

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES
MOTORAS BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO
AÑOS

**Trabajo de Investigación, previo a la obtención del Grado Académico de
Magíster en Educación Inicial**

Autor: Licenciado Jinsop Omar Bermello Vidal

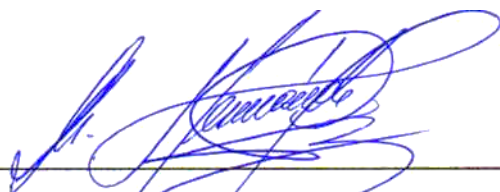
Directora: Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Magíster.

Ambato – Ecuador

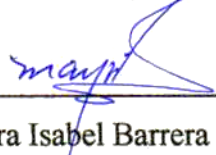
2018

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

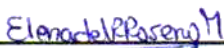
El Tribunal receptor del Trabajo de Investigación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster, e integrado por los señores: Licenciada Mayra Isabel Barrera Gutiérrez, Magíster, Psicóloga Elena del Rocío Rosero Morales, Magíster, Doctora Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Investigación con el tema “**EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS**”, elaborado y presentado por el señor Licenciado Jinsop Omar Bermello Vidal, para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Inicial; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente del tribunal



Lcda. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez, Mg.
Miembro del tribunal



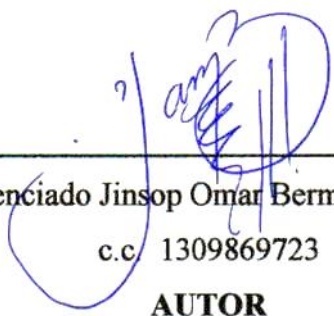
Psc. Elena del Rocío Rosero Morales, Mg.
Miembro del tribunal



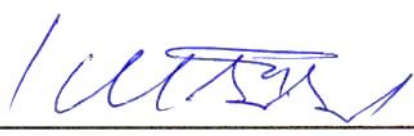
Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD.
Miembro del tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Investigación presentado con el tema: **“El juego y el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de cuatro años”** le corresponde exclusivamente a: Licenciado Jinsop Omar Bermello Vidal, Autor, bajo la Dirección de Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Magíster, Directora del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



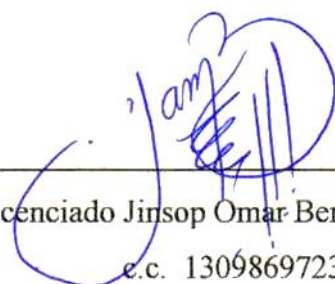
Licenciado Jinsop Omar Bermello Vidal
c.c. 1309869723
AUTOR



Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Mg.
c.c. 1802840981
DIRECTORA

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Licenciado Jinsop Omar Bermello Vidal
e.c. 1309869723

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada.....	i
A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	ii
Autoría del Trabajo de Investigación.....	iii
Derechos de Autor.....	iv
Índice General de Contenidos	v
Índice de Tablas	viii
Índice de Gráficos	ix
Agradecimiento.....	x
Dedicatoria	xi
Resumen Ejecutivo.....	xii
Introducción	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Contextualización.....	3
1.2.1 Árbol de Problema	7
1.2.2 Análisis Crítico.....	8
1.2.3 Prognosis	10
1.2.4 Formulación del Problema	13
1.2.5 Preguntas directrices	13
1.2.6 Delimitación.....	13
1.3 Justificación.....	14
1.4 Objetivos	15
1.4.1 Objetivo General	15
1.4.2 Objetivos Específicos.....	15
CAPÍTULO II.....	16
MARCO TÉORICO	16
2.1. Antecedentes Investigativos.....	16
2.2. Fundamentación Filosófica	20
2.3. Fundamentación legal	21

2.4 Categorías Fundamentales	25
2.4.1 Constelación de Ideas: Variable Independiente	26
2.4.2 Constelación de Ideas: Variable Dependiente.....	27
2.4.3 Categorías Fundamentales de la variable independiente: El juego	28
2.4.4 Categorías Fundamentales de la variable dependiente: Habilidades motoras básicas	40
2.4.4.6 Elementos que componen la motricidad gruesa.....	49
2.5 Hipótesis.....	67
2.6 Señalamiento de Variables	67
CAPÍTULO III.....	68
METODOLOGÍA	68
3.1 Enfoque	68
3.2 Modalidad de investigación.	68
3.3 Niveles o Tipos de Investigación	69
3.4 Población y Muestra.....	69
3.4.1 Población.....	69
3.4.2 Muestra.....	70
3.5 Operacionalización de las variables:	71
3.5.1. Variable independiente: El juego	71
3.6. Técnicas e Instrumentos.....	74
3.6.1 Técnicas:	74
3.6.2 Instrumentos:.....	74
3.6.3 . Validez y Confiabilidad	75
3.7. Plan de recolección de datos	75
3.8. Plan de Procesamiento	76
CAPÍTULO IV	78
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	78
4.1 Análisis del instrumento aplicado a los niños y niñas de 4 años	78
4.2 Análisis del instrumento aplicado a los niños y niñas de 4 años	101
4.2.1 Planteamiento de la hipótesis	101
4.2.2 Coeficiente alfa	101
4.2.3 Nivel de significación	101

4.2.4 Descripción de la población	101
4.2.5 Resumen de contraste de hipótesis.....	101
4.2.7 Discusión de resultados.....	102
CAPÍTULO V.....	103
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	103
Conclusiones	103
Recomendaciones.....	105
CAPÍTULO VI.....	106
PROPUESTA.....	106
6.1 Datos Informativos.....	106
6.2 Justificación.....	106
6.3 Objetivos	107
6.4 Diseño	107
6.5 Análisis de factibilidad.....	109
6.6 Fundamentación teórico científica	110
6.7 Modelo operativo	114
6.8 Administración de la propuesta.....	116
6.9 Evaluación de la propuesta.....	117
Referencias Bibliográficas	192
Anexos	197

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Población	70
Tabla N° 2. Corre con soltura y seguridad	78
Tabla N° 3. Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio.....	79
Tabla N° 4. Salta en dos pies en sentido vertical	80
Tabla N° 5. Salta en dos pies en sentido horizontal	81
Tabla N° 6. Galopa coordinadamente	82
Tabla N° 7. Saltica coordinadamente.....	83
Tabla N° 8: Combina formas de desplazamiento.....	84
Tabla N° 9. Actividades de lanzamiento.....	85
Tabla N° 10. Atrapar	86
Tabla N° 11. Se para de puntas en ambos pies	87
Tabla N° 12. Se levanta sin apoyarse de las manos	88
Tabla N° 13. Se desplaza en punta de pies	89
Tabla N° 14. Salta tres o más pasos en un solo pie.....	90
Tabla N° 15. Encesta un balón manteniéndose en un solo sitio	91
Tabla N° 16. Se desplaza sobre una línea recta	92
Tabla N° 17. Salta desde 60 cm. de altura	93
Tabla N° 18. Corre saltando y alternando los pies.....	94
Tabla N° 19. Con los pies juntos salta una cuerda.....	95
Tabla N° 20. Hace rebotar la pelota y la agarra	96
Tabla N° 21. Camina hacia atrás.....	97
Tabla N° 22. Corre saltando obstáculos.....	98
Tabla N° 23. Se desplaza sobre superficies inclinadas con obstáculos	99
Tabla N° 24. Repta a diferentes ritmos y posiciones	100
Tabla N° 25. Costos de la propuesta	116

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Categorías Fundamentales.....	25
Gráfico N° 2: Variable independiente el juego	26
Gráfico N° 3: Variable dependiente habilidades motoras básica.....	27
Gráfico N° 4: Plan de recolección de datos	75
Gráfico N° 5: Corre con soltura y seguridad.....	78
Gráfico N° 6: Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio.....	79
Gráfico N° 7. Salta en dos pies en sentido vertical	80
Gráfico N° 8. Salta en dos pies en sentido horizontal.....	81
Gráfico N° 9. Galopa coordinadamente	82
Gráfico N° 10. Saltica coordinadamente.....	83
Gráfico N° 11. Combina formas de desplazamiento.....	84
Gráfico N° 12. Actividades de lanzamiento.....	85
Gráfico N° 13. Atrapar	86
Gráfico N° 14. Se para de puntas en ambos pies	87
Gráfico N° 15. Se levanta sin apoyarse de las manos	88
Gráfico N° 16. Se desplaza en punta de pies	89
Gráfico N° 17. Salta tres o más pasos en un solo pie.....	90
Gráfico N° 18. Encesta un balón manteniéndose en un solo sitio	91
Gráfico N° 19. Se desplaza sobre una línea recta	92
Gráfico N° 20. Salta desde 60 cm. de altura	93
Gráfico N° 21. Corre saltando y alternando los pies.....	94
Gráfico N° 22. Con los pies juntos salta una cuerda.....	95
Gráfico N° 23. Hace rebotar la pelota y la agarra	96
Gráfico N° 24. Camina hacia atrás.....	97
Gráfico N° 25. Corre saltando obstáculos.....	98
Gráfico N° 26. Se desplaza sobre superficies inclinadas con obstáculos	99
Gráfico N° 27. Repta a diferentes ritmos y posiciones	100
Gráfico N° 28. Comprobación de hipótesis, pruebas no paramétricas	101

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a la Universidad Técnica de Ambato, a las autoridades y docentes, en especial Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Mg. principal colaboradora en la realización de este proyecto investigativo, quien con su dirección y apoyo permitió el desarrollo y culminación del mismo.

Mi profundo agradecimiento a las autoridades y personal docente del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra, por confiar en mí y permitirme realizar el proyecto de investigación dentro de su establecimiento educativo.

De igual manera a mis amigos Carlos Robles y Janay Navarrete por su apoyo incondicional durante mi formación como profesional.

Jinsop Omar Bermello Vidal

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación a Dios quien me ha guiado con su fortaleza, amor y fidelidad hasta el día de hoy.

A mi madre Sebastiana Bermello Vidal quien, con su dedicación y esfuerzo, me ha brindado su apoyo incondicional durante cada etapa de mi vida y me ha inculcado valores para ser un profesional y un ser humano que contribuya con cambios en la sociedad ecuatoriana que tanto lo necesita.

A los niños y niñas de Educación Inicial, subnivel II del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra quienes son la razón de ser del proceso educativo y a quienes nos debemos como docentes, pues depende de su formación para que se constituyan en seres que aporten con el progreso de un mejor país, de una mejor sociedad.

Jinsop Omar Bermello Vidal

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

“EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS
BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS”

AUTOR: Licenciado Jinsop Omar Bermello Vidal

DIRECTORA: Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Mg.

FECHA: 12 Junio 2018

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación tuvo como objetivo establecer la importancia del desarrollo de las habilidades motoras básica a través del juego en los niños y niñas de 4 años de Educación Inicial subnivel II del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí.

La investigación de este proyecto tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo. Se empleó el diseño experimental como técnica estadística que permitió identificar y cuantificar las causas de un efecto dentro del estudio, además se empleó la investigación bibliográfica que permitió sustentar el marco teórico; la investigación descriptiva a través de la cual se estableció las características del problema evidenciado y la de campo en la que se emplearon instrumentos dirigidos a los docentes, niños y niñas de la institución para recopilar información.

A partir de los resultados obtenidos, se determinó la necesidad de elaborar una guía didáctica dirigida a las docentes como un recurso para favorecer el desarrollo de las habilidades motoras básicas a través del juego.

Además se procedió a trabajar en la elaboración y validación del instrumento utilizado para evaluar a los estudiantes, por medio del sistema Alfa Cronbrach, con el mismo sistema se validó la hipótesis, se trabajó con sesenta y cuatro estudiantes. Se aplicó una pre-prueba y post-prueba a lo largo de varias semanas, a partir de los resultados obtenidos se elaboró una propuesta con el objetivo de ayudar a fortalecer las debilidades motoras básicas en los niños y niñas.

En la propuesta se oferta una guía didáctica dividida en tres unidades, la misma que tiene el propósito de orientar a las docentes del nivel inicial en la aplicación procesual de actividades que respondan de forma pertinente en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los y las estudiantes, a través de juegos.

Descriptor: juego, movimiento, habilidades, motricidad gruesa, juego – trabajo, juegos motores, estrategias didácticas, desplazamientos.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

THEME:

“GAMES AS MOTOR-BASIC SKILLS DEVELOPMENT IN 4 YEARS OLD CHILDRENS”

AUTHOR: Licenciado. Jinsop Omar Bermello Vidal

DIRECTED BY: Doctora. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Mg.

DATE: June 12, 2018

EXECUTIVE SUMMARY

This research Project has as an objective to set up the importance of developing the motor- basic skills of 4 years old second sub-level children’s games of the Centro de Education Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra located in Portoviejo, Manabi’s province.

It was done into qualitative and quantitative approach which the experimental technique that was used as a statistics method that let us to identify and quantify the causes of this inquired investigation, besides the searching was sustained by a validated bibliography to support this technique framework.

Therefore, the descriptive study sat down the characteristics of this observed problem and the directed fields of instruments used to those children teaching in this educational institution in which the information was compiled. From this collected data was determined the need to elaborate a didactic guide to teachers as a resource to improve the development of the motor- basic skills through innovative and useful games pinpointed to 4 years old children.

Based on the results obtained, the need to develop a didactic guide aimed at teachers as a resource to favor the development of basic motor skills through play was determined.

We also proceeded to work on the development and validation of the instrument used to evaluate students, through the Alfa Cronbrach system, with the same system the hypothesis was validated, we worked with sixty-four students.

A pre-test and post-test was applied over several weeks, from the results obtained a proposal was developed with the aim of helping to strengthen the basic motor weaknesses in children.

The proposal offers a didactic guide divided into three units, which aims to guide teachers of the initial level in the process application of activities that respond in a relevant way in the development of the basic motor skills of children, through games.

Keywords: movement games to develop their wide motor- basic game's skills such as specific tasks, motor-basic didactical games, novel strategies and locomotion activities.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se enfoca en el estudio del juego y el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de cuatro años. Mediante este estudio, se pretendió ampliar la visión que tienen las docentes sobre las habilidades motoras básicas y resaltar la importancia de estimular las mismas a través de una estrategia metodológica fundamental en la vida del niño y de la niña como es el juego, desde edades tempranas, ya que constituyen la base para otras habilidades que requiere de una mayor precisión y coordinación como son aquellas que se requieren para la práctica de un deporte.

A medida que se aplicó las actividades propuestas se pudo observar el progreso de los infantes en la ejecución de movimientos locomotrices, no locomotrices, lanzamientos y recepciones más precisos y coordinados. El trabajo investigativo se enfoca en seis capítulos que se detallan a continuación:

Capítulo I. En el que se incluye el tema, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, la formulación del problema: ¿Cómo incide el juego en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de cuatro años de Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra?, interrogantes, delimitación del objeto de investigación, justificación, objetivo general y específicos.

Capítulo II. Contempla el Marco Teórico, Antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, como variable dependiente las habilidades motrices básicas y como variable independiente el juego, hipótesis, señalamiento de las variables.

Capítulo III. Establece la metodología que se aplicó en la investigación, la modalidad básica de la investigación cualitativa y cuantitativa, el nivel o tipo de investigación bibliográfico, de campo y descriptiva, población y muestra, operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos de recolección, validez y confiabilidad, así como plan de recolección de información, plan de procesamiento de la información y el análisis de resultados.

Capítulo IV. En donde se establece el análisis e interpretación de resultados así como la verificación de hipótesis mediante el diseño experimental como técnica estadística

Capítulo V. Consta de conclusiones con base en los objetivos, preguntas, fundamentación teórica y resultados de la investigación y recomendaciones de acuerdo a las conclusiones establecidas

Capítulo VI. Plantea la propuesta que consiste en una guía didáctica que fomenta el desarrollo de las habilidades motoras básicas de acuerdo a juegos seleccionados, apropiados para la edad de los niños y niñas de 4 años

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Tema

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS.

1.2 Contextualización

En la actualidad y frente a las demandas de la sociedad, los docentes deben estar preparados para la formación de los futuros ciudadanos desde edades tempranas con un enfoque biopsicosocial y cultural. Cuando la preparación del ser humano inicia en los primeros años mediante un proceso de enseñanza aprendizaje sistemático e intencional, cálido y afectivo, se fortalece la autoestima, la capacidad para solucionar problemas y de relacionarse unos con otros, generar ideas y mejorar su entorno.

Desde esta perspectiva, se promueve una mayor atención a la educación en la primera infancia a través de las políticas educativas y sociales que se han implementado a nivel nacional como internacional considerando nuevas perspectivas de aprendizaje, dejando de lado las metodologías tradicionales por aquellas que promueven la participación activa de los estudiantes. (Kochen, G., 2013, pág. 5)

A partir del año de 1959, en donde se declara los derechos de los niños, se establece el derecho de los niños y niñas a divertirse y jugar. El juego como actividad primordial en la vida de los infantes, es un derecho fundamental que debe ser garantizado en todos los entornos en los que se desenvuelve el menor ya sea en la familia, la escuela y/o en la comunidad.

En un estudio realizado sobre la utilización del juego como técnica pedagógica en diversos contextos socioculturales la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (1980) establece:

Los juegos pueden proporcionar verdaderamente a la práctica pedagógica, mucho más allá de la escuela de párvulos, un medio de estimular la creatividad, y la psicología moderna ha puesto de relieve la influencia de los comportamientos y de los objetos lúdicos, modelados evidentemente por el entorno cultural y social, sobre el desarrollo de la personalidad. (pág. 5)

El juego como actividad, al ser un derecho inalienable del ser humano, debe ser respetado como tal, sin embargo, no se cumple a cabalidad en todas a las esferas de la sociedad. Desde su infancia, miles de niños y niñas trabajan para apoyar o mantener a sus familias, debido a la inequidad e injusticia social, lo que genera dificultades en el desarrollo y aprendizaje. “Una salud deficiente, más allá de sus consecuencias físicas y emocionales, también priva a los niños de la oportunidad de jugar y aprender” (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2016, pág. 71)

A nivel de Latinoamérica, el juego como actividad es una estrategia fundamental para el aprendizaje desde edades tempranas. Este es el caso de Argentina, que en el año del 2006 se establece tanto para el Nivel Inicial como para la Educación Primaria lo siguiente: “promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social” (Ministerio de Educación de la Nación, 2011, pág. 25)

Con respecto a Colombia, se define al juego en la educación inicial como derecho impostergable de la primera infancia Además “el juego en el entorno educativo es una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños” (Ministerio de Educación Nacional, 2014, pág. 13)

Como parte de las políticas públicas en los últimos años que se han implementado en el Ecuador para favorecer la atención al menor desde edades tempranas, el Ministerio de Educación a través del Proyecto de Educación Inicial garantiza una

educación con calidez y calidad a los niños niñas desde los tres hasta los 5 años. En el Currículo de Educación Inicial generado en el 2014 se reconoce como estrategia metodológica al juego, por lo que se señala:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (Ministerio de Educación, 2014, pág. 21)

Los docentes deben estar preparados para afrontar los retos que implican la atención y educación de los niños y niñas menores de cinco años en respuesta a las políticas implementadas en el país, mediante la utilización de propuestas innovadoras y estrategias que favorezcan el desarrollo infantil de manera integral brindando oportunidades, experiencias y ambientes de aprendizaje enriquecedores, en un marco de afecto y calidez. Una de estas estrategias fundamentales es el juego.

A pesar de la importancia que el juego implica dentro de educación inicial, muchos docentes desconocen sobre su valor pedagógico y sus beneficios en el desarrollo integral del niño y de la niña.

Esto ocurre en el Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí, en donde los docentes tienen dificultades para emplear esta estrategia durante sus clases, lo que está afectando seriamente el desarrollo y aprendizaje de los infantes y a su vez no permite dar cumplimiento al derecho fundamental como es “el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Corporación Juego y niñez, 1999, pág. p.1)

Con respecto a la realidad del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra, la institución se encuentra en una zona urbana del cantón Portoviejo, ubicada en la calle Constantino Mendoza y Av. Reales Tamarindos, cuya población de estudiantes proviene de familias de recurso alto, medios y bajos, algunos padres

y madres de familia no han tenido la posibilidad de ingresar a una educación superior por factores económicos y se dedican a la realización de oficios como carpintería, ebanistería, otra parte de padres y madres de familia tienen actividades y títulos profesionales como médicos, abogados, arquitectos.

Esta institución no cuenta con espacios apropiados para la recreación. Los espacios físicos internos no responden a la demanda de niños y niñas del nivel que cuentan con una medida de 42 m² de construcción. El espacio físico no responde a lo citado por el Ministerio de Inclusión Económica en la Norma técnica que señala:

La unidad de atención de desarrollo infantil destina un mínimo del 30% del espacio total de la infraestructura, para movilidad, tránsito, juegos y actividades comunitarias; este espacio cuenta con luz natural, sonido, color, temperatura, ventilación y visibilidad para el control interno. Alternativamente gestiona el uso de un espacio público a no más de 200 metros de distancia, bajo condiciones que garantizan la seguridad de las niñas y niños. La unidad de atención de desarrollo infantil cuenta con un mínimo de 2 metros cuadrados por niña/niño en cada aula (Ministerio de Inclusión Económica y Social, 2014, pág. 21)

Con respecto al personal que labora en la institución al servicio de la niñez, la misma cuenta en el área administrativa con (2) trabajadores y en el área pedagógica con (9) docentes, quienes brindan atención, cuidado y educación a los niños y niñas del nivel inicial, quienes requieren de capacitaciones para mejorar su labor dentro y fuera de las aulas.

1.2.1 Árbol de Problema

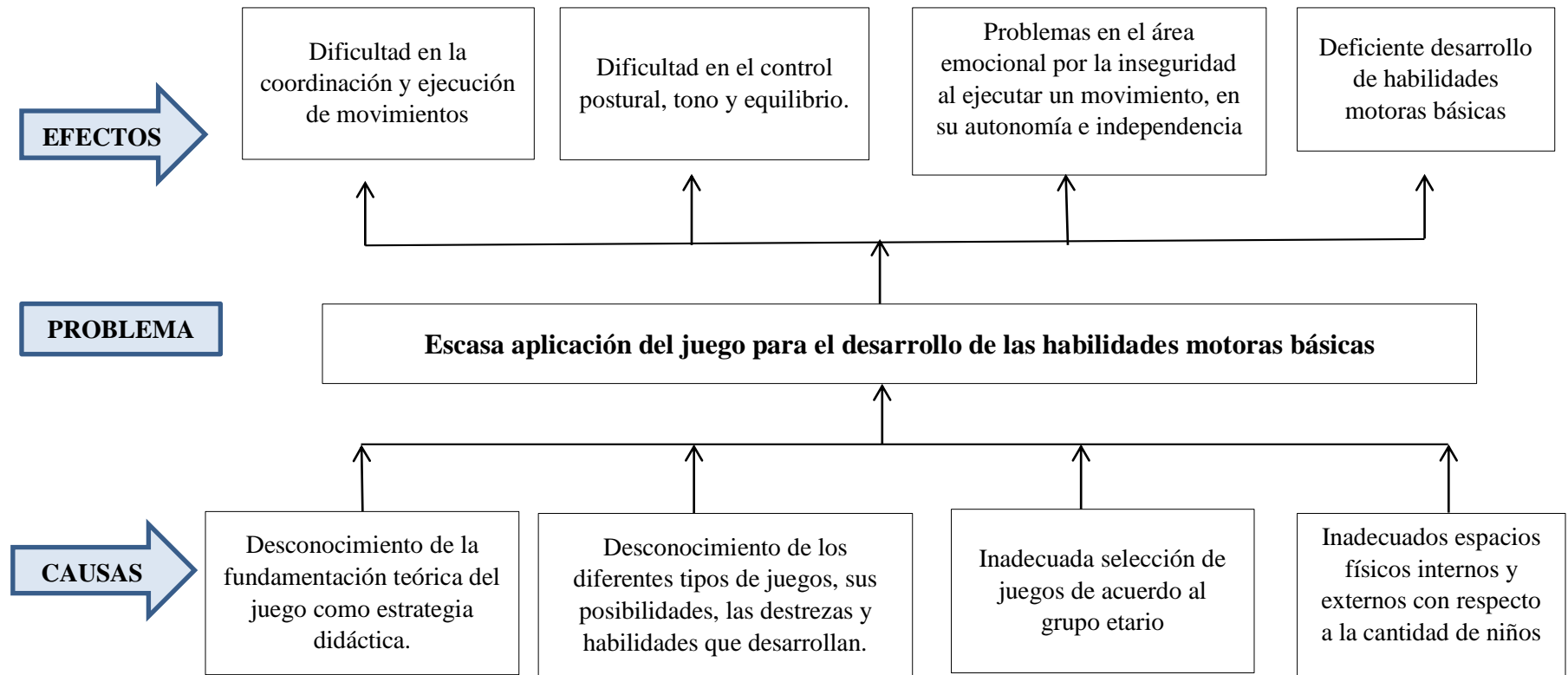


Gráfico 1. Árbol de problemas
Elaborado por: Bermello J, (2018)

1.2.2 Análisis Crítico.

Educar a los niños y niñas desde edades tempranas a través del juego es fundamental ya que esta estrategia es una fuente inagotable de experiencias, de trabajo, exploración, descubrimiento, entretenimiento y aprendizaje.

