un alcance descriptivo que permitió describir las características, propiedades, tipologías y otras particularidades de las variables, junto con una detallada descripción de los resultados de los instrumentos aplicados.

Dentro de la investigación también se usó los siguientes métodos: el inductivo-deductivo, que permitieron extraer conceptos relacionados con el tema de estudio, para tener una mejor comprensión de la relación que tiene el juego tradicional con la motricidad gruesa, analizando particularidades para luego establecer relaciones generales, así como también, para delimitar las conclusiones y recomendaciones sobre el tema de investigación; y el analítico-sintético, que fueron utilizados para el análisis individual de las variables, considerando la información más pertinente de cada tema para elaborar el marco teórico, así como también, para sintetizar los resultados obtenidos a través del instrumento de evaluación.

La técnica que se utilizó fue la observación; al inicio, para conocer los problemas que presentaba el objeto de estudio y de ello, recopilar información detallada y precisa para dar solución al problema planteado y, mediante la intervención, para registrar algunas particularidades observadas en un instrumento de registro anecdótico. De la misma manera, se utilizó la escala valorativa, mediante la cual se evaluó el logro de los indicadores propuestos en la guía de actividades a través de parámetros: Iniciado (I), En proceso (EP) y Adquirido (A).

El instrumento que se utilizó fue el test de María Victoria de la Cruz y María Carmen Mazaira, denominado Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (3 a 6 años), consta de 40 ítems y evalúa aspectos de locomoción, equilibrio, coordinación de manos, brazos, piernas y esquema corporal, mediante una puntuación directa en tres niveles: A (Bueno), B (Normal), y C (Bajo), con una duración de 20 a 25 min por niño. Se lo aplicó como pre test para conocer el nivel de desarrollo motriz y, como post test para verificar el progreso del niño tras la intervención, comparando ambos resultados para determinar cambios significativos.

Finalmente, se trabajó con una población de 75 niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado, de los cuales se extrajo una muestra de 23 niños, tomando en cuenta el muestreo no probabilístico, debido a que el grupo con el que se trabajó ya se encontraba previamente establecido y estructurado y cumplía con las características y criterios requeridos en este muestreo.

## 6. Resultados

### 6.1. Resultados obtenidos de la aplicación del pre-test de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar (EPP) a los niños de 4 a 5 años

Con la finalidad de diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Inicial II del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado, se aplicó la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad a un grupo de 23 niños, enfocándose en los componentes de: locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos, esquema corporal en sí mismo y en otros con los niveles de evaluación que corresponde a: Bueno (A), Normal (B) y Bajo (C); este test se realizó de manera individual con una duración de veinte a veinticinco minutos y se llevó a cabo durante una semana en horario de ocho a once de la mañana, obteniendo los siguientes resultados detallados a continuación.

**Tabla 3**

*Nivel de desarrollo del componente de locomoción en los niños de 4 a 5 años*

Nivel	f	%
Bueno	9	39,75
Normal	10	42,24
Bajo	4	18,01
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad según el componente de locomoción a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

En base a los datos expuestos en la tabla 3, se observa que el 39,75% de los niños se encuentran en un nivel bueno, el 42,24% en nivel normal, mientras que el 18,01% están en nivel bajo de locomoción, presentando dificultades en caminar hacia atrás, de lado, de puntillas, en línea recta, correr alternando brazos-piernas y subir escaleras alternando los pies. Esto se evidenció, ya que algunos niños corrían sin mover los brazos, manteniéndolos pegados al cuerpo; es importante recalcar que este comportamiento no se debe a una enfermedad, sino a un aprendizaje incorrecto que no incluye mover los brazos durante la carrera.

De acuerdo con Tierradentro (2017), la locomoción es una habilidad importante para el desarrollo motor grueso de los niños, ya que se basa en la realización de movimientos alternados y ritmos de las extremidades superiores e inferiores, para determinar el correcto desarrollo de esta habilidad al trasladarse de un lugar a otro adoptando distintas posiciones; por ello, al no proporcionarse una estimulación adecuada desde edades tempranas puede generar dificultades que con el pasar del tiempo trae consecuencias.

**Tabla 4***Nivel de desarrollo del componente de posiciones en los niños de 4 a 5 años*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bueno	8	36,23
Normal	9	39,13
Bajo	6	24,64
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad según el componente de posiciones a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

Según la información de la tabla 4, el 36,23% de los niños se encuentra en nivel bueno en relación al desarrollo de posiciones, mientras que el 39,13% en nivel normal y el 24,64% están en nivel bajo, presentando dificultades al intentar mantenerse en cuclillas, de rodillas y sentarse en el suelo con las piernas cruzadas; esto debido a que al momento de ponerse en cuclillas no levantaban los talones, solo se sentaban al igual que de rodillas, no se ponían en posición recta, sino que se apoyaban sentándose en las piernas.

En ese sentido, Echeverría (2023) explica que la posición hace referencia a la forma en que cada parte del cuerpo se ubica en relación al entorno y al conjunto, la cual varía de acuerdo a la acción que se esté realizando, por ejemplo, al estar sentados, parados, al realizar sentadillas o ponerse de cuclillas. Así también, destaca la importancia de lograr un desarrollo adecuado porque les permitirá adoptar varias posturas de manera coordinada, de lo contrario, presentará dificultades para realizar acciones básicas desde tener dominio de su cuerpo hasta desencadenar problemas perjudiciales para la salud.

**Tabla 5***Nivel de desarrollo del componente de equilibrio en los niños de 4 a 5 años*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bueno	5	21,74
Normal	9	37,68
Bajo	9	40,58
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad según el componente de equilibrio a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

Los datos recopilados en la tabla 5 revelan que, el 21,74% de los niños se encuentran en nivel bueno en cuanto a su equilibrio, el 37,68% se sitúa en nivel normal y el 40,58% se encuentran en nivel bajo, presentando dificultades para mantenerse sin ayuda sobre el pie derecho e izquierdo, con ambos pies sobre la tabla, caminar alternando los pies, hacia adelante,

hacia atrás y de lado sobre la tabla y, mantenerse en un pie con los ojos cerrados por 10 segundos. Esto se demostró ya que los niños no podían permanecer muchos segundos sobre un pie, mostrando falta de control en su equilibrio y dejando caer el otro pie. Además, al caminar sobre la tabla, algunos optaban por apoyarse en la pared, mientras que otros experimentaban miedo o simplemente se negaban a realizar la actividad.

Ante esta situación, Quentasi (2023) manifiesta que el equilibrio al ser una habilidad que permite mantener una postura estable al realizar actividades como estar sobre un pie, sentarse o permanecer en un punto fijo, es un componente fundamental en el desarrollo del niño, por ello, debe considerarse la base promotora de la adquisición de las destrezas motoras por la proporción adecuada que le brinda al cuerpo para realizar movimientos coordinados. Por tanto, si no se la desarrolla correctamente, puede generar la presencia de obstáculos físicos y emocionales, que afectarán las relaciones del niño con el entorno y consigo mismo.

**Tabla 6**

*Nivel de desarrollo del componente de coordinación de piernas en los niños de 4 a 5 años*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bueno	6	26,81
Normal	9	40,58
Bajo	8	32,61
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad según el componente de coordinación de piernas a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

En la tabla 6 se observa que el 26,81% de los niños están en nivel bueno en cuanto a la coordinación de piernas, el 40,58% en nivel normal mientras que el 32,61% se encuentran en nivel bajo en esta destreza, enfrentando complicaciones para saltar de una altura de 40 cm, de una longitud de 35 a 60 cm, de una cuerda a 25 cm de altura, y dar saltos más de 10 veces con ritmo, avanzando 10 veces o más y hacia atrás 5 veces o más sin caer. Estas dificultades se evidenciaron al momento en que algunos niños pedían ayuda para realizar el salto, otros lo hacían de manera incorrecta y algunos simplemente no podían hacerlo por miedo a caerse.

En relación al componente, Bernal et al. (2017) explican que esta habilidad no se trata solamente de realizar movimientos básicos como la carrera, el salto o la participación activa en los deportes, sino que tiene un impacto significativo para el bienestar de los niños que brindará beneficios a lo largo de su vida. Por tal razón, si no se estimula correctamente esta habilidad, los niños pueden verse sometidos a la incapacidad de realizar movimientos precisos y

ordenados, lo que a su vez puede llevar al bajo rendimiento académico, problemas de socialización y falta de autoestima, contrayendo mayor riesgo para su salud.

**Tabla 7**

*Nivel de desarrollo del componente de coordinación de brazos en los niños de 4 a 5 años*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bueno	6	26,96
Normal	9	39,13
Bajo	8	33,91
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad según el componente de coordinación de brazos a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

De acuerdo a los datos expuestos en la tabla 7, se puede apreciar que el 26,96% de los niños se encuentra en un nivel bueno en el desarrollo de coordinación de brazos, mientras que el 39,13% está ubicado en nivel normal y el 33,91% en nivel bajo, presentando deficiencias al intentar lanzar y atrapar la pelota cuando se le lanza con las dos manos, botar la pelota dos o más veces, así como recogerla y controlarla; acciones que no las realizan de manera correcta por temor a que les caiga la pelota en la cara y a la falta de fuerza suficiente en los brazos para sostener y lanzar el balón.

En base a esto, Mejía (2020) hace referencia a la coordinación de brazos como la capacidad para controlar y mover los brazos de manera precisa y sincronizada al momento de realizar cualquier actividad. El tener un desarrollo sobre este componente ayuda y potencia no solo al desarrollo de actividades físicas como lanzar o atrapar un balón, sino que también es fundamental para la motricidad fina, al momento de agarrar objetos, escribir o dibujar. Sin embargo, al no contar con una correcta estimulación, puede conllevar a frustraciones por parte de los niños, al no sentirse capaces de realizar acciones básicas previamente mencionadas, presentando falta de control, estabilidad y coordinación en sus brazos.

**Tabla 8**

*Nivel de desarrollo del componente de esquema corporal en sí mismo en niños de 4 a 5 años*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bueno	7	31,30
Normal	9	40,00
Bajo	7	28,70
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad según el componente de esquema corporal en sí mismo a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

Según los datos recopilados en la tabla 8, se observa que el 31,30% de niños están en un nivel bueno, el 40% en nivel normal, mientras que el 28,70% están ubicados en nivel bajo en el reconocimiento del esquema corporal en sí mismo, debido a que presentan dificultad para mostrar su mano derecha e izquierda cuando se les pide, así como al intentar tocar su pierna derecha con su mano derecha y su rodilla derecha con su mano izquierda. Estas dificultades se evidenciaron durante la realización de actividades, por una parte, porque los niños ponen en duda sus respuestas, esperando la confirmación con un gesto afirmativo o negativo antes de decir la respuesta correcta y por otra, porque no conocen con exactitud su lateralidad.

El esquema corporal se trata de la representación mental que tenemos sobre nuestro cuerpo, por ello Mamani et al. (2019) mencionan que dicha representación incluye las diferentes partes del cuerpo en base a su ubicación, tamaño y forma, en relación al espacio y objetos que lo rodean; por ello, si no se tiene un conocimiento sobre su cuerpo, las dificultades serán evidentes al presenciar falta de dominio lateral, organización espacial, estructuración espacio temporal, torpeza e inseguridad para relacionarse con los demás.

**Tabla 9**

*Nivel de desarrollo del componente de esquema corporal en otros en los niños de 4 a 5 años*

<b>Nivel</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bueno	5	23,19
Normal	10	43,48
Bajo	8	33,33
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de evaluación de Psicomotricidad según el componente de esquema corporal en otros a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

Los resultados obtenidos de la tabla 9 indican que el 23,19% de los niños están en nivel bueno, el 43,48% en nivel normal y el 33,33% en nivel bajo respecto al reconocimiento del esquema corporal en otras personas, debido a que presentan dificultad para para señalar el codo, la mano derecha y el pie izquierdo. Este último puede atribuirse parcialmente al nerviosismo que experimentan los niños al estar frente a otra persona, así como al temor o la vergüenza de señalar, también a la confusión, al darse cuenta que están equivocados esperando que la otra persona acierte la respuesta correcta.

Por lo cual, Contreras (2020) hace mención a que el esquema corporal en otros es similar a la representación o conciencia mental que uno tiene sobre su cuerpo a diferencia que en los demás, que se debe reconocer las partes de su cuerpo ya sea en estado estático o dinámico. Asimismo, destaca que su importancia genera vínculos positivos con los demás

siempre que se dé de mejor manera, de lo contrario, podría afectar su autoestima y seguridad al no tener conocimientos sobre las partes del cuerpo en otra persona; así también, resalta la importancia de los juegos de imitación o de baile son esenciales para que de manera efectiva se tenga un conocimiento del esquema corporal.

**Tabla 10**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años*

Aspectos del desarrollo psicomotor	Bueno		Normal		Bajo		Total
	f	%	f	%	f	%	
Locomoción	9	39,75	10	42,24	4	18,01	Niños/as 23= 100%
Posiciones	8	36,23	9	39,13	6	24,64	
Equilibrio	5	21,74	9	37,68	9	40,58	
Coordinación de piernas	6	26,81	9	40,58	8	32,61	
Coordinación de brazos	6	26,96	9	39,13	8	33,91	
Esquema corporal en sí mismo	7	31,30	9	40,00	7	28,70	
Esquema corporal en otros	5	23,19	10	43,48	8	33,33	
<b>Promedio</b>	<b>7</b>	<b>29,43</b>	<b>9</b>	<b>40,32</b>	<b>7</b>	<b>30,25</b>	

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test de Escala de Evaluación de Psicomotricidad a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

En los resultados de la tabla 10 se evidencia que, en el desarrollo de la motricidad gruesa de 23 niños, el 29,43% se encuentran en un nivel bueno logrando hacer bien las actividades establecidas; mientras que el 40,32% en nivel normal; y, el 30,25% en nivel bajo encontrando falencias en locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas y brazos, así como también en esquema corporal, manifestando dificultades al coordinar movimientos para correr, subir y bajar escaleras, poco control del equilibrio, entorpecimiento al saltar con uno o ambos pies, sostenerse sobre un pie, problemas para lanzar, coger y rebotar la pelota, y poco conocimiento del esquema corporal en sí mismo y en otros; mostrando la falta de estimulación en esta área.

Respecto a los resultados, Arias y Benavides (2021) expresan que la motricidad gruesa es clave para una infancia plena y saludable, ya que al tratarse de la capacidad que adquieren los niños para realizar cualquier tipo de movimiento de manera coordinada y eficiente mediante la utilización de los músculos del cuerpo, les permite desplazarse y desenvolverse plenamente en su entorno mostrando mayor control y dominio del cuerpo. Por ende, la estimulación temprana es crucial para evitar problemas futuros relacionados con el equilibrio, la

coordinación, el esquema corporal, etc., de lo contrario, al existir la falta de actividades motrices puede afectar la ejecución de acciones básicas para caminar, gatear, correr o saltar. Es esta la razón por la cual se debe fortalecer esta área desde los primeros años de vida, puesto que su objetivo está enlazado a mejorar el control corporal, desarrollar la confianza y seguridad en sí mismos y hacer que la infancia sea un goce placentero y saludable.

## 6.2. Resultados de la aplicación de la guía de actividades denominada “La Aventura de los Juegos Tradicionales, una experiencia divertida para fortalecer nuestra Motricidad”

Para dar cumplimiento al objetivo de diseñar y aplicar una propuesta alternativa para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, se elaboró una guía con veintisiete actividades basadas en los juegos tradicionales, tomando en cuenta los componentes de motricidad gruesa: coordinación (general y viso-motriz), equilibrio, ritmo, esquema corporal, lateralidad, tonicidad y autocontrol.

Las actividades fueron planificadas según la edad de los niños y el nivel de desarrollo motriz grueso, partiendo de ejercicios simples a complejos como: caminar, correr, saltar, sujetar y lanzar. Estas actividades fueron aplicadas diariamente durante dos meses en el horario de diez a once de la mañana de lunes a viernes, siendo evaluados a través de una escala valorativa que ubica a los niños en tres niveles: Iniciado (I), En Proceso (EP) y Adquirido (A), que se detallan a continuación.

**Tabla 11**

*Indicadores de la guía de actividades “La Aventura de los Juegos Tradicionales, una experiencia divertida para fortalecer nuestra Motricidad”*

Nº	Indicadores	I	EP	A
<i>Equilibrio estático y dinámico</i>				
1	Realiza movimientos rítmicos manteniendo el equilibrio en diferentes posiciones.	3	4	16
2	Efectúa movimientos coordinados con agilidad de un lugar a otro, manteniendo el equilibrio y la fuerza al realizar el lanzamiento.	1	3	19
3	Coordina movimientos con una velocidad adecuada, evitando el impacto del balón lanzado en diferentes direcciones.	1	4	18
4	Ejecuta movimientos de salto utilizando pies juntos, para hacer llegar el mensaje.	2	4	17
5	Mantiene el equilibrio y la postura sobre una línea recta fortaleciendo su estabilidad.	2	6	15

N°	Indicadores	I	EP	A
<b><i>Coordinación</i></b>				
6	Mantiene la coordinación al caminar y correr desplazándose de un lugar a otro, formando la víbora humana.	-	7	16
7	Realiza desplazamientos mediante movimientos coordinados de brazos y piernas con agilidad.	-	4	19
8	Corre con agilidad desplazándose en el espacio, manteniendo un equilibrio y coordinación corporal.	-	6	17
9	Ejecuta movimientos corporales haciendo uso de su orientación espacial, coordinando piernas y brazos.	-	5	18
10	Controla saltos consecutivos con los pies juntos.	-	4	19
<b><i>Ritmo</i></b>				
11	Ejecuta movimientos corporales a través del ritmo musical fortaleciendo la coordinación.	1	1	21
12	Imita movimientos corporales al ritmo de la música.	1	3	19
<b><i>Esquema corporal</i></b>				
13	Realiza movimientos corporales ejecutando desplazamientos largos, cortos en diferentes direcciones, siguiendo las órdenes dadas.	1	4	18
14	Realiza desplazamientos coordinados entre compañeros hacia una misma dirección.	-	3	20
15	Corre coordinadamente alternando piernas, a partir de la señal brindada.	-	2	21
<b><i>Lateralidad</i></b>				
16	Ejecuta movimientos corporales que permitan el reconocimiento de las partes del cuerpo, con referencia a izquierda y derecha.	2	6	15
17	Realiza movimientos que permitan la identificación de su lado dominante.	2	4	17
18	Pasa la pelota en diferentes posiciones, manteniendo la precisión en sus manos, brazos y coordinación visomotora.	1	3	19
19	Ejecuta saltos consecutivos, fortaleciendo la dominancia lateral y la coordinación de ojo-pie.	-	3	20
<b><i>Coordinación viso-motriz</i></b>				
20	Coordina movimientos visuales y motores al tratar de colocar el objeto en un lugar determinando, fortaleciendo la precisión.	-	10	13
21	Sigue la dirección específica del objeto, manteniendo la coordinación en el movimiento de extremidades inferiores.	4	7	12
22	Lanza con fuerza la pelota hacia la dirección determinada.	-	5	18
23	Lanza con precisión la ficha a un punto determinado, coordinando el equilibrio de sus movimientos corporales.	2	7	14
<b><i>Tonicidad muscular y autocontrol</i></b>				
24	Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto.	1	5	17
25	Lanza los aros con fuerza siguiendo una dirección específica.	1	3	19
26	Utiliza sus extremidades superiores al halar con fuerza la cuerda, manteniendo su resistencia.	2	3	18
27	Se sujeta con fuerza sin soltarse de su compañero.	1	4	18

*Nota.* La tabla muestra los resultados de la aplicación de la guía de actividades a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.  
Abreviaturas: Iniciado (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

En la tabla 11 se observan los indicadores de evaluación aplicados a cada una de las actividades basadas en los juegos tradicionales, iniciando desde los indicadores del 1 al 5 que corresponden al componente de equilibrio, donde se aplicaron actividades para realizar movimientos coordinados, equilibrados y con agilidad, por ejemplo, se propuso saltar con pies juntos, coordinar movimientos con una velocidad adecuada, mantener el equilibrio y la postura sobre una línea recta, etc.