Para que los juegos tengan una intención pedagógica, deben permitir la participación activa de los niños y niñas, estar enfocados a la resolución de problemas, el desarrollo de la creatividad, imaginación y la reflexión. Además, se constituye como un medio que promueve la socialización, la integración cultural y el desarrollo de la personalidad del individuo.

El juego promueve la expresión de los infantes, además interviene en la construcción del pensamiento y sus habilidades a nivel cognitivo, mientras que a nivel motor produce placer ya que brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad.

El juego es una herramienta fundamental para la mejora de proceso enseñanza aprendizaje de los infantes; la integración, el trabajo grupal e individual, entre otros aspectos, sin embargo hay docentes no lo utilizan adecuadamente como se evidencia entre docentes pertenecientes al nivel inicial II subnivel II del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí.

Dentro de las posibles causas se tiene el desconocimiento del valor educativo del juego como estrategia didáctica y de la riqueza en su aporte al aprendizaje del infante. Los docentes no lo emplean porque en algunos casos prefieren mantener sus propuestas tradicionales debido a creencias y al temor de perder el control del grupo de estudiantes, mientras que en otros lo consideran innecesario, por lo que escolarizan a los menores.

Esto genera a largo plazo a nivel psicomotor, el desarrollo apropiado del control postural, la tonicidad y equilibrio, elementos motores fundamentales para la ejecución de movimientos coordinados y precisos.

A eso se suma el espacio físico reducido, que no les permite a los infantes jugar con libertad, los recursos reducidos y la falta de interés de ciertos docentes a emplear estrategias innovadoras como el juego. Las dificultades que se generan a largo plazo debido al inadecuado uso de esta estrategia didáctica a nivel motor es dificultades en la coordinación y ejecución de movimientos precisos que son fundamentales para la práctica de deportes en un futuro.

El desconocimiento teórico del juego como estrategia didáctica, limita las posibilidades y beneficios que aportan al utilizarlo desde edades tempranas, además dificulta a las docentes en la selección adecuada de los diversos tipos de juegos de acuerdo al grupo etario, de tal manera que cumplan los objetivos trazados, desarrollen destrezas y habilidades que se desean. Esto conlleva a que el área emocional del niño y de la niña se vea afectada, ya que al no ejecutar la actividad de manera correcta pueden desarrollar inseguridad, temor, miedos que afecta su participación grupal con autonomía e independencia.

El juego desarrolla de manera integral al infante. Dentro de este desarrollo se contempla el área motora, específicamente las habilidades motoras básicas, que son fundamentales para la ejecución de movimientos con más precisión. El Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra, no cuenta con un espacio físico externo apropiado para que los niños y niñas, tengan la oportunidad de explorar su entorno y de una práctica motora eficaz.

Los docentes pertenecientes al nivel inicial II subnivel II del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí no tienen un adecuado manejo del juego como estrategia, ya que debido al desconocimiento, se les dificulta el desarrollo de las destrezas y habilidades como las motrices básicas al no seleccionar y ni emplear

adecuadamente la misma. Además, la escasez de recursos y espacios físicos reducidos no les permite una labor docente eficaz.

Las condiciones físicas de la institución, dificulta el desplazamiento y el movimiento, por ende, el desarrollo de habilidades motoras básicas también disminuye, debido a que los niños y niñas se ven obligados a usarlos de manera alternada y por periodos de tiempo.

La ejercitación de las habilidades motoras básicas constituye una fuente que favorece el desarrollo secuencial y el aprendizaje progresivo de su entorno inmediato y constituyen una base para la adquisición de otros elementos más complejos, la autonomía e independencia, así como estructurar el pensamiento y fortalecer las relaciones afectivas.

Finalmente hay un grupo de docentes que consideran que el juego se opone al trabajo en el aula, y lo emplean sólo como un mecanismo de diversión más no de aprendizaje. Durante la jornada diaria los niños y niñas permanecen en la institución educativa y se sujetan a un horario, es decir a una distribución del tiempo durante el día. Cada periodo está destinado para la alimentación, la higiene, aprendizaje y el juego libre. Por esta razón muchos consideran que no se puede combinar el trabajo con el juego ya que existen momentos para cada actividad.

Debido a lo señalado con anterioridad, se establece la necesidad de llevar a cabo este proyecto de investigación, para determinar la importancia de desarrollar las habilidades motoras básicas desde edades tempranas a través del juego como estrategia que responda a la diversidad, necesidades e intereses de los infantes desde etapas tempranas.

1.2.3 Prognosis

El juego es una estrategia que aporta con una variedad de experiencias y estímulos que fortalecen el desarrollo, la adquisición de aprendizajes y la socialización, por lo que un objetivo de los docentes para innovar en sus aulas, es el utilizar esta

estrategia, de tal manera que se favorezca el desarrollo biopsicosocial del niño y niña.

Al no emplear adecuadamente esta estrategia, se priva a los menores de aprender de manera divertida, atractiva y motivadora; solucionar problemas a través de su participación activa; adquirir conocimientos significativos y experiencias que perduren durante toda la etapa escolar.

Con el juego, los docentes dejan ser el centro del proceso enseñanza aprendizaje y pasan a ser facilitadores del mismo, mientras que los infantes constituyen una parte fundamental de este proceso ya que participan activamente en el mismo. Cuando los docentes no consideran los beneficios del uso del juego en sus clases, persiste el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos limitando el desarrollo de su independencia, autonomía y su capacidad para adquirir conocimientos por sí mismos.

Los docentes que no reflexionan acerca del impacto que pueden generar todas sus acciones formativas en la vida escolar de un individuo en un contexto de colaboración y simplemente se limitan al aprendizaje tradicional, se les dificulta motivar a sus estudiantes para que aprendan por sí mismos y se interesen en el proceso enseñanza aprendizaje.

De no atender este problema que se evidencia entre los docentes pertenecientes al nivel inicial II subnivel II del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí se puede generar dificultades:

A nivel psicológico, los niños y niñas que no tienen la oportunidad de aprender a través de actividades lúdicas, pierden la oportunidad de desarrollar su yo, su proceso de maduración se limita, así como el desarrollo mental y afectivo de acuerdo a lo que señala Piaget en su teoría psicoanalítica. (Organización de los Estados Americanos para la educación, la ciencia y la cultura [UNESCO], 1980, pág. 9)

En el plano sociológico, los infantes no tendrán la posibilidad de interactuar con sus pares de manera que comprendan la necesidad de respetar reglas y normas sociales para una sana convivencia. Además es posible que merme la herencia cultural que a través de los juegos los niños y niñas pueden adquirir como por ejemplo en los juegos tradicionales. (Organización de los Estados Americanos para la educación, la ciencia y la cultura [UNESCO], 1980, pág. 16)

Desde el punto de vista pedagógico, el juego tiene un objetivo educativo, “es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica” (Chacón, 2008, pág. 1)

Al no utilizar adecuadamente esta estrategia, se pierde la oportunidad de que a través del movimiento y de los estímulos que provee a los sentidos se configure su identidad a partir del reconocimiento y exploración de su cuerpo, el de los otros, del entorno y de los objetos.

El juego y las actividades recreativas constituyen estrategias eficaces para el desarrollo de las habilidades motrices, por lo que es necesario que se utilicen adecuadamente para que los niños y niñas adquieran los patrones de movimiento básicos, y a partir de los mismos se desarrollen el resto de habilidades motrices básicas fundamentales para el conocimiento y control del propio cuerpo así como las relaciones en la estructuración espacial y temporal.

Al no emplear estrategias adecuadas para el desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente, se dificultará la adquisición de habilidades motoras más complejas que se requieren específicamente para practicar un deporte y la ejecución de movimientos más precisos y coordinados.

La inadecuada ejercitación puede generar dificultades a nivel motor que se manifiesta a través de la torpeza motriz que es la lentitud o dificultad en el

movimiento de las articulaciones; los movimientos adventicios que son movimientos involuntarios que tienen lugar durante movimientos voluntarios y la dispraxia o incapacidad para aprender la ejecución de movimientos secuenciales voluntarios (Caamaño, R., 2017)

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cómo incide el juego en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de cuatro años de Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra?

1.2.5 Preguntas directrices

¿Cuáles son los fundamentos teóricos del juego en el nivel inicial?

¿Qué habilidades motoras básicas desarrollan en los niños y niñas de cuatro años los y las docentes de Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra?

¿Qué tipo de estrategias didácticas utilizan los y las docentes para desarrollar las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de nivel inicial?

¿Qué solución o alternativa existe para mejorar las habilidades motoras básicas?

1.2.6 Delimitación

Campo: Pedagogía

Área: Didáctica

Aspecto: El juego y el desarrollo de habilidades motoras básicas

Delimitación espacial: En la presente investigación se consideró a los niños y niñas de cuatro años pertenecientes al nivel inicial II subnivel II del Centro de

Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí.

Delimitación temporal: El período lectivo en el que se desarrolló el proyecto fue entre noviembre 2017 – abril 2018.

1.3 Justificación

El presente proyecto de investigación, tiene como **objetivo** establecer la relación existente entre el juego como estrategia didáctica y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de cuatro años, que constituyen la base para la adquisición de aprendizajes más complejos. Mediante esta investigación, se pretende fortalecer la práctica docente en los centros de educación inicial.

El desarrollo de las habilidades motoras básicas es de mucha **importancia** en los niños y niñas, ya que son patrones motrices que permiten el control del cuerpo, de sus movimientos y la manipulación de objetos.

A su vez constituyen la base para el desarrollo de habilidades motoras más complejas necesarias en la práctica de deportes, la exploración del entorno, la construcción del pensamiento, fortalecimiento de la autoestima e independencias así como el establecimiento de las relaciones con sus pares.

El estudio es de **interés** ya que este responde a las políticas públicas establecidas en cuanto a la atención y educación de calidad y calidez de los niños y niñas del nivel inicial, a través de prácticas efectivas por parte de los docentes quienes son generadores de experiencias con intención pedagógica y de ambientes de aprendizajes enriquecedores.

La investigación planteada generará un **impacto** en positivo en el ejercicio del personal docente que labora en el Centro de Educación Inicial Corina del Parral de

Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí, ya que al establecer la importancia de las variables de estudio, reflexionarán y mejorarán su práctica profesional con respecto al empleo de estrategias que respondan a las necesidades e intereses de los niños y niñas y favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices como fuente de experiencias de aprendizaje.

Los **beneficiarios** directos de este trabajo investigativo serán los niños y niñas de cuatro años, docentes y autoridades del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra.

Además este estudio se considera **factible** debido a que existen fuentes bibliográficas que lo sustentan, acceso a la información pertinente en la institución educativa y un valor económico accesible que será empleado para la ejecución del mismo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar la incidencia del juego en el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de cuatro años del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra de la ciudad de Portoviejo.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Establecer los fundamentos teóricos del juego en el nivel inicial
- Identificar las habilidades motoras básicas que se desarrollan con los niños y niñas de 4 años.
- Relacionar el juego con el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 4 años.
- Elaborar una propuesta alternativa que mejore o solucione la problemática planteada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Para establecer los antecedentes de la investigación se realizó una verificación de investigaciones anteriores que estén relacionadas con las variables de estudio y que se encuentren. A nivel internacional, se pueden establecer los trabajos de investigación siguientes:

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF): En el libro “Deporte, recreación y juego”, se señala:

Cuando juega, el niño permanece activo. Todo el tiempo hace nuevas observaciones, pregunta y responde, hace elecciones y amplía su imaginación y su creatividad. El juego proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro. A través del juego, el infante explora, inventa, crea, desarrolla habilidades sociales y formas de pensar; aprende a confrontar sus emociones, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo y sus propias capacidades **(Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2014, pág. 1)**

De acuerdo con lo que se señala en el texto anterior el juego en la infancia, constituye una base fundamental para el desarrollo y el aprendizaje. Además fortalece el área física del cuerpo a través de la práctica activa del niño y niña.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)

En el libro “El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas” se señala:

El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos

pedagógicos (Organización de los Estados Americanos para la educación, la ciencia y la cultura [UNESCO], 1980, pág. 7)

Desde esta perspectiva, el juego como estrategia didáctica debe ser empleado en todos los niveles educativos, ya que al ser una actividad natural en el ser humano, es fundamental que los docentes la utilicen dentro de su planificación diaria.

A nivel de Latinoamérica, se pueden establecer los trabajos de investigación siguientes:

Repositorio de la Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales.
Departamento de Educación

En el proyecto de investigación “El juego como estrategia pedagógica: una situación de inter acción educativa” se establece la siguiente conclusión:

En cuanto a “Redefinir el juego en un contexto educativo específico”, y a partir de la aplicación de nuestra propuesta pedagógica, tenemos la posibilidad de entender al juego como algo más que simple diversión. Nos referimos a que, al introducir en un espacio de educación formal una propuesta educativa lúdica y haber obtenido resultados favorables, podemos redefinir el juego como aquel medio lúdico que permite lograr contenidos y objetivos escolares específicos, de modo significativo y contextualizado, en base a los intereses, necesidades y motivaciones de niñas y niños (Campos M., Chacc I. y Galvez P., 2006, pág. 204)

El juego ha dejado de ser considerado tan solo como una actividad de recreación en los niños y niñas, ya que su aporte pedagógico le permite ser una herramienta fundamental que porta con experiencias que favorecen el desarrollo biopsicosocial del infante.

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (REDALYC). Universidad de los Andes. Venezuela

En el documento “El juego: una estrategia importante” se señala:

El juego planificado con amor cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera amena y placentera, integración que se exige en el nuevo diseño curricular y que puede cubrirse con el juego: una estrategia importante, allí el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos poniéndolo en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer con y por amor al trabajo (Minerva C., 2002, pág. 9)

El juego como estrategia pedagógica permite que el niño y niña se desarrolle y aprenda integralmente, ya que integra diversos contenidos y el docente tiene la posibilidad de utilizarlo para potencializar la adquisición de varias destrezas a la vez acordes con la edad, intereses, necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje

EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires. En el documento “Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas” se señala:

Las situaciones de aprendizaje de las habilidades físicas básicas deben estar integradas con elementos lúdicos, pues el juego es la forma más natural de aprender de los niños, independientemente de su medio sociocultural. En definitiva, es la primera actividad creadora del niño: la imaginación que nace y se desarrolla en el juego y viene a desembocar en la creatividad. Su práctica contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad y fomenta la adquisición de actitudes, valores y normas, a la vez que es el medio ideal para la adquisición de habilidades corporales, como son la percepción auditiva, la orientación espacial, la percepción de formas espaciales, la expresión corporal, la motricidad fina, etc. (Martinez L. y Lopez J. , 2002, pág. 1)

El desarrollo físico en el niño incluye la adquisición de destrezas que favorezcan la ejecución de movimientos, precisos y coordinados. Esto se logra a través del desarrollo de las habilidades motrices básicas que al ser ejercitadas le dan la posibilidad al infante no sólo del goce y satisfacción consigo mismo, sino de adquirir destrezas más complejas necesarias para la práctica de deportes.

A nivel local se pueden establecer los trabajos de investigación siguientes:

Repositorio de la Universidad de las Américas UDLA. En el proyecto de investigación “Estrategias metodológicas trabajadas por maestras de niños de 2 – 4 años y su incidencia en el desarrollo psicomotriz, estudio efectuado en tres centros de desarrollo infantil municipales ubicados en el centro norte de la ciudad de Quito” se señala:

Las estrategias trabajadas por las docentes si inciden en su desarrollo psicomotriz debido a que no son debidamente implementadas los niños demuestran inseguridad, miedo al realizar sus actividades motrices y no interiorizan el conocimiento en cuanto a nociones espaciales, se observa también que el cuerpo del infante no está 100% siendo trabajada por el docente en cuanto al área motriz. (Urgiles, D., 2012, pág. 139)

De acuerdo con la investigación, se establece que las docentes no emplean adecuadamente las estrategias para fortalecer el área motriz de los niños y niñas, aspecto fundamental para la adquisición de aprendizajes más complejos en etapas posteriores, sobre todo motrices. Esta dificultad incide notablemente en la práctica de deportes que requieren de movimientos más precisos y coordinados.

Repositorio de la Universidad de Cuenca. En el proyecto de investigación “Propuesta de un programa de actividades motoras para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 3 a 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Santana” se señala:

Las habilidades motrices básicas, son un factor importante en el desarrollo de los niños y de gran ayuda para su desenvolvimiento, tanto académico como social. El trabajo con niños y niñas de estas edades no es nada fácil, se necesita de mucha constancia, práctica y sobre todo mucho cariño y paciencia, para poder entender y disfrutar del mundo que en alguna vez, todos fuimos parte (Peña, M., 2015, pág. 135)

Se establece a través de esta investigación que las habilidades motrices básicas, son determinantes en el desarrollo del niño y de la niña y que repercute en aprendizajes posteriores así como en el establecimiento de las relaciones afectivas con su entorno. A esto se suma la labor del docente que a través de la selección de estrategias adecuadas como el juego, fortalecen esta área tan importante para los infantes.

Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. En el proyecto de investigación “Los ejercicios físicos básicos en el desarrollo de las habilidades psicomotrices gruesas en la niñez de educación pre básica de la Escuela Antonio José de Sucre de la parroquia Shell cantón Mera provincia de Pastaza” se señala:

Es evidente la escasa programación y desconocimiento de ejercicios y actividades lúdicas que promueven el desarrollo de las habilidades motrices. Esta incorrecta aplicación se refleja en el bajo desarrollo motriz de los niños en la entidad educativa. Al momento no se están aplicando de forma permanente y adecuada en las actividades lúdicas y ejercicios físicos básicos las cuales por su relación en la educación de los niños son de mucha importancia para crear el desarrollo intelectual y físico. Ya que los ejercicios constituye la base fundamental del desarrollo motor en estas edades (Chalá, R., 2015, pág. 94)

De acuerdo con la investigación el desconocimiento por parte de los docentes de actividades lúdicas efectivas que desarrollen las habilidades motrices es evidente. Por este motivo es necesario que a través de la investigación se enfatice la importancia de las habilidades motoras básicas en el desarrollo y aprendizaje del niño y niña así como se determine aquellas estrategias como el juego que cumplen un papel fundamental para la potencialización y el fortalecimiento de las mismas

2.2. Fundamentación Filosófica

El presente trabajo de investigación se enmarca en el pragmatismo que es una corriente filosófica que considera que el conocimiento se adquiere cuando el individuo establece un valor práctico para la vida. Por este motivo se pretende establecer de qué manera el juego como estrategia didáctica, da sentido a cada aprendizaje que el niño y niña adquiere, sobre todo del área motora, específicamente las habilidades motoras básicas. Para la fundamentación filosófica se ha considerado lo estipulado en el Currículo de Educación Inicial se señala que:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (Ministerio de Educación y Cultura, 2014, pág. 14)

El juego al ser una actividad natural e innata del niño y de la niña, es indispensable que sea empleada como una estrategia que aporte con experiencias para el desarrollo de cada una de las áreas de desarrollo biopsicosocial del niño y niña integrando las mismas mediante la recepción, organización e interpretación de estímulos que provienen de entorno. Las respuestas a estos estímulos pueden manifestarse a través movimientos como los que se ejecutan en las habilidades motoras básicas.

Las habilidades motrices básicas se pueden definir como “pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta ni la precisión, ni la eficiencia” (Prieto, M., 2010, pág. 57)

De acuerdo con lo estipulado por Condemarín en su obra madurez escolar, el infante debe tener la capacidad de ejecutar simultáneamente movimientos coordinados en los que intervienen varias partes corporales. Las habilidades motoras básicas permiten la ejecución de este tipo de movimientos, los mismos que implican el conocimiento corporal, el control y coordinación así como la toma de objetos.

Piaget por su parte señala que a través de la actividad corporal, el niño es capaz adquirir aprendizajes, de desarrollar su pensamiento y de proponer soluciones a sus problemas que se presenten en su entorno.

Arnaiz (1994) manifieste que esta etapa sea un período de globalidad irrepetible, que desde un contexto educativo tipo psicomotor debe ser aprovechada mediante “una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal, con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño, facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad” (Barreto, J., Contreras, T. y Icaza V., 2015)

El aprendizaje motor se desarrolla mediante la capacidad que tiene el individuo de ejecutar movimientos. Este aprendizaje motor constituye la base primordial para ejercitar acciones motrices más complejas. A través del juego los niños y niñas tienen la posibilidad de ejercitar los músculos grandes del cuerpo así como los segmentos corporales. Esta acción favorece el desarrollo de las habilidades motoras básicas.

2.3. Fundamentación legal

Para la presente investigación se consideró el Código de la niñez y adolescencia, en donde se señala:

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollan programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (Congreso Nacional, 2014, pág. 12)

En el nivel de educación inicial, es necesario contar con un personal altamente capacitado, que garanticen una atención y educación efectiva a los menores de cinco años. Los docentes son parte fundamental del proceso enseñanza aprendizaje, ya que a través de su práctica se fortalece el desarrollo integral y cultural de los niños y niñas.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes. (Congreso Nacional, 2014, pág. 17)

El juego desde etapas tempranas no sólo que les permite a los infantes disfrutar de momentos de recreación y esparcimiento, sino que a la vez contribuye como una estrategia para el desarrollo y aprendizaje en el niño y niña. Por este motivo la investigación se sustenta en el artículo mencionado con anterioridad, ya que respetando un derecho fundamental en los niños, se consideró al juego como actividad para el desarrollo de la misma.

Además se sustentó en los artículos de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, los mismos que se citan a continuación:

Título I De los principios generales

d. Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.- El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla (Asamblea Nacional, 2011, pág. 2)

El interés superior del niño y de la niña se direcciona hacia el conjunto de procedimientos y acciones que favorezcan el desarrollo integral de los menores, dentro de un ambiente determinado, ya sea este el familiar, escolar o comunitario, de tal manera que alcancen su bienestar y lleven una vida digna

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

b. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad (Asamblea Nacional, 2011, pág. 5)

El juego como estrategia permite el fortalecimiento de la educación en el nivel, ya que además de los aportes que brinda en el desarrollo biopsicosocial, fortalece la estructuración de la identidad y de las prácticas culturales de donde se desenvuelve el infante.