En relación a los indicadores del 6 al 10 que abarcan el componente de coordinación, se realizaron actividades orientadas a fortalecer los movimientos coordinados y aumentar su rapidez, con el fin de mejorar su desarrollo motriz, entre los juegos se propuso caminar y correr coordinadamente desplazándose de un lugar a otro realizar desplazamientos coordinados de brazos y piernas, correr con agilidad, controlar saltos con los pies juntos y ejecutar movimientos corporales, etc.

En lo que respecta a los indicadores del 11 al 12, correspondientes al componente de ritmo, se llevaron a cabo actividades para mejorar la capacidad de realizar movimientos de manera sincronizada, por lo que se propuso juegos de imitación y ejecución de movimientos corporales al ritmo de la música; pues al efectuarlos de manera correcta los niños lograrán un mayor control sobre su cuerpo a la vez que les permitirá expresar emociones y sentimientos a través del movimiento.

En cuanto a los indicadores del 13 al 15 correspondientes al componente de esquema corporal, se realizaron actividades para incrementar el reconocimiento de las partes del cuerpo, por ejemplo, se propuso hacer movimientos ejecutando desplazamientos en diferentes direcciones mediante una orden dada como dar cinco saltos con ambos pies, tocarse la cabeza, levantar los brazos, etc., así como también, realizar de manera coordinada la carrera alternando piernas y brazos a partir de la señal brindada.

Del mismo modo, en lo que respecta a los indicadores del 16 al 19, los cuales se vinculan al componente de lateralidad, se llevaron a cabo actividades para reforzar el lado dominante de los niños, proponiendo juegos que implicaron movimientos sencillos para reconocer e identificar las partes del cuerpo, haciendo especial referencia al lado dominante, ya sea izquierdo o derecho, también actividades que incluyeron la ejecución de saltos consecutivos para fortalecer la dominancia lateral y coordinación ojo-pie, así como el manejo de una pelota en diversas posiciones.

Igualmente, en los indicadores del 20 al 23 pertenecientes al componente de coordinación viso-motriz, se propusieron actividades para optimizar la coordinación de los movimientos visuales y motores, como, por ejemplo, se abordó juegos sobre colocar el objeto en su lugar, seguir la dirección del objeto y lanzar la pelota con fuerza y precisión hacia una dirección determinada; ya que se los considera una excelente manera de promover el desarrollo de esta habilidad en los niños.

Finalmente, del indicador 24 al 27 correspondiente al componente de tonicidad muscular y autocontrol, se ejecutaron actividades para incrementar su seguridad y rapidez a través de los diferentes juegos, por ejemplo, se propuso el lanzamiento de aros hacia una dirección específica, actividades de fuerza para mantener la resistencia al jalar la cuerda o al no soltarse del compañero, y de caminar coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto, denotando que gran parte de los niños adquirió en su totalidad las destrezas propuestas de este componente.

El desarrollo de las actividades planificadas se respaldó con material didáctico acorde a la edad de los niños y con una metodología activa apropiada para su ejecución, para favorecer la participación efectiva y lúdica de todos los niños durante la realización de los diversos juegos tradicionales propuestos.

### **6.3. Resultados de la guía de actividades y post test**

Con el objetivo de demostrar la efectividad de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, se llevó a cabo la aplicación de la guía de actividades donde se evidenció que la ejecución de dichos juegos fue efectiva para la mejora de la motricidad gruesa, debido a la colaboración de los niños en el cumplimiento de todas las actividades planteadas. Por ende, se analizaron los resultados obtenidos tras la aplicación de esta guía, mediante una escala valorativa que evaluó dicha propuesta por medio de los indicadores de cada actividad a fin de determinar su efectividad. A continuación, se detalla los datos obtenidos en la tabla.

**Tabla 12***Resultados obtenidos de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades*

<b>Componentes</b>	<b>Número de indicadores</b>	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>	<b>Total</b>
Equilibrio estático y dinámico	1-5	2	4	17	Niños/as= 23
Coordinación	6-10	-	5	18	
Ritmo	11-12	1	2	20	
Esquema corporal	13-15	-	3	20	
Lateralidad	16-19	1	4	18	
Coordinación viso-motriz	20-23	2	7	14	
Tonicidad muscular y autocontrol	24-27	1	4	18	

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

Abreviaturas: Iniciado (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

De acuerdo a los datos obtenidos de la tabla 12, fueron evaluados veintisiete indicadores los cuales estuvieron organizados en siete componentes como: equilibrio estático y dinámico, coordinación, ritmo, esquema corporal, lateralidad, coordinación viso-motriz, tonicidad muscular y autocontrol, considerando los parámetros de iniciado, en proceso y adquirido.

En base a los resultados, se puede evidenciar que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel de adquirido logrando cumplir con las diferentes actividades planteadas, debido a que, diecisiete de ellos han avanzado en el desarrollo de sus habilidades motoras al realizar con éxito ejercicios de equilibrio estático y dinámico, logros que fueron observados durante la ejecución de diversos juegos diseñados específicamente para trabajar tanto la capacidad de mantener el equilibrio en diferentes posiciones y fortalecer la habilidad de mantener una postura estable. Así también, dieciocho niños han alcanzado la destreza de coordinación, logrando la habilidad para realizar desplazamientos mediante movimientos coordinados de brazos y piernas, el control de saltos consecutivos con ambos pies y mantener una coordinación al caminar y correr de un lugar a otro, indicando un progreso significativo en la coordinación de sus movimientos y mejora de su capacidad motora.

De igual manera en el componente de ritmo, veinte de ellos lograron alcanzar los objetivos propuestos, demostrando una capacidad para realizar la imitación de movimientos corporales en sincronía con el ritmo musical, resaltando su habilidad para seguir patrones rítmicos que les permita fortalecer su coordinación al compás y tempo de la música. Igualmente, en el componente de esquema corporal, diecinueve de los niños han adquirido los

objetivos planteados de dichos juegos, poniendo en manifiesto su habilidad para desarrollar una conciencia precisa de su propio cuerpo y sus partes, así como para comprender y ejecutar movimientos específicos de manera coordinada.

Del mismo modo, en dieciocho niños se ha evidenciado una notable habilidad para reconocer y consolidar su dominancia lateral por medio de las actividades propuestas, mismas que les permitieron distinguir y utilizar de manera consciente su lado dominante, ya sea derecho o izquierdo. Asimismo, en el componente de coordinación viso-motriz, catorce de ellos lograron adquirir esta destreza al realizar de manera precisa las actividades enfocadas en coordinar movimientos visuales y motores que requerían de la sincronización efectiva entre la percepción visual y la ejecución motora, demostrando así una mejora significativa en la capacidad de integrar información visual con movimientos físicos.

Así también, en el componente de tonicidad muscular y autocontrol, diecisiete de los niños lograron adquirir esta destreza, demostrando un notorio avance en la regulación consciente de la tensión muscular al momento de realizar actividades que requerían el uso de sus extremidades superiores. Por tales motivos, la propuesta alternativa ha logrado una efectividad ya que la mayoría de los niños se encuentra en el nivel de adquirido; sin embargo, una pequeña parte aún se encuentran en los niveles de en proceso e iniciado, debido a la inasistencia causada por factores externos.

Para detallar los resultados obtenidos luego de la aplicación de la propuesta para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años, se presenta un cuadro comparativo evidenciando los datos obtenidos antes y después de la ejecución de las actividades propuestas en la guía de actividades, misma que se expone en la siguiente tabla.

**Tabla 13**

*Resultados obtenidos de la aplicación del pre y post test EPP a niños de 4 a 5 años*

Aspectos del Desarrollo Psicomotor	Pre test						I N T E R V E N C I Ó N	Post test					
	Bueno		Normal		Bajo			Bueno		Normal		Bajo	
	f	%	f	%	f	%		f	%	f	%	f	%
Locomoción	9	39,75	10	42,24	4	18,01		19	82,61	4	16,15	0	1,24
Posiciones	8	36,23	9	39,13	6	24,64		15	65,22	6	24,64	2	10,14
Equilibrio	5	21,74	9	37,68	9	40,58		14	65,32	8	34,06	1	3,62
Coordinación de piernas	6	26,81	9	40,58	8	32,61		17	75,36	4	15,94	2	8,70
Coordinación de brazos	6	26,96	9	39,13	8	33,91		15	59,13	7	36,52	1	4,35
Esquema corporal en sí mismo	7	31,30	9	40,00	7	28,70		17	73,04	5	20,87	1	6,09
Esquema corporal en otros	5	23,19	10	43,48	8	33,33		12	49,28	8	37,68	3	13,04
<b>Total</b>	7	29,43	9	40,32	7	30,25		16	66,71	6	26,55	1	6,74
	<b>N+B=70,57</b>							<b>N+B=33,29</b>					
	<b>B= 29,43</b>							<b>Disminuye= 37,28</b>					
								<b>Aumenta= 37,28</b>					
								<b>B= 66,71</b>					

*Nota.* Datos obtenidos del pre y post test de la Escala de Psicomotricidad a los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 13 sobre la comparación de los resultados del pre y post test, se observa que la mayoría mejoró notablemente, pues inicialmente el 70,57% de los niños presentaron dificultades en habilidades como saltar con los pies juntos, lanzar y atrapar el balón en una dirección determinada, pararse en un solo pie, caminar de puntillas, identificar las partes del cuerpo, y mantener el equilibrio; sin embargo, luego de la intervención de la guía basada en los juegos tradicionales, la cantidad de niños con dificultades disminuyó a un 33,29%, lo que representa un 37,28% de mejoras en las dificultades presentadas, demostrando que el porcentaje de niños en nivel bueno aumentó significativamente, pasando del 29,43% al 66,71%. Comprobando que los juegos tradicionales son efectivos para contribuir en el mejoramiento de la motricidad gruesa, ya que promueven el correcto desarrollo y precisión de los movimientos, útil para la realización de actividades cotidianas.

Corroborando con Sailema et al. (2017), la utilización de los juegos tradicionales favorece al desarrollo de la motricidad gruesa de manera positiva, al desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los niños mediante las actividades propuestas,

las cuales estaban destinadas a estimular las habilidades de coordinación, equilibrio, ritmo, resistencia, flexibilidad, fuerza y esquema corporal de manera adecuada; además, se comprobó también que la presencia de estos juegos contribuyen a la maduración y adquisición de las capacidades cognitivas, sociales, afectivas y físicas, enriqueciendo la identidad cultural a través de la adquisición de conocimientos de la cultura de los pueblos y comunidades. En sí, el objetivo principal de practicar y aplicar estos juegos es por la contribución positiva que tiene para el desarrollo de las habilidades físicas de los niños, para que a futuro gocen de un desarrollo pleno, pudiendo realizar las actividades cotidianas.

Es por eso que, se debe estimular esta área desde los primeros años de vida, ya que es en la infancia, por medio de la experimentación que los niños adquieren habilidades que les ayudarán a desenvolverse en su entorno, interactuar con los demás y construir su propio aprendizaje, debido a la capacidad de adaptación del cerebro y la receptividad que tienen en esta etapa. Por tanto, es importante incluir estos juegos como parte de su desarrollo integral, no solo porque potencia y beneficia las habilidades físicas, sino que también enriquece sus conocimientos sobre la cultura de distintas comunidades.

## 7. Discusión

El propósito de la presente investigación tuvo como finalidad determinar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024, para lo cual se utilizó métodos como el inductivo-deductivo y analítico-sintético que ayudaron a verificar los resultados; así mismo, se aplicó la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar como instrumento de evaluación inicial, antes de la intervención para corroborar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en la muestra de estudio y final, después de la ejecución de las actividades basadas en los juegos tradicionales, mismas que ayudaron a fortalecer las habilidades motrices gruesas de los niños.

Con respecto a la aplicación del instrumento y a los resultados obtenidos del mismo, se observó que inicialmente el 70,57% de los niños se encontraban en nivel bajo y, el 29,43% logró llegar al nivel bueno; sin embargo, tras la implementación de la propuesta alternativa denominada “La aventura de los juegos tradicionales, una experiencia divertida para fortalecer nuestra motricidad”, se logró disminuir el porcentaje de niños en nivel bajo a un 33,29%, evidenciando un incremento del 66,71% en el nivel bueno, demostrando la efectividad de la metodología innovadora y didáctica empleada, revelando que los juegos tradicionales contribuyeron de manera positiva al fortalecimiento de habilidades de motricidad gruesa, como la coordinación, equilibrio, esquema corporal, tonicidad, etc.

De acuerdo a la comparación de resultados tanto de pre como post test, se respalda el estudio con investigaciones afines al tema, siendo una de ellas la investigación de Quispe (2021), denominada como “Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021”, donde evidenció que al realizar una evaluación inicial a 12 niños, mediante una ficha de observación con los niveles de Inicio, Proceso, Logro Previsto y Logro Destacado, el 58% de los niños se ubicaban en el nivel de “inicio”, mientras que solo el 17% había logrado alcanzar el nivel de “logro previsto”, por lo que en base a ello, aplicó la propuesta basada en los juegos tradicionales, y obtuvo que el 60% tuvo un cambio significativo alcanzando el nivel de “logro destacado” y solamente el 13% aún se mantienen en el nivel de “proceso”; concluyendo así que, gracias al material didáctico e innovador, y al aporte lúdico y cultural, los juegos tradicionales ejercen una influencia positiva en la adquisición de habilidades motrices gruesas para los niños.

Así también sucede con Gonzales (2021), en su estudio titulado “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la L.E.I. N° 011 Amarillis-2018”, donde trabajó con dos paralelos: el Grupo Experimental (GE) de 24 niños y el Grupo Control (GC) de 25. Sin embargo, es necesario recalcar que solo en el GE aplicó los juegos tradicionales; por ello, al realizar su intervención utilizó una lista de cotejo para su diagnóstico inicial, obteniendo como resultado que el 60% de los niños del GE y el 56% del GC mostraron deficiencia motriz, por lo que, al implementar los juegos tradicionales solamente en el GE, el resultado del post test reveló que la deficiencia disminuyó a un 4,8%, aumentando el porcentaje de niños con habilidades motrices adecuadas al 95,2%, a diferencia del grupo en el que no se aplicó estos juegos, su mejora fue mínima. Por ende, el autor manifiesta que la implementación de estos juegos desempeñó un papel efectivo en el desarrollo de las habilidades físicas de los niños, puesto que ayudó a que adquieran un mejor dominio sobre su cuerpo, demostrándolo en sus resultados.

Del mismo modo se ratifica con Santana (2023), ya que él en su investigación denominada “Los juegos tradicionales en el desarrollo e la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial”, dio a conocer que para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de 28 niños, utilizó una ficha de observación con una escala valorativa del currículo en educación inicial, la cual estaba compuesta por 10 ítems y fue aplicada tanto en pre como post test, obteniendo como resultados de la evaluación inicial que la mayoría se encontró en un nivel muy bajo en cuanto a su desarrollo motriz, pues 19 de ellos se ubicaban en escala, 7 en proceso y 2 en adquirido; por lo que luego de la implementación de la propuesta sobre los juegos tradicionales observó una mejora del 38% en el desarrollo de las habilidades motoras físicas, demostrando una vez más la efectividad de utilizar como estrategia metodológica este tipo de juegos, por el apoyo que ofrece para la realización de las actividades cotidianas de los niños que requiere de muchos movimientos.

Por su parte, Saca (2023) en su investigación nombrada como “Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica 18 de noviembre de la ciudad de Loja” realizó un diagnóstico inicial a 27 niños con el objetivo de conocer el nivel de desarrollo motriz, para ello utilizó como recursos el test de Tepsi de desarrollo psicomotor, donde como resultado obtuvo que el 67% de los niños se encontraban en riesgo en el área motriz, presentando dificultades en habilidades de coordinación, fuerza, equilibrio y velocidad; por lo que, en respuesta a estos resultados planteó la propuesta de utilizar los juegos tradicionales como alternativa lúdica y educativa, misma que después de su

aplicación obtuvo resultados favorables, obteniendo una mejora del 85% en las habilidades antes mencionadas logrando alcanzar el nivel de “normalidad”. En base a los logros, se respalda la idea de que este tipo de juegos son efectivos, no solo porque brindan conocimientos sobre la cultura de una comunidad, sino porque fortalecen las habilidades motoras, que a su vez generan cambios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir de las investigaciones analizadas, se puede corroborar que los juegos tradicionales son una actividad lúdica que tiene muchos beneficios para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, ya que, al practicarlos de manera activa, los niños mejoran su equilibrio, coordinación, conocimiento del cuerpo, y otras habilidades motoras. Además, ayudan a mantener vivas las tradiciones y costumbres de las comunidades, por lo que se los debe considerar una estrategia valiosa dentro del entorno educativo. Sin embargo, es importante recalcar que, aunque la mayoría de los participantes fueron beneficiados, no se obtuvo el cien por ciento la efectividad, debido a que existieron limitaciones como la falta de asistencia regular a las actividades, problemas de salud u otros factores personales. En tal sentido, los juegos tradicionales representan una buena estrategia para trabajar motricidad gruesa, pues mientras los niños se divierten, también desarrollan conocimientos y habilidades físicas esenciales que ayuda a los niños a aprender y crecer.

## 8. Conclusiones

- La aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar permitió identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, obteniendo que el 70,57% se encontraron en niveles bajos, ya que presentaron dificultad al mantenerse en un solo pie, adoptar posturas de cuclillas, saltar, correr alternando brazos y piernas; además, tenían un limitado conocimiento del esquema corporal tanto propio como de los demás, y manifestaban falencias en la coordinación viso-motriz, entre otros aspectos, los cuales evidenciaron la necesidad de abordar de manera específica el desarrollo psicomotor en este grupo de niños.
- La elaboración y aplicación de la propuesta alternativa denominada “La aventura de los juegos tradicionales, una experiencia divertida para fortalecer nuestra motricidad” fue diseñada con veintisiete actividades divertidas y entretenidas, enfocadas en fomentar la participación activa del grupo y fortalecer la motricidad gruesa para lograr disminuir las dificultades motoras, principalmente en los componentes de coordinación, equilibrio, tonicidad, ritmo, entre otros.
- Se evidenció que la ejecución de los juegos tradicionales como estrategia metodológica demostró su efectividad al contribuir positivamente en el mejoramiento de la motricidad gruesa de los niños, puesto que luego de aplicar el post test, se disminuyó el porcentaje de dificultades de las habilidades motoras gruesas a un 33,29%, y se observó una mejora significativa del 66,71% en la población, ubicando a los niños en el nivel de bueno, manifestando este progreso en las áreas donde inicialmente se identificaron dificultades.

## 9. Recomendaciones

- Es necesario que en las instituciones se realicen pruebas específicas para diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, ya que ayudará a identificar posibles dificultades y, a partir de ello, diseñar actividades lúdicas que contribuyan a la mejora de estos problemas, promoviendo el fortalecimiento de las habilidades motoras como el equilibrio, locomoción, coordinación, ritmo, esquema corporal, etc., y facilitando así un aprendizaje efectivo y de alta calidad.
- Se sugiere a las docentes diseñar actividades basadas en los juegos tradicionales considerando tanto el espacio como el material para su ejecución, con el propósito de ayudar en la mejora de habilidades motoras a los niños que aún se mantienen en niveles bajos; pues a más de ser llamativos y divertidos para los niños, poseen un gran valor cultural al ser transmitidos de una generación a otra y, por su aporte cultural y lúdico los convierte en herramientas indispensables para brindar a los niños la oportunidad de aprender de manera espontánea al interactuar con su entorno; además ayudan a reforzar el desarrollo de la motricidad gruesa en varios aspectos como: saltar, correr, mantener el equilibrio y control postural, etc..
- Se recomienda seguir implementando las actividades de la propuesta alternativa para que sirvan de apoyo en las planificaciones, ya que se evidenció su efectividad en el fortalecimiento de la motricidad gruesa, pues el incremento positivo en los niveles de desempeño respalda la eficacia de las intervenciones; además de favorecer al desarrollo saludable de las habilidades motoras en la población infantil, contribuyen a la prevalencia de la tradición y la cultura.

## 10. Bibliografía

- Albornoz, E. (2017). Guía de actividades para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de edad centro de educación inicial forestal del distrito metropolitano de Quito. *Revista Conrado*, 13(60), 120-124. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/583/613>
- Alías, J. (2021) *Juegos Tradicionales: Juegos que jugamos aquí*. Alvi Books. <https://cutt.ly/IJcPtjb>
- Alonso D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Revista Dialnet*, 1(19), 225-245. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6257564>
- Altozano, C. (2017). *Psicología del desarrollo. Desarrollo Psicomotor. Universidad Camilo José Cela*. [Grado de Maestro de Educación Primaria]. <https://n9.cl/nxmgh>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Dialnet. Revista de Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2270>
- Baena, A. y Ruiz, P. (2016). Valor Educativo y Cultural de los Juegos-Deportes Populares y Tradicionales en la clase de Educación Física. Acción motriz. *Revista Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte*, 1(16), 19-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324704>
- Bantulá, J. y Mora, J. (2018). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo. [https://www.google.com/books/edition/Juegos\\_multiculturales/B1SRDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=juegos+tradicionales&printsec=frontcover](https://www.google.com/books/edition/Juegos_multiculturales/B1SRDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=juegos+tradicionales&printsec=frontcover)
- Benavides, C. (2022). *Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela de Educación Básica "Eugenio de Santa Cruz y Espejo"*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del



- Duarte, F. y Pérez, N. (2020). Identificar la lateralidad en niños de 2 a 5 años del Instituto de Recreación y Deportes de Tunja (IRDET) aplicando el Test de Harris. *Revista Digital Actividad Física y Deporte*, 6(2), 118-144. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/1572/1947>
- Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo]. Repositorio USAT. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286>
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Dialnet. Revista Educativa Hekademos*, 1 (24), 41–51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García, I. (2019). *Acompañamiento de personas con discapacidad en actividades programadas*. Editorial Cep. [https://books.google.com.ec/books?id=RrO8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=RrO8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- García, S. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Biblioteca digital. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf?sequence=1#:~:text=El%20juego%20motor%20favorece%20la,gruesa%20y%20fina%20muy%20notable.>
- Gonzales, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2018* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huanuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2921;jsessionid=2C29DB37498BE5AAF0818722454880C1>
- Häfelinger, U y Schuba, V (2019). *La coordinación y el entrenamiento propioceptivo (bicolor)*. Ediciones Paidotribo. [https://books.google.es/books?id=aNetDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs\\_navlink](https://books.google.es/books?id=aNetDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs_navlink)
- Jiménez, G. y Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <https://revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32>

- Lalama, A. y Calle, M. (2019). Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento. *SATHIRI. Revista digital*, 14(2), 210-217. <https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/sathiri/article/view/899>
- Llanos, A. (2019). *El juego infantil y su metodología* (Ed). Ediciones Editex. [https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs\\_n](https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs_n)
- López, A. (2017). *Juegos tradicionales como medio de Desarrollo Psicomotor para los niños de quinto año de básico de la escuela "12 de octubre" de la ciudad de Manta* [Proyecto de Investigación, Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, Manta]. Repositorio ULEAM. <https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/1098?locale=es>
- Luna, B. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrío ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23918>
- Mamani, D., Casa, M., Cusi, L. y Laque, G. (2019). Nivel de conocimiento del esquema corporal en niñas y niños de Educación Inicial. *Revista Innova Educación*, 1(4), 566-575. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054597>
- Martínez, V. y Sánchez, M. (2021). *Prevención de la obesidad y mejora del rendimiento académico mediante un programa de actividad física en escolares de 4 a 7 años*. Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha, Vol. 12. [https://books.google.com.ec/books?id=dZ8xEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=dZ8xEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Martínez, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Vol. 36. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Br\\_eBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Los+juegos+son+el+nexo+o+conexi%C3%B3n+que+permite+el+ejercicio+35motor+de+todo+el+cuerpo&ots=nYsXgbiP6h&sig=oahYpw4Rb6T6it2y65kZbBt7K68#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Br_eBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Los+juegos+son+el+nexo+o+conexi%C3%B3n+que+permite+el+ejercicio+35motor+de+todo+el+cuerpo&ots=nYsXgbiP6h&sig=oahYpw4Rb6T6it2y65kZbBt7K68#v=onepage&q&f=false)
- Méndez, A. y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *RETOS. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 1 (19), 54-58. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732285011.pdf>

- Medina, V. (2017, 5 de abril). Beneficios de la psicomotricidad para los niños. *Guía infantil*.  
<http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>
- Mendieta, L., Mendieta, R. y Vargas, T. (2017). Psicomotricidad Infantil. *Edit. CIDE*, 1(4).  
<http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>
- Mendoza, M., Analuiza, E. y Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *Dialnet, EmásF: revista digital de educación física*, 1 (44), 79-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>
- Molina, M. (2014). Programa recreativo sustentado en juegos tradicionales para adolescentes de 14 a 16 años del sector Palmira municipio Guásimos. *EFDeportes. Revista Digital, Buenos Aires*, Año 19, N.º 197. <https://www.efdeportes.com/efd197/juegos-tradicionales-para-adolescentes.htm>
- Morera, M. (2008). Generación tras Generación, se recobran los Juegos Tradicionales. *Redalyc. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. MHSalud*, 5(1), 1-8. <https://www.redalyc.org/pdf/2370/237017527002.pdf>
- Nacimba, K. y Tapia, S. (2022). Juegos tradicionales en el desarrollo motor fino. *Revista de Investigación Enlace Universitario*, 21 (2), 54-67. Ñahui, H., Casimiro, J., Sanabria, F., Arévalo, J. y Soto, J. (2022). Habilidades motrices básicas en estudiantes universitarios peruanos. *Scielo. Revista Universidad y Sociedad*, 14(4), 182-189. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202022000400182](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000400182)
- Öfele, M. (1999). Los Juegos Tradicionales y sus Proyecciones Pedagógicas. *Revista: Educación Física y Deportes*, 4(13). Buenos Aires. <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Osorio, V., Pallares, M., Chiva, O. y Capella, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Scielo. Revista Lasallista de Investigación*, 16(1). [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-44492019000100037](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492019000100037)

- Pérez, A. (2021, 30 de junio). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Universidad Espíritu Santo. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pérez, R. y Domínguez, I. (2017). Los juegos como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo, estado Carabobo. *EFDeportes. Revista Digital*, 1(168). Buenos Aires. <https://www.efdeportes.com/efd168/los-juegos-como-alternativa-recreativa-de-6-a-12.htm>
- Quentasi, E. (2023). *Psicomotricidad gruesa*. <https://guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Psicomotricidad%20gruesa.pdf>
- Quicios, B. (2017, 27 de octubre). *La importancia del juego en la escuela*. Guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Prensas de la Universidad de Zaragoza, Vol. 287. [https://books.google.com.ec/books?id=LBnLDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.ec/books?id=LBnLDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs_navlinks_s)
- Quispe, A. (2022). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N°432-163 Andamarca, Ayacucho 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26077>
- Rubio, E., Ibáñez, E., Lerena, G., Montiel, J. y Moreno, L. (2018). Juegos tradicionales de Arnedo. España: Reproestudio. *La Rioja*. <https://docplayer.es/8652306-Juegos-tradicionales-de-arnedo-hogar-de-personas-mayores-de-arnedo-la-rioja.html>
- Ruiz, A. y Ruiz, L. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Primera Edición Diagramación. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

- Saca, M. (2023). *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica 18 de noviembre, de la Ciudad de Loja, período académico 2021-2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Digital UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26247>
- Santana, J. (2023). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39129>
- Sailema, A., y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. <https://es.slideshare.net/MAFRUNA/juegostradicionales-1pdf>
- Sailema, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., y Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(3). <https://revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/view/72>
- Samaniego, C., Rivera, J., Ramos, A., Cervantes, M., López, S. y Hernández, R. (2020). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. *RETOS. Revista Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 1(37), 793-801. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/67809>
- Sánchez, A. (2017). *Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora* [Tesis de post grado, Universidad de Granada]. Repositorio digital UGR. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/46204>
- Sanipantin, G. y Delgado, H. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en Educación Parvularia. *Revista Observatorio del Deporte ODEP*, 7(1), 37-47. <https://revistaobservatoriodeldeporte.cl/cargar/wp-content/uploads/2022/01/4-OFICIAL-ART-VOL-8-NUM-1-ENEROABRIL-2022REVODEP.pdf>
- Simbaña, M., González, M., Merino, C. y Sanmartín, D. (2021). La Expresión Corporal y el Desarrollo Motor de Niños de 3 Años. *Revista Científica Retos de la Ciencia, Fundación de Gestión y Desarrollo Comunitario, Ecuador*, 6(12). <http://portal.amelica.org/ameli/journal/564/5642830003/html/#:~:text=Los%20elemen>

tos%20de%20la%20motricidad,din%C3%A1mico%20y%20la%20coordinaci%C3%B3n%20general.

- Solís, P (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Universidad Internacional de la Rioja. Orcid*, 4(7), 44-51. <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>
- Tamayo, A. y Retrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Tarrillo, M. (2019). Psicomotricidad en el deporte. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Untumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1742>
- Torres, E., Ortiz, L., Carmenate, Y. y Toledo, M. (2021). Estimulación motriz en niños con discapacidad intelectual. Propuesta de actividades motrices. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 378-388. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n4/2218-3620-rus-13-04-378.pdf>
- Valverde, J. (2016). “Elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos activos “Estimulando Mi Imaginación” para desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños del Nivel Inicial 2 del Centro Educativo Particular “De Las Américas”, Parroquia Velasco Cantón Riobamba, Provincia De Chimborazo, Período Lectivo 2014-2015” [Tesis de postgrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio digital UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3135/1/UNACH-IPG-CEP-2016-0019.pdf>
- Vergara, O. y Bolaño, M. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos predeportivos de arnd locher. *South Florida Journal of Development*, 2(5), 7656-7666. <https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/949> <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n5-099>
- Veschi, B. (2019). *Etimología de tradición*. <https://etimologia.com/tradicion/>
- Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R. y Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF*,

*Revista Digital de Educación Física*, 1(47), 89-105.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6038088>

Yaure, D. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro De Educación Inicial My Little Friends ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio digital UNL.  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23952>

## 11. Anexos

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



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA**

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

Memorando N°: UNL-CEI-2023-010  
Loja, 13 de octubre de 2023

De: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc  
Para: Dra. Ana Lucia Andrade Carrion. Mg. Sc.

Estimada  
DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.  
Ciudad. -

De mi consideración:

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura titulado: **Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, de la autoría de la alumna Srta. Julisa Fernanda Chamba Barreto, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla DIRECTORA del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

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

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

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

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





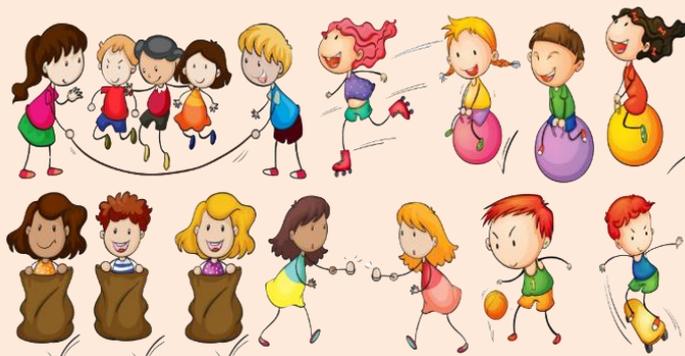
## Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación.

Carrera de Educación Inicial

### GUÍA DE ACTIVIDADES

**“La aventura de los Juegos tradicionales, una experiencia divertida para fortalecer nuestra motricidad”**



**Autora**

Julisa Fernanda Chamba Barreto

**LOJA-ECUADOR**

2024

## **1. Presentación**

La motricidad gruesa hace referencia al conjunto de habilidades motoras que involucran el uso de los músculos grandes del cuerpo, como brazos, piernas y tronco para realizar movimientos coordinados y controlados, mediante los cuales se puede realizar actividades como caminar, correr, saltar, etc. Es esencial estimular esta habilidad desde la infancia, ya que es la base para el desarrollo de habilidades más complejas presentes en etapas posteriores; pues, a medida que los niños crecen, adquieren fuerza, resistencia, equilibrio, movilidad, coordinación y control de su cuerpo, lo que es fundamental para su desarrollo físico, cognitivo y emocional.

Los juegos tradicionales por su parte, también desempeñan un papel primordial en las habilidades motoras de los niños por las actividades lúdicas que presentan, mismas que han sido transmitidas de una generación a otra, formando parte de la cultura y tradición de una comunidad. Si bien, se los puede encontrar en todas partes del mundo, con diferente forma, diseño y utilización del juego, pero con la misma esencia. Esta herramienta proporciona una amplia variedad de juegos los cuales no requieren de material costoso para realizarse, ya que son simples y solo necesitan de un espacio amplio al aire libre para ser disfrutados.

Por lo tanto, se aplicará la guía "La aventura de los Juegos Tradicionales, una experiencia divertida para fortalecer nuestra motricidad ", dirigida a niños de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial "Dr. Pio Jaramillo Alvarado". Esta guía incluye 27 actividades basadas en juegos tradicionales con el objetivo de mejorar la motricidad gruesa de los niños, centrándose en aspectos como la coordinación, fuerza, equilibrio, velocidad y resistencia. El propósito principal de estas actividades es el fortalecimiento de las habilidades motoras de los niños y proporcionar a los docentes herramientas efectivas para trabajar con ellos.

La ejecución de las actividades se realizará a lo largo de dos meses, considerando la aplicación de una metodología participativa y activa, enfocada en permitir que los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje a través de los juegos tradicionales. Cada actividad estará estructurada con un tema, objetivo, tipología, material, procedimiento y evaluación con escala valorativa; además, se utilizará materiales creativos y de fácil acceso para su implementación.

## **2. Evaluación**

La evaluación se llevará a cabo mediante la observación y la aplicación de una escala valorativa de forma individual, la cual consta de parámetros de Iniciado (I), En Proceso (EP) y Adquirido (A), con el fin de determinar si los niños lograron alcanzar los objetivos propuestos a través de la ejecución de las actividades y, para comprobar si los juegos tradicionales como herramienta lúdica contribuyen al fortalecimiento de la motricidad gruesa.

### **2.1. Aspectos a evaluar**

- Realiza movimientos rítmicos manteniendo el equilibrio en diferentes posiciones
- Efectúa movimientos coordinados con agilidad de un lugar a otro, manteniendo el equilibrio y la fuerza al realizar el lanzamiento
- Coordina movimientos con una velocidad adecuada, evitando el impacto del balón lanzado en diferentes direcciones.
- Ejecuta movimientos de salto utilizando pies juntos, para hacer llegar el mensaje.
- Mantiene el equilibrio y la postura sobre una línea recta fortaleciendo su estabilidad.
- Mantiene la coordinación al caminar y correr desplazándose de un lugar a otro, formando la víbora humana.
- Mantiene la coordinación al caminar y correr desplazándose de un lugar a otro, formando la víbora humana.
- Realiza desplazamientos mediante movimientos coordinados de brazos y piernas con agilidad.
- Corre con agilidad desplazándose en el espacio, manteniendo un equilibrio y coordinación corporal.
- Ejecuta movimientos corporales haciendo uso de su orientación espacial, coordinando piernas y brazos.
- Controla saltos consecutivos con los pies juntos.
- Ejecuta movimientos corporales a través del ritmo musical fortaleciendo la coordinación.
- Imita movimientos corporales al ritmo de la música.
- Realiza movimientos corporales ejecutando desplazamientos largos, cortos en diferentes direcciones, siguiendo las órdenes dadas.
- Realiza desplazamientos coordinados entre compañeros hacia una misma dirección.

### 3. Desarrollo de actividades

#### Actividad N° 1

#### Baila, baila y para



*Nota.* La imagen muestra el juego las estatuas.