Capítulo V De la estructura del sistema nacional de educación:

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas (Asamblea Nacional, 2011, pág. 29)

La formación de los infantes en el nivel inicial, es trascendental ya que en esta etapa se consolidan las bases para la formación del futuro ciudadano que contribuirá con el cambio de la sociedad. Depende de las habilidades y destrezas que se logren formar en la infancia, para generar adultos, responsables, capaces de modificar su

entorno para sí mismos y para el bien común. De acuerdo con el Currículo de Educación Inicial la presente investigación se sustentó en el siguiente criterio:

Expresión corporal y motricidad.- Este ámbito propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio (Ministerio de Educación y Cultura, 2014, pág. 23)

La actividad motriz fortalece el aprendizaje del niño y de la niña. Esta actividad motriz es más eficaz, cuando está relacionada con el juego, actividad innata de la infancia. A través de la actividad motriz, se logra configurar en el niño patrones de movimiento, la organización y ejecución, que fortalecen su autonomía e independencia, que van de la mano con su adecuado desarrollo cognitivo y emocional.

2.4 Categorías Fundamentales

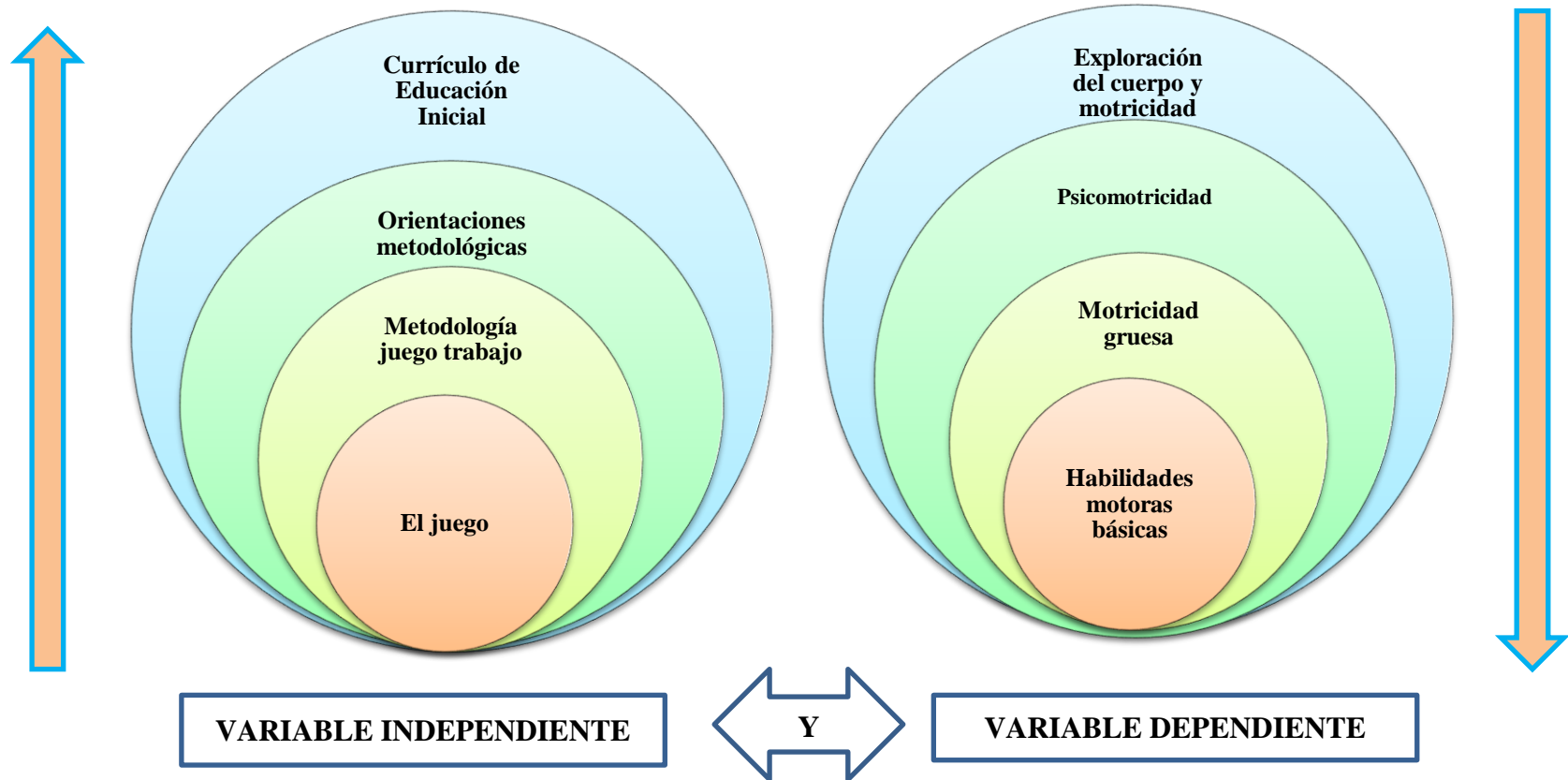


Gráfico N° 1: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Bermello, J., (2018)

2.4.1 Constelación de Ideas: Variable Independiente

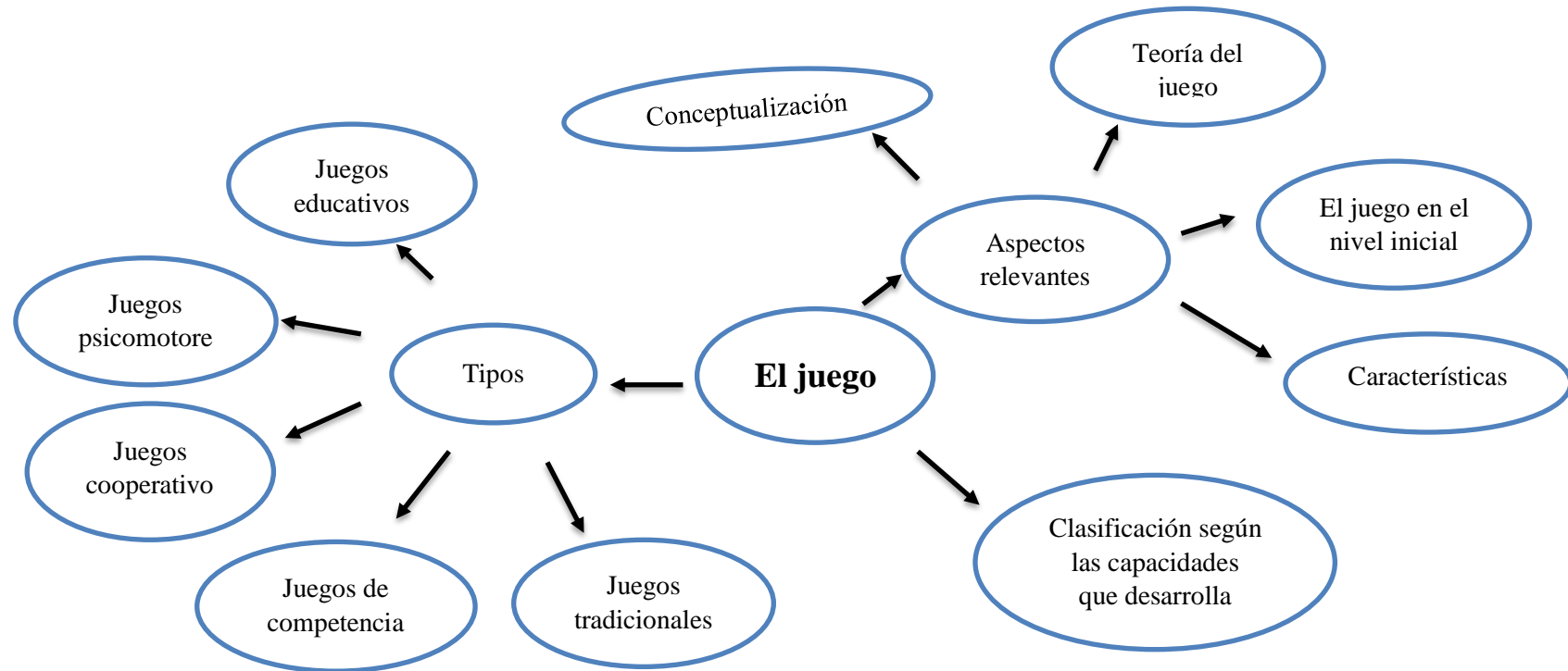


Gráfico N° 2: Variable independiente el juego
Elaborado por: Bermello, J., (2018)

2.4.2 Constelación de Ideas: Variable Dependiente

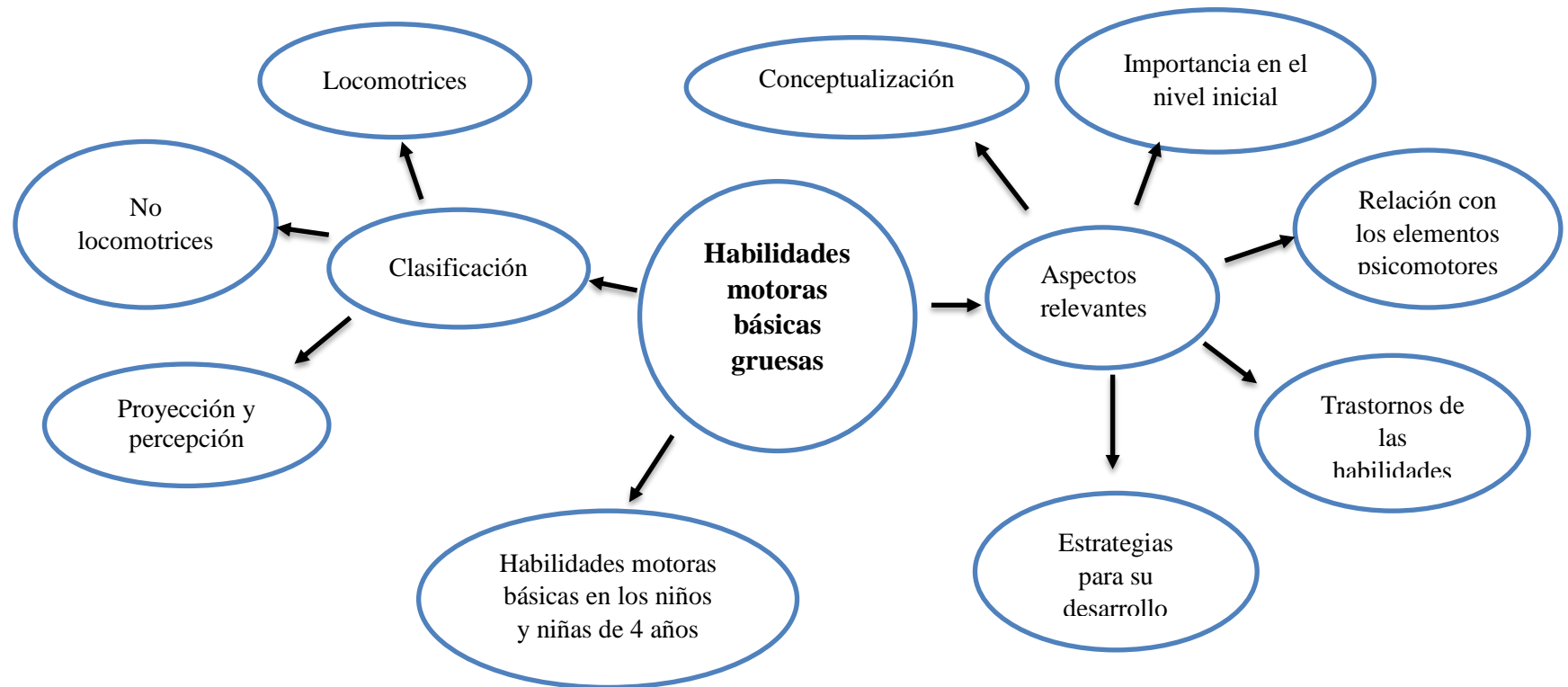


Gráfico N° 3: Variable dependiente habilidades motoras básica
Elaborado por: Bermello, J., (2018)

2.4.3 Categorías Fundamentales de la variable independiente: El juego

2.4.3.1 Conceptualización

Durante la etapa de crecimiento, el juego constituye una actividad espontánea ya sea esta personal o grupal que contribuye con el desarrollo integral del niño y de la niña. Se describe como una actividad que tiene su origen en la naturaleza humana por lo que le brinda la sensación de placer y de bienestar físico, mental y emocional.

El juego constituye uno de los mecanismos principales que promueven la relación e interacción con sus pares y con su entorno. Es en esta etapa, cuando comienza a definirse la personalidad y el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y habilidades. Esto depende de las características de los infantes y el momento evolutivo en el que se hallan para la elección de los mismos

En las escuelas infantiles y en el ciclo inicial, el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos. Este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego en esta etapa. (Gaule, A., 2015, pág. 53)

El juego en el nivel inicial además de ser una herramienta que fomenta el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria, también contribuye con el desarrollo motor y el afectivo, es decir con el desarrollo integral del infante.

2.4.3.2 Teoría del juego

Para el presente estudio se han considerado los siguientes autores, que sustentan la importancia del juego en la infancia:

Para Groos (1902), filósofo y psicólogo; “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad” (Blanco, V., 2012)

De acuerdo con este autor el juego le permite al niño y a la niña prepararse para llevar una vida adulta equilibrada ya que fomenta el desarrollo armónico de las diversas áreas a través de la actividad, dándole la oportunidad de configurar su pensamiento, de reflexionar y buscar soluciones a los problemas que se le presenten.

Para Jean Piaget en 1956, “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Blanco, V., 2012)

La evolución del juego en el individuo de acuerdo con Piaget nacen del desarrollo de las capacidades sensoriales, motoras, simbólicas y de razonamiento que se estructuran a través de experiencias que se adquieren en cada etapa; además afirma que el juego pasa por tres etapas de acuerdo a las fases evolutivas del pensamiento del niño y niña. Estas etapas inician desde que el juego es considerado como un simple ejercicio, posteriormente como el juego simbólico y finalmente el juego sujeto a reglas.

Según Vygotsky en 1924, “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (Blanco, V., 2012)

El juego es considerado como un recurso socio cultural, ya que como menciona el autor, esta actividad es fundamental para el desarrollo del individuo dentro del entorno.

El juego es una actividad cultural, porque favorece la transmisión de la riqueza en tradiciones, costumbres y valores del entorno en el que se desenvuelve el individuo. Orlick en 1990 señala que “Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/niñas. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación” (Trukeme, s/f, pág. 3)

Además el juego es una actividad social, ya que a partir de la relación con otros niños y niñas, el infante asume roles, resuelve problemas de manera cooperativa, interactúa y aprende a convivir respetando las diferencias que puedan existir entre los individuos.

Desde el punto de vista de las teorías planteadas con anterioridad, sus autores concuerdan en que el juego es una actividad importante en la vida del infante, ya que además de ser una actividad natural e innata, genera una marcada influencia en el desarrollo del aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

2.4.3.3 El juego en el nivel inicial

El juego es la primera actividad que realiza el niño y la niña desde que nacen incluso antes de emitir sonidos como gorjeos o balbuceos. Los bebés juegan con sus manos y pies, las estiran, tocan objetos, exploran con los mismos al llevárselos a la boca a partir de las cuales obtienen nuevas sensaciones que influyen en el desarrollo cognitivo.

Quando juega, el niño permanece activo. Todo el tiempo hace nuevas observaciones, pregunta y responde, hace elecciones y amplía su imaginación y su creatividad. El juego proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro. A través del juego, el infante explora, inventa, crea, desarrolla habilidades sociales y formas de pensar; aprende a confrontar sus emociones, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo y sus propias capacidades. En la infancia, el juego constituye una sólida base para toda una vida de aprendizaje (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2014, pág. 1)

Los niños y niñas juegan inicialmente con las diferentes partes de su cuerpo, lo que les permite estructurar su esquema corporal y tomar conciencia de él. Luego inician el juego los objetos a través de los cuales desarrollan las habilidades como la exploración, y el descubrimiento para la adquisición de nuevos aprendizajes. Los niños y niñas utilizan objetos simples y que están en su entorno para aprender, y desarrollar varias destrezas relacionadas con el lenguaje, el pensamiento, en la capacidad de análisis y la toma de decisiones.

Los padres de familia, las personas a cargo del menor y los docentes que acompañan a los niños y niñas deben convertir el juego en un aspecto central del proceso de aprendizaje para favorecer su desarrollo integral

De acuerdo a lo señalado en el currículo creativo, el juego desarrolla de manera integral al individuo. A continuación se describe aspectos que el juego como actividad potencializa cuando es considerado dentro del proceso enseñanza aprendizaje:

A nivel cognitivo el juego en el nivel inicial favorece:

- El desarrollo del lenguaje que le permite comunicarse
- Fortalecimiento de la inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- El desarrollo sensorial y perceptivo
- Enriquece la creatividad y la imaginación.
- Desarrolla habilidades para resolver problemas al implementar estrategias (Trister, D., 2011, pág. 6)

El juego es una actividad fundamental para la construcción de los procesos cognitivos, que se relacionan con el pensamiento y el lenguaje. A través del juego el niño adquiere conceptos e interpretación de los mismos, ya que al jugar comienza a adquirir el significado de sus acciones que le permiten comprender el entorno que le rodea.

A nivel motor el juego en el nivel inicial favorece:

- El desarrollo de habilidades motoras básicas como las de desplazamiento, lanzamiento y recepción.
- Canalizan la energía de manera positiva.
- Fortalece el desarrollo de movimientos que requieren una mayor precisión para la ejecución de una tarea (Trister, D., 2011, pág. 6)

Las funciones psicomotrices básicas se desarrollan a través del movimiento, el mismo que puede ser generado a través de la actividad lúdica y que incide notablemente en la maduración nerviosa tanto a nivel cerebral como a nivel muscular hasta lograr la coordinación de las diferentes partes corporales, mediante la construcción y ejercitación de esquemas motores.

A nivel afectivo el juego en el nivel inicial favorece:

- Permite que los niños y niñas expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos de manera simbólica.
- A través del juego los niños y niñas pueden afrontar con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- Desarrollan la percepción de sí mismos, de otras personas, y del entorno que les rodea.
- Establece las bases para el desarrollo de su personalidad.
- Ayuda a fortalecer el dominio propio, el esperar, perseverar y afrontar con las derrotas (Trister, D., 2011, pág. 6)

A través del juego, los niños y niñas comienzan a estructurar su personalidad, la sexualidad, la interacción, entre otros aspectos y afianzan su relación con el entorno natural y social.

A nivel social el juego en el nivel inicial favorece:

- El desarrollo de destrezas sociales como cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- El desarrollo de la inteligencia emocional.
- Fortalecimiento de la autoestima, la seguridad e independencia.
- Valores como el respeto, la tolerancia, el compartir sentimientos con otros.
- Mejora las relaciones interpersonales con adultos y con sus pares (Trister, D., 2011, pág. 6)

A través del juego en los niños y niñas se inicia la estructuración del yo social, es decir que los infantes comienzan a relacionarse con sus pares y a concientizar sobre las norma de comportamiento y reglas a seguir para una sana convivencia.

2.4.3.4 Características del juego

Cuando el niño juega realiza observaciones, pregunta y responde a sus inquietudes; toma decisiones, amplía su imaginación y su creatividad. Por medio del juego, el niño busca, inventa, crea y adquiere habilidades sociales y maneras de pensar.

El juego se caracteriza por brindar una serie de atributos al ser humano. “El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades” (Federación de enseñanza de CC OO de Andalucía, 2011, pág. 3)

Dentro de las características más importantes, se puede detallar las mismas a continuación:

- **El juego es libre:**

Una de las características del juego es que éste es considerado como libre. “Se denomina al juego libre al que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa” (Organización de los Estados Americanos para la educación, la ciencia y la cultura [UNESCO], 1980, pág. 3)

Desde esta perspectiva el juego se convierte en una actividad libre y espontánea, ya que no existen factores externos que influyan en su ejecución, por este mismo hecho, el niño y niña sienten libertad al participar en la misma lo que produce una sensación de bienestar y satisfacción.

- **El juego produce placer:**

El juego como actividad es gratificante para el individuo desde edades tempranas.

La forma primitiva del juego, la única representada al nivel sensorio motor, pero que se conserva en parte después, es el juego de ejercicio, que no entraña ningún simbolismo ni técnica alguna específicamente lúdica, pero que consiste en repetir por placer actividades adquiridas con un fin de adaptación (Piaget, 2007, pág. 66)

El placer como fuente de una actividad placentera, ha sido reconocido por diferentes pedagogos, y es que la misma produce una satisfacción intrínseca y de autorrealización en el individuo, este por medio del juego construye sus propios aprendizajes.

- **El juego puede diferenciarse de los comportamientos que le rodean:**

El juego por sus características propias permite que sea diferenciado de otros comportamientos de los seres vivos. El juego tiene un modo de organizar las

acciones que es propio y específico. “La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria” (Parra I.; Heredero M. y otros, 2001)

El juego se caracteriza por la manera de organizar las actividades que implican su ejecución y es característico de todas las especies. Cada ser vivo tiene una peculiar forma de jugar, y por ende diferentes formas para expresar y manifestar sus sentimientos y emociones, las mismas que se ven reflejadas a través de actividades individuales o grupales.

- **En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas:**

El juego se caracteriza por un conjunto de acciones cuya finalidad es el disfrute que este genera. “En el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego” (Parra I.; Heredero M. y otros, 2001)

El juego no persigue objetivos, sino que a través del mismo el individuo es capaz de organizar las acciones y los medios para direccionar dicha actividad. Cada juego lleva consigo un conjunto de acciones que lo caracterizan y lo diferencian de los demás y no dependen de metas u objetivos previamente establecidos.

- **El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento:**

A través del juego el niño y la niña pueden adquirir experiencias de su realidad, así como regular su propio comportamiento, desarrollar niveles afectivos con sus pares y otras personas de su entorno.

Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza. (Parra I.; Heredero M. y otros, 2001)

Por el carácter lúdico de esta actividad, la misma constituye una herramienta fundamental para la estructuración de comportamientos, ya que al regular el área emocional desde la niñez, esta influye en el desarrollo social y en la capacidad de solucionar y afrontar situaciones desafiantes, que se le presenten en el entorno, es necesario propiciar espacios pertinentes que ayuden a favorecer el desarrollo integral de los niños y las niñas, ofertar actividades lúdicas propias de su edad, y a su vez que sean agradables para ellos y ellas.

2.4.3.5 Tipos de juegos

Existe una gran diversidad de juegos que se pueden ser utilizado en el proceso enseñanza aprendizaje para fomentar el desarrollo biopsicosocial y cultural del niño y de la niña. Para este estudio se han considerado los siguientes:

- Juegos tradicionales
- Juegos psicomotores
- Juegos reglados
- Juegos cooperativos

Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son manifestaciones propias de un pueblo donde se demuestra de manera recreativa las costumbres y tradiciones como legado de los antepasados que forman parte de la riqueza cultural. Los juegos tradicionales son una herramienta idónea para le enseñanza, estos juegos son de gran importancia ya que incentivan su imaginación.

Aunque no existe un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, son “un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación" (Delvalle, Y. y Segura I., 2012, pág. 1)

Los niños y las niñas adquieren sus aprendizajes directamente de las actividades lúdicas y los juegos tradicionales constituyen una fuente para este fin. De ahí radica

la importancia y su valor en el desarrollo del niño y niña, en especial del área motora. A través de los juegos tradicionales los infantes tienen la posibilidad de experimentar las diferentes posibilidades de movimiento, que constituye un promotor del aprendizaje.

Es por este motivo que la educadora debe seleccionar adecuadamente los juegos tradicionales para que en el contexto pedagógico del niño y niña de cuatro años, atienda a objetivos muy específicos así como a las necesidades e intereses.

La importancia del juego en los niños y niñas es primordial, ya que los niños adquieren sus aprendizajes casi exclusivamente a través del juego. Su valor en la psicomotricidad es incuestionable, partiendo de la base de que el movimiento es el modo de conocimiento en los primeros meses de vida de un ser humano, y entendiendo que la psicomotricidad no es solo el desarrollo motor, sino que incluye también las áreas afectivas y cognitivas (Ministerio de Educación, 2014, pág. 5)

Al fomentar la práctica de los juegos tradicionales en pequeños grupos, éste ayuda en el desarrollo de varias habilidades desde edades tempranas como: respetar turnos, mejorar la comunicación y cooperación entre sus pares, la solución de problemas. Además la variedad de diversos recursos que se emplean al practicar este tipo de juegos, como aros, pelotas, cuerdas, telas, pañuelos, bancos, zancos, colchonetas, mantas, cajas de cartón, bloques entre otros, favorece en especial el desarrollo de las habilidades motoras básicas.

Las habilidades motrices básicas consideran una serie de ejercicios como: caminar, correr, girar, saltar, lanzar, y receptar. Estas son acciones que aparecen por determinación en la historia evolutiva de los organismos (filogenética), y todas ellas relacionadas con la coordinación y el equilibrio. (Ministerio de Educación, 2014, pág. 3)

De allí que cuando juega el niño y la niña, permanecen activos y estos movimientos favorecen el desarrollo de las habilidades motoras básicas, ya que implica que los segmentos corporales grandes se ejerciten posibilitando el desplazamiento en diversas formas.

En cada juego se dan las pautas de organización, espacio, reglas, material a utilizarse y desarrollo. Esto facilita su utilización y se convierte en una herramienta referencial que orienta principalmente a los docentes que trabajan con niños y niñas del nivel de Educación Inicial sobre la importancia de la práctica de los juegos tradicionales para estimular el desarrollo

psicomotriz como base de aprendizajes futuros como: la lectura, escritura y las matemáticas (Ministerio de Educación, 2014, pág. 3)

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación, rescatando la expresión cultural de un determinado lugar. A través de los movimientos que se realizan al practicar los juegos tradicionales, se favorece el desarrollo no sólo del aspecto físico, sino también de habilidades motrices por las sensopercepciones que recibe el cuerpo, el cual toma conciencia y emite respuestas que implican movimientos intencionales en función del espacio, equilibrio, el desplazamiento a través de la locomoción y las recepciones y lanzamientos a través de la manipulación.

Los juegos reglados.

En este tipo de juegos se establecen reglas que les permiten a los participantes concientizar sobre las normas necesarias para la participación en ellos. Para que los niños y niñas comprendan acerca de los juegos reglados, es necesario ejercitarlos previamente en juegos motores y simbólicos que les permiten ponerse en el lugar del otro.

Piaget vio el juego como un reflejo de la etapa en que el niño está. Las principales etapas del desarrollo de los niños identificados por Piaget son: estadio sensorio motor (de 0 a 2), estadio pre operacional (de 2 a 7), estadio de las operaciones concretas (de 7 a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad 12 y más), distinguiendo además cuatro tipos de juegos: juego simbólico, de ejercicio, de reglas y de construcción, estos se consolidan en diferentes etapas del desarrollo de los niños (Rodríguez, M. , 2013, pág. 15)

Una vez que comprendan la regla, los niños y niñas entenderán en qué consiste la consecuencia y lo que implica esperar el turno, establecer estrategias y resolver problemas que se les presenten. A partir del desarrollo social, progresivamente los niños y niñas tendrán la capacidad de aceptar normas a medida que aprenden a compartir.

Durante el estadio pre operacional, aparecen manifestaciones de reglas en los juegos infantiles a los 4 o 5 años, pero no será hasta el estadio de las operaciones concretas (7 -12 años), en que dichas reglas se conviertan en base específica de los juegos. En el juego reglado los niños y niñas tienen que: Mantener las reglas del juego durante todo el tiempo según lo acordado inicialmente. Asimilar que las decisiones y acuerdos del grupo están por encima de las individuales (Cardenas M., 2014, pág. 43)

A través de los juegos reglados, los niños tienen la posibilidad de participar en competencias, en donde las destrezas motrices se ponen de manifiesto. Las habilidades motrices básicas que este tipo de juegos desarrolla son las de locomoción, las de proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos debido al control y dominio del cuerpo en el espacio

Juegos cooperativos.

En este tipo de juego se establece como primordial el trabajo en equipo y/o cooperativo, es un tipo de juego en donde no existen ganadores ni perdedores. A diferencia de los juegos de competición, este tipo de juegos, fomenta la convivencia al enfrentar nuevos desafíos, y alcanzar metas comunes. El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las instrucciones (Arranz E., 2007, pág. 7)

Los juegos cooperativos son considerados como juegos sociales, en donde los niños y niñas aprenden por medio de las actividades cooperativas y el desarrollo del sentido de pertenencia a un grupo. Dentro de estos juegos se manifiesta un clima basado en la ayuda, la comunicación, integración y la participación grupal.

Cuando los niños juegan a este tipo de juego, en la mayoría de las ocasiones, se encuentran ante una situación compleja, ya que los niños sienten que su aceptación en el grupo o la clase depende de si ganan o pierden, y esto provoca niveles altos de frustración y agresividad. El juego cooperativo es aquel en el que los jugadores, por equipos de dos o más componentes, se esfuerzan para conseguir un mismo objetivo, y no existe competencia entre ellos (Bermejo, R. y Blanquez T., 2016, pág. 16)

El juego está directamente ligado al placer a la diversión en sana convivencia, sin embargo se puede aprovechar este tipo de juegos para fomentar otras habilidades y destrezas como son las motoras que están en relación a la actividad de ejecución dependiendo de los aprendizajes procedimentales.

Estos juegos potencian las actividades en grupo con el fin de conseguir un objetivo común. Este tipo de juego promueve la sensibilización, la cooperación, la comunicación y la sociabilidad. Se busca la participación de todos los miembros del grupo, y no la individualidad. Es un buen recurso para promover la educación en valores (Bermejo, R. y Blanquez T., 2016, pág. 16)

Los niños y niñas mediante el trabajo en grupo, superan desafíos que implican la ejecución de movimientos y más aún si son en espacios grandes, lo que contribuye con el desarrollo motor.

Los juegos psicomotores

Los juegos psicomotores aparecen de forma espontánea desde que el niño o niña nace. Este tipo de juego está determinado por factores internos los cuales incluyen, la maduración y correcto funcionamiento del sistema nervioso, la estimulación sensorial, que promueve de estímulos que se van perfeccionando de manera paulatina, así como el fortalecimiento muscular, el cual se produce mediante la ejercitación constante.

El juego psicomotor, como experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención de: el niño y compañeros de juego, adultos o niños, los objetos de interés u objetos de conocimiento, así como el espacio y el tiempo para jugar; de modo tal que en el transcurso de los doce primeros meses de vida, la ejercitación y la práctica de los órganos sensoriales del niño en interacción consigo mismo, con las personas y con los objetos que lo rodean estimulan la psicomotricidad; hecho que se manifiesta en las habilidades físicas, intelectuales y afectivo-sociales desarrolladas, evidenciando la coordinación entre el cerebro, los órganos sensoriales y los músculos que, en sí misma, facilita la transformación de los actos reflejos inconscientes en actos voluntarios conscientes, en la medida que los movimientos adquieren un determinado significado y sentido según su intención y su orientación hacia sí mismo, hacia una persona o un objeto, para el logro de una meta concreta, objetiva y directa, inicialmente individual o personal y progresivamente grupal o colectiva (Balcona J., 2010)

El juego psicomotor permite que el niño y a la niña interactúe con objetos de su interés u objetos de conocimiento. Además este tipo de juego, le permite reconocer y adquirir nociones temporo espaciales, a través de la ejercitación y la práctica que proveen los movimientos.

Los juegos psicomotores estimulan el área motora de tal manera que los infantes están en la capacidad de desarrollar habilidades físicas, cognitivas y afectivo-sociales desarrolladas debido a la integración y coordinación entre el cerebro, los órganos sensoriales y los músculos que se logran a través del movimiento.

Por este proceso, los actos reflejos inconscientes que se manifiestan durante los primeros meses de vida, se transforman en actos voluntarios conscientes, en la

medida que los movimientos adquieren un determinado significado y sentido.

Los juegos psicomotores son muy importantes para el desarrollo del niño, en especial de las habilidades motoras ya que se orientan principalmente a la estructuración de las bases de la motricidad gruesa (Ramirez, P., 2013, pág. 27)

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa debe ser mediante la ejercitación práctica y divertida y esto se logra a través de los juegos psicomotores, ya que a través de los mismos, descubren sus posibilidades corporales y de movimiento, así como el reconocimiento corporal y una adecuada discriminación sensorial.

El juego cuando es tomado como estrategia de aprendizaje, no sólo permite al niño resolver sus problemas internos y enfrentar las situaciones futuras; sino que constituye la herramienta principal para lograr el desarrollo integral del niño y de la niña desde edades tempranas. Por este motivo es responsabilidad de quien está a cargo de la acción educativa, garantizar que el juego sea seleccionado y aplicado adecuadamente, tomando en cuenta el grupo etario, las necesidades e intereses, así como los objetivos para los cuales se los emplea.

2.4.4 Categorías Fundamentales de la variable dependiente: Habilidades motoras básicas

2.4.4.1 Psicomotricidad

La psicomotricidad constituye un proceso integral de la persona ya que es fundamental para el desarrollo de su motricidad gruesa y fina, así como de la estructuración del esquema corporal y de las bases para la construcción de la personalidad. Al fortalecer las posibilidades motrices, expresivas y creativas del niño y niña a través del movimiento y del cuerpo como instrumento, se fortalece este desarrollo integral.

Codemarín señala que la noción de psicomotricidad “otorga una significación psicológica al movimiento y permite tomar conciencia de la dependencia recíproca

de las funciones de la vida psíquica con la esfera motriz” (Condemarín M., 2000, pág. 125)

De acuerdo a Condemarín el movimiento tiene una connotación psicológica es decir se existe una estrecha relación entre el aspecto motor con lo cognitivo. La psicomotricidad considera que el movimiento es esencial en el desarrollo del niño y la niña ya que este facilita las interacciones con los demás, fortaleciendo las relaciones interpersonales e igualmente la adquisición de nociones básicas.

De acuerdo con el desarrollo psicomotriz, el desarrollo armónico del movimiento, el reconocimiento y ejecución de acciones y la coordinación precisa de los mismos, influirá positivamente a nivel social, intelectual y emocional.

La psicomotricidad “es una técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica” (Rubio G., García D, y Hernandez, N., 2011, pág. 7)

El objetivo de psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del individuo con el entorno mediante la actividad corporal en los infantes y es a través de esta que los niños y niñas aprenden, exploran, adquieren experiencias resuelven problemas, se relacionan con su entorno y convive con sus pares y con los adultos que le rodean.

Basado en una visión global de la persona, afirma que el término “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y motrices en la capacidad de ser y expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. (Berruezo P., 2000, pág. 4)

El desarrollo cognitivo depende de la actividad motriz que el infante realice desde los primeros años de vida, ya que todo el conocimiento y aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, de su experiencia y movimiento.

A través de la psicomotricidad el niño y la niña tienen la posibilidad de conocer su cuerpo y todas las posibilidades de movimiento de cada una de sus partes,

constituyéndose un proceso comunicativo con los demás y con el entorno que lo rodea, fortaleciendo de esta manera su desarrollo social y emocional, la autonomía tanto física como mental.

Es importante brindar al niño la posibilidad de ejercitarse de manera continua para que se desplace utilizando las diversas formas, de esta forma se fomentará el desarrollo global de su inteligencia, y forjará bases sólidas. La falta de desarrollo psicomotriz ocasionará un fracaso escolar

La psicomotricidad es considerada como uno de los factores más importantes en el desarrollo integral del niño y niña desde una perspectiva psicológica y biológica ya que proporciona beneficios a nivel corporal, emocional y relacional.

Los beneficios de la psicomotricidad son:

- **Propicia la salud:** al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.
- **Fomenta la salud mental:** El desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al auto concepto y autoestima.
- **Favorece la independencia** de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.
- **Contribuye a la socialización** al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas (Pacheco G., 2015, pág. 14)

La psicomotricidad es la base que le permite al niño y a la niña adquirir el conocimiento de su entorno, la construcción del mismo y de su personalidad, en los primeros años de vida, por lo que se debe crear conciencia entre los docentes y el personal adulto encargados de la educación de los infantes para estimular y reeducar los movimientos del niño de tal manera que estos fortalezcan el desarrollo integral desde edades tempranas.

En la educación infantil la psicomotricidad persigue los siguientes objetivos:

- **Educar la capacidad sensitiva o sensomotriz**

A partir de las sensaciones propias del cuerpo y de las que recibe del entorno, es necesario ejercitar los elementos psicomotrices a través del movimiento, así como

la ubicación y posición de las personas y de los objetos en el espacio. Arnaiz menciona que “se debe educar la capacidad sensitiva, partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones” (Pacheco G., 2015, pág. 5)

A través de estas informaciones provenientes del propio cuerpo y de su movimiento, el individuo concientiza sobre su grado de equilibrio, tonicidad, la postura corporal, su respiración así como la de la posición de los segmentos corporales. Mientras que la información externa le ayuda a concientizar y conocer su entorno.

- **Educar la capacidad perceptiva:**

Este tipo de educación consiste en integrar la información sensorial que se recibe tanto del propio cuerpo como del exterior, luego de haberla organizado para lograr la coordinación de los movimientos corporales. Esto lo señala Arnaiz quien menciona que “es preciso organizar la información que proporcionan nuestros sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido” (Pacheco G., 2015, pág. 5)

Esta organización se produce a partir de la toma de conciencia de los componentes que conforman el esquema corporal los cuales proveen información sensorial, que se manifiestan como respuestas motoras, que al ejercitarlas, se tornan en procesos automáticos.

A esto se suma los patrones perceptivos que provienen de la estructuración y organización temporo - espacial, ya que cada posición del cuerpo aporta con un sinnúmero de informaciones sensoriales.

- **Educar la capacidad simbólica y representativa:**

Se educa esta capacidad para que logre interpretar, organizar y dirigir los movimientos que se reciben del cuerpo y del entorno a partir de la representación mental. Esta actividad le permite al individuo establecer estrategias para dar

soluciones a problemas que se presenten antes de la acción.

Esto lo señala Arnaiz “una vez que el cerebro dispone de una amplia información, debidamente estructurada y organizada de acuerdo con la realidad, se trata de pasar a que sea el propio cerebro, sin la ayuda de elementos externos, quien organice y dirija los movimientos a realizar” (Pacheco G., 2015, pág. 5)

Al educar al propio cuerpo, tomando en cuenta su relación consigo mismo y con el entorno, no sólo se logra crear patrones motrices para el desarrollo infantil sino que se estimulará actividades cerebrales como: la sensación, razonamiento, orientación, lenguaje, atención, memoria importantes en el aprendizaje del infante.

2.4.4.2 Elementos o componentes de la psicomotricidad

Los elementos de la psicomotricidad son:

Motricidad fina: comprende los movimientos finos, precisos de la mano, referente a la pinza o agarre y aptitudes viso motriz del niño al planear actividades diarias. Berruezo (señala acerca de la motricidad fina lo siguiente:

Al referirnos a la motricidad fina estamos hablando de las praxis, sistemas de movimientos coordinados en función de un resultado o intención y no como fruto del reflejo. No resulta extraño que las dificultades prácticas o psicomotoras puedan implicar dificultades específicas del lenguaje, principalmente porque éstas se materializan mediante alteraciones de la acción, tanto en la macro motricidad (motricidad del habla) como en la micro motricidad (motricidad fina como la de la escritura) (Berruezo P., 2000, pág. 26)

Motricidad gruesa: Se relaciona con la coordinación de movimientos amplios del cuerpo, a través de los cuales, el individuo puede actuar en su entorno e interactuar con quienes lo rodean. “La motricidad gruesa hace referencia a los grandes movimientos corporales, o movimientos gruesos en los que opera la totalidad del cuerpo, por ejemplo: caminar, correr, saltar, trepar” (Zapata O., 2007, pág. 44)

Esquema corporal: Es una representación del cuerpo, una imagen mental del cuerpo con relación al medio, estando en situación estática o dinámica. Berruezo señala acerca del esquema corporal lo siguiente:

En carácter mucho más amplio tiene la concepción de Coste (1980), para quien el esquema corporal es la organización psicomotriz global, comprendiendo todos los mecanismos y procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos y sensoriales, expresivos (verbal y extra verbal), procesos en los que y por los cuales el aspecto afectivo está constantemente investido. El esquema corporal es el resultado de la experiencia del cuerpo, de la que el individuo toma poco a poco conciencia, y la forma de relacionarse con el medio con sus propias posibilidades (Berruezo P., 2000, pág. 12)

2.4.4.3 Motricidad

La motricidad es una condición importante para el ser humano en su desarrollo físico, intelectual y socio afectivo ya que el movimiento aparte de permitir los desplazamientos, es un medio de comunicación.

La motricidad es la capacidad de generar movimientos por sí mismo, debe existir una adecuada coordinación y sincronización en las estructuras del movimiento. Se refiere a la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo este conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos) (Villaseñor A., 2013)

A través de la motricidad, el ser vivo es capaz de producir movimientos por sí mismo, y estos movimientos pueden ser globales o segmentados, que inicialmente son un conjunto de actos involuntarios que a través de la ejercitación pasan a ser coordinados y sincronizados es decir se automatizan.

2.4.4.4 Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es considerada como la capacidad que tienen las personas para coordinar desde el cerebro, movimientos globales y amplios de su cuerpo, los que le permiten desarrollar un equilibrio al desplazarse o mantener una postura corporal. Esto a su vez le permite al individuo explorar su entorno e interactuar con él.

De acuerdo con Fernández señala que la motricidad gruesa “corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos” (Fernandez M., 2010, pág. 96)

La motricidad gruesa se refiere a los movimientos que implican los grupos musculares gruesos que generan movimientos de locomoción, desplazamiento, lanzamiento y recepción, fortaleciendo los músculos y huesos de su cuerpo y permitiéndoles explorar su entorno circundante

2.4.4.5 Fases de desarrollo de la motricidad gruesa

El grado de desarrollo de la motricidad gruesa va desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas.

Primera fase: Esta fase comprende desde el nacimiento a los 3 años También conocida como etapa del descubrimiento en donde alcanza la primera organización global de sí mismo. Esta etapa se caracteriza por:

Una dependencia completa de la actividad refleja, especialmente de la succión. Alrededor de los tres meses, el reflejo de succión desaparece debido a los estímulos externos, que incitan el ejercicio y provocan una posibilidad más amplia de acciones y el inicio de los movimientos voluntarios (Reyes B., Expósito K. y Pérez, T., 2013)

Los recién nacidos se relacionan con su entorno a través de una serie de movimientos reflejos como el de succión, el de grasping, de Moro. Estos reflejos se manifiestan en los recién nacidos en los primeros meses de vida y algunos son fundamentales para su supervivencia.

A partir de los 4 o 5 meses de vida, algunos movimientos reflejos permanecerán, otros irán desapareciendo, mientras que otros mientras que otros se tornarán en movimientos voluntarios.

Desde los 6 meses a los 4 años se incrementa las posibilidades de movimiento y su organización. Esta etapa se caracteriza por:

La organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono y la maduración (Reyes B., Expósito K. y Pérez, T., 2013)

Segunda Etapa: Etapa de discriminación perceptiva (3-6 años).

En esta fase se puede apreciar un desarrollo notable de la capacidad perceptiva y la ejecución de movimientos coordinados y con soltura, dejando de lado la brusquedad y descoordinación que eran evidentes durante los primeros meses de vida. “Esta etapa se caracteriza por la automatización de estas posibilidades motrices que forman la base necesaria para las futuras adquisiciones” (Reyes B., Expósito K. y Pérez, T., 2013)

La evolución durante los tres a cuatro años se describe a continuación:

Cuadro N° 1. Etapa de discriminación perceptiva (3-6 años)

AÑOS	EVOLUCIÓN MOTRICIDAD GRUESA
3 años	Puede montar en triciclo, arrojar una pelota, correr con seguridad, girar sin caerse sobre sí mismos y saltar con los pies juntos.
4 años	Pueden saltar sobre un pie, y van adquiriendo ritmo en la marcha.

Fuente: (Pacheco G., 2015)

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

A los cuatro años los niños y niñas inician el control de sus movimientos corporales. Precisan su coordinación de sus movimientos gruesos y progresivamente los de motricidad fina manual. A esta edad tienen la facilidad de ejecutar movimientos gruesos y finos a la vez con precisión. Berruezo señala lo siguiente:

A los cuatro años el niño consigue una marcha armoniosa con balanceo de brazos y ritmo equilibrado. El niño experimenta con la marcha, así, hacia los dos años, puede caminar lateralmente y hacia los dos años y medio puede hacerlo hacia atrás. Hacia el tercer año puede subir escaleras, cuyo

aprendizaje va desde la ayuda del adulto, pasando por el apoyo en barandillas, al ascenso autónomo.

En cuanto al modo, al principio hace el paso marcado (coloca los dos pies en cada escalón antes de iniciar el ascenso al escalón siguiente) y más tarde logra la alternancia de piernas (un pie en cada escalón). Bajar escaleras requiere ajustes posturales y motores más complejos y se consigue hacia el cuarto año (Berruezo P., 2000, pág. 16)

Una de las habilidades motoras básicas que desarrolla con mayor precisión, es el correr con facilidad utilizando diferentes ritmos regulares de acuerdo a su desplazamiento. De acuerdo a Velázquez, Prieto y Fernández señalan que:

En los niños de 4 a 5 años de edad tienen características motrices que los distinguen entre las que se destacan las siguientes: se manifiesta la carrera con aumento en la fase de vuelo, mejor ritmo y coordinación, manteniéndose la misma con mayor distancia. La ejecutan además bordeando objetos, con cambio en la dirección (al frente, atrás, derecha e izquierda) y combinada con los movimientos de lanzar y golpear (Velázquez, M., Prieto, M. y Fernández J., 2013)

Además ejercitan el salto en dos pies utilizando diversas distancias y probándose así mismo su capacidad para la ejecución. Saltar con rebote sobre una sola pierna, evidencia la evolución de su desarrollo.

A los cuatro años se evidencia también el desarrollo del equilibrio, lo que le permite al infante mantenerse sobre una sola pierna durante varios segundos. El incremento y fortalecimiento de sus músculos en las piernas, le permiten practicar deportes sobre todo el atletismo con mayor soltura e independencia. De acuerdo a Velázquez, Prieto y Fernández señalan que:

La cuadrupedia la ejecuta el niño en cuatro puntos de apoyo, por encima de bancos y tablas con movimientos continuos de forma coordinada, lanzan y capturan objetos combinadamente, pero para la captura precisan de la ayuda de todo el cuerpo cuando le lanzan la pelota, ruedan la pelota por bancos y lanzan con dos manos desde el pecho hacia diferentes lugares libremente sin dirigirla a un punto de referencia y combinan la acción de lanzar y golpear objetos con la carrera (Velázquez, M., Prieto, M. y Fernández J., 2013)

Las articulaciones tienen a ser más móviles, porque a esta edad hay una mayor disociación de movimientos y menos movimientos en conjunto de segmentos corporales como el tronco, los brazos y piernas.