Fuente: Mérida (2020). <https://n9.cl/ap6dp>

**Objetivo:** Realizar movimientos rítmicos manteniendo el equilibrio en diferentes posiciones.

**Tipo de juego tradicional:** Las estatuas.

**Material:** Parlante, cinta adhesiva o tizas, consigna de color rojo y amarillo.

**Procedimiento:** La actividad iniciará con la dinámica “Araña cha cha cha” (ver anexo 1). Posteriormente se formará dos grupos, cada uno con su consigna designada por colores rojo y amarillo. Una vez formados los grupos, se dará una breve explicación de la actividad, indicando que se les pondrá la canción “Estatua” (ver anexo 2) para bailar, en la cual, los niños deberán realizar diversos movimientos según escuchen la acción de la canción. En la segunda ronda, en cambio se les dirá una postura como, por ejemplo: árbol, canguro, caballo, bailarín, a la que los niños tendrán que realizar ubicándose en los diferentes puntos marcados en el patio al momento en que la música se pause. Cabe recalcar que, antes de mencionar estas posturas, se mostrará como deben hacerlas. Para su ejecución, el primer grupo en realizar la actividad será el rojo, quienes se moverán por distintas partes del lugar según el ritmo de la canción. La actividad continúa hasta que queden al menos tres participantes de cada grupo. Para finalizar, se realizará ejercicios de relajación y respiración, manteniendo una postura adecuada al momento de inhalar y exhalar.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Realiza movimientos rítmicos manteniendo el equilibrio en diferentes posiciones.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 2

### El cartero



*Nota.* La imagen muestra el juego de los países.  
Fuente: WordPress (2016). <https://n9.cl/jus08>

**Objetivo:** Efectuar movimientos coordinados con agilidad de un lugar a otro, manteniendo el equilibrio y la fuerza al realizar el lanzamiento.

**Tipo de juego tradicional:** Los países.

**Material:** Pelota, banderines de diferentes países en cartulina.

**Procedimiento:** Para comenzar la actividad, se reunirá a todos los niños en el patio y se realizará un pequeño calentamiento como motivación a la actividad a realizarse. Seguido de ello, se les explicara como va a realizarse el juego y, a su vez, se les asignará a cada cuatro niños un país, indicando que, habrá una persona que será el cartero, quién empezará el diálogo, de modo que, cuando el portavoz mencione el país, los niños de dicho país tomen la pelota y en equipo procedan a “quemar” al país más cercano. Para el diálogo, el cartero comenzará diciendo, por ejemplo:

**Cartero:** “Ha llegado una carta”

**Niños:** ¿Para quién?

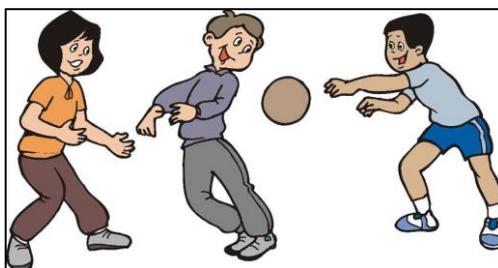
**Cartero:** “para Ecuador”,

Al momento que diga el país, lanzará el balón al aire con mucha fuerza, mientras los demás niños corren para evitar que les caiga el mismo. Una vez que “Ecuador” tenga en las manos el balón deberá decir “alto ahí países” y todos se detendrán en su lugar, luego el niño con el balón dará pasos repitiendo el nombre del país por sílabas, como “E..., cua..., dor...”, realizando un paso por cada sílaba y diciendo al final 1, 2, 3. Después, lanzará el balón al país cercano, alguno de los niños de cualquier país que le haya caído la pelota será el nuevo cartero, y realizará el mismo proceso, pero en este caso, todo el grupo deberá apoyar para “quemar” a los demás. Finalmente, los niños se sentarán en el suelo con las piernas extendidas y realizarán estiramientos, intentando alcanzar sus pies con las manos para relajar los músculos.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Efectúa movimientos coordinados con agilidad de un lugar a otro, manteniendo el equilibrio y la fuerza al realizar el lanzamiento		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 3

¡Si te mueves, ganarás!



*Nota.* La imagen muestra el juego las quemadas.  
Fuente: Educación Física (2013). <https://n9.cl/nhyte>

**Objetivo:** Coordinar movimientos con una velocidad adecuada, evitando el impacto del balón lanzado en diferentes direcciones.

**Tipo de juego tradicional:** Las quemadas.

**Material:** Cinta adhesiva, pelota, parlante, cintas de color amarillo, azul y rojo.

**Procedimiento:** Se iniciará con una bailoterapia “Levantando las manos” (ver anexo 3) y, luego se explicará en que consiste la actividad. En este juego, se dividirá a los niños en tres grupos, cada uno diferenciado por un color (amarillo, azul y rojo). Dos grupos serán los que “quemen” y el tercero será el “quemado”, es decir, el grupo de los niños que serán los que van a quemar con el balón, deberán ponerse en cada extremo, mientras el otro equipo en el centro y, al dar la señal de inicio, los jugadores intentan “golpear” a sus oponentes con la pelota para “quemarlos”. Cuando un jugador sea “quemado”, debe salir del campo y situarse en el lado de los niños que están “quemando”, de modo que ayuden al grupo a “quemar” a sus compañeros. Una vez que todo el grupo que estaba en medio haya terminado, sigue en juego el siguiente grupo. El juego continúa hasta que hayan pasado los tres grupos. Para finalizar, se creará un círculo donde un niño estará en el centro lanzando la pelota, y los demás participantes deberán esquivarla mientras se mueven alrededor del círculo y, se entonará la canción “Adiós, adiós” (ver anexo 4).

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Coordina movimientos con una velocidad adecuada, evitando el impacto del balón lanzado en diferentes direcciones.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

#### Actividad N° 4

#### Mensaje a bordo



*Nota.* La imagen muestra el juego del teléfono dañado.  
Fuente: COPE (2020). <https://n9.cl/hy0k4>

**Objetivo:** Ejecutar movimientos de salto utilizando pies juntos, para hacer llegar el mensaje.

**Tipo de juego tradicional:** Teléfono dañado.

**Material:** Parlante, cinta adhesiva, silbato.

**Procedimiento:** Para iniciar la actividad, se realizará un pequeño calentamiento a través de la canción “Brinca y para ya” (ver anexo 5). Seguido de ello, se explicará la actividad para posteriormente proceder a formar a los niños en dos grupos, los cuales llevarán por nombre de equipo el nombre de una “fruta”. Cada grupo se ubicará en la esquina del patio, donde deberán formar un círculo ubicándose en los lugares señalados, los cuales estarán separados a una distancia de tres pasos. Un integrante de cada equipo se ubicará en el centro y será quien inicie dando el mensaje que se le diga; pero, para que el mensaje llegue a todos, cada niño deberá ir dando saltos con los pies juntos hasta llegar hasta su compañero y decir el mensaje. Entonces, al escuchar el silbato, cada integrante de cada grupo iniciará a correr la voz ya con el mensaje antes dado. El mismo procedimiento hará el siguiente integrante hasta que lleguen al último niño quien dirá lo que escuchó. La actividad finaliza formando a los niños en círculo y, entregándoles un ovillo de lana para que cada niño diga su nombre y una acción a realizar, por ejemplo, “soy Juanito y todos debemos dar un salto” y, así con todos los niños hasta formar la telaraña.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Ejecuta movimientos de salto utilizando pies juntos, para hacer llegar el mensaje.		
	Parámetros			
	Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)	

### Actividad N° 5

#### La pasarela



*Nota.* La imagen muestra el juego la cuerda floja.  
Fuente: Anónimo (s.f.). <https://bit.ly/3XXe8wB>

**Objetivo:** Mantener el equilibrio y la postura sobre una línea recta fortaleciendo su estabilidad.

**Tipo de juego tradicional:** La cuerda floja

**Material:** Cinta aislante de varios colores, cuaderno pequeño, pelota, aros, silbato, cintas de color amarillo, azul y rojo.

**Procedimiento:** En esta actividad, se iniciará con la canción “Congelado” (ver anexo 6). Luego se formará tres grupos, quienes realizarán el mismo circuito en diferentes direcciones. Cada grupo estará representado por colores distintos y colocados en direcciones marcadas con cinta. Entonces, se pondrá a cada niño un cuaderno pequeño sobre la cabeza de modo que mantenga la postura erguida, aquel deberá caminar hasta llegar al primer aro, donde flexionará las rodillas y cogerá la pelota, luego se levantará y seguirá caminando hasta el segundo aro en el que se pondrá de cuclillas con la espalda recta, evitando que caiga el cuaderno y la pelota. Después, continuará caminando hasta el tercer aro, donde dejará la pelota y regresará corriendo a dar paso al otro compañero que se encuentra al otro lado para que realice el mismo circuito. El equipo ganador será el que no hizo caer el caer ningún objeto. Para finalizar, se formará a los niños en círculo y, se realizará ejercicios de estiramiento y respiración.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Mantiene el equilibrio y la postura sobre una línea recta fortaleciendo su estabilidad.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 6

### El trencito



*Nota.* La imagen muestra el juego víbora de la mar.  
Fuente: Estaban (2021). <https://n9.cl/8j45u1>

**Objetivo:** Mantener la coordinación al caminar y correr desplazándose de un lugar a otro, formando la víbora humana.

**Tipo de juego tradicional:** Víbora de la mar.

**Material:** Silbato, parlante, identificativo de frutas.

**Procedimiento:** Se reunirá a los niños y se los hará bailar la canción “La serpiente de tierra caliente” (ver anexo 7) como ejercicio de calentamiento. Seguido de ello, se les explicará la actividad, en la cual se elegirá a dos niños que serán la cabeza de la víbora, estos niños se tomarán de las manos y cada uno tendrá puesto su identificativo con alguna fruta; después, los demás niños se alinearán en una fila y pasarán por debajo del "puente" formado por las manos de los niños, mientras aquellos cantan «A la víbora, víbora de la mar, por aquí podrán pasar, los de adelante corren mucho y, los de atrás se quedarán». Cuando los niños atrapen a uno de sus compañeros, le preguntarán qué fruta quiere, por ejemplo: "pera o manzana". dependiendo de la fruta que escoja el niño, se colocará detrás del niño que tenga esa fruta.

La canción se repetirá hasta que todos los niños estén en uno de los dos grupos. Una vez que ambas víboras tendrán su fila formada, mantendrán cierta distancia entre ellos la cual estará marcada, se agarrarán de los hombros y escucharán las instrucciones de la guía para moverse y adoptar diferentes formas o figuras, por ejemplo, deberán tomarse de las manos los primeros

niños de cada fila y tendrán que jalar hasta que se rompa la víbora, luego podrían moverse hacia adelante y hacia atrás, girar en círculos, hacer zigzag entre obstáculos, saltar juntos o levantar la pierna izquierda. etc. Finalmente, se realizará skipping bajo que consiste en elevar las rodillas por encima de la cintura manteniendo la cadera en una posición elevada, para mantener la circulación y ayudar a relajar los músculos de las piernas.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Mantiene la coordinación al caminar y correr desplazándose de un lugar a otro, formando la víbora humana.		
	Parámetros			
	Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)	

### Actividad N° 7

#### ¿Qué hay en el bosque?



*Nota.* La imagen muestra el juego, juguemos en el bosque.  
Fuente: Flor (s.f). <https://n9.cl/8h4xtq>

**Objetivo:** Realizar desplazamientos mediante movimientos coordinados de brazos y piernas con agilidad.

**Tipo de juego tradicional:** Juguemos en el bosque.

**Material:** Antifaz de lobo, parlante, pelota.

**Procedimiento:** La actividad iniciará entonando la canción “Camino por la selva” (ver anexo 8). Luego, se introducirá al juego mediante la popular dinámica “zapatito cochinito”, escogiendo a tres niños quienes simularán hacer el lobito y se le entregará el antifaz y una pelota a cada uno. Una vez hecho esto, los demás niños formarán un círculo alrededor de los “lobitos”, mientras cantan la popular canción del lobito:

*Niños:* Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Si el lobo se levanta enteros nos comerá. ¿Ya estás lobito?

*Lobo:* ¡No! Me estoy poniendo la ropa.

El verso se repite hasta que el lobo ya esté listo y vaya tras ellos. En ese momento todos los niños empezarán a correr mientras que los “lobitos” los “quemarán” lanzándoles la pelota; el niño que haya sido topado con el balón, tendrá que ayudar a los “lobitos” a “quemar” a los demás; para ello, se les dará un identificativo de “lobitos” para que ayuden hasta que ya no quede ningún participante. La actividad finaliza con ejercicios de estiramiento de piernas y brazos.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Realiza desplazamientos mediante movimientos coordinados de brazos y piernas con agilidad.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 8

#### Atrápame si puedes



Nota. La imagen muestra el juego el gato y el ratón.  
Fuente: Páez (2022). <https://n9.cl/rjln04>

**Objetivo:** Correr con agilidad desplazándose en el espacio, manteniendo un equilibrio y coordinación corporal.

**Tipo de juego tradicional:** El gato y el ratón.

**Material:** Parlante, antifaz de gato y ratón, imágenes de animales.

**Procedimiento:** Se colocará música relajante, mientras se les indica imágenes de diferentes animales y, se realiza preguntas sobre dónde los han visto y que sonido hacen (ver anexo 9). Seguido de ello, se formará a los niños en un círculo, todos deberán estar agarrados de la mano, a excepción de dos niños, quienes serán el gato y el ratón y, se les entregará un antifaz. El ratón quedará dentro del círculo y el gato fuera. Los demás niños empezarán a girar mientras los dos niños irán diciendo el verso popular:

**Gato:** Ratón-ratón

**Ratón:** Qué quieres gato ladrón

**Gato:** Comerte quiero

**Ratón:** Cómeme si puedes

**Gato:** ¿Estás gordito?

**Ratón:** Hasta la punta de mi rabito.

Aquí, todos los niños empiezan a molestar al gato, girando circularmente, alzando y bajando sus brazos para que el ratón salga, corra y vuelva a entrar para no ser atrapado por el gato. El juego termina cuando el ratón es capturado por el gato. La actividad finaliza realizando un estiramiento de brazos y hombros.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Corre con agilidad desplazándose en el espacio, manteniendo un equilibrio y coordinación corporal.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 9

#### Donde dejaste lo perdido



*Nota.* La imagen muestra el juego la gallinita ciega.  
Fuente: Valdivia (2020). <https://bit.ly/43x3Zbe>

**Objetivo:** Ejecutar movimientos corporales haciendo uso de su orientación espacial, coordinando piernas y brazos.

**Tipo de juego tradicional:** Gallinita ciega.

**Material:** Patio, venda o pañuelo, banderines de colores.

**Procedimiento:** Se realizará una dinámica “Mi barquito va cargado de...” en este caso será de frutas, todos deberán decir frutas sin repetirse, de lo contrario el que lo haga, empezará el juego diciendo otra temática. Culminada la dinámica se explicará en que consiste el juego, para lo

cual, se harán dos grupos, A (amarillo) y B (azul). El grupo A formará el círculo para jugar, mientras que el B hará un cuadro formando un punto límite por el cual no deben salirse los otros niños y luego harán viceversa. Del grupo A se escogerá a un participante quien simulará ser la gallinita ciega, se le vendará los ojos con el pañuelo y, se lo colocará en el centro de los demás niños. Mientras la “gallinita” está dando las vueltas dentro del círculo, los demás niños deben cantar el siguiente verso popular: «Gallinita ciega, qué se te ha perdido, una aguja en un pajar. Date tres vueltitas y la encontrarás».

Todos los demás compañeros caminarán a su alrededor y la gallinita deberá tocarlos y adivinar quién es y dar su nombre. Si adivina el nombre de la persona, se intercambian los papeles y así sucesivamente continúa el juego. Para finalizar, se pedirá a los niños sentarse en el suelo, el guía cerrará los ojos mientras los niños se cambian de puestos, y luego procede a adivinar donde estaban sentados en un principio los niños.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Ejecuta movimientos corporales haciendo uso de su orientación espacial, coordinando piernas y brazos.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 10

#### Brincando sin parar



Nota. La imagen muestra el juego carrera de encostalados.  
Fuente: Prexas (2021). <https://n9.cl/nnv20>

**Objetivo:** Controlar saltos consecutivos con los pies juntos.

**Tipo de juego tradicional:** Los encostalados.

**Material:** Saquillos pequeños, silbato, parlante.

**Procedimiento:** Se hará un pequeño calentamiento a través de la canción “Muevo mi cuerpo” (ver anexo 10). Después se dará una pequeña introducción a la actividad, indicando que se

trazará sobre el suelo una línea recta de salida y llegada a la meta. Luego se dividirá a los niños en tres grupos para proceder a formarlos en columnas detrás de la línea señalada. La primera ronda se la realizará sin saquillo, es decir, al escuchar el silbato los niños saldrán saltando con los pies juntos hasta la línea de llegada, mientras que, en la segunda ronda, deben ingresar los pies dentro del saquillo. Los niños deben mantener agarrado el saquillo con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener mientras el equilibrio para poder saltar; durante toda la carrera los niños deben mantener las dos piernas juntas. Para finalizar, se realizará estiramiento de cuádriceps, donde los niños sostengan un pie cerca del glúteo, manteniendo la rodilla apuntando hacia abajo, para que los músculos se relajen.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Controla saltos consecutivos con los pies juntos.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 11

#### Sillas musicales



*Nota.* La imagen muestra el juego la rayuela.  
Fuente: Olgmac (2017). <https://bit.ly/3pTewjd>

**Objetivo:** Ejecutar movimientos corporales a través del ritmo musical fortaleciendo la coordinación.

**Tipo de juego tradicional:** El baile de la silla.

**Material:** Sillas, parlante.

**Procedimiento:** Se entonará la canción “Caminando, caminando” (ver anexo 11), luego, se explicará el juego en el cual se formarán dos grupos, identificados por dos animales (Las tortugas ninja y los conejitos) y, de acuerdo al número de participantes, se pondrán las sillas colocando una menos. Se empezará por el grupo “Las tortugas ninja”; cuando suene la música,

los niños bailarán realizando diferentes movimientos, al mismo tiempo se desplazarán alrededor de las sillas y, cuando la música deje de sonar, cada quien deberá buscar una silla en la cual sentarse, quien se quede de pie quedará eliminado del juego. La misma dinámica se realizará con el grupo denominado “Los conejitos”. Finalmente, se reforzará a los niños que tuvieron dificultad al momento de ejecutarla; donde el guía participará del baile, siendo aquel quien inicie y, si al momento de apagar la música alguno quede sin puesto, tener que ser él o ella quien inicie la actividad. preguntará a cada niño que le pareció la actividad.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Ejecuta movimientos corporales a través del ritmo musical fortaleciendo la coordinación.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 12

### Los bailarines



*Nota.* La imagen muestra el juego reyes y reinas a la pista.  
Fuente: Dreamstime (2023). <https://n9.cl/326sk>

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

**Tipo de juego tradicional:** Reyes y reinas a la pista.

**Material:** Parlante, pegatinas de estrellas, coronas de cartulina.

**Procedimiento:** Se realizará la dinámica “En el bosque” (ver anexo 12). Luego se procederá a explicar el desarrollo de la actividad, en la cual se ubicará a los niños en el centro de la pista y se les entregará una corona de “reina” a las niñas y una de “rey” a los niños. Cuando ya estén ubicados en la pista, tendrán que bailar imitando los movimientos del guía, al ritmo de la canción “Lento muy lento” (ver anexo 13). Cuando estén bailando, se les pondrá una estrellita en la corona a los niños que vayan a la par con el guía, es decir, a quienes se mantengan en

movimiento hasta el final. Para finalizar, se realizará ejercicios de respiración profunda y un estiramiento de piernas.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Imita movimientos corporales al ritmo de la música.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 13

#### La mágica voz del rey



*Nota.* La imagen muestra los niños el juego el capitán manda.  
Fuente: Anónimo (2012). <https://n9.cl/apob5>

**Objetivo:** Realizar movimientos corporales ejecutando desplazamientos largos, cortos en diferentes direcciones, siguiendo las órdenes dadas.