Alterna los pies para subir y bajar escaleras con una mayor precisión y sin apoyo. Patea objetos como la pelota con una mayor soltura y precisión. Tiene la facilidad de balancearse hacia adelante y hacia atrás con agilidad. De acuerdo a Velázquez, Prieto y Fernández señalan que:

Los niños de esta edad, caminan por tablas y vigas o muros estrechos no sólo hacia delante sino también lateralmente demostrando mayor estabilidad corporal. También se desplaza hacia atrás cuando caminan por tablas colocadas en el piso, manifestación en esta acción motriz una mayor orientación espacial (Velázquez, M., Prieto, M. y Fernández J., 2013)

A los 4 años ha incrementado su coordinación motriz, y tiene la capacidad de correr de puntillas, puede saltar sobre un pie, se mueve sin parar, salta y corre por todas partes.

Estos indicadores permiten constatar como el ser humano progresa motrizmente desde los movimientos reflejos, hasta movimientos más organizados y complejos. A medida que el niño y la niña van superando cada fase tienen la capacidad de adquirir conductas motrices más complejas.

2.4.4.6 Elementos que componen la motricidad gruesa

La adquisición y dominio de la motricidad gruesa se logra gracias a la maduración espacial y al dominio de la imagen o esquema corporal dinámico y estático. A partir de las experiencias del infante este empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse lo que permite realizar una representación mental del propio cuerpo.

El dominio corporal dinámico: Es la habilidad para dominar distintas partes del cuerpo, al sincronizar y coordinar sus movimientos y desplazamientos a través de obstáculos de acuerdo a su voluntad. Se señala “este dominio permite no solo el desplazamiento, sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades” (Pacheco G., 2015, pág. 21)

El dominio corporal dinámico comprende los siguientes aspectos:

- **Equilibrio dinámico:**

El equilibrio es un elemento psicomotor que le permite al individuo mantener la posición erguida, para realizar una acción, realizar desplazamiento, o mantener una postura desde su centro de gravedad.

El equilibrio dinámico se relaciona con los movimientos bruscos y súbitos, como por ejemplo iniciar la marcha o levantarse rápidamente. Se trata de un tipo de equilibrio propio para cada tipo de movimiento manteniendo la estabilidad durante el desplazamiento del cuerpo (Redondo, C., 2010, pág. 8)

El equilibrio es fundamental para la independencia motora, es decir la disociación de los movimientos se desarrolla en la etapa infantil. Esta habilidad comienza a tener un control a partir de los 5 años de edad y perdura hasta los 12 o 13 años donde el individuo logra tener un dominio y completo control en la ejecución de sus movimientos.

- **Coordinación general:**

Es la capacidad de realizar movimientos ordenados y dirigidos, orientados a un objetivo determinado, esto permite desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulos. Condemarín, señala que “la coordinación es la resultante de una armonía de acciones musculares en reposo y en movimiento, como respuesta a determinados estímulos” (Condemarín M., 2000, pág. 125)

La coordinación permite sincronizar el sistema nervioso de tal manera que se ejecuten en una acción conjunta movimientos de diferentes partes del cuerpo con rapidez, armonía, exactitud en diversas situaciones.

- **Coordinación viso-motriz:**

La coordinación visomotriz implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren precisión de ojo - mano, ojo - pie para realizar tareas. La coordinación de las extremidades inferiores junto con la visión se denomina

coordinación viso-pédica. Actividades como la marcha, correr, saltar, rastrear y trepar, son propias de la coordinación visomotriz

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión. La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie (Pacheco G., 2015, pág. 28)

Este tipo de coordinación requiere de la ejercitación de la percepción visual, así como de la orientación, ubicación, direccionalidad espacial y de la lateralidad.

El dominio corporal estático:

El dominio corporal estático permite que los niños y niñas tengan control sobre su cuerpo cuando no está en movimiento.

Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio Yo (Pacheco G., 2015, pág. 29)

El dominio corporal estático es la actividad motriz que le permite al individuo, interiorizar la imagen y estructurar su esquema corporal en conjunto con otros elementos que se describen a continuación:

- **Equilibrio estático:**

El equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse. Esta habilidad inicia al primer año de vida cuando el niño o la niña logran ponerse en pie. Condemarín señala que “el equilibrio estático presume la coordinación neuromotriz necesaria para la mantención de una determinada postura” (Condemarín M., 2000, pág. 130)

- **Tono muscular:**

El tono muscular es el grado de contracción ya sea este parcial, pasiva y continua de los músculos del cuerpo, que le ayudan a mantener una postura determinada o a ejecutar movimientos como los desplazamientos. "La actividad tónica consiste en

un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales" (Gil P., 2004, pág. 43)

El tono muscular está controlado por el cerebelo, y es el responsable del control postural, el mantenimiento de la atención y con el control de las emociones, por lo que es importante que el niño y la niña tengan experiencias a través del uso de objetos, ya que paulatinamente ellos podrán ir controlando su tono.

- **Control Postural**

El control postural también conocido como autocontrol, es la capacidad que tiene el individuo para ejercer control y canalizar la energía tónica, es decir el dominio del tono muscular que sirve para mantener una postura. “Las bases de la actividad motriz son la postura y el equilibrio, sin las cuales no serían posibles la mayor parte de los movimientos que realizamos a lo largo de nuestra vida diaria” (Berruezo, P., 2013, pág. 9)

La postura que adopta el cuerpo gracias al dominio tónico y al equilibrio le permite al niño y a la niña comunicarse, mantener una postura y aprender en un espacio en el que se brinden las oportunidades y experiencias motrices.

- **Respiración-Relajación:**

La respiración nutre el cuerpo siendo el aire el principal alimento vital para el desarrollo del individuo en cada momento de su existencia. “La respiración es un acto automático, pero con una buena educación se puede modular, regular e inhibir la respiración, adaptándola a las diversas actividades. La respiración está vinculada a la percepción del propio cuerpo.” (Berruezo, P., 2013)

La relajación por su parte es necesaria actividades respiratorias de inspiración y espiración. “La relajación es la reducción voluntaria del tono muscular. Puede ser global (distensión voluntaria del tono en todo el cuerpo) y segmentaria (distensión voluntaria del tono pero sólo en algún miembro determinado)” (Pacheco G., 2015, pág. 32)

2.4.4.7 El aprendizaje motor

El desarrollo del niño y de la niña se produce por factores intrínsecos y extrínsecos. Dentro de los extrínsecos, la experiencia y la estimulación le permiten adquirir todo tipo de aprendizaje. “El perfeccionamiento motor depende de la maduración y del aprendizaje, ya que para que se produzca un aprendizaje en la coordinación de movimientos es preciso que el sistema nervioso y el sistema muscular hayan conseguido un nivel idóneo de maduración” (Gil, P. Contreras O. y Gómez I., 2008, pág. 75)

Los estímulos provenientes del entorno y del propio cuerpo, activan los procesos neurofisiológicos que fomentan la maduración del sistema nervioso y a su vez generan una conducta o respuesta motora.

Esta respuesta puede ser manifestada en la ejecución de movimiento o inhibición de los mismos. El aprendizaje motor es importante porque permite la adquisición, aplicación y mantenimiento de las habilidades y destrezas motoras perfeccionando los movimientos.

2.4.4.8 Habilidades motrices básicas

- **Conceptualización:**

Las habilidades motoras básicas son consideradas como los actos motores que se producen de manera natural en el individuo. Estas constituyen la base y el soporte de la estructura sensomotora que le permite realizar las acciones motrices más complejas sobre todo en la actividad deportiva.

Las habilidades motoras básicas permiten movimientos de locomoción para desplazarse, lanzamientos y recepciones y en los niños y niñas constituyen un acto de jugar.

La habilidad motriz es definida como “la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de certeza y, frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas” (Cidoncha, V. y Díaz, E., 2010)

Las habilidades motrices son actos adquiridos por aprendizaje para realizar una o varias actividades, las mismas que por ejercitación se tornan más complejas. Las habilidades motoras básicas son vivencias físicas a través del propio cuerpo, que les permiten a los seres humanos relacionarse con su entorno.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica, es que este tipo de habilidades son comunes en todos los individuos, permiten la supervivencia del ser humano y constituyen posteriores aprendizajes motrices más complejos como aquellas que se requieren para ejercitar un deporte.

El desarrollo humano al estar condicionado por factores tanto externos como internos, de la misma manera los factores psicológicos, biológicos y socioculturales inciden en el desarrollo de las habilidades motoras básicas. El proceso de desarrollo de las mismas en paulatino y sistemático.

Es importante diferenciar las habilidades motrices básicas de los movimientos reflejos y de las habilidades motrices específicas.

Los movimientos reflejos son patrones básicos de movimiento, como el gateo, arrastrarse, reptar, etc. Habilidades Motrices Básicas son el caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, etc. Habilidades Específicas son la danza, los gestos deportivos y las destrezas necesarias para la actividad laboral, y, actividades especializadas como las habilidades que requieren desarrollarse para la dedicación exclusiva a alguna actividad o función específica, ya sea en la vida deportiva, laboral o en el ocio (Díaz, A., 2006, pág. 15)

Las habilidades motrices básicas se diferencian de los movimientos reflejos, porque estos se presentan en los primeros meses de vida, algunos perduran y otros desaparecen, mientras que las específicas requieren de movimientos más precisos y coordinados para la ejecución de las mismas.

Las habilidades motrices básicas están relacionadas con las actividades de locomoción, desplazamiento, estabilidad, equilibrio, manipulación, recepción y lanzamientos.

- **Importancia en el nivel inicial**

El movimiento es parte del ser humano y en los infantes, el mismo que se expresa a través del juego. De allí la importancia del movimiento y su atención prioritaria en la etapa de educación infantil. A través del movimiento y del cuerpo, el niño y la niña experimentan, vivencian y aprenden lo que acontece en su entorno inmediato.

El movimiento se desarrolla en ambientes de aprendizaje estimulantes, ya que estos contribuyen de manera significativa con su desarrollo motriz y sientan las bases de la motricidad que fortalece otras capacidades de la personalidad del infante.

El niño de 0 a 6 años, en el contexto de la Educación Física (EF), halla en su cuerpo y en el movimiento, las principales vías que le permiten entrar en contacto con la realidad que lo rodea, adquiriendo así, los primeros conocimientos del mundo en el que crece y se desenvuelve íntegramente en sus aspectos físico, social y cognitivo, es decir, a través del desarrollo de las habilidades motrices (Gil P., 2004)

El cuerpo y las posibilidades de movimiento de cada una de sus partes, constituyen en los infantes, los instrumentos o vías principales para relacionarse con el entorno que lo rodea de manera significativa a través de la experimentación, exploración y adquisición de sensaciones durante la actividad motriz.

Berruezo señala que “a través del cuerpo se conoce, se expresa, se maneja el contexto (de manera real, simbólica o representada), y como consecuencia, se relaciona o interactúa (con el mundo material y humano (Berruezo, P., 2013, pág. 12)

Desde esta perspectiva el ser humano nace con una serie de movimientos y actos reflejos heredados y registrados en los genes, los mismos que a través de la ejercitación se especializan hasta generar conductas motoras cada vez más

complejas, que le permiten al individuo desenvolverse en su entorno físico, social y cultural.

El desarrollo motor influye de manera trascendental en el crecimiento general del niño y de la niña, en especial durante las primeras etapas de vida, en donde los procesos de maduración, de aprendizaje y las influencias externas fortalecen la precisión de movimientos fundamentales y más complejos que le ayudan en su supervivencia e interacción.

En el nivel inicial, es necesario estimular el área motora, a través de la ejecución de movimientos que impliquen la participación de partes corpóreas gruesas, lo que paulatinamente va generando una maduración en el control del cuerpo hasta llegar a obtener movimientos más precisos.

En la ejercitación de los niños y niñas menores de cinco años, se debe considerar sus intereses y motivaciones así como sus necesidades para producir múltiples y variadas respuestas frente a situaciones que se le presenten.

El uso exclusivo de ejercicios estructurados tiende a sofocar la creatividad de los niños, llevándoles a ejecutar tareas de manera mecánica, por lo que, el papel de los educadores debería ser estimular la creatividad de los niños, animándoles a usar sus cuerpos libre y espontáneamente, como medio de expresión y, no exigirles respuestas mecánicas (Barreto, J., Contreras, T. y Icaza V., 2015)

En esto radica que los docentes de nivel inicial deben estar preparados para proponer estrategias que le permitan al niño y a la niña potenciar las condiciones físicas básicas y que a su vez integren lo afectivo, lo cognitivo, afectivo y social vislumbrando de esta forma, un desarrollo integral desde edades tempranas.

Considerando además, el problema social ligado a la salud, el excesivo sedentarismo en los jóvenes, resulta imprescindible entonces que, en los diferentes contextos, se tenga en cuenta la imperiosa necesidad de movimiento en la infancia y se consoliden hábitos de actividad física, desde los primeros años de vida (Gil, P. Contreras O. y Gómez I., 2008)

- **Desarrollo evolutivo de las habilidades motrices**

Durante las diferentes etapas de la vida del infante, en su desarrollo y aprendizaje van adquiriendo una serie de habilidades y destrezas que responden a procesos paulatinos influenciados por aspectos genéticos y factores externos como la actividad corporal. Gil, Contreras y García (2008) señalan que: “una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal, con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño, facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad” (p. 5)

De acuerdo con Barreto, Contreras e Icaza señalan que la conducta humana está estructurada por ámbitos o dominios, que están en interacción constante, así:

- **El dominio afectivo:** los afectos, los sentimientos y las emociones.
- **El dominio social:** el efecto de la sociedad, de la relación con el ambiente, los compañeros y los adultos, las instituciones y los grupos, en el desarrollo de la personalidad del niño.
- **El dominio cognoscitivo:** el conocimiento de los procesos del pensamiento y el lenguaje.
- **El dominio psicomotor:** los movimientos corporales, su concienciación y control (Barreto, J., Contreras, T. y Icaza V., 2015)

Debido a que el movimiento y la actividad lúdica con innatos en el niño, las experiencias motoras vivenciadas con su cuerpo permiten el desarrollo de habilidades y destrezas que se emplearán posteriormente en la ejecución de movimientos más complejos en su vida adulta.

A continuación se describe en la tabla el desarrollo progresivo de las habilidades en los niños y niñas desde las primeras etapas de vida, ya que es necesario conocer sus etapas para la aplicación de actividades sin generar ningún tipo de presión y estrés en los y las estudiantes, en ocasiones se cree que todo aquello que se realiza con estudiantes de otras edades, les servirá a todos por igual, es necesario respetar las etapas de desarrollo para lograr mejores resultados.

Cuadro N° 2. Desarrollo evolutivo de las habilidades motrices

Brayant J. Crathy (Estados Unidos)	Piaget y Wallon (Suecia y Francia)	Kathe Lewin (Alemania)
Carrera		
<p>Aparece en forma accidental cuando el niño hace sus primeros intentos de caminar (18-20 meses)</p> <p>Hacia los 5 años es que se estructura como tal</p>	<p>Aparece al inicio de los 2 años como una carrera torpe</p> <p>A los cuatro años comienzan a discriminar distintas velocidades en el ritmo de la carrera</p>	<p>Al final de los 2 años aparece la carrera después de caminar y lanzar.</p> <p>Entrando en los 3 años trotan hasta 30 metros y a partir de los 5 años realizan la carrera con tiempo</p>
Lanzar y capturar		
<p>Hasta los 6 meses lanzan los objetos de una forma burda</p> <p>En los primeros 2 a 3 años lanzan con las manos</p> <p>Entre los 5 y 6 lanzan con una mano dando un paso adelante con la pierna de ese brazo.</p> <p>A los 6 años consideran el lanzamiento maduro.</p> <p>Capturan desde 2 a 3 años de forma primitiva (atrape con apoyo de todo el cuerpo)</p>	<p>A los 2 años realizan lanzamientos dirigidos y captura torpe.</p> <p>A los 3 años lanzan hacia abajo con dirección</p> <p>A los 4 años capturan la pelota con más seguridad</p> <p>A los 6 años lanzan y capturan la pelota después que rebota contra la pared.</p>	<p>A partir de 1 año lanzan con giro</p> <p>A los 2 años lanzan sin objeto</p> <p>A los 3 años lanza con manos y brazos extendidos</p> <p>A los 4 años lanzan con objetivos y a los 5 años lanzan a distancia (5 – 8 metros) y hacia objetos a altura</p> <p>Se plantea la combinación de lanzar y capturar a los 6 años</p> <p>Las combinaciones de lanzar con otras acciones no aparecen hasta los 7 años</p>
Escalar		
<p>A los 2 años y medio alcanzarán la habilidad de subir y bajar escaleras desde con apoyo hasta hacerlo solos, pero la acción de bajar no se logra hasta los tres años</p>	<p>Entre los 12 y 14 meses ascienden escalones uniendo los pies en cada escalón y descienden escalones con poca seguridad</p>	<p>Al final de 1 año (12 meses) suben y bajan de un objeto con ayuda</p> <p>A los 3 años suben una escalera en diagonal</p> <p>A los 4 años el escalamiento es más maduro</p>
Salto		
<p>El autor no describe esta actividad</p>	<p>A los 2 años realizan el salto desde arriba de pequeños obstáculos</p> <p>Saltan con los pies unidos por sólo una cuerda en el piso</p> <p>A los 4 años saltan separando y uniendo las piernas</p> <p>A los 5 años saltan sobre un pie</p>	<p>Aparecen los saltillos al final de los 2 años, conjuntamente con la carrera</p> <p>A partir de los 3 años saltan desde arriba de los obstáculos</p> <p>A los 4 saltan sobre un pie</p> <p>A los 5 años saltan sobre un objetivo y a los 6 años ejecutan el salto largo sin carrera de impulso</p>

Fuente: (Gonzalez, C., 2003)

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

- **Clasificación de las habilidades motoras básicas**

Los movimientos fueron clasificados dos categorías:

- Los que implican el manejo del propio cuerpo, presentes en tareas de locomoción como andar o correr y de equilibrio postural básico para estar en posición de pie o sentado.
- Los que se centran en el manejo de objetos como es el caso de las tareas en donde se manipulan como lanzar, receptar, golpear, entre otras (Cidoncha, V. y Díaz, E., 2010)

Otros autores realizaron la siguiente clasificación con respecto a las habilidades motoras básicas:

a) Locomotrices:

Este tipo de habilidades se caracterizan porque permiten el desplazamiento del individuo en el espacio, tomando en cuenta diversas direcciones planos y ejes. De acuerdo con Cidoncha y Díaz señalan que “las características de las habilidades motoras es la locomoción. Entre ellas citan: andar, correr, saltar, galopar, deslizarse, rodar, trepar, etc.” (Cidoncha, V. y Díaz, E., 2010, pág. 6)

Las habilidades locomotrices se van desarrollando de manera automática ya que desde el nacimiento y crecimiento van madurando y especializándose motrizmente en diferentes formas, de tal manera que permitan el desplazamiento del individuo.

b) No locomotrices:

Estas habilidades motrices son conocidas como habilidades de estabilidad. De acuerdo con Cidoncha y Díaz señalan que “su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio. Ejemplos de estas habilidades son: balancearse, girar, retroceder, colgarse, etc” (Cidoncha, V. y Díaz, E., 2010, pág. 3)

Para la adquisición de estas habilidades es necesario que el individuo haya desarrollado su capacidad perceptiva motriz, así como su estructuración espacial y la coordinación de movimientos.

Estas habilidades requieren superar la fuerza de gravedad para mantener una estabilidad y ejecutar las tareas motrices, con precisión y coordinación. Para mantener esta estabilidad es necesario la ejercitación del equilibrio estático y el control postural.

- c) **Proyección y recepción:** Se caracterizan porque el individuo realiza movimientos de manipulación en donde incluyen segmentos corporales finos y gruesos. De acuerdo con Cidoncha y Díaz señalan que “se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. Están presentes en tareas tales como lanzar, receptar, batear, atrapar, etc” (Cidoncha, V. y Díaz, E., 2010)

Para ejecutar estas habilidades motoras básicas, los individuos deben aplicar fuerza en los objetos para lanzar los mismos, y posteriormente recibirlos. Estas habilidades requieren del desarrollo de capacidades perceptivas motrices y de la coordinación, así como de la experimentación y ejercitación

- **Importancia de las habilidades motrices básicas**

El desarrollo de las habilidades motoras básicas está ligadas a los patrones motrices básicos, que se generan desde etapas tempranas, al balance, fortaleza y conciencia del cuerpo lo cual impacta el desarrollo general del niño. El ser capaz de controlar su cuerpo, aumenta su seguridad y autoestima, y le permite participar en actividades más complejas como el baile o el deporte.

Las pautas motrices básico – fundamentales, se producen durante el primer año de vida. El niño las construye sobre los movimientos reflejos innatos de su cuerpo. La conducta motriz básica común tal como seguir un objeto con la vista alcanzar, agarrar y manipular objetos y avanzar a lo largo de la etapa de gateo y la marcha surge con pautas precisas y predecibles (Franco G., 2005)

A partir de estos patrones motores que se manifiestan durante los primeros años, se consolidan habilidades motoras más complejas como correr, caminar, saltar, bajar escaleras y realizar otras actividades. El ser capaz de participar en diferentes actividades influye de gran manera en la exploración que haga del medio ambiente.

El desarrollo de las habilidades motoras básicas es fundamental para el desarrollo de las habilidades motoras finas, así como para el desarrollo visomotor y perceptual, que posteriormente son necesarias, para la realización de actividades escolares más complejas que requieren de movimientos precisos como la lectura y escritura.

- **Habilidades motoras que deben desarrollarse en los niños y niñas del nivel inicial:**

Las habilidades motoras básicas, que deben desarrollarse en el nivel inicial, se describen a continuación:

Desplazamientos:

Se considera como la habilidad básica más importante y el sustento de la mayoría de las habilidades ya que a través de estos movimientos, el niño toma conciencia permitiendo que se mueva por todo el espacio

Berruezo (2000) señala que el desplazamiento en realidad se trata del gran protagonista de la coordinación dinámica general. Abarca cualquier combinación de movimientos susceptible de provocar cambios de situación del cuerpo en el espacio (Berruezo P., 2000, pág. 16)

A través de los desplazamientos, el niño y la niña pueden desarrollar sus capacidades perceptivo-motrices así como el conocimiento de su esquema corporal, la estructuración espacial, la coordinación de los movimientos y el equilibrio.

Desplazamientos activos:

Son los responsables del cambio del cuerpo en el espacio y de las condiciones del desplazamiento en donde se encuentre el individuo. Dentro de este tipo de

desplazamientos, se incluyen la marcha y la carrera que se los conoce como desplazamientos habituales. “Los desplazamientos activos son aquellos en los que la acción coordinada de los segmentos provoca el movimiento” (Berruezo P., 2000, pág. 16).

Dentro de estos se tiene:

a) La marcha:

La marcha es una habilidad motora de locomoción, conocida también como caminar o andar. Cuando el niño y niña es capaz de controlar sus movimientos y mantenerse en pie, se procede a desarrollar este primer esquema motor.

“La marcha es el desplazamiento que se produce por la alternancia y sucesión del apoyo de los pies sobre la superficie de desplazamiento, un pie no se despegaba de la superficie hasta que el otro no ha establecido contacto con ella” (Berruezo P., 2000, pág. 16)

Este esquema motor requiere de un nivel de independencia y de una postura erguida para poder ejecutarlo. La marcha permite el desplazamiento en diferentes espacios y superficies.

b) Carrera:

Es un desplazamiento más eficaz que evoluciona a partir de la marcha. Berruezo señala que:

La carrera es una habilidad que parece desarrollarse de forma instintiva, sin necesidad de ser motivada. Al igual que en la marcha, al producirse la transferencia del peso de un pie a otro, se producen ajustes neuromusculares, que en este caso son más rápidos y añaden a la marcha una diferencia: la fase aérea, el momento en que ninguno de los pies toca la superficie de desplazamiento (Berruezo P., 2000, pág. 16)

La carrera constituye el segundo patrón de movimiento, más eficaz. El dominio de este esquema motor se lo consigue aproximadamente a los diez años, por el grado de coordinación y la fuerza que tienen el niño o niña.

c) Los saltos:

El salto es otro patrón locomotor elemental y necesario que se origina luego de la marcha y la carrera. El salto es una acción que conlleva a la separación del cuerpo del suelo, quedando suspendido en el aire por pocos segundos. Berruezo señala que el salto es:

Una actividad motriz que pone en juego varios elementos. Adquirir el salto es un importante hito en el desarrollo porque supone el logro de una buena capacidad de coordinación global de movimientos. El salto requiere de la previa adquisición de la marcha y frecuentemente de la carrera, sobre las cuales realiza algunas modificaciones. El salto necesita la propulsión del cuerpo en el aire (batida) y la recepción en el suelo (u otra superficie) de todo el peso corporal normalmente sobre ambos pies (caída). Pone en acción la fuerza, el equilibrio y la coordinación (Berruezo P., 2000, pág. 16)

Para la realización de los saltos, se requiere de factores como fuerza en los músculos, equilibrio corporal para mantener una posición y coordinación de movimientos. Para el desarrollo de este patrón motriz, también es necesario considerar los diferentes tipos de saltos y las direcciones.

d) Los giros:

Los giros son esquemas motores, que por lo general se usan para ejecutar movimientos en el baile, al marchar o al desplazarse de un lugar a otro. La rotación del cuerpo puede realizarse sobre el eje longitudinal, transversal o sagital. También puede ser ejecutado en varias posiciones, ya sea en la posición erguida o acostada sobre una superficie. Estas posiciones le ayudan al niño a obtener más estímulos para ir perfeccionado este esquema motor.

Desplazamientos activos menos eficaces: Son desplazamientos que se producen cuando existen dos puntos de apoyo, tanto en los miembros corpóreos superiores como los inferiores tomando en cuenta el plano horizontal y vertical.

Son aquellos desplazamientos en que el individuo se encuentra menos apto o dispuesto a otras tareas motrices simultáneas o posteriores. Esta ineficacia viene

definida por la utilización de segmentos corporales menos especializados (Prieto, M., 2010, pág. 2)

a) Cuadrupedia:

Es un desplazamiento activo menos eficaz que se origina a partir del gateo que es un patrón locomotor elemental. Para la ejecución de este esquema motor, es necesario la intervención de dos puntos de apoyo mediante las partes corpóreas superiores e inferiores. Berruezo señala que “la cuadrupedia puede realizarse mirando hacia la superficie, o de espaldas a ella y siempre realizando el contacto con las manos y los pies sobre la superficie de desplazamiento” (Berruezo, P., 2013, pág. 17)

La cuadrupedia inicia aproximadamente a los 8-9 meses del niño y se caracteriza porque al ejecutar la acción, se flexionan las piernas, los brazos se extiende y se levanta el abdomen. Este esquema motor es fundamental, ya que estimula el reflejo para apoyar sus manos cuando se presenta una caída que por lo general se presenta al iniciar el proceso para ponerse de pie o la marcha.

b) Reptar:

Es una forma de desplazamiento menos eficaz y con mayor equilibrio. En este tipo de esquema motor, el tronco puede estar en contacto con el suelo, de manera total o parcial en el plano horizontal. Berruezo señala que:

La reptación es el desplazamiento que se produce normalmente por la acción alternativa o simultánea de brazos y piernas (aunque puede hacerse con mayor dificultad con la intervención de sólo los brazos o sólo las piernas), y en el que se da el contacto permanente del tronco con el suelo. La reptación podrá realizarse de frente, de espaldas o lateral, según el lado del tronco que esté en contacto con la superficie (Berruezo, P., 2013, pág. 17)

La reptación es un patrón motriz previo a la cuadrupedia, es decir un paso anterior que se produce al gateo. El reptar contribuye con la posibilidad de experimentar

nuevos estímulos que favorecen el desarrollo de la observación, ubicación espacial y el contacto con el suelo genera la sensación de seguridad y autonomía.

c) Trepar:

Este tipo de habilidad motriz se caracteriza porque no existe ningún punto de contacto con el suelo al desplazarse. El niño logra ejecutar esta habilidad mediante empujes que realiza con su cuerpo. “Es un movimiento de tipo reflejo aparece en la primera infancia posteriormente en la etapa infantil constituye una fuente de recursos importantes en el desarrollo de la motricidad del individuo, se puede utilizar varios materiales como: colchonetas, escaleras, sillas, bancos, cuerdas, diversas construcciones y estructuras” (Díaz, J., 1999, pág. 35)

Cuando el niño o niña trepan, utilizan sus partes corpóreas inferiores y superiores, de tal manera que sus movimientos son coordinados hasta ascender superficies que tienen diversas inclinaciones.

Esta habilidad requiere de equilibrio, coordinación de los movimientos en especial de la viso motriz, control postural y fuerza. A partir de esta habilidad se logra una mayor estructuración espacial,

d) Rodar:

Este esquema motor está relacionado con procesos sensitivos y perceptivos sobre todo el desarrollo de sensaciones, táctiles y kinestésicas. El rodar consiste en mover a una persona sobre el eje longitudinal, de tal manera que de vueltas sobre sí misma o alrededor un objeto (Pérez, J., 2014)

Esta habilidad aparece alrededor de los 5 meses cuando el niño y la niña, se apoyan en las partes corpóreas superiores y sin utilizar su cuerpo o el empuje de los miembros inferiores se logra desplazar. Estos desplazamientos se realizan antes de ponerse de pie.

Desplazamientos pasivos:

Son aquellos desplazamientos que no requieren la voluntad del individuo para realizarlos. Se consideran desplazamientos pasivos los transportes, deslizamientos.

a) Transporte:

Es aquel desplazamiento que no se produce por sí solo, es “una actividad en las que el cuerpo simultáneamente se ocupa del desplazamiento y de los ajustes posturales precisos para evitar la desequilibración y mantener el contacto o la sujeción de la persona u objeto que se transporta” (Berruezo, P., 2013, pág. 18)

Esta habilidad motriz, le da la posibilidad al niño de empujar objetos, abriéndose paso entre los obstáculos que se le presenten, así como el arrastre de objetivos.

b) Deslizamientos:

Son aquellos desplazamientos en los que el sujeto emplea otros elementos y se desplaza sobre diferentes superficies la cual puede ser plana o inclinada.

Lanzamientos:

Los lanzamientos son habilidades motoras básicas que nacen de patrones motrices manipulativos dentro de los cuales se incluyen el tomar, arrojar, alcanzar entre otros, movimientos importantes en el desarrollo motor del niño y de la niña.

A los 3-5 años, “sin tener aún participación los miembros inferiores, el lanzamiento es entendido como una rotación del tronco hacia un lado para prepararlo y hacia el otro lado para lanzar” (López A. y López - Mancheno J., 2012)

Lanzar es una habilidad motriz compleja, ya que el niño requiere de una coordinación precisa del cuerpo con la visión, y los movimientos de uno de los miembros superiores para lograr el impacto de un objeto sobre su entorno.

Recepciones:

Supone el uso de una o ambas manos y de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo o en reposo, se caracteriza por la necesidad de poseer un móvil consiste en detener el impulso de un objeto van siempre junto a los lanzamientos.

Una vez que el niño, niña logre coger, lanzar, golpear de forma asimétrica se pueden introducir actividades lúdicas que impliquen la realización de esquemas en condiciones temporales y espaciales diferentes.

Tanto los lanzamientos como las recepciones son actividades desarrollan la precisión y el control del propio cuerpo. Se diferencian en que las actividades de recepción necesitan de la coordinación de sensaciones tanto visuales como kinestésicas, así como la coordinación del tiempo de reacción, por el contrario el lanzamiento necesitan la representación mental de los gestos que se han de llevar a cabo para poder conseguir el acto previsto (López A. y López - Mancheno J., 2012)

2.5 Hipótesis

El juego influye en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 4 años del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra

2.6 Señalamiento de Variables

- a) **Variable Independiente:** El juego
- b) **Variable dependiente:** Desarrollo de habilidades motoras básicas

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

La presente investigación es de tipo mixta cualitativa-cuantitativa ya que se basa en una población reducida de individuos que fue empleada para recopilar los datos obtenidos a través de diferentes instrumentos que posteriormente fueron sometidos a un análisis e interpretación para verificar la hipótesis planteada. Además al ser un estudio a pequeña escala, no se generalizarán los resultados.

El diseño es de tipo cuasi experimental. Es estadístico al aplicar una sola muestra. No se utilizó grupo de control y se verificó por medio de una prueba no paramétrica.

3.2 Modalidad de investigación.

Para el estudio de investigación se emplearon las siguientes modalidades de investigación: bibliográfica o documental y la de campo.

Investigación bibliográfica documental

A través de la recopilación de información proveniente de textos, documentos, páginas de internet, revistas científicas entre otras se fundamentó la importancia de las dos variables de estudio, así como la relación existente entre las mismas.

Investigación de campo

Se considera la investigación de campo ya que la misma se realizó en el lugar en donde se producen los acontecimientos, es decir se efectuó en el Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí para verificar la realidad de la población de estudio.

3.3 Niveles o Tipos de Investigación

Descriptivo

A través de la investigación descriptiva, se pretende establecer las características más relevantes relacionadas con el juego y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motoras básicas en la población de estudio en este caso los niños y niñas de cuatro años así como los docentes del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí.

Correlacional

Es correlacional porque se pretende demostrar la relación existente entre la variable independiente que es el juego y la variable dependiente que corresponde a las habilidades motoras básicas. El juego es una estrategia metodológica que durante la infancia constituye una actividad natural que favorece el desarrollo integral sobre todo del área motora.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

La población del proyecto de investigación está conformada por los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí para verificar la realidad de la población de estudio. A continuación se detalla la misma:

Tabla N° 1. Población

Unidad	Número de Frecuencia	Porcentaje
Niños y Niñas	64	100%
TOTAL	64	100%

Fuente: Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

3.4.2 Muestra

Debido a que la población es aceptable para la ejecución del proyecto de investigación, no se empleó ningún método probabilístico para establecer la muestra, ya que se consideró a todos los niños y niñas y docentes del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra.

3.5 Operacionalización de las variables:

3.5.1. Variable independiente: El juego

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
El juego, es una estrategia didáctica que puede ser libre o dirigida que favorece el aprendizaje y el desarrollo psicomotor del niño y de la niña en el nivel inicial	Juego libre Juego dirigido	Juegas libremente con o sin materiales Juegos psicomotrices Juegos tradicionales Juegos de competencia	Ítem 5 Galopa coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos Ítem 6 Saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos Ítem 7 Combina formas de desplazamiento utilizando velocidades diferentes sobre superficies planas con obstáculos. Ítem 19 Hace rebotar la pelota y la agarra. Ítem 21 Corre saltando obstáculos. Ítem 22 Se desplaza sobre superficies inclinadas con obstáculos	Técnica: Observación Instrumento: Registro de evaluación formal

Cuadro N° 3: Variable independiente: El juego
Elaborado por: Bermello, J., (2018)

3.5.2 Variable dependiente: Habilidades motrices básicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Conjunto de movimientos que implican segmentos corporales grandes y que constituyen la estructura sensomotora básica, para el resto de las acciones motrices. Estas habilidades pueden ser locomotrices, no locomotrices y de proyección	<p>Habilidades locomotrices</p> <p>Habilidades no locomotrices</p> <p>Habilidades de proyección, lanzamiento y recepción</p>	<p>Utiliza diversas formas de locomoción</p> <p>Maneja y domina el cuerpo en el espacio al desplazarse</p> <p>Manipula, lanza y recepta objetos</p>	<p>Ítem 1: Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias y orientaciones en espacios parciales</p> <p>Ítem 2 Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes ritmos en espacios parciales</p> <p>Ítem 3 Salta en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura</p> <p>Ítem 4 Salta en dos pies en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm.</p> <p>Ítem 8 Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar.</p> <p>Ítem 9 Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar.</p> <p>Ítem 10 Se para de puntas en ambos pies manteniendo el equilibrio.</p> <p>Ítem 11 Se levanta sin apoyarse de las manos manteniendo el equilibrio.</p> <p>Ítem 12 Se desplaza en punta de pies en diferentes direcciones y ritmos manteniendo el equilibrio.</p> <p>Ítem 13 Salta tres o más pasos en un solo pie con los brazos horizontales.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Registro de evaluación formal</p>

			<p>Ítem 14 Encesta un balón manteniéndose en un sólo pie o pies juntos.</p> <p>Ítem 15 Se desplaza sobre una línea recta alternando los pies manteniendo el equilibrio.</p> <p>Ítem 16 Salta desde 60 cm. de altura.</p> <p>Ítem 17 Corre saltando y alternando los pies.</p> <p>Ítem 18 Con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura.</p> <p>Ítem 20 Camina hacia atrás.</p> <p>Ítem 23 Repta a diferentes ritmos y posiciones.</p>	
--	--	--	--	--

Cuadro N° 4: Variable dependiente: Habilidades motrices básicas

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

3.6. Técnicas e Instrumentos

3.6.1 Técnicas:

Para la recopilación de datos se emplearon las siguientes técnicas:

- **Observación:** Mediante esta técnica se pretende determinar las habilidades motoras básicas desarrolladas en la población de estudio a través de la utilización de un registro de evaluación formal como instrumento la misma que se dirigió a los 64 niños y niñas de cuatro años del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra.

3.6.2 Instrumentos:

- **Registro de evaluación formal:**

Este documento se realizó con base en todas las herramientas y técnicas utilizadas para registrar la evaluación en sus diferentes momentos. (Ver anexo 1)

Consiste en una sistematización de todo el proceso y constituye el documento oficial que se entrega a las familias y/o adultos responsables de los niños junto con el informe formal descriptivo; para realizarlo es necesario decidir qué destrezas serán las que formen parte del mismo y si se los ubica en un solo documento o dos para diferenciar cada período; utiliza también una escala de valor y puede ser la misma que se usa en la escala de estimación (Ministerio de Educación y Cultura, 2014, pág. 56)

La medida de fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos de escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados

La fiabilidad de la escala se obtuvo con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación. La validación de los instrumentos se realizó a través del programa SPSS Startics por el método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach que permitió estimar la fiabilidad de los instrumentos de medida a través de un conjunto de ítems elaborados para cada variable y su relación

3.6.3 . Validez y Confiabilidad

Ésta investigación fue considerada veraz, ya que la técnica e instrumento seleccionado fueron diseñados de acuerdo a las necesidades a las necesidades del investigador, para determinar la incidencia de los juegos en el desarrollo de habilidades motoras básicas en niños y niñas de 4 años. La validación del instrumento como se mencionó anteriormente se realizó a través del programa SPSS Startics por el método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach que permitió estimar la fiabilidad de los instrumentos de medida a través de un conjunto de ítems elaborados para cada variable y su relación

Cuando el Alfa de Cronbach es mayor o igual que 0,7 cada ítem del instrumento es confiable, mientras que si fuese menor que 0,7, éstos no tendrían ninguna validez. En este caso el Alfa de Cronbach fue de 0,844 lo que indica que el instrumento sometido al programa SPSS es totalmente confiable para su aplicación.

Estos resultados se pueden evidenciar en la gráfica siguiente:

Gráfico N° 4: Plan de recolección de datos

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	64	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	64	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,844	23

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

3.7. Plan de recolección de datos

Para la recopilación de datos y posterior procesamiento, análisis e interpretación se considerará los siguientes aspectos:

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Determinar la incidencia del juego en el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de cuatro años del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí.
2. ¿A qué persona?	El presente trabajo de investigación está dirigido a los niños y niñas de 4 años, y docentes del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra
3. ¿Sobre qué aspectos?	El juego y el desarrollo de las habilidades motoras básicas.
4. ¿Quién?	Lic. Jinsop Omar Bermello Vidal
5. ¿Cuándo?	Noviembre 2017- Abril 2018
6. ¿Cuántas veces?	Dos veces
7. ¿Técnicas de Recolección?	Observación
8. ¿Con qué?	Registro de evaluación formal
9. ¿En qué situación?	En la jornada de clases

Cuadro N° 5: Plan de recolección de datos
Elaborado por: Bermello, J., (2018)

3.8. Plan de Procesamiento

Para el procesamiento de datos se procede a realizar el siguiente proceso

- Revisión y validación de los instrumentos por el método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach
- Tabulación de datos con relación a cada uno de los ítems
- Determinación de las frecuencias absolutas simples de cada ítem y de cada alternativa de respuesta
- Cálculo de las frecuencias absolutas simples de cada ítem y de cada alternativa de respuesta
- Cálculo de las frecuencias relativas simples, con relación a las frecuencias absolutas simples

- Diseño y elaboración de cuadros estadísticos con los resultados anteriores
- Elaboración de gráficos
- Análisis de los resultados obtenidos en el programa estadístico pertinente
- Interpretación de los resultados cotejando los mismos con los objetivos, las variables, dimensiones, indicadores y preguntas directrices de la investigación

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis del instrumento aplicado a los niños y niñas de 4 años

Ítem 1: Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias y orientaciones en espacios parciales

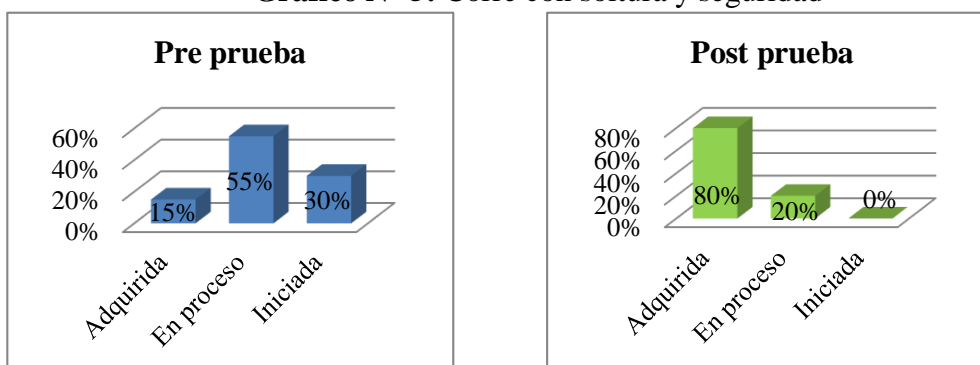
Tabla N° 2. Corre con soltura y seguridad

Escala de estimación	Pre prueba		Post prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	10	15 %	51	80 %
En proceso	35	55 %	13	20 %
Iniciada	19	30 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 5: Corre con soltura y seguridad



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 55% de los niños y niñas están en proceso de adquirir la habilidad de correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias y orientaciones en espacios parciales, mientras que el 30% de infantes están en la etapa de inicio y tan sólo el 15% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 80% de los niños y niñas, mientras que un 20% aún se encuentran en proceso. Las dificultades que se presentan al no desarrollar esta habilidad se manifiestan cuando los infantes no pueden correr en espacios reducidos, mostrando torpeza motriz afectando su área emocional.

Ítem 2 Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes ritmos en espacios parciales

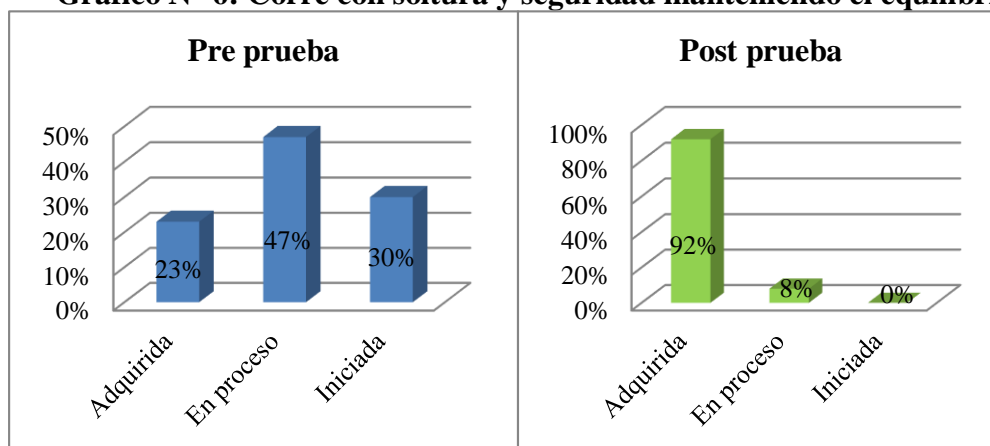
Tabla N° 3. Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio

Escala de estimación	Pre prueba		Post prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	15	23 %	59	92 %
En proceso	30	47 %	5	8 %
Iniciada	19	30 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 6: Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 47% de los niños y niñas están en proceso de adquirir la habilidad de correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes ritmos en espacios parciales, mientras que el 30% de infantes están en la etapa de inicio y tan sólo el 23% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 92% de los niños y niñas, mientras que 8% aún se encuentran en proceso. Desde esta perspectiva es necesaria la práctica de la carrera ya que al utilizar diferentes ritmos y velocidades genera una mayor coordinación. Los riesgos a futuro de no ejercitar esta habilidad, es la dificultad de la práctica deportiva como el atletismo, que requiere una coordinación y precisión de movimientos al desplazarse

Ítem 3 Salta en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura

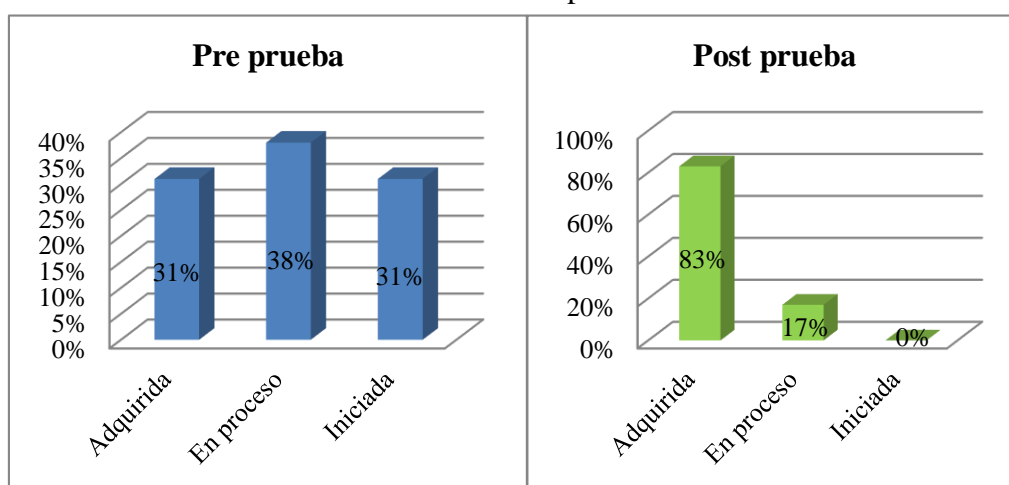
Tabla N° 4. Salta en dos pies en sentido vertical

Escala de estimación	Pre prueba		Post prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	53	83 %
En proceso	24	38 %	11	17 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 7. Salta en dos pies en sentido vertical



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura, mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 83% de los niños y niñas, mientras que 17% aún se encuentran en proceso. Desde esta perspectiva es necesaria la práctica del salto, ya que la falta de ejercitación de esta habilidad genera en los menores, inseguridad e inestabilidad motriz cuando debe realizarlo en actividades cotidianas

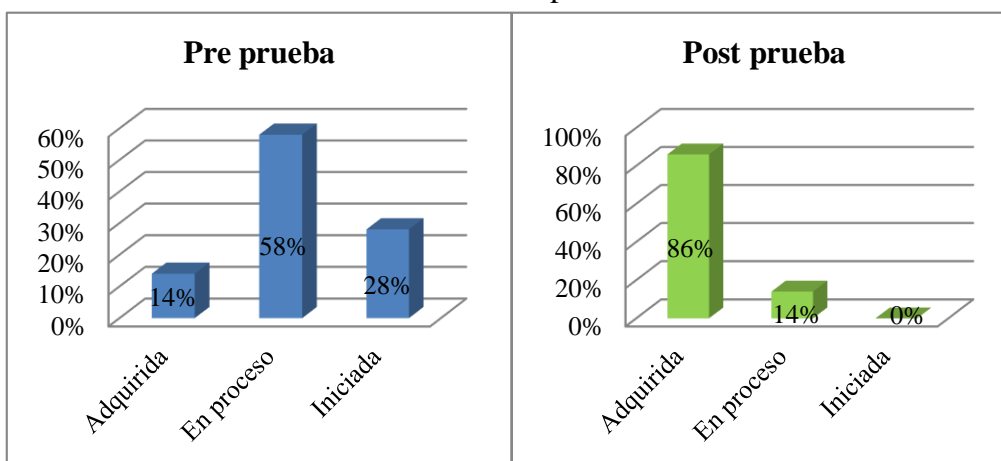
Ítem 4 Salta en dos pies en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm.