**Tipo de juego tradicional:** Capitán manda.

**Material:** Objetos del entorno, títere, parlante.

**Procedimiento:** Se iniciará motivando a los niños con la canción “La orden del sargento” (ver anexo 14). Luego, se dará la explicación del juego, en la cual se formará en un círculo a los niños y se les presentará un títere quien será el rey y dará las instrucciones sobre qué movimientos deben realizar. Por ejemplo, el rey dice: dar cinco saltos con los pies juntos, mantener el equilibrio en un pie sobre 30 seg., tocarse la cabeza con la mano derecha y, la nariz con la izquierda, traer una flor, tocar la pared, traer césped, etc. Si el rey da una orden sin decir "el rey dice " antes, los niños no deben hacer el movimiento, de lo contrario, el niño que haga el movimiento, pasará a ser el “rey”, pero tendrá que modular la voz del títere. Se motivará con aplausos a todos los participantes. Para finalizar, se pedirá a los niños acostarse en el suelo y realizar diferentes movimientos libres.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Realiza movimientos corporales ejecutando desplazamientos largos, cortos en diferentes direcciones, siguiendo las órdenes dadas.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 14

#### Corriendo juntitos hasta la meta



*Nota.* La imagen muestra el juego carrera de tres pies.  
Fuente: Alamy (s.f.) <https://bit.ly/3K8x061>

**Objetivo:** Realizar desplazamientos coordinados entre compañeros hacia una misma dirección.

**Tipo de juego tradicional:** Carrera de tres pies.

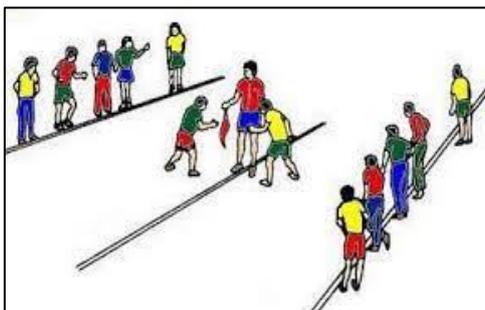
**Material:** Cuerda o cordón, cinta adhesiva, parlante, silbato, figuras de colores.

**Procedimiento:** Se bailará la canción “Cabeza, hombros, rodillas y pies” (ver anexo 15) como motivación para inducir al juego. Luego, se formarán parejas y se explicará en que consiste la misma. Seguidamente, se trazará una línea de salida y llegada y, se colocará a cinco parejas, cada una con su identificador y amarradas un pie, separadas por una distancia de cinco pasos para que, al escuchar el silbato salgan caminando a la meta sin caerse o soltarse. El procedimiento se hará hasta que hayan pasado todas las parejas. Para finalizar la actividad, se marcará el piso con X donde irá pasando cada niño dando pequeños saltos en un solo pie sin bajar el otro.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Realiza desplazamientos coordinados entre compañeros hacia una misma dirección.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 15

### El banderín ganador



*Nota.* La imagen muestra el juego los pañuelos.  
Fuente: Peralta et al. (2014). <https://n9.cl/or5fh>

**Objetivo:** Correr coordinadamente alternando piernas, a partir de la señal dada.

**Tipo de juego tradicional:** Los pañuelos.

**Material:** Pañuelos, parlante, silbato, banderín rojo y amarillo.

**Procedimiento:** Se entonará la canción “A ver, a ver” (ver anexo 16). Luego, se formará a los niños en dos grupos y se explicará en que consiste la actividad, para luego colocar los grupos frente a frente, cada uno con un banderín con una distancia de aproximadamente 25 pasos y, en medio de ambos equipos estará el guía sosteniendo un pañuelo en cada una de sus manos. A continuación, se contará hasta tres y un niño de cada grupo saldrá saltando o corriendo de acuerdo a la orden que se le diga, a agarrar el pañuelo. El equipo en sí, deberá obtener la mayor cantidad de pañuelos. Finalmente, se realizarán ejercicios de relajación y estiramiento.

Evaluación-Escala valorativa			
<b>Indicador de evaluación</b>  <b>Nombre del niño</b>	Corre coordinadamente alternando piernas, a partir de la señal brindada.		
	<b>Parámetros</b>		
	<b>Iniciado (I)</b>	<b>En Proceso (EP)</b>	<b>Adquirido (A)</b>

## Actividad N° 16

### Mi cuerpo y el tuyo



*Nota.* La imagen muestra el juego mi cuerpo  
Fuente: Tenstudio (2010). <https://n9.cl/605to>

**Objetivo:** Ejecutar movimientos corporales que permitan el reconocimiento de las partes del cuerpo, con referencia a izquierda y derecha.

**Tipo de juego tradicional:** Mi cuerpo.

**Material:** Parlante, cinta adhesiva, silbato, cintas de colores (azul, rojo).

**Procedimiento:** Para esta actividad, se realizará movimientos a través de la canción “Moviendo el cuerpo” (ver anexo 17). Luego, se les explicará la actividad, y se procederá a colocar cinta adhesiva en el suelo formando figuras geométricas, las cuales serán las estaciones por las que los niños tendrán que ir saltando uno tras otro y realizando la acción que proponga la estación. La primera estación será un triángulo que representará el lado derecho, en el cual los niños tendrán que hacer la acción que este proponga, por ejemplo, tocarse el brazo derecho, subir la mano derecha, doblar la rodilla derecha, etc., en la segunda estará un cuadrado que representará el lado izquierdo y, al igual que la anterior tendrá acciones a seguir; en la tercera estación estará un círculo que representará ambos lados y, en el cual los niños deberán hacer la acción que se pida, por ejemplo: subir la mano izquierda y tocarse la nariz, levantar la pierna derecha, tocarse ambos brazos en forma de abrazo, etc.

Antes de empezar las estaciones, se les entregará cintas de colores para la mano, indicando que, la de color amarillo representa el lado derecho, el color rojo el lado izquierdo, luego, se formarán cuatro grupos, cada uno ubicado a cierta distancia. Al escuchar el silbato, los niños saldrán a la primera estación dando un salto, se detendrán y se dará la orden a ejecutar el movimiento, de igual manera continúan los siguientes 4 niños, de modo que pasen todos. Para la realización de estas actividades, se les colocará una música de fondo. La actividad finalizará haciendo preguntas como, “¿Cuál es su mano derecha?, ¿Con que mano escriben,

izquierda o derecha?”, o acciones como, levantar la mano derecha y tocar la nariz, etc., además de realizar un estiramiento de piernas y brazos para evitar lesiones.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Ejecuta movimientos corporales que permitan el reconocimiento de las partes del cuerpo, con referencia a izquierda y derecha.		
	Parámetros			
	Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)	

### Actividad N° 17

#### Manzana y plátano



*Nota.* La imagen muestra el juego cambio de sentido.  
Fuente: Piattelli (s.f). <https://n9.cl/wg040>

**Objetivo:** Realizar movimientos que permitan la identificación de su lado dominante.

**Tipo de juego tradicional:** Manos arriba-manos abajo.

**Material:** Dibujo, crayones, parlante, pegatinas de frutas (plátano y manzana), balón.

**Procedimiento:** Para inducir al juego, se entregará un dibujo que deberán colorear en máximo 10 min (ver anexo 18). Seguido de ello, se explicará en que consiste la misma y se pedirá a los niños formar un círculo. Se les colocará un identificativo en sus manos, la pegatina de plátano en la mano izquierda y de manzana en la mano derecha. Entonces, en la primera ronda, cuando el guía diga “manzana” visualizarán en que mano esta y la levantarán y se toparán la nariz, si dice “plátano” la izquierda la llevarán a las orejas. Los cambios irán por niveles, es decir, la primera vuelta será lenta, la segunda rápida y la tercera más rápida. En la segunda ronda en cambio, se les pedirá quitarse los identificativos y repetir las acciones al igual que la primera ronda Para concluir la actividad, el guía dirá acciones para que los niños realicen como: girar a la derecha, girar a la izquierda, caminar, patear el balón, cruzar los brazos, etc. Finalmente,

se concluirá con el baile “A la izquierda, a la derecha” (ver anexo 19), para comprobar si reconocen el lado derecho o izquierdo.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Realiza movimientos que permitan la identificación de su lado dominante.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 18

#### Vuela antes de que te atrape



*Nota.* La imagen muestra el juego de tingo tango  
 Fuente: Hormiga (2022). <https://bit.ly/3Oivn8l>

**Objetivo:** Pasar la pelota en diferentes posiciones, manteniendo la precisión en sus manos, brazos y coordinación visomotora.

**Tipo de juego tradicional:** Tingo tango.

**Material:** Pelota, parlante, papeles con penitencias.

**Procedimiento:** Como motivación se entonará la canción “La mane” (ver anexo 20). Después, se explicará el desarrollo de la actividad. A continuación, se pedirá a los niños sentarse en el suelo formando un círculo, mientras un participante estará de pie con la vista hacia la pared. Cuando aquel niño empiece a decir “tingo tingo tingo”, los otros niños deberán pasar la pelota al compañero de alado sin dejarla caer, pero lo harán con acciones, por ejemplo, en la primera ronda lo pasarán solo con la mano derecha, la segunda con la izquierda; cuando el niño diga “tango”, el niño que se quede con la pelota deberá realizar una penitencia que al final se le dará. Se realiza el mismo procedimiento con todos los niños. Las penitencias serán: pararse en un solo pie sosteniendo su pierna izquierda sobre la derecha, saltar 5 veces con los pies juntos, tocarse la rodilla derecha con la mano izquierda, etc. Para finalizar, se realizará una técnica de relajación a través de una música instrumental de fondo.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Pasa la pelota en diferentes posiciones, manteniendo la precisión en sus manos, brazos y coordinación visomotora.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

### Actividad N° 19

#### Pisamos las huellas



*Nota.* La imagen muestra el juego las huellas.  
Fuente: Elksport (2023). <https://n9.cl/26c4sb>

**Objetivo:** Ejecutar saltos consecutivos, fortaleciendo la dominancia lateral y la coordinación de ojo-pie.

**Tipo de juego tradicional:** Las huellitas.

**Material:** Parlante, cartel de las huellas, identificativo de colores.

**Procedimiento:** Se hará un pequeños calentamiento a través de la canción “A brincar” (ver anexo 21). Después, se explicará el desarrollo de la actividad, indicando que, en el cartel, las huellas naranjas corresponden al pie derecho, mientras que las huellas azules corresponden al pie izquierdo. A continuación, se pedirá a los niños formar en dos filas (azul y rojo), cuando el cartel esté listo sobre el suelo, el primer niño empezará a realizar la actividad. En la primera ronda, se colocará las huellas de forma que vayan alternando saltos con los dos pies, a un pie con la derecha y al otro con la izquierda. En la segunda ronda, se incluirá la variante de girar las huellas de forma que también tengan que cambiar las direcciones de los saltos. La actividad finalizará realizando un estiramiento y un ejercicio de relajación como la respiración profunda, así como también se hará preguntas sobre sus partes dominantes.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Ejecuta saltos consecutivos, fortaleciendo la dominancia lateral y la coordinación de ojo-pie.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 20

### Sigue la instrucción



*Nota.* La imagen muestra el juego de pegar la cola al burro.  
Fuente: Alamy (s.f.). <https://n9.cl/sobv0>

**Objetivo:** Coordinar movimientos visuales y motores al tratar de colocar el objeto en un lugar determinando, fortaleciendo la precisión.

**Tipo de juego tradicional:** Pegar la cola al burro.

**Material:** Cinta adhesiva, hojas, pinturas, venda o pañuelo, parlante.

**Procedimiento:** Se entregará una hoja con el dibujo de un burrito sin cola para que los niños coloreen en un tiempo de 10 min (ver anexo 22). A continuación, se los llevará al patio para explicarles la actividad. Cada niño pegará la colita de su burrito, para lo cual, se pegará la hoja en la pared y al niño se le vendará los ojos. Pasarán de cinco en cinco a colocarle la colita al burro. Al momento de salir en dirección a su hoja, el guía dará indicaciones, por ejemplo, da tres saltos hacia adelante, muévete lentamente a la izquierda, etc. Los otros niños pueden ayudarlo dándole indicaciones sobre cómo debe colocar la colita. Para finalizar se realizará una bailoterapia infantil donde deberán seguir los pasos y el ritmo del coreógrafo.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Coordina movimientos visuales y motores al tratar de colocar el objeto en un lugar determinando, fortaleciendo la precisión.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 21

### El globo



*Nota.* La imagen muestra el juego carrera de globos.  
Fuente: Blueringmedia (2023). <https://n9.cl/de3po>

**Objetivo:** Seguir la dirección específica del objeto, manteniendo la coordinación en el movimiento de extremidades inferiores.

**Tipo de juego tradicional:** Carrera de globos.

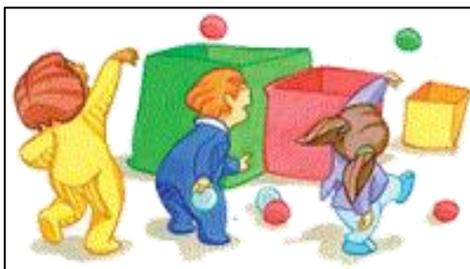
**Material:** Globos, lana o piola, silbato, parlante, conos pequeños.

**Procedimiento:** Como motivación se bailará la canción “Yo tengo un cuerpo” (ver anexo 23), en la que se utilizarán conos pequeños para su ejecución. Seguidamente, se explicarán las reglas del juego, mencionando que se amarrará al tobillo un globo inflado a todos los niños y al silbato empezarán a pisotear el globo de los demás participantes hasta reventarlo, pero sin descuidar que el propio sea reventado. El niño que mantenga su globo a salvo hasta el final será el ganador. Para finalizar, se realizará estiramientos de piernas, para evitar lesiones.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Sigue la dirección específica del objeto, manteniendo la coordinación en el movimiento de extremidades inferiores.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 22

### Pelotas a la cesta



*Nota.* La imagen muestra el juego lanza la pelota.  
Fuente: Gil (2018). <https://bit.ly/3DoqBQk>

**Objetivo:** Lanzar con fuerza la pelota hacia la dirección determinada.

**Tipo de juego tradicional:** Lanza la pelota.

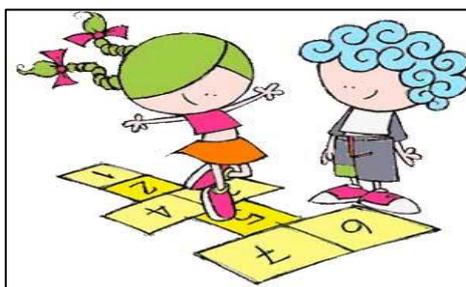
**Material:** Cestas o cajas de cartón, pelota, silbato, parlante, bolos (de botellas o de cartón).

**Procedimiento:** Se iniciará entonando y bailando la canción “Muévete” (ver anexo 24) a manera de calentamiento para inducir al juego. Seguido de ello, se dará una breve explicación de la actividad y, se procederá a formar a los niños en tres filas, de modo que tengan un espacio amplio para realizar el lanzamiento. A cada primer niño de las filas, se les entregará una pelota, al otro lado estará la cesta, para que ellos, al momento de escuchar el silbato realicen el lanzamiento. Lanza uno y sigue el otro, y así hasta que pasen todos; no obstante, si la pelota no entra en la caja, el niño deberá ir por ella y formarse para lanzar nuevamente. Para finalizar, se formará a los niños en una fila, y a una distancia específica se colocarán bolos para que cada niño los tumbes. Luego se realizará una técnica de relajación como la respiración profunda y se concluirá la actividad.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Lanza con fuerza la pelota hacia la dirección determinada.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 23

### Salta saltarín



*Nota.* La imagen muestra el juego la rayuela  
Fuente: Martorelli (2015). <https://bit.ly/44VLe2j>

**Objetivo:** Lanzar con precisión la ficha a un punto determinado, coordinando el equilibrio de sus movimientos corporales.

**Tipo de juego tradicional:** La rayuela.

**Material:** Tiza, piedras pequeñas, parlante.

**Procedimiento:** Se iniciará con la canción “Salta, salta salta” (ver anexo 25), luego se darán las indicaciones sobre el desarrollo de la actividad. Después, se procederá a formar dos grupos y a trazar dos rayuelas sobre el suelo, las cuales estarán compuesta por diez cuadros y, en cada cuadro estará la silueta del pie y el número para que los niños puedan identificar cuando deben saltar con un pie o con los dos. Para jugarlo, se colocará a los niños en fila y se les entregará una piedra a manera de ficha a cada uno; de esa manera, pasará el primer niño quien lanzará la piedra sin que toque la línea de ningún cuadro y deberá saltar según la silueta indicada. A modo de ventaja, podrá descansar en los cuadros que conlleven la silueta de los dos pies; si el niño no logra pasar al menos 5 cuadros, deberá dar el turno al siguiente y aquel colocarse nuevamente en la fila para lanzar nuevamente una vez que todos hayan pasado. La actividad concluye, retroalimentando el juego con los niños que no lograron el objetivo, haciendo que salten cada cuadro con los pies juntos, de manera que todos cumplan el objetivo. Finalmente, se realizarán ejercicios de respiración y estiramiento.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Lanza con precisión la ficha a un punto determinado, coordinando el equilibrio de sus movimientos corporales.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 24

### El viaje del limón



*Nota.* La imagen muestra el juego carrera del limón en la cuchara.  
Fuente: Mateo (s.f.). <https://bit.ly/3pWVmsE>

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

**Tipo de juego tradicional:** Carrera del limón en la cuchara.

**Material:** Limones, cucharas, silbato, ovillo de lana, identificativo de foami (círculo amarillo, azul y rojo)

**Procedimiento:** Se empezará realizando la dinámica de la telaraña (ver anexo 26), la cual consiste en que la primera persona deberá tomar el inicio de la lana, decir su nombre y algo que le guste y pasar el ovillo sin soltar la parte inicial, a otro niño quien hará el mismo procedimiento, así hasta que todos pasen y se forme la telaraña. Seguidamente, se explicará el desarrollo de la actividad, mencionando que se trazará una línea de salida y llegada y, se formará tres grupos con su respectivo identificativo (círculos de colores). Luego, se colocará a los niños en filas para empezar la carrera, dándoles a cada uno la cuchara y un limón y, cuando el silbato suene, saldrán hacia la meta, la ventaja es que pueden caminar o correr sin dejar caer el limón. La actividad termina cuando todos los participantes de cada equipo hayan pasado, en caso de los niños que no logren pasar, se retroalimentará la actividad haciendo carreras de un lado hacia otro. Finalmente, se realizarán ejercicios de movimiento corporal a manera de estiramiento.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

## Actividad N° 25

### Aros locos



*Nota.* La imagen muestra el juego del lanzamiento de aros.  
Fuente: Dalter (s.f.). <https://n9.cl/cdwd9>

**Objetivo:** Lanzar los aros con fuerza siguiendo una dirección específica.

**Tipo de juego tradicional:** Lanzamiento de aros.

**Material:** Aros de cartón, botellas grandes, temperas, silbato, parlante.

**Procedimiento:** Se iniciará con la dinámica de movimientos, siguiendo el ritmo de la música con las palmadas y pisadas. Luego, se llevará a los niños al patio para explicarles la actividad. A continuación, se formarán tres equipos (A, B, C), al frente de cada equipo a una distancia específica se colocará botellas, simulando ser la base donde encesten el aro. A cada niño de cada grupo se le entregará un aro y, al sonido del silbato, empezarán a lanzar, si al momento de lanzar, este no entra en la botella, el niño deberá correr a traer el aro y ubicarse nuevamente en la fila para lanzar, luego que pasen los demás niños. El equipo que más aros tenga introducidos gana. Se concluirá la actividad con ejercicios de estiramiento de brazos y con la canción de despedida “Adiós, adiós” (ver anexo 27).

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Lanza los aros con fuerza siguiendo una dirección específica.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

**Actividad N° 26**  
**¿Quién tiene más?**



*Nota.* La imagen muestra el juego tirar de la cuerda.  
Fuente: Freepik (2010). <https://n9.cl/unidz>

**Objetivo:** Utilizar sus extremidades superiores al halar con fuerza la cuerda, manteniendo su resistencia.

**Tipo de juego tradicional:** La cuerda.

**Material:** Cuerda larga, cinta adhesiva, silbato, parlante, banderín.

**Procedimiento:** Se invitará a los niños a formarse en filas para bailar y cantar la canción “1,2,3” (ver anexo 28) como calentamiento para iniciar con la actividad. Luego de ello, se hará un pequeño estiramiento, y posteriormente, se pondrá a los niños en dos grupos para explicar la actividad. Para el juego, la cuerda estará marcada en la mitad por un banderín que será la señal, también se trazará una línea en el piso en dirección del banderín y cada equipo se pondrá los lados extremos de la cuerda. Al escuchar el silbato, los niños empezarán a halar lo más fuerte que puedan para lograr ganarle al otro equipo y, el equipo que logre derrotar, es decir, que logre hacer que uno de los niños del equipo contrario se pase la raya y pase a su grupo, ganará. El juego se repite dos veces con un intervalo de descanso. Finalmente, se realizarán ejercicios de respiración, así como ejercicios boca arriba, de modo que relajen todo el cuerpo.

<b>Evaluación-Escala valorativa</b>				
<b>Nombre del niño</b>	<b>Indicador de evaluación</b>	Utilizar sus extremidades superiores al halar con fuerza la cuerda, manteniendo su resistencia.		
		<b>Parámetros</b>		
		<b>Iniciado (I)</b>	<b>En Proceso (EP)</b>	<b>Adquirido (A)</b>

## Actividad N° 27

### La cadena mágica



*Nota.* La imagen muestra el juego las cebollitas.  
Fuente: Trejo (2019). <https://n9.cl/nmeffa>

**Objetivo:** Sujetar con fuerza sin soltarse de su compañero.

**Tipo de juego tradicional:** Las cebollitas.

**Material:** Parlante.

**Procedimiento:** Inicialmente, se entonará la canción “Todos a movernos” (ver anexo 29), luego, se explicará el desarrollo de la misma. Se formarán grupos de seis niños y, se seleccionará un participante que tendrá el papel de “arrancador”. El equipo tendrá que sentarse uno tras de otro y abrazarse de tal manera que queden sujetos, formando una cadena y, el compañero elegido como “arrancador” tendrá que jalar a cualquiera de los integrantes para arrancar la “cebolla”. Tanto el niño que hace de arrancador como los integrantes del grupo deberán sujetar con fuerza para no ser soltados. Como ventaja para el “arrancador”, habrá una línea marcada en el piso como señal de “pasarse”, de modo que, cuando uno de los niños haya sido agarrado por el arrancador o se haya pasado, se cambiarán los papeles, es decir, el que fue arrancador se va a la fila con el grupo y, el otro se vuelve el “arrancador”. El juego termina cuando todos hayan simulado ser arrancadores. Para finalizar, se realizará ejercicios de relajación de brazos y hombros de forma suave y sin forzar los músculos.

Evaluación-Escala valorativa				
Nombre del niño	Indicador de evaluación	Se sujeta con fuerza sin soltarse de su compañero.		
		Parámetros		
		Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)

#### 4. Anexos

### Actividad N° 1

#### Anexo 1

##### Araña cha cha cha

Mira esa araña bailando chachachá,  
chachachá, chachachá, que rico chachachá.

Mira esa araña moviendo la cabeza (movimiento)  
Bailando chachachá,  
chachachá, chachachá, que rico chachachá.

Mira esa araña moviendo la cabeza (movimiento) moviendo los  
hombritos) bailando chachachá,  
chachachá, chachachá, que rico chachachá.

(Se seguirá sumando acciones)

*Nota.* Dinámica Araña cha cha cha.

Fuente: DSE Ifmsamx Oficial (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=etO9ttmGEb8>

#### Anexo 2

##### Estatua

Mano a cabeza, a la cintura  
Un pie adelante y el otro atrás  
Ahora no puedes moverte más  
¡Estatua!

Un brazo arriba, un brazo adelante  
Cruzando las piernas, colita hacia atrás  
Ahora no puedes moverte más  
¡Estatua!

Girando, girando, brazitos de lado  
No pueden parar, continúen girando  
Yo quiero ver quién es el que puede  
Quedar parado  
¡Estatua!

Mano a cabeza, a la cintura  
Un pie adelante y el otro atrás  
Ahora no puedes moverte más  
¡Estatua!.

*Nota.* Estatua. Fuente: El Reino Infantil (2015).  
[https://www.youtube.com/watch?v=litf24X2J\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=litf24X2J_g)

### Actividad N° 3

#### Anexo 3

#### Levantando las manos

Ven, empieza a bailar, el ritmo que te traigo  
Es nuevo para ti, te enseñaré a bailarlo  
Levantando las manos, moviendo la cintura  
Es el ritmo nuevo que traigo para ti.

Levantando las manos  
Moviendo la cintura  
Con movimiento crazy (¡wuh!)  
Es el ritmo nuevo que traigo para ti

Levantando las manos, llegando bien arriba  
Moviendo la cintura, así me gusta, sigan  
Con movimiento crazy (¡wuh!)  
Es el ritmo nuevo que traigo para ti

Así, así, levantando las manos  
Así, así, moviendo la cintura  
Así, así, con movimiento crazy  
Es el ritmo nuevo que traigo para ti.

Junto, junto, quiero bailar junto  
Junto, junto, quiero bailar junto  
Junto, junto, quiero bailar junto  
Quiero bailar junto contigo, mi amor

*Nota.* Levantando las manos. Fuente: Toycantando (2020).  
[https://www.youtube.com/watch?v=2BCI2\\_qw\\_Vc](https://www.youtube.com/watch?v=2BCI2_qw_Vc)

#### Anexo 4

#### Adiós, adiós

Me he divertido hoy  
Cantando y bailando voy  
Nuestra clase terminó  
Diremos todos Adiós.

Con una mano arriba “ADIÓS, ADIÓS”  
Con otra mano arriba “ADIÓS, ADIÓS”  
Moviendo la cabeza “ADIÓS, ADIÓS”  
Mandando muchos besitos y abrazos por montón,  
Mandando muchos besitos y abrazos por montón.

*Nota.* Canción de despedida “Adiós, adiós”. Fuente: Musikitos música infantil (2020).  
<https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM>

**Actividad N° 4**  
**Anexo 5**

**Brinca y para ya**

Vamos amigos, vamos a bailar  
y como un conejo deberás saltar  
y congelado te quedarás  
brinca y para ya.

Con el pie derecho saltarás  
luego en tu nariz deberás tocar  
con el pie derecho brincarás  
congelado te quedarás.

Con el pie izquierdo saltarás  
mientras tu cabeza tocarás  
con el pie izquierdo brincarás  
congelado te quedarás.

A brincar, a parar  
a brincar, a parar.

Con ambos pies deberás brincar  
como una gallina deberás girar,  
como ambos pies saltarás  
congelado te quedaras.

A brincar, a parar  
a brincar, a parar,  
a brincar, a parar.

*Nota.* Brinca y para ya-Equilibrio-Baile Infantil- Movimiento- Actividad Física Infantil.  
Fuente: TioAriel (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE>

**Actividad N° 5**  
**Anexo 6**

**Congelado**

Te propongo un juego que no has jugado  
este juego te dejará encantado  
mueve tu cuerpo de lado a lado  
baila que baila tan alocado  
Pero al pasar tú te quedarás  
¡Congelado!  
Pero al pasar tú te quedarás  
¡Congelado!

*Nota.* Congelado. Fuente: Canta Maestra (2018).  
<https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4>

**Actividad N° 6**  
**Anexo 7**

**La serpiente de tierra caliente**

Ahí va la serpiente de tierra caliente  
que cuando se ríe se le ven los dientes  
Uy que está demente critica la gente  
porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente en un día, se vino a tierra fría  
para hacerse un peinado en la peluquería.  
Pero ay que tristeza, porque en su cabeza  
no tiene ni un pelito y no se pudo peinar.

Ahí va la serpiente de tierra caliente  
que cuando se ríe se le ven los dientes  
Uy que está demente critica la gente  
porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente en un día, se vino a tierra fría  
a comprarse zapatos en la zapatería.  
Pero ay que pereza y que amarga sorpresa  
cómo no tiene patas, nada pudo comprar.

*Nota.* La Serpiente de Tierra Caliente. Fuente: Canti Rondas, (2015).  
<https://www.youtube.com/watch?v=kJzT79vSKlc>

**Actividad N° 7**  
**Anexo 8**

**Camino por la selva**

Camino por la selva  
no sé qué encontraré  
oigo animales,  
cuales hoy descubriré.

Shhhh oigo... oigo...  
¡Un Elefante!

Piso como elefante  
el elefante uuuu  
Camino por la selva  
no sé qué encontraré  
oigo animales  
cuales hoy descubriré

Shhhh oigo... oigo...  
¡Una serpiente!

Silbo como la serpiente  
la serpiente zzz zzz  
Piso como elefante  
el elefante uuuu

Camino por la selva  
No sé qué encontraré  
Oigo animales  
Cuales hoy descubriré

Shhhh oigo... oigo...  
¡Un monito!

Cuelgo como el monito  
el monito aaaa  
Silbo como la serpiente  
la serpiente zzz zzz  
Piso como elefante  
el elefante uuuu

Camino por la selva  
no sé qué encontraré  
oigo animales  
cuales hoy descubriré.

Shhhh oigo oigo....  
¡Una manada de leones!

Rujo como los leones  
Los leones grrr grrr  
Cuelgo como el monito  
El monito aaaa  
Silbo como la serpiente  
La serpiente zzz zzz  
Piso como elefante  
El elefante uuuu

*Nota.* Camino por la selva. Fuente: Luli Pampín (2019).  
[https://www.youtube.com/watch?v=Y\\_Qr50S0-B8](https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8)

Actividad N° 8  
Anexo 9



*Nota.* La imagen muestra un gato. Fuente: Irwan (2010-2023). <https://n9.cl/uozdw>



*Nota.* La imagen muestra un perro. Fuente: Tigatelu (2010-2023). <https://n9.cl/g0q5s>



*Nota.* La imagen muestra un gallo. Fuente: Pngwingle (s.f.). <https://n9.cl/x92a6>



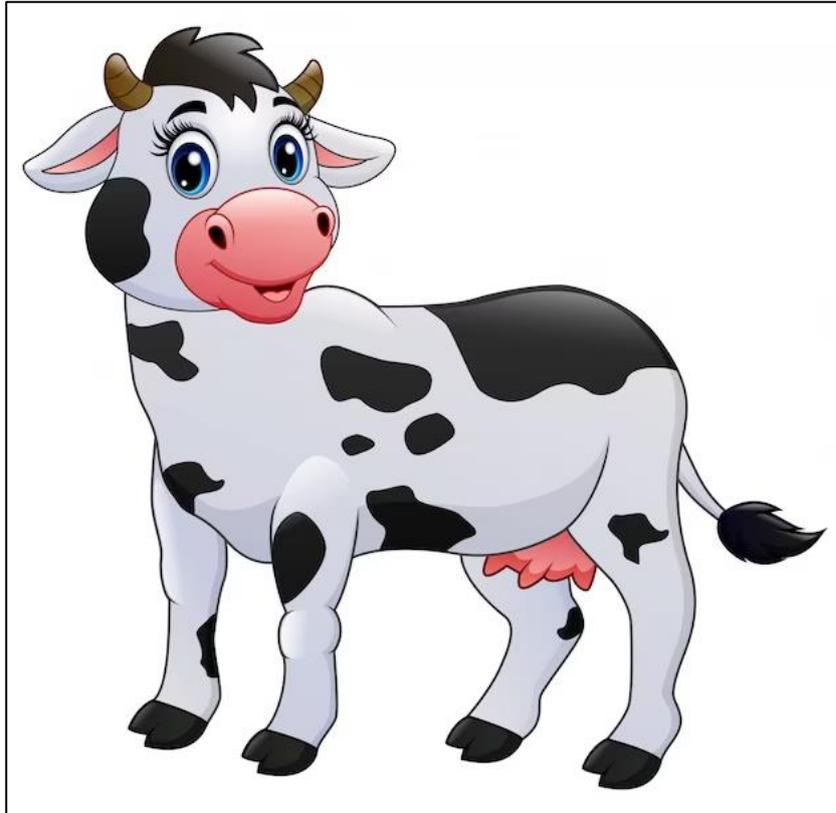
*Nota.* La imagen muestra un pato. Fuente: Tigatelu (2010-2023). <https://n9.cl/crfzg1>



Nota. La imagen muestra un ratón. Fuente: Tigatelu (2010-2023). <https://n9.cl/k19g2>



Nota. La imagen muestra un conejo. Fuente: Irwan (2009-2023). <https://n9.cl/xtfza>



*Nota.* La imagen muestra una vaca. Fuente: Dualororua (2010-2023). <https://n9.cl/s6t5r>

### **Actividad N° 10** **Anexo 10**

#### **Muevo mi cuerpo**

Muevo mi cuerpo shu shu ba  
muevo mi cuerpo shu shu ba  
brazos arriba, brazos abajo  
doy una vuelta y doy un salto  
el movimiento no, no puede parar.

Muevo mi cuerpo shu shu ba  
muevo mi cuerpo shu shu ba  
muevo mis hombros, también mis manos  
cadera a un lado, y ahora al otro,  
doblo rodillas y me toco los pies.

*Nota.* Muvevo mi cuerpo.  
Fuente: TLa educadora (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=-E1nbjj5SB8>

## Actividad N° 11

### Anexo 11

#### **Caminando, caminando**

Caminando, caminando,  
a brincar a brincar,  
corre, corre, corre,  
corre, corre, corre, paren ya, paren ya.  
En puntillas, en puntillas,  
saltando, saltando,  
naden, naden, naden,  
naden, naden, naden, a dormir, a dormir.

*Nota.* Caminando, caminando.

Fuente: Super Simple Español (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s>

## Actividad N° 12

### Anexo 12

#### **En el bosque**

En el bosque me encontré  
un animal muy especial,  
con la mano así (mano derecha)  
y que dice quis quis quis (nos movemos a un lado)  
y que dice cuas cuas cuas (nos movemos al otro).

En el bosque me encontré  
un animal muy especial,  
con la mano así (mano derecha), y la otra así,  
y que dice quis quis quis  
y que dice cuas cuas cuas.

En el bosque me encontré  
un animal muy especial,  
con la mano así (mano derecha), y la otra así,  
con un pie así (pie derecho)  
y que dice quis quis quis  
y que dice cuas cuas cuas.

En el bosque me encontré  
un animal muy especial,  
con la mano así (mano derecha), y la otra así,  
con un pie así (pie derecho) y el otro así,  
y que dice quis quis quis  
y que dice cuas cuas cuas.

*Nota.* Dinámica: En el bosque.

Fuente: Dinámicas Kadima (2023). <https://www.youtube.com/watch?v=P6FjJRq0QXQ>

## Anexo 13

### Lento muy lento

Lento muy lento, vamos andando  
lento muy lento, aquí nos quedamos.

Lento muy lento, vamos andando  
lento muy lento, aquí nos quedamos.

Rápido, rápido, rápido, rápido, rápido, rápido, rápido,  
rápido, rápido, rápido, rápido, rápido, rápido, alto.

De puntitas titas titas titas  
de puntitas titas titas tas.

De puntitas titas titas titas  
de puntitas titas titas tas.

Marcho, marcho, marcho derecho,  
marcho, marcho, marcho derecho,  
marcho, marcho, marcho derecho,  
marcho, marcho, mis pies juntitos van.

(Sigue con más acciones y velocidad)

*Nota.* Lento muy lento. Fuente: Chivaditos (2019).  
<https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0>

## Actividad N° 13 Anexo 14

### La orden del sargento

Éste es el juego del calentamiento  
Hay que seguir la orden del sargento  
Jinetes: A la carga  
Una mano.

Éste es el juego del calentamiento  
Hay que seguir la orden del sargento  
Jinetes: A la carga  
Una mano, la otra.

Éste es el juego del calentamiento  
Hay que seguir la orden del sargento  
Jinetes: A la carga  
Una mano, la otra, un pie.

(Sigue la canción con más acciones)

*Nota.* La orden del sargento.  
Fuente: Team Félix Educación Física (2022). <https://www.youtube.com/watch?v=-lKFK1ObATo>

**Actividad N° 14**  
**Anexo 15**

**Cabeza, hombros, rodillas y pies**

Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies  
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies  
Ojos, orejas, boca y nariz  
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies.