Tabla N° 5. Salta en dos pies en sentido horizontal

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	9	14 %	55	86 %
En proceso	37	58 %	9	14 %
Iniciada	18	28 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 8. Salta en dos pies en sentido horizontal



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 58% de los niños y niñas están en proceso de saltar en dos pies en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm., mientras que el 28% de infantes están en la etapa de inicio y el 14% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 86% de los niños y niñas, mientras que 14% aún se encuentran en proceso. Desde esta perspectiva es necesaria la práctica del salto de manera horizontal ya que este tipo de habilidad es muy necesaria para generar una mayor flexibilidad en el cuerpo y direccionalidad. Las dificultades que pueden producirse por la falta de práctica de esta habilidad, están relacionadas con la lateralidad y orientación espacial

Ítem 5 Galopa coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos

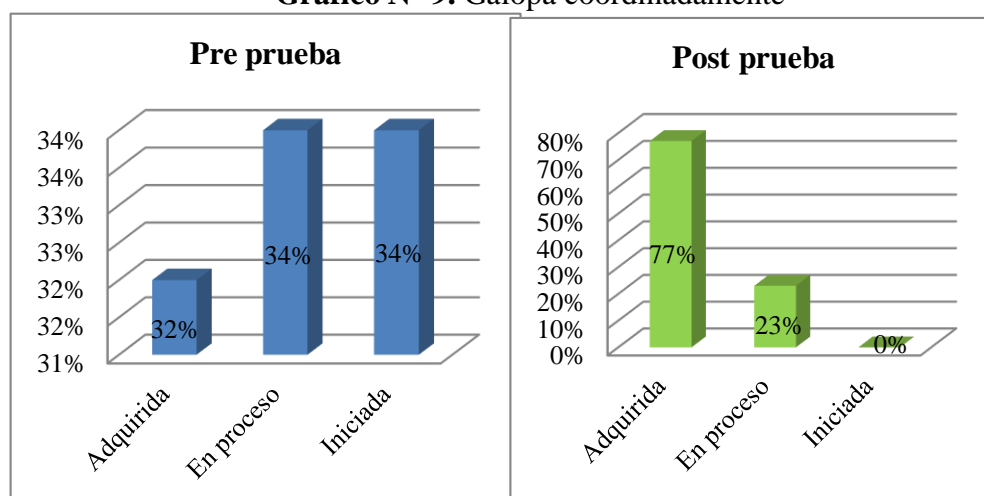
Tabla N° 6. Galopa coordinadamente

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	32 %	49	77 %
En proceso	22	34 %	15	23 %
Iniciada	22	34 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 9. Galopa coordinadamente



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 34% de los niños y niñas están en proceso de galopar coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos, mientras que el 34% de los niños y niñas están en la etapa de inicio y el 32% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 77% de los niños y niñas, mientras que el 23% aún se encuentran en proceso. El galope es una de las habilidades motoras que implica un grado de ejercitación mayor para lograr la coordinación de los movimientos. Las dificultades a futuro se relacionan con la falta de equilibrio, coordinación y torpeza motriz al ejecutar movimientos que requieran este tipo de habilidad.

Ítem 6 Saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos

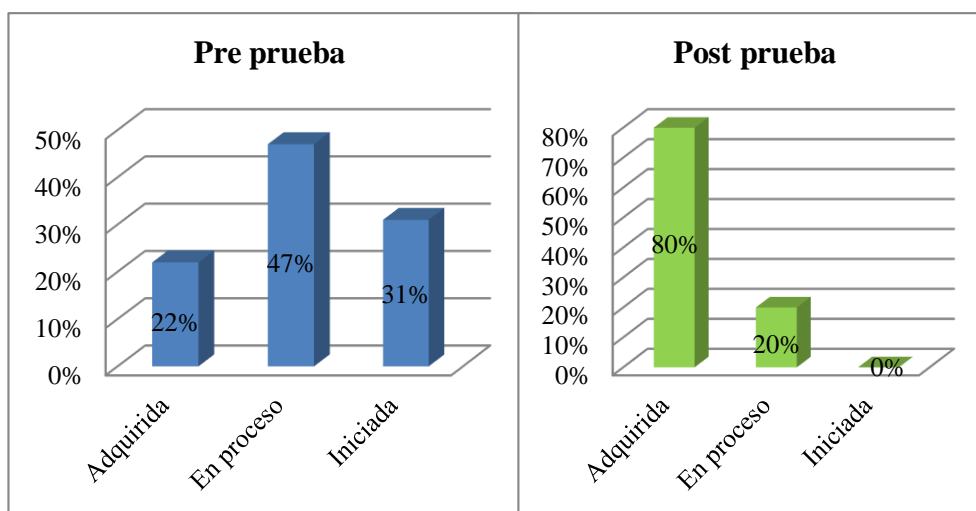
Tabla N° 7. Saltica coordinadamente

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	14	22 %	51	80 %
En proceso	30	47 %	13	20 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 10. Saltica coordinadamente



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 47% de los niños y niñas están en proceso de salticar coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos, mientras que el 31% de los niños y niñas están en la etapa de inicio y el 22% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 80% de los niños y niñas, mientras que 20% aún se encuentran en proceso. El salticar es una habilidad motora básica cuya ejecución implica la práctica frecuente para lograr una coordinación eficaz. Las dificultades al no desarrollar la misma se evidencian en la práctica de deportes y actividades artísticas como la danza que requieren de este tipo de habilidad para la ejecución de movimientos más precisos.

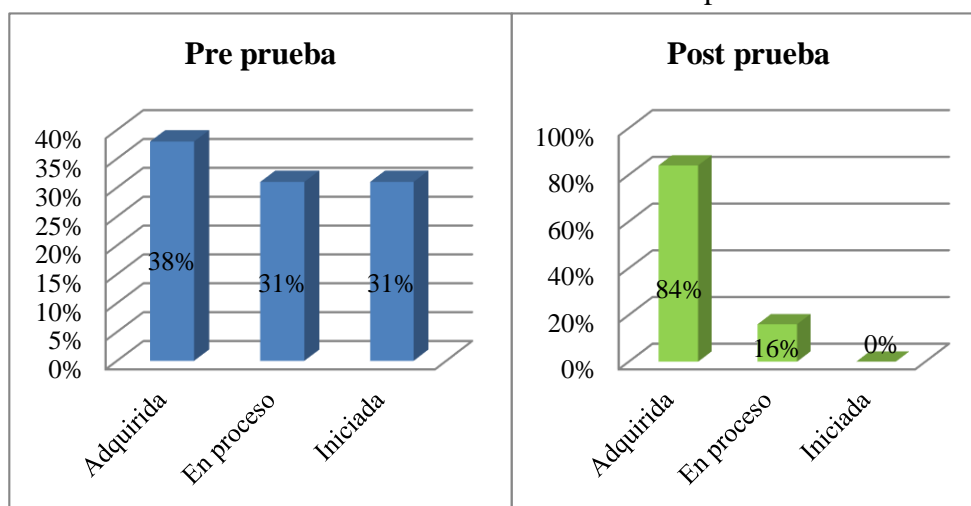
Ítem 7 Combina formas de desplazamiento utilizando velocidades diferentes sobre superficies planas con obstáculos.

Tabla N° 8: Combina formas de desplazamiento

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	24	38 %	54	84 %
En proceso	20	31 %	10	16 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 11. Combina formas de desplazamiento



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 31% de los niños y niñas están en proceso de combinar formas de desplazamiento utilizando velocidades diferentes sobre superficies planas con obstáculos, mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 84% de los niños y niñas, mientras que 16% aún se encuentran en proceso. Al ejecutar a la vez varios tipos de desplazamientos, se genera una mayor precisión y coordinación al reaccionar frente a obstáculos que se le presenten en el espacio. La dificultad de no ejercitar los diferentes tipos de desplazamientos genera torpeza motriz y la falta de reacción motora.

Ítem 8 Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar.

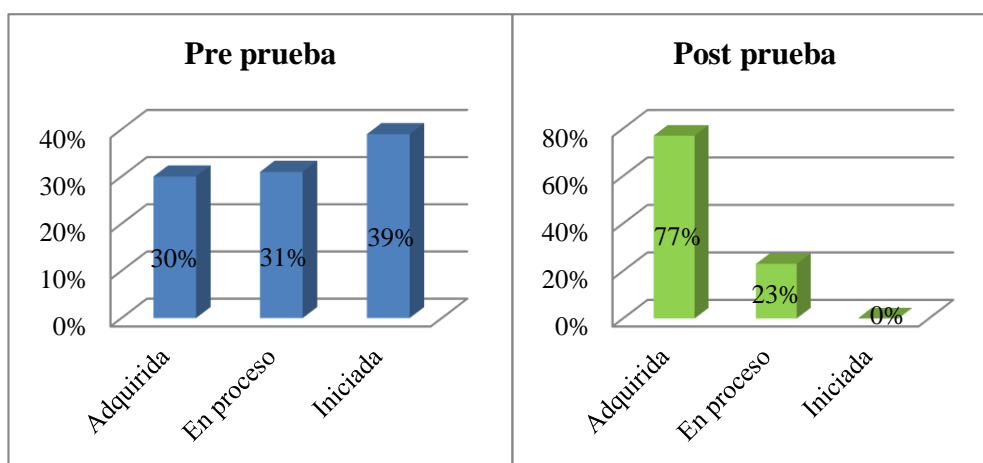
Tabla N° 9. Actividades de lanzamiento

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	19	30 %	49	77 %
En proceso	20	31 %	15	23 %
Iniciada	25	39 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 12. Actividades de lanzamiento



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 39% de los niños y niñas están en etapa inicial de ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar, mientras que el 31% de infantes están en proceso y el 30% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 77% de los niños y niñas, mientras que el 23% aún se encuentran en proceso. Los lanzamientos son habilidades motoras necesarias incluso dentro de las actividades cotidianas. La falta de ejercitación de las mismas, genera dificultades en la práctica de deportes y de actividades cotidianas en las que se requiere de precisión para embocar, encestar o apuntar.

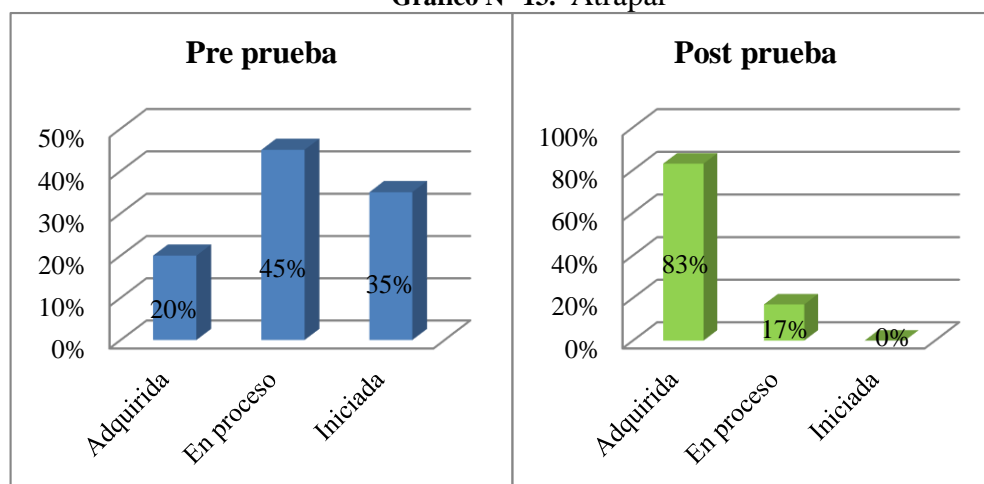
Ítem 9 Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar.

Tabla N° 10. Atrapar

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	13	20 %	53	83 %
En proceso	29	45 %	11	17 %
Iniciada	22	35 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 13. Atrapar



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 45% de los niños y niñas están en proceso de ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar, mientras que el 35% de infantes están en la etapa de inicio y el 20% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 83% de los niños y niñas, mientras que 17% aún se encuentran en proceso. Las recepciones son habilidades motoras básicas muy necesarias en la vida cotidiana, la falta de ejercitación de las mismas genera dificultades en la coordinación para atrapar un objeto, dejándolo caer, provocando inseguridad, nerviosismo y afectación emocional.

Ítem 10 Se para de puntas en ambos pies manteniendo el equilibrio.

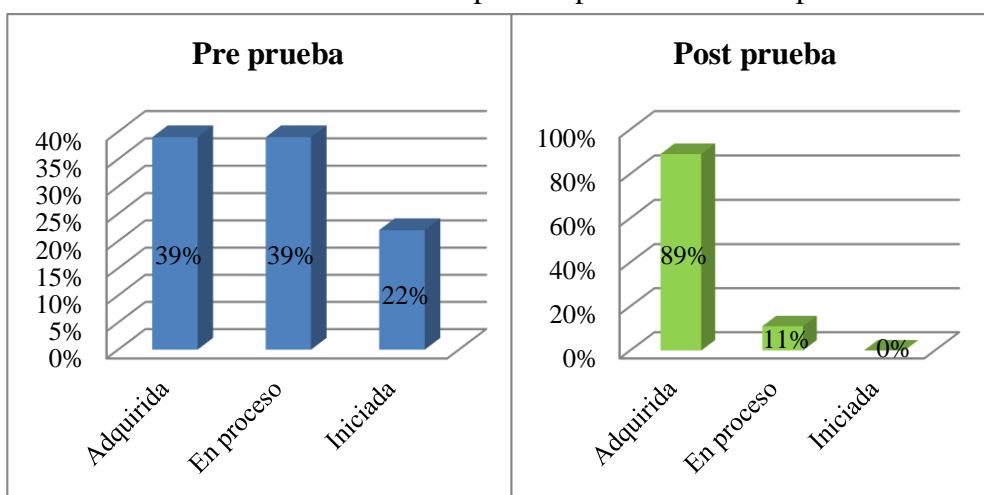
Tabla N° 11. Se para de puntas en ambos pies

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	25	39 %	57	89 %
En proceso	25	39 %	7	11 %
Iniciada	14	22 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 14. Se para de puntas en ambos pies



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 39% de los niños y niñas están en proceso de pararse de puntas en ambos pies manteniendo el equilibrio, al igual que el 39% de infantes que han adquirido esta habilidad y el 22% están en inicio. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 89% de los niños y niñas, mientras que 11% aún se encuentran en proceso. La falta de práctica de esta habilidad genera dificultades en la ejecución de actividades cotidianas como alcanzar un objeto que se encuentra en una altura, además en la práctica de actividades artísticas como la danza.

Ítem 11 Se levanta sin apoyarse de las manos manteniendo el equilibrio.

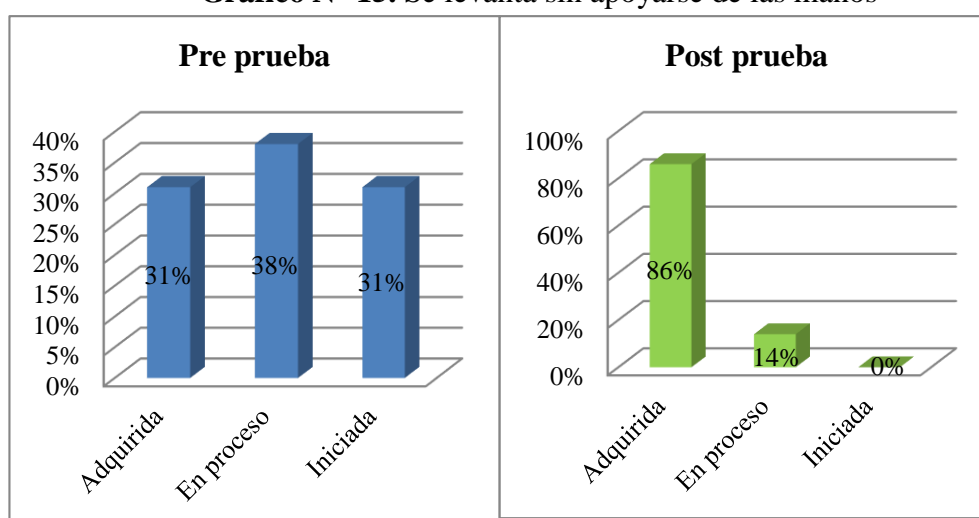
Tabla N° 12. Se levanta sin apoyarse de las manos

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	55	86 %
En proceso	24	38 %	9	14 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 15. Se levanta sin apoyarse de las manos



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de levantar sin apoyarse de las manos manteniendo el equilibrio, mientras que el 31% de los niños y niñas están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 86% de los niños y niñas, mientras que 14% aún se encuentran en proceso. La dificultad de no ejercitar esta habilidad radica en la inadecuada coordinación de movimientos para ejecutar la misma, lo que puede generar caídas, golpes por la falta de fortaleza muscular.

Ítem 12 Se desplaza en punta de pies en diferentes direcciones y ritmos manteniendo el equilibrio.

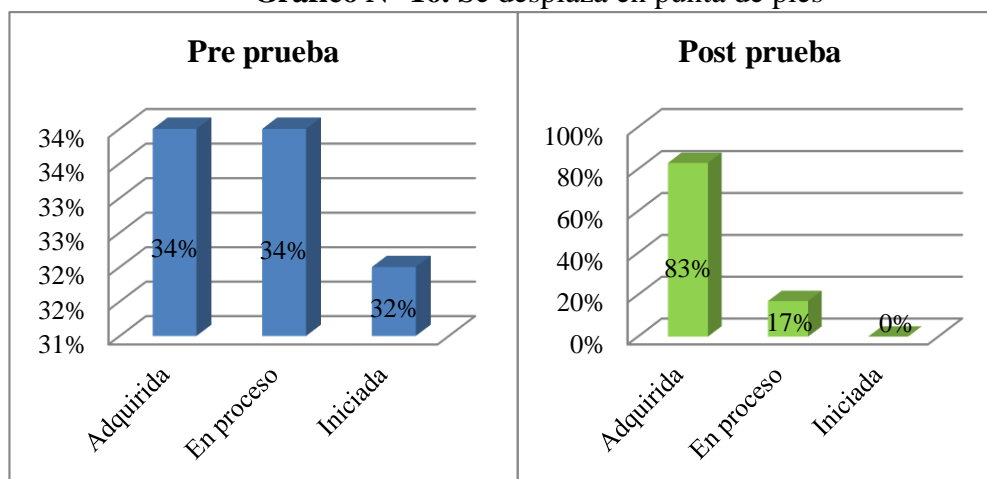
Tabla N° 13. Se desplaza en punta de pies

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	22	34 %	53	83 %
En proceso	22	34 %	11	17 %
Iniciada	20	32 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 16. Se desplaza en punta de pies



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 34% de los niños y niñas están en proceso de desplazarse en punta de pies en diferentes direcciones y ritmos manteniendo el equilibrio, mientras que el 34% de infantes están en la etapa de proceso y el 32% en inicio. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 83% de los niños y niñas, mientras que 17% aún se encuentran en proceso. La dificultad de desplazarse en punta de pies radica, en no alcanzar objetos que se encuentren a la altura, además torpeza motriz que puede provocar caídas y afectación emocional

Ítem 13 Salta tres o más pasos en un solo pie con los brazos horizontales.

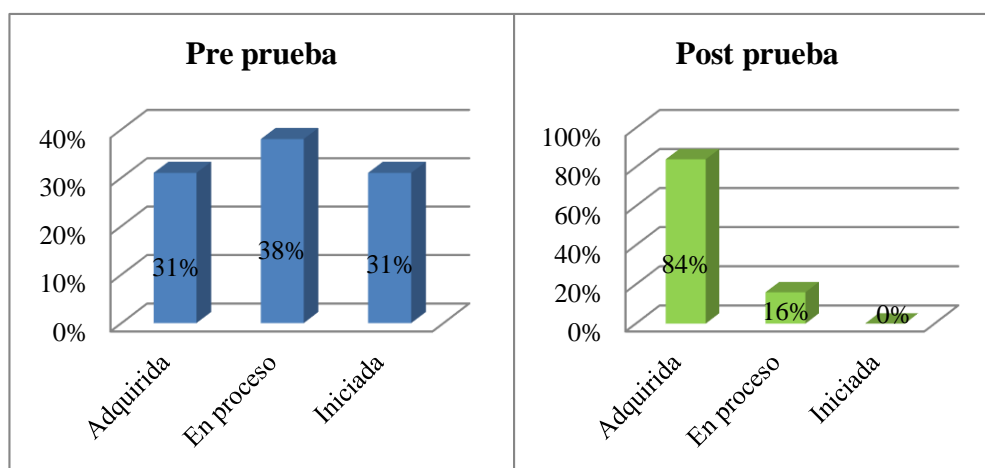
Tabla N° 14. Salta tres o más pasos en un solo pie

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	54	84 %
En proceso	24	38 %	10	16 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 17. Salta tres o más pasos en un solo pie



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de saltar tres o más pasos en un solo pie con los brazos horizontales, mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 84% de los niños y niñas, mientras que 14% aún se encuentran en proceso. Las dificultades de saltar en un solo pie, puede generar en la etapa escolar inseguridad en los niños y niñas ya que se les dificultará la práctica deportiva y la ejercitación en actividades más complejas que requieran de la misma

Ítem 14 Encesta un balón manteniéndose en un sólo pie o pies juntos.