A marchar, todos a marchar,  
a marchar, los cuerpos recargar.

Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies  
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies  
Ojos, orejas, boca y nariz  
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies.

*Nota.* Cabeza, hombros, rodillas y pies.

Fuente: ChuChu TV español (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k>

**Actividad N° 15**  
**Anexo 16**

**A ver, a ver**

A ver, a ver, aplaudir con las manos  
a ver, a ver, aplaudir con los pies  
a ver, a ver, aplaudir en el aire  
a ver, a ver, aplaudir al revés.

A ver, a ver, a saltar como ranas  
a ver, a ver, a nadar como pez  
a ver, a ver, alto como jirafa  
a ver, a ver, bajo como unos cien pies.

A ver, a ver, a ver a frotarse las manos  
a ver, a ver, a rascarse los pies  
a ver a ver que te doy un abrazo  
a ver a ver que te abrazo otra vez.

A ver, a ver, como aúllan los lobos  
a ver, a ver, como trina un gorrión  
a ver, a ver, como cantan los gallos  
a ver, a ver, como ruge el león.

A ver, a ver, aplaudir con las manos  
a ver, a ver, aplaudir con los pies  
a ver, a ver, aplaudir en el aire  
a ver, a ver, aplaudir otra vez, aplaudir otra vez, aplaudir otra vez.

*Nota.* A ver a ver. Fuente: Dúo tiempo de Sol (2016).

<https://www.youtube.com/watch?v=TGTzq-q1M6M>

**Actividad N° 16**  
**Anexo 17**

**Moviendo el cuerpo**

Ya llegó la hora de cantar y bailar  
Moviendo todo el cuerpo tú te divertirás  
Manos, pies, cabeza, cintura moverás  
Al ritmo de este baile vamos a disfrutar.

Con las manos clas clas clas  
Con los pies cles cles cles  
La cabeza nic nic nic  
La cintura noc noc noc  
Un pasito para atrás  
Una vuelta y nada más  
La canción dice que, vamos todos a aplaudir  
Arriba, abajo, a un lado y al otro.

Saltando, saltando, todo el mundo saltando  
Saltando, saltando, todo el mundo saltando.

Seguimos bailando, seguimos cantando  
Moviendo todo el cuerpo, estamos celebrando  
Manos, pies, cabeza, cintura, piernas, brazos  
Con este ritmo nuevo, estamos disfrutando.

Con las manos clas clas clas  
Con los pies cles cles cles  
La cabeza nic nic nic  
La cintura noc noc noc  
Un pasito para atrás  
Una vuelta y nada más  
La canción dice que, vamos todos a reír.

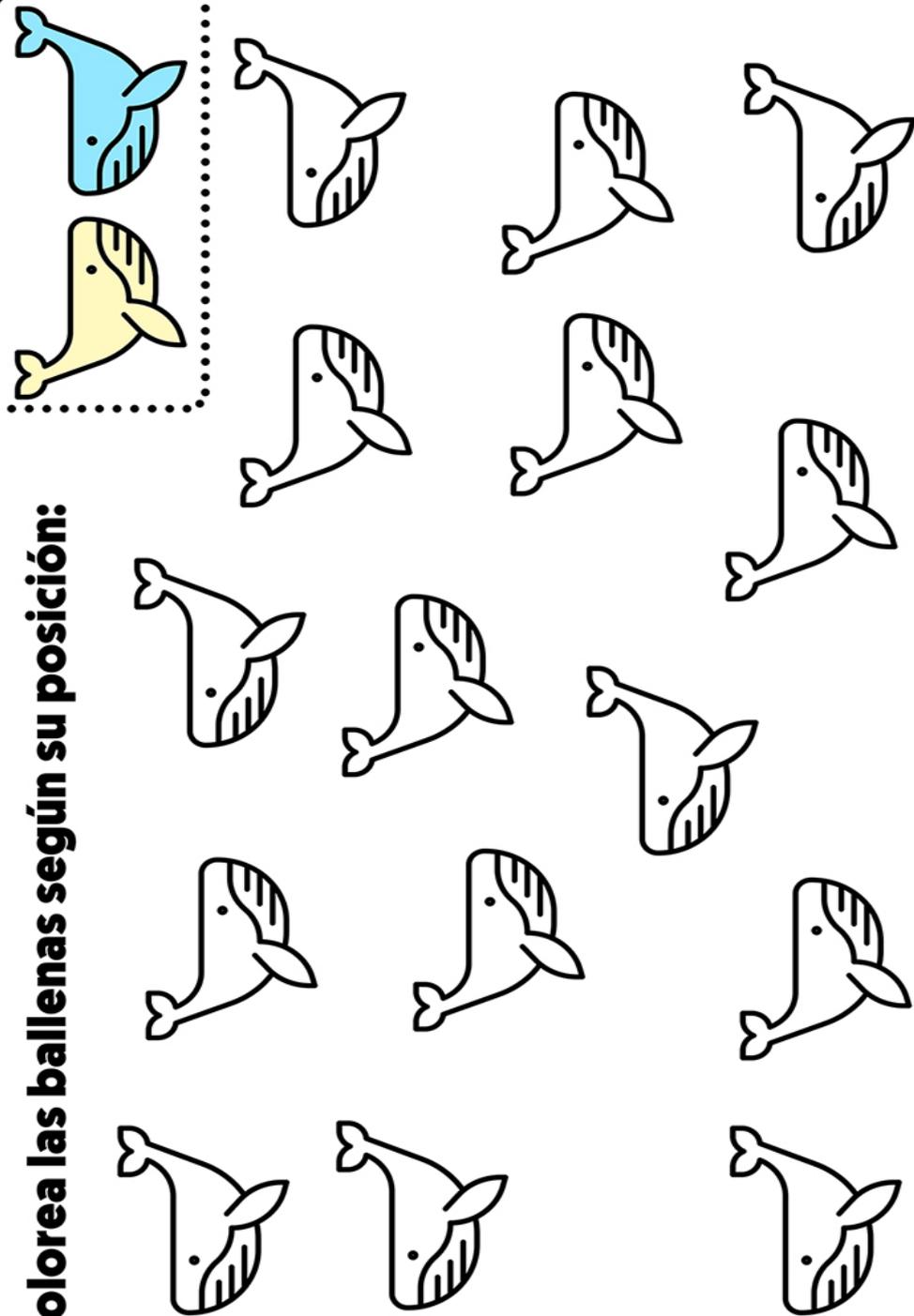
*Nota.* Moviendo el cuerpo. Fuente: Tío Ariel (2021).  
<https://www.youtube.com/watch?v=VKpN5tWovNs>

# EJERCICIOS DE LATERALIDAD

Nombre: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

**Colorea las ballenas según su posición:**



*Nota.* La imagen muestra ejercicios de lateralidad. Fuente: Profe Recursos (2019).  
<https://www.proferecursos.com/ejercicios-de-lateralidad/fichas-de-lateralidad-para-colorear/>

## Anexo 19

### **A la izquierda, a la derecha**

Mano izquierda, agítala ahora,  
mano derecha, agítala ahora.

Mano izquierda, agítala ahora,  
mano derecha, agítala ahora.

A la izquierda, a la derecha da una vuelta,  
todo el mundo se divierte con los amiguitos.

Pierna izquierda arriba, bien hecho pez,  
pierna derecha arriba, salta ahora.

Pierna izquierda arriba, bien hecho pez,  
pierna derecha arriba, salta ahora.

A la izquierda, a la derecha da una vuelta,  
todo el mundo se divierte con los amiguitos.

*Nota.* A la izquierda, a la derecha. Fuente: Los amiguitos (2020).

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

## Actividad N° 18

### Anexo 20

#### **La mane**

Que lo baile, que lo baile,  
que lo baile, que lo baile,  
que lo baile, que lo baile,  
doña Pepa y don Manuel.

La mane se irá poniendo,  
donde vaya yo diciendo,  
donde vaya yo diciendo.  
la mane se va a poner.

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

Una mané (una mané),  
en la orejé (en la orejé),  
y la otra mané (y la otra mané),  
en la otra orejé (en la otra orejé).

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

Una mané (una mané),  
en la naricé (en la naricé),  
y la otra mané (y la otra mané),  
en la naricé de tu parejé.

*Nota.* La mane. Fuente: Canta Juego (2011).  
[https://www.youtube.com/watch?v=jU\\_82WUdbaA](https://www.youtube.com/watch?v=jU_82WUdbaA)

## **Actividad N° 19**

### **Anexo 21**

#### **A brincar**

A brincar, vamos a brincar  
cuando bailo me gusta brincar,  
a saltar, vamos a saltar  
sí estoy feliz me gusta saltar.

Brinco sin parar cuando muy contento estoy  
brinca, brinca, brinca que diversión.

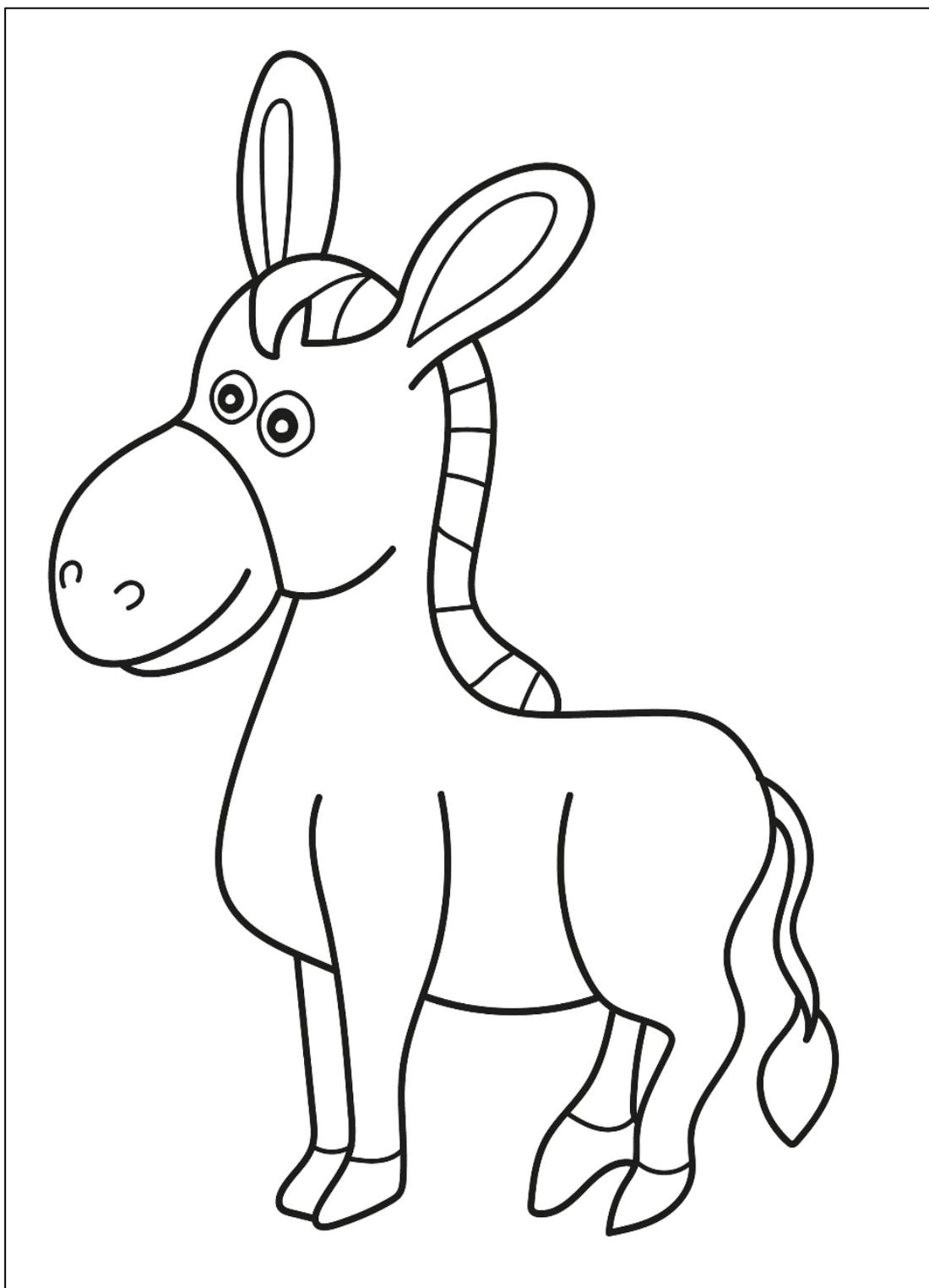
Salt sin parar cuando muy contento estoy,  
salta, salta, salta que diversión.

Brinca, brinca, brinca vamos todos a brincar,  
salta, salta, salta vamos todos a saltar.

Brinca, brinca, brinca vamos todos a brincar,  
salta, salta, salta vamos todos a saltar.

*Nota.* A brincar. Fuente: AglaE (2020).  
<https://www.youtube.com/watch?v=vONchvOZtpk>

Actividad N° 20  
Anexo 22



*Nota.* La imagen muestra un burro. Fuente: Krechka (2023). <https://n9.cl/wlerc>

**Actividad N° 21**  
**Anexo 23**

**Yo tengo un cuerpo**

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

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, desde la cabeza hasta los pies.

La mano, la otra mano, mueve las manos y muévelas así.

El codo, ¡ay! el otro codo, mueve tus codos y muévete así.

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

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, desde la cabeza hasta los pies.

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

La cabeza, ¡ay! la cabeza, mueve la cabeza y muévete así.

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

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, desde la cabeza hasta los pies.

Las rodillas, ¡ay! las rodillas, mueve tus rodillas y muévete así.

La cintura, ¡ay! la cintura, mueve tu cintura y muévete así.

Y ahora, prepárate, tu cuerpo vas a mover, mover, mover, mover.

*Nota.* Yo tengo un cuerpo. Fuente: TioAriel (2022).

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

**Actividad N° 22**  
**Anexo 24**

**Muévete**

Muévete que muévete, que mueve el cuerpo,

Muévete que muévete, que mué-ve-te.

Muévete que muévete, que mueve el cuerpo,

muévete que muévete, que mué-ve-te.

Y girando, girando... ¡Eh! y girando, girando... ¡Eh!  
y saltando, saltando... ¡Eh! y saltando, saltando... ¡Eh!

Muévete que muévete, que mueve el cuerpo,

Muévete que muévete, que mué-ve-te.

Muévete que muévete, que mueve el cuerpo,

muévete que mueve...

La cabeza mueve y los brazos mueve,  
las caderas mueven y las piernas mueve y las piernas mueve.

Muévete que muévete, que mueve el cuerpo,

Muévete que muévete, que mué-ve-te.

Muévete que muévete, que mueve el cuerpo,

muévete que muévete, que mué-ve-te.

*Nota.* Muévete. Fuente: Canta Maestra (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=YzEO5rq2ZsM>

## Actividad N° 23

### Anexo 25

#### Salta, salta, salta

Salta, salta da saltitos

Como un canguro o un conejito

Salta..., salta, salta, salta!!!

Salta, salta por todos lados

Con una sonrisa en tus labios

Salta..., salta, salta, salta!!!

Salta alto..., gírate..., llega lejos..., agáchate!!!

*Nota.* Salta, salta, salta. Fuente: Chiquitines TV (2018).

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

## Actividad N° 24

### Anexo 26

#### La telaraña

El guía les solicitará a los participantes que, estando de pie, formen una ronda. Al azar le pedirá a una persona que tome el ovillo de lana, se presente y al concluir, sin soltar la punta del ovillo, se lo debe arrojar (por el aire o por el piso) o acercárselo a otro integrante.

Cuando se presenten deberán dar a conocer su nombre y algo que le guste. Quien recibe el ovillo deberá presentarse y repetir la misma acción: sostener una parte de la lana (nunca deben soltarla) y arrojar el ovillo a otro integrante. La dinámica deberá continuar hasta que todos los participantes se hayan presentado.

*Nota.* Dinámica La Telaraña. Fuente: Dinámicas Grupales (2016).

<https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/presentacion/dinamica-la-telarana/>

## Actividad N° 25

### Anexo 27

#### Adiós, adiós

Me he divertido hoy

Cantando y bailando voy

Nuestra clase terminó

Diremos todos Adiós.

Con una mano arriba “ADIÓS, ADIÓS”

Con otra mano arriba “ADIÓS, ADIÓS”

Moviendo la cabeza “ADIÓS, ADIÓS”

Mandando muchos besitos y abrazos por montón,

Mandando muchos besitos y abrazos por montón.

*Nota.* Canción de despedida “Adiós, adiós”. Fuente: Musikitos música infantil (2020).

<https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM>

**Actividad N° 26**  
**Anexo 28**

**1, 2, 3**

Tú que siempre estás feliz  
No te preocupaste,  
No hubo más problemas y las manos levantaste  
Ahora el Símbolo te va a enseñar  
Un pasito nuevo pa' bailar  
Vamos todos: 1, 2  
1, 2, 3

Todos para abajo  
Todos para arriba  
Bien agarraditos  
Manito con manito  
Dando un golpecito

1, 2, 3

Todos para abajo  
1, 2, 3  
Todos para arriba  
1, 2, 3  
Manito con manito  
1, 2, 3  
Dando un golpecito.  
1, 2, 3

*Nota.* El símbolo – 1,2, 3. Fuente: ¡W music! (2018).  
<https://www.youtube.com/watch?v=BzdZIZvBDh0>

**Actividad N° 27**  
**Anexo 39**

**Todos a movernos**

Muevo mi cuerpo, shu shu ba,  
muevo mi cuerpo, shu shu ba.  
Brazos arriba, brazos abajo,  
doy una vuelta y doy un salto,  
el movimiento no no puede parar.

Muevo mi cuerpo, shu shu ba,  
muevo mi cuerpo, shu shu ba.  
Muevo mis hombros, también mis manos,  
cadera a un lado y ahora al otro,  
doblo rodillas y me toco los pies.

¡Ahora nos toca hacerlo más rápido!

*Nota.* Todos a movernos. Fuente: Aprendiendo en Familia (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=OBwvBpQxqdY>

### Anexo 3. Instrumento para diagnostico (pre y post test aplicado)

#### Pre test

3

Pre test

#### EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva

Colegio: Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado

Curso: Inicial II

Fecha: 04/10/2023

##### Puntuación:

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

		Donna Abrigo	Carolina Averdano	Emily Carrera	Daniela Cabrera	Sophia Castillo	Andrés Cendoy	Martina Cuercia	Sal Guaman	Catalaya Jimbc	Juan F. Jimbc
LOCOMOCIÓN	1. Camina sin dificultad	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	2. Camina hacia atrás	2	1	1	2	2	0	1	2	2	1
	3. Camina de lado	1	1	1	2	1	0	0	1	1	1
	4. Camina de puntillas	2	1	1	1	2	0	1	2	1	0
	5. Camina en línea recta sobre una cinta	1	1	0	1	2	0	0	1	2	0
	6. Corre alternando movimiento de piernas-brazos	1	2	1	1	2	1	0	2	2	1
	7. Sube escaleras alternando los pies	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1
<b>TOTAL LOCOMOCIÓN</b>		11	9	7	10	13	4	5	12	11	6
<b>NIVEL</b>		B	B	C	B	A	C	C	A	B	C
POSICIONES	8. Se mantiene en cuclillas	1	1	0	1	1	0	0	2	2	1
	9. Se mantiene de rodillas	2	1	1	0	1	1	0	2	2	0
	10. Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
	<b>TOTAL POSICIONES</b>		5	4	3	3	4	2	2	6	6
<b>NIVEL</b>		A	B	B	B	B	C	C	A	A	B

EQUILIBRIO	11. Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda	1	1	0	1	1	0	1	2	0	
	12. Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda	1	0	0	1	1	0	1	2	0	
	13. Se mantiene con los dos pies sobre la tabla	2	2	2	0	0	0	1	1	2	1
	14. Anda sobre la tabla alternando los pasos	2	0	2	0	0	1	1	0	2	1
	15. Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	16. Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más	2	1	0	0	1	0	0	1	1	0
	<b>TOTAL EQUILIBRIO</b>	9	4	4	2	3	1	2	4	9	3
<b>NIVEL</b>	A	C	C	C	C	C	C	C	A	C	
COORDINACIÓN DE PIERNAS	17. Salta desde una altura de 40 cm.	2	2	1	2	2	1	0	2	2	0
	18. Salta una longitud de 35 a 60 cm.	1	2	0	1	1	0	1	2	2	0
	19. Salta una cuerda a 25 cm. de altura	2	2	1	1	2	0	1	1	1	0
	20. Salta más de 10 veces con ritmo	1	1	0	2	1	0	0	1	2	1
	21. Salta avanzando 10 veces o más	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
	22. Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer	1	1	0	1	2	0	0	1	1	1
	<b>TOTAL COORDINACIÓN DE PIERNAS</b>	8	9	2	8	9	1	2	8	9	3
<b>NIVEL</b>	B	B	C	B	B	C	C	B	B	C	
COORDINACIÓN DE BRAZOS	23. Lanza la pelota con las dos manos a 1 m.	1	1	0	2	2	0	0	1	1	1
	24. Coge la pelota cuando se le lanza, con las dos manos	0	1	0	2	1	1	0	0	0	0
	25. Bota la pelota dos veces y la recoge	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
	26. Bota la pelota más de cuatro veces controlándola	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0
	27. Coge la bolsita de semillas con una mano	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
	<b>TOTAL COORDINACIÓN DE BRAZOS</b>	5	6	4	8	6	2	2	5	4	3
	<b>NIVEL</b>	B	B	C	A	B	C	C	B	C	C

ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	28. Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
	29. Muestra su mano derecha cuando se le pide	2	1	1	1	1	1	1	2	1	0
	30. Muestra su mano izquierda	1	1	1	0	2	1	1	2	1	0
	31. Toca su pierna derecha con su mano derecha	1	1	1	0	2	1	0	2	1	0
	32. Toca su rodilla derecha con su mano izquierda	1	1	1	0	2	1	0	2	1	0
	<b>TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO</b>	7	6	6	3	9	5	4	10	6	2
<b>NIVEL</b>	A	B	B	B	A	B	B	A	B	C	
ESQUEMA CORPORAL EN OTROS	33. Señala el codo	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2
	34. Señala la mano derecha	1	1	1	0	2	0	1	2	1	0
	35. Señala el pie izquierdo	1	1	0	0	2	0	0	2	1	1
	<b>TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN OTROS</b>	4	4	3	1	6	1	3	6	3	1
	<b>NIVEL</b>	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B

## Post test

Post test

### EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva

Colegio: Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado

Curso: Inicial II

Fecha: 03/10/2023

**Puntuación:**

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

		Danna Abrego	Carolina Avendaño	Emily Carnera	Daniela Cabrera	Sophia Castillo	Andrés Canby	Martina Cuerva	Sol Guzmán	Carla Laya Jimbo	Juan F. Jumbic
<b>LOCOMOCIÓN</b>	1. Camina sin dificultad	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	2. Camina hacia atrás	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	3. Camina de lado	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
	4. Camina de puntillas	2	2	1	2	2	0	2	2	1	2
	5. Camina en línea recta sobre una cinta	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
	6. Corre alternando movimiento de piernas-brazos	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
	7. Sube escaleras alternando los pies	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	<b>TOTAL LOCOMOCIÓN</b>	13	14	12	14	14	11	12	14	13	14
<b>NIVEL</b>	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	
<b>POSICIONES</b>	8. Se mantiene en cuclillas	2	1	2	1	2	0	1	2	2	1
	9. Se mantiene de rodillas	2	2	2	1	2	2	1	2	2	0
	10. Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	<b>TOTAL POSICIONES</b>	6	5	6	4	6	4	4	6	6	2
<b>NIVEL</b>	A	A	A	B	A	B	B	A	A	C	

EQUILIBRIO	11. Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
	12. Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
	13. Se mantiene con los dos pies sobre la tabla	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
	14. Anda sobre la tabla alternando los pasos	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
	15. Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado	1	1	1	1	1	1	0	2	1	2
	16. Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1
	<b>TOTAL EQUILIBRIO</b>	11	11	10	11	8	7	9	12	10	9
<b>NIVEL</b>	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	
COORDINACIÓN DE PIERNAS	17. Salta desde una altura de 40 cm.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	18. Salta una longitud de 35 a 60 cm.	2	2	0	1	1	0	2	2	2	0
	19. Salta una cuerda a 25 cm. de altura	2	2	2	1	2	0	1	2	2	0
	20. Salta más de 10 veces con ritmo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	21. Salta avanzando 10 veces o más	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2
	22. Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
	<b>TOTAL COORDINACIÓN DE PIERNAS</b>	12	12	8	10	11	7	11	12	14	8
<b>NIVEL</b>	A	A	B	B	A	B	A	A	A	B	
COORDINACIÓN DE BRAZOS	23. Lanza la pelota con las dos manos a 1 m.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	24. Coge la pelota cuando se le lanza, con las dos manos	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1
	25. Bota la pelota dos veces y la recoge	2	2	2	2	2	0	2	1	2	1
	26. Bota la pelota más de cuatro veces controlándola	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
	27. Coge la bolsita de semillas con una mano	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	<b>TOTAL COORDINACIÓN DE BRAZOS</b>	9	8	9	9	8	5	7	8	9	6
<b>NIVEL</b>	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B	

(2)

ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	28. Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	29. Muestra su mano derecha cuando se le pide	2	2	1	2	2	2	1	2	2	0
	30. Muestra su mano izquierda	2	2	1	2	2	2	1	2	2	0
	31. Toca su pierna derecha con su mano derecha	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1
	32. Toca su rodilla derecha con su mano izquierda	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1
	<b>TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>4</b>
	<b>NIVEL</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>B</b>
ESQUEMA CORPORAL EN OTROS	33. Señala el codo	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1
	34. Señala la mano derecha	2	2	2	1	2	1	2	1	1	0
	35. Señala el pie izquierdo	2	1	2	1	2	1	2	1	1	0
	<b>TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN OTROS</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
	<b>NIVEL</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>B</b>

## Anexo 4. Instrumentos cualitativos (escala valorativa-registro anecdótico)

### Escala valorativa

Evaluación de la primera semana																
Guía de actividades																
Indicadores de evaluación																
		Realiza movimientos rítmicos manteniendo el equilibrio en diferentes posiciones.			Efectúa movimientos coordinados con agilidad de un lugar a otro, manteniendo el equilibrio y la fuerza al realizar el lanzamiento.			Coordina movimientos con una velocidad adecuada para evitar el impacto del balón lanzado en diferentes direcciones.			Ejecuta movimientos de salto utilizando pies juntos, para hacer llegar el mensaje.			Mantiene el equilibrio y la postura sobre una línea recta fortaleciendo su estabilidad.		
Nº	Alumnos	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Danna Abrigo			X			X			X			X			X
2	Carolina Avendaño			X			X			X			X			X
3	Emily Carrera			X			X			X			X	X		
4	Daniela Cabrera			X			X			X			X			X
5	Sophia Castillo			X			X			X			X			X
6	Andrés Condoy	X				X			X		X		X			X
7	Camila M Cuenca		X				X			X			X			X
8	Sol Guamán			X			X			X			X			X
9	Cataleya Jimbo			X			X			X			X			X
10	Juan F. Jumbo		X				X			X			X		X	
11	Paúl Llumiquinga			X			X			X			X		X	
12	Damián Luzuriaga			X			X			X			X			X
13	Byron Narváz		X			X			X			X		X		X
14	Emilio Ortega			X			X			X			X			X
15	Nathan Patiño	X					X		X			X		X		X
16	Adriana Quezada			X			X			X			X			X
17	Francisco Quizhpe		X				X			X			X			X
18	Josselyn Ramos			X			X			X			X			X
19	Karla Rubio			X			X			X			X			X
20	Elian Ruíz			X			X		X				X			X
21	Iker Toapanta	X			X			X			X		X	X		
22	Santiago Toaquiza			X			X			X			X			X
23	Ana Vicente			X		X				X			X		X	

**Evaluación de la tercera semana**

**Guía de actividades**

		<b>Indicadores de evaluación</b>														
		Ejecuta movimientos corporales a través del ritmo musical fortaleciendo la coordinación.			Imita movimientos corporales al ritmo de la música.			Realiza movimientos corporales ejecutando desplazamientos largos, cortos en diferentes direcciones, siguiendo órdenes dadas.			Realiza desplazamientos coordinados entre compañeros hacia una misma dirección.			Corre coordinadamente alternando piernas, a partir de la señal brindada.		
Nº	Alumnos	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Danna Abrigo			X			X			X			X			X
2	Carolina Avendaño			X			X		X				X			X
3	Emily Carrera			X			X			X			X			X
4	Daniela Cabrera			X			X			X			X			X
5	Sophia Castillo			X			X			X			X			X
6	Andrés Condoy	X					X	X				X				X
7	Camila M Cuenca			X		X				X			X			X
8	Sol Guamán			X			X			X			X			X
9	Cataleya Jimbo			X			X			X			X			X
10	Juan F. Jumbo			X			X			X			X			X
11	Paúl Llumiquinga			X		X				X			X			X
12	Damián Luzuriaga			X		X				X			X			X
13	Byron Narváez			X			X		X			X				X
14	Emilio Ortega			X			X			X			X			X
15	Nathan Patiño			X			X			X		X				X
16	Adriana Quezada			X			X			X			X			X
17	Francisco Quizhpe			X			X			X			X		X	X
18	Josselyn Ramos			X			X			X			X			X
19	Karla Rubio			X			X			X			X			X
20	Elian Ruíz			X			X		X				X			X
21	Iker Toapanta		X				X		X				X		X	X
22	Santiago Toaquiza			X	X					X			X			X
23	Ana Vicente			X			X			X			X			X

Evaluación de la cuarta semana

Guía de actividades

N°	Alumnos	Indicadores de evaluación														
		Ejecuta movimientos corporales que permitan el reconocimiento de las partes del cuerpo, con referencia a izquierda y derecha.			Realiza movimientos que permitan la identificación de su lado dominante.			Pasa la pelota en diferentes posiciones, manteniendo la precisión en sus manos, brazos y coordinación visomotora.			Ejecuta saltos consecutivos, fortaleciendo la dominancia lateral y la coordinación de ojo-pie.			Coordina movimientos visuales y motores al tratar de colocar el objeto en un lugar determinando, fortaleciendo la precisión.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Danna Abrigo			X			X			X			X			X
2	Carolina Avendaño		X				X			X			X		X	
3	Emily Carrera			X			X			X		X				X
4	Daniela Cabrera			X			X			X			X			X
5	Sophia Castillo			X			X			X			X			X
6	Andrés Condoy	X				X			X			X			X	
7	Camila M Cuenca			X			X			X			X			X
8	Sol Guamán			X			X			X			X			X
9	Cataleya Jimbo			X			X			X			X			X
10	Juan F. Jumbo			X			X	X					X			X
11	Paúl Llumiquinga			X			X			X			X			X
12	Damián Luzuriaga			X			X			X			X			X
13	Byron Narváez	X				X				X			X		X	
14	Emilio Ortega			X			X			X			X			X
15	Nathan Patiño		X		X				X				X		X	
16	Adriana Quezada			X			X			X		X			X	
17	Francisco Quizhpe			X			X			X			X		X	
18	Josselyn Ramos			X			X			X			X			X
19	Karla Rubio		X				X			X		X			X	
20	Elian Ruíz		X			X			X				X		X	
21	Iker Toapanta		X		X					X			X		X	
22	Santiago Toaquiza			X			X			X			X			X
23	Ana Vicente		X				X			X			X		X	

### Evaluación de la quinta semana

#### Guía de actividades

N°	Alumnos	Indicadores de evaluación																	
		Sigue la dirección específica del objeto, manteniendo la coordinación en el movimiento de extremidades inferiores.			Lanza con fuerza la pelota hacia la dirección determinada.			Lanza con precisión la ficha a un punto determinado, coordinando el equilibrio de sus movimientos corporales.			Camina coordinadamente de un lugar a otro sin dejar caer el objeto.			Lanza los aros con fuerza siguiendo una dirección específica.					
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A			
1	Danna Abrigo			X		X				X			X			X			
2	Carolina Avendaño			X		X				X		X			X				
3	Emily Carrera			X		X				X		X			X				
4	Daniela Cabrera			X		X				X		X			X				
5	Sophía Castillo		X			X				X		X			X				
6	Andrés Condoy			X		X				X	X			X					
7	Camila M Cuenca		X			X		X		X		X			X				
8	Sol Guamán	X				X				X		X			X				
9	Cataleya Jimbo	X				X				X		X			X				
10	Juan F. Jumbo			X		X	X			X		X			X				
11	Paúl Llumiquire			X		X		X		X		X			X				
12	Damián Luzuriaga			X		X				X		X			X				
13	Byron Narváez		X			X		X		X		X		X		X			
14	Emilio Ortega			X		X				X		X			X				
15	Nathan Patiño			X		X			X		X				X				
16	Adriana Quezada		X			X				X		X			X				
17	Francisco Quizhpe		X			X	X			X		X			X				
18	Josselyn Ramos			X		X				X		X			X				
19	Karla Rubio	X				X			X		X		X		X				
20	Elian Ruíz	X				X			X		X	X			X				
21	Iker Toapanta		X			X			X		X		X	X	X				
22	Santiago Toaquiiza			X		X				X		X			X				
23	Ana Vicente		X			X			X		X		X		X				

## Registro anecdótico

### Registro Anecdótico

#### ● Datos

- Nombre de la actividad: Los países
- Fecha: 24 / 10 / 2023
- Nombre de los niños: Iker Tcapanta, Byron Narváez, Martina Cuenca.
- Nivel: Inicial II

#### ● Descripción de la actividad

Consistía en agrupar 4 niños por país, entregando una bandera para que representen al mismo. Cuando el portavoz mencionara el país, los 4 niños debían tomar la pelota y proceder a "quemar" a los demás, de modo que se fueran los papeles.

#### ● Observaciones

- Iker estaba muy inquieto y no quería participar del juego, pese a que junto con la docente se lo ubicaba en el grupo correspondiente.
- Byron participaba de la actividad pero no tenía agilidad para correr, ya que cuando le pasaban el balón no corría a atraparlo, pese al intento que hacía para lograrlo.
- Martina se puso a llorar porque la profe salió y no participó del juego.

# Registro Anecdótico

## • Datos

- Nombre de la actividad: Gallinita ciega
- Fecha: 31/10/2023
- Nivel: Inicial II
- Nombre de los niños: Damián Luzuriaga, Danna Abrigo, Emily Carrera, Juan Francisco Jumbo.

## • Descripción de la actividad

Consistía en formar 2 grupos; uno para formar el círculo y el otro para formar el cuadrado como punto límite que indica que no deben salirse. Se escogió un niño al que se le vendó los ojos, simulando ser la "gallinita"; mientras aquel daba vueltas en el círculo, los demás cantaban el verso tradicional. Si al acabar el verso, el niño los tocaba e adivinaba el nombre, se invertían los papeles.

## • Observaciones

- Damián se enojó porque no fue el primero al que se le vendó los ojos, lo que hizo que no quisiera participar del juego.
- Danna es muy participativa, pero no puede respetar los turnos pese a que ya participó, quiso nuevamente participar vendándose los ojos sin dar la oportunidad a los demás.
- Emily y Juan Francisco faltaron a clases.

## Registro Anecdótico

### • Datos

- Nombre de la actividad: Carrera de globos
- Nivel: Inicial II
- Fecha: 30/11/2023
- Nombre de los niños: Sol Guzmán, Juan F. Jumbo, Elián Ruiz, Nathan Patiño, Iker Tcapanta.

### • Descripción de la actividad

Consistía en amarrar un globo inflado al tobillo de todos los niños, para que al escuchar el silbato, empiecen a pisotear el globo de los demás hasta reventarlo, sin descuidar el propio.

### • Observaciones

- Sol no quiso participar y se puso a llorar.
- Juan Francisco y Elián intentaron cumplir con el juego pero al no poder reventar el globo, ya no quisieron participar.
- Nathan estuvo inquieto y no dejaba colocarles el globo a sus compañeros, ya que antes de empezar el juego ya se los reventaba.
- Iker participó pero se le dificultaba reventar el globo.

## Anexo 5. Imágenes fotográficas de la intervención







## Anexo 6. Certificado de traducción del resumen

Loja, 29 de Febrero 2024.

Lic. Anthony Ronaldo Mendoza Cuenca  
Licenciado en Ciencias de Educación, Mención Inglés

Yo, Lic. Anthony Ronaldo Mendoza Cuenca, con cédula de identidad 1150176954 y número de registro profesional SENESCYT: 1008-2021-2371355, docente de Fine-Tuned English Language Institute.

### **CERTIFICO:**

Haber realizado la traducción minuciosa del resumen de la tesis titulada, **Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024.**, realizada por la ciudadana Julisa Fernanda Chamba Barreto, con cédula de identidad 1150076907, estudiante de la carrera de Educación Inicial perteneciente a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, de la Universidad Nacional De Loja, siendo una traducción fiel y exacta del documento original según mi saber y entender.

Todo lo anteriormente expuesto lo certifico en honor a la verdad y autorizo al interesado hacer uso de la presente para los fines pertinentes.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
ANTHONY RONALDO  
MENDOZA CUENCA

*Lic. Anthony Ronaldo Mendoza Cuenca*  
**Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Inglés**

Email: [anthony.mendozacuenca@gmail.com](mailto:anthony.mendozacuenca@gmail.com)

Tel: 0994109955