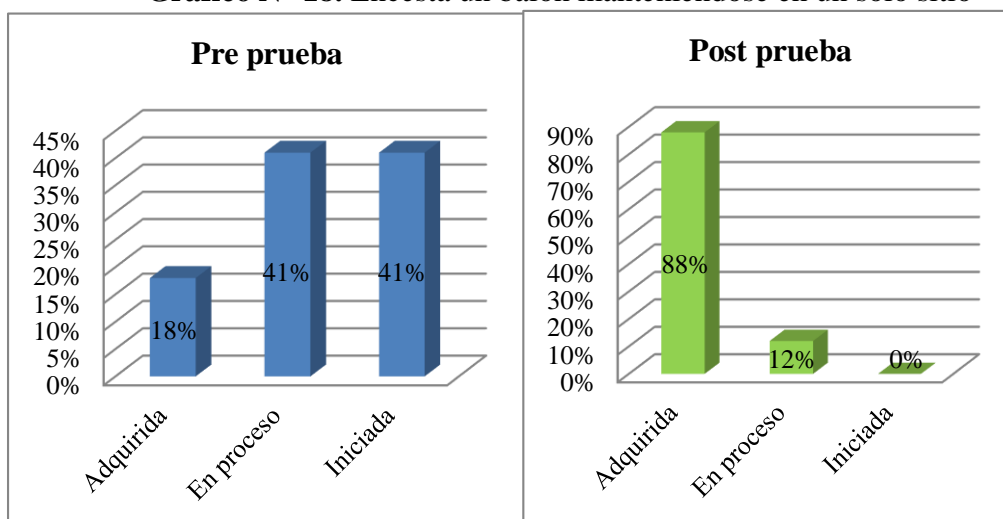
Tabla N° 15. Encesta un balón manteniéndose en un solo sitio

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	12	18 %	56	88 %
En proceso	26	41 %	8	12 %
Iniciada	26	41 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 18. Encesta un balón manteniéndose en un solo sitio



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 41% de los niños y niñas están en proceso de encestar un balón, mientras que el 41% de infantes están en la etapa de inicio y el 18% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 88% de los niños y niñas, mientras que 12% aún se encuentran en proceso. Las dificultades de no encestar repercuten en los niños y niñas generando inseguridad, enojo, frustración y más adelante la dificultad de practicar deportes como el basquetbol.

Ítem 15 Se desplaza sobre una línea recta alternando los pies manteniendo el equilibrio.

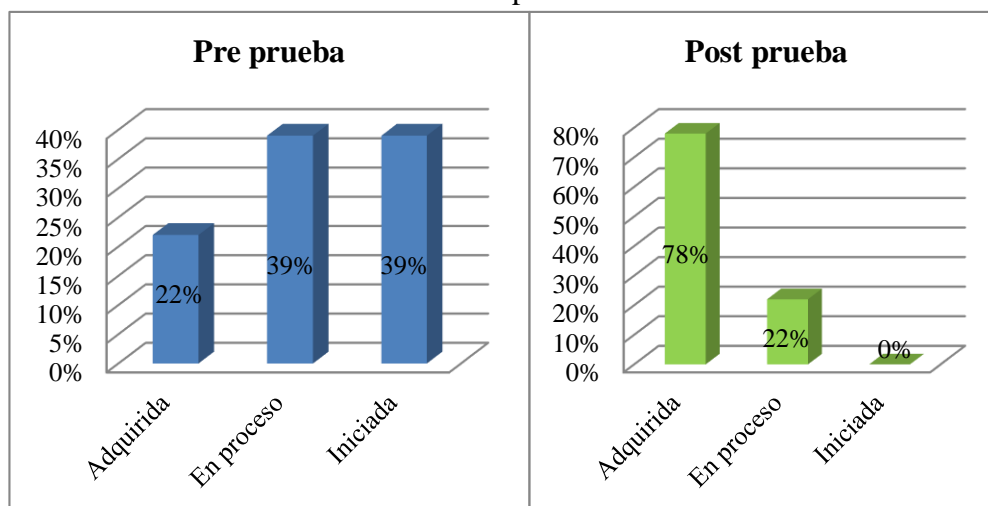
Tabla N° 16. Se desplaza sobre una línea recta

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	14	22 %	50	78 %
En proceso	25	39 %	14	22 %
Iniciada	25	39 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 19. Se desplaza sobre una línea recta



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 39% de los niños y niñas están en proceso de desplazarse sobre una línea recta alternando los pies manteniendo el equilibrio, mientras que el 39% de los niños están en la etapa de inicio y el 22% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 78% de los niños y niñas, mientras que el 22% aún se encuentran en proceso. Las dificultades de alternar los pies se manifiestan cuando el niño o la niña deben atravesar o desplazarse en espacios pequeños por lo que puede generar caídas, temor e inseguridad en los mismos.

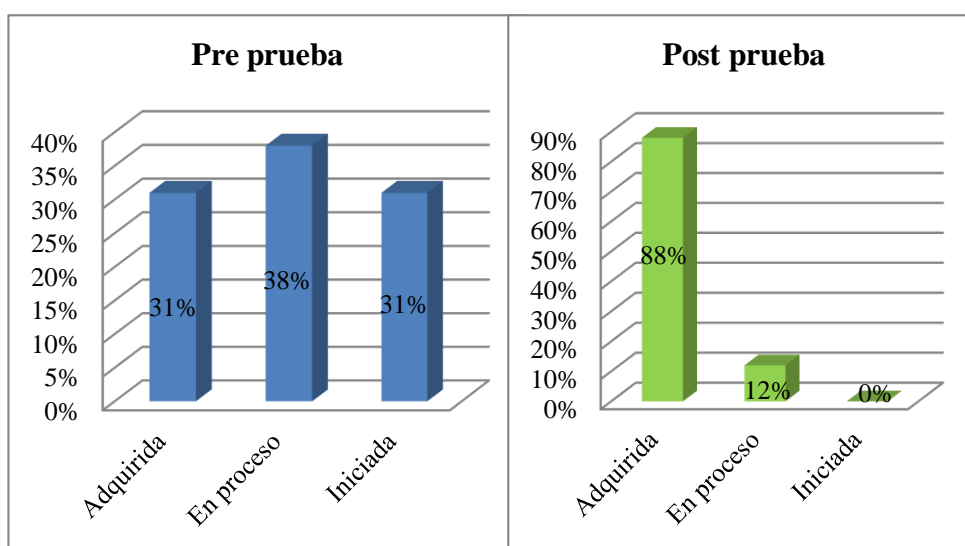
Ítem 16 Salta desde 60 cm. de altura.

Tabla N° 17. Salta desde 60 cm. de altura

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	56	88 %
En proceso	24	38 %	8	12 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 20. Salta desde 60 cm. de altura



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de saltar desde 60 cm. de altura, mientras que el 31% de los niños están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 88% de los niños y niñas, mientras que el 12% aún se encuentran en proceso. Las dificultades de ejecutar saltos pueden repercutir más adelante en la etapa escolar, cuando el niño desee practicar un deporte o requiera utilizar de esta habilidad para desplazarse.

Ítem 17 Corre saltando y alternando los pies.

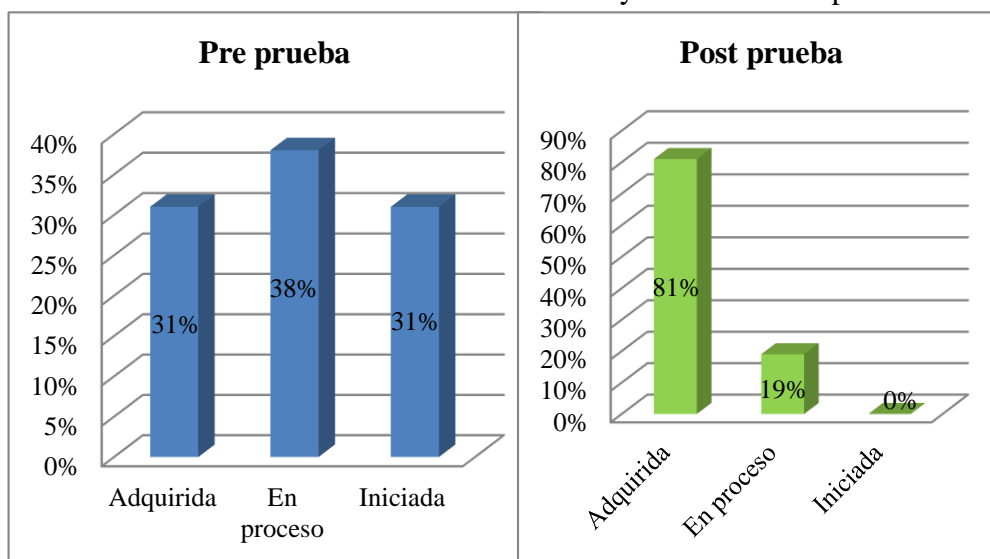
Tabla N° 18. Corre saltando y alternando los pies

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	52	81 %
En proceso	24	38 %	12	19 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 21. Corre saltando y alternando los pies



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Lic, Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de correr saltando y alternando los pies, mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 81% de los niños y niñas, mientras que 19% aún se encuentran en proceso. Las dificultades de correr y a la vez saltar se manifiesta básicamente en la práctica deportiva ya que estas dos habilidades en conjunto se requieren en la práctica del atletismo.

Ítem 18 Con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura.

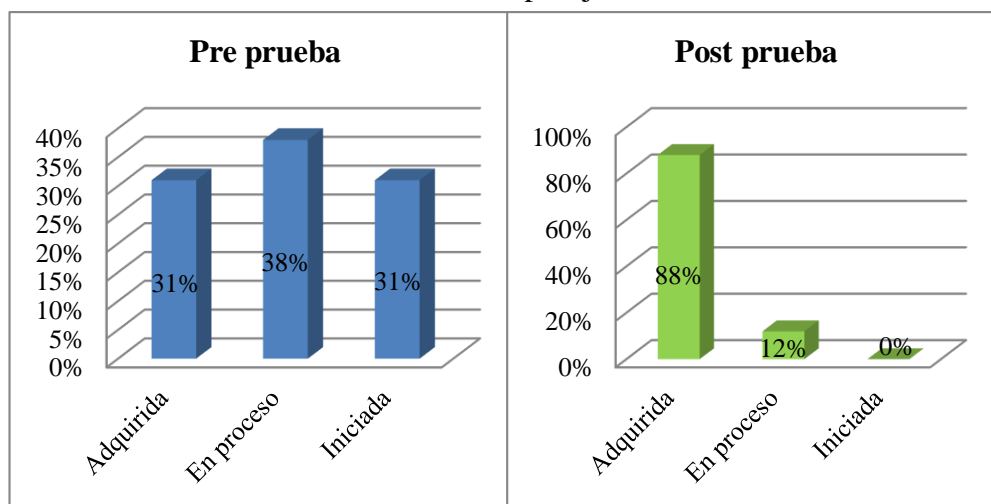
Tabla N° 19. Con los pies juntos salta una cuerda

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	56	88 %
En proceso	24	38 %	8	12 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 22. Con los pies juntos salta una cuerda



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de saltar con los pies juntos una cuerda de 25 cm. de altura, mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 88% de los niños y niñas, mientras que 12% aún se encuentran en proceso. Las dificultades de ejecutar esta habilidad, radica en que la práctica del salto con cuerda es parte de la práctica deportiva en los niños y niñas de la edad escolar, generando inseguridad por la torpeza motora que genera al no desarrollarla desde edades tempranas

Ítem 19 Hace rebotar la pelota y la agarra.

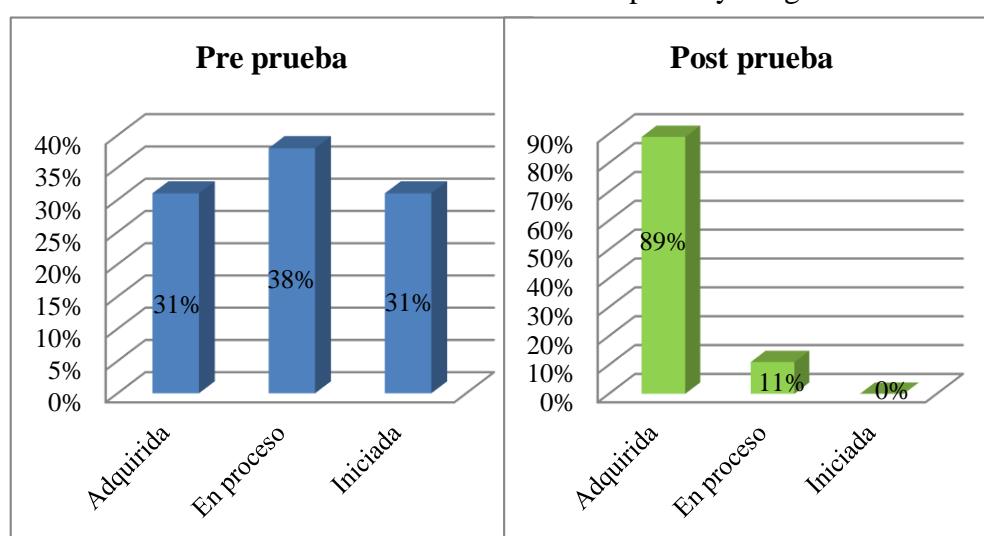
Tabla N° 20. Hace rebotar la pelota y la agarra

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	57	89 %
En proceso	24	38 %	7	11 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 23. Hace rebotar la pelota y la agarra



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de hacer rebotar la pelota y agarrarla, mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 89% de los niños y niñas, mientras que 11% aún se encuentran en proceso. La falta de ejercitación de esta habilidad motora, radica en que durante la etapa escolar se dificultará la realización de ejercicios que se requieren en los deportes como es el basquetbol.

Ítem 20 Camina hacia atrás.

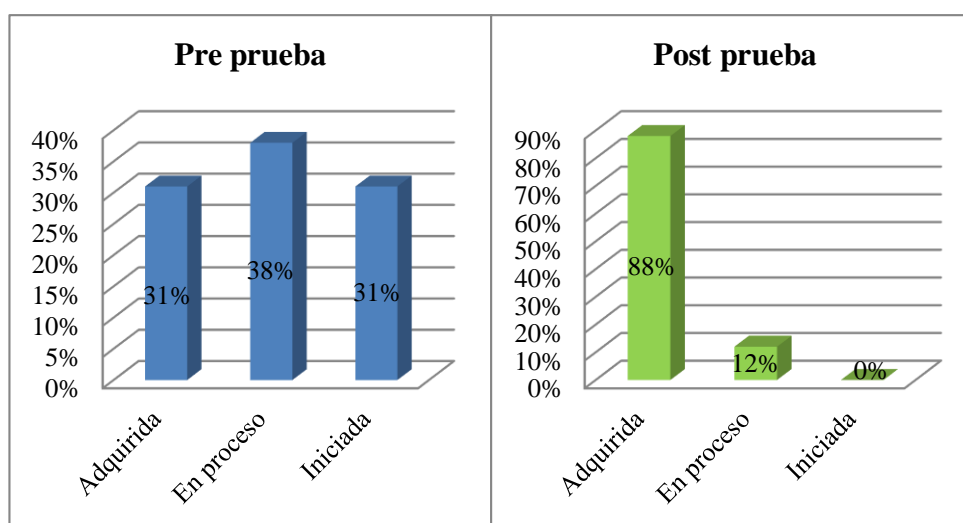
Tabla N° 21. Camina hacia atrás

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	56	88 %
En proceso	24	38 %	8	12 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 24. Camina hacia atrás



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de caminar hacia atrás., mientras que el 31% de los niños están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 88% de los niños y niñas, mientras que 12% aún se encuentran en proceso. La falta de ejercitación de esta habilidad motora, radica en dificultades en la organización y orientación espacial, por lo que genera inseguridad y temor al momento de ejecutar la misma.

Ítem 21 Corre saltando obstáculos.

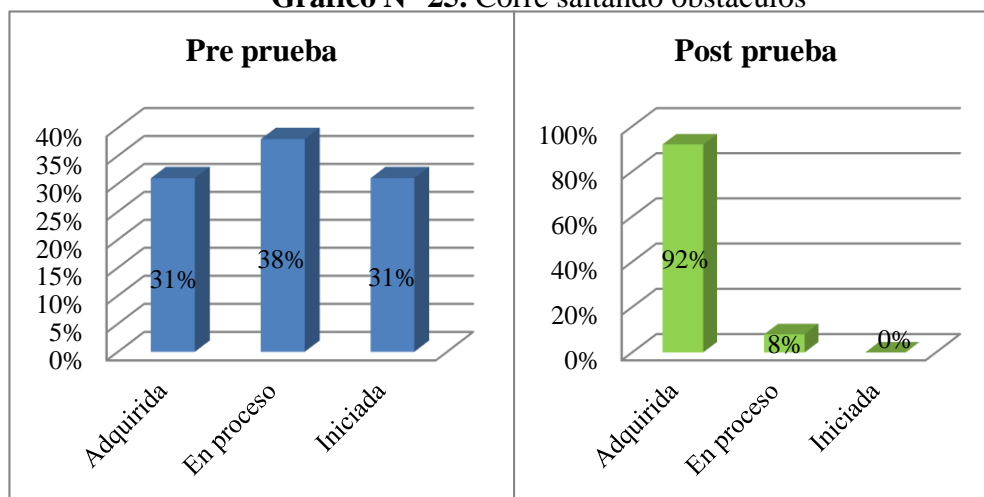
Tabla N° 22. Corre saltando obstáculos

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	59	92 %
En proceso	24	38 %	5	8 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 25. Corre saltando obstáculos



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de correr saltando obstáculos, mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 92% de los niños y niñas, mientras que 8% aún se encuentran en proceso. La falta de ejercitación de esta habilidad motora, dificultará en un futuro la práctica deportiva así como la ejecución de este movimiento cuando al desplazarse debe realizarlo para evitar un obstáculo, como por ejemplo saltar un charco.

Ítem 22 Se desplaza sobre superficies inclinadas con obstáculos.

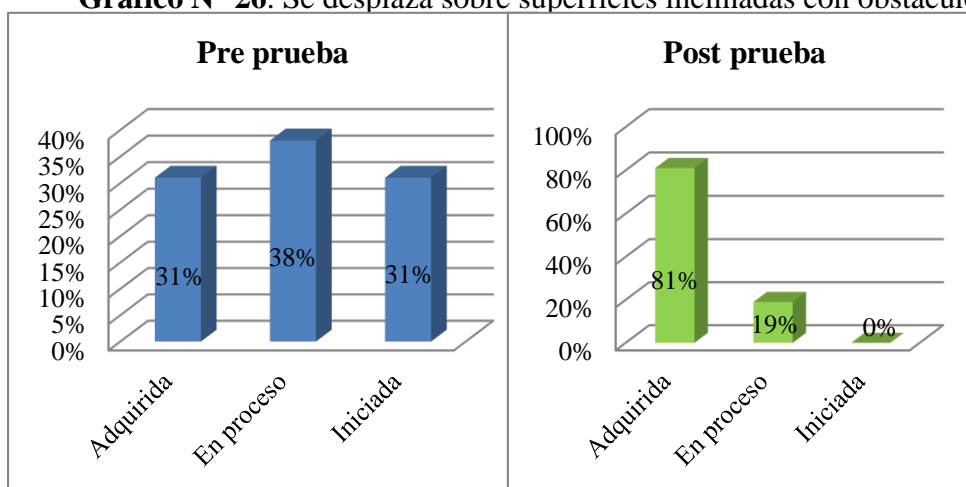
Tabla N° 23. Se desplaza sobre superficies inclinadas con obstáculos

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	52	81 %
En proceso	24	38 %	12	19 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 26. Se desplaza sobre superficies inclinadas con obstáculos



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de desplazarse sobre superficies inclinadas con obstáculos, mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 92% de los niños y niñas, mientras que 8% aún se encuentran en proceso. La falta de ejercitación de esta habilidad motora, dificultará los ascensos o descensos en superficies que estén a diferentes niveles, causando torpeza motriz, caídas y dificultades en el área emocional

Ítem 23 Repta a diferentes ritmos y posiciones.

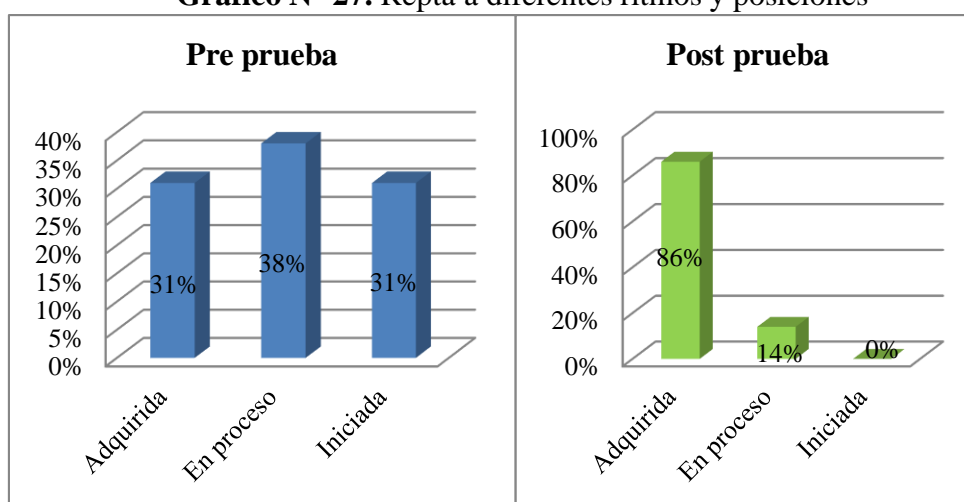
Tabla N° 24. Repta a diferentes ritmos y posiciones

Escala de estimación	Pre prueba		Post Prueba	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adquirida	20	31 %	55	86 %
En proceso	24	38 %	9	14 %
Iniciada	20	31 %	0	0 %
Total	64	100%	64	100%

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Gráfico N° 27. Repta a diferentes ritmos y posiciones



Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis e interpretación:

Inicialmente se establece que el 38% de los niños y niñas están en proceso de reptar a diferentes ritmos y posiciones mientras que el 31% de infantes están en la etapa de inicio y el 31% han adquirido esta habilidad. Posteriormente se aprecia el incremento de la adquisición de esta habilidad hasta en un 86% de los niños y niñas, mientras que 14% aún se encuentran en proceso. La falta de ejercitación de esta habilidad motora, dificultará los desplazamientos en esta posición, debido a una inadecuada coordinación y sincronización de los movimientos.

4.2 Análisis del instrumento aplicado a los niños y niñas de 4 años

4.2.1 Planteamiento de la hipótesis

El juego influye en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 4 años del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra

4.2.2 Coeficiente alfa

Para la validación del instrumento y que el mismo sea aceptable se utilizó el coeficiente alfa mayor a 0.7

4.2.3 Nivel de significación

El nivel de confianza es del 95% por lo que el nivel de significación considerado fue de 0,05 (5% de error)

4.2.4 Descripción de la población

La población del proyecto de investigación está conformada por 64 niños y niñas del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí para verificar la realidad de la población de estudio. A continuación se detalla la misma

4.2.5 Resumen de contraste de hipótesis

La comprobación se hipótesis puede evidenciarse en la gráfica siguiente:

Gráfico N° 28. Comprobación de hipótesis, pruebas no paramétricas
Resumen de contrastes de hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre Pretest y Posttest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es ,05.

Fuente: Registro de evaluación formal del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad
Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Análisis de la comprobación de la hipótesis

Al realizar este proceso de comprobación de hipótesis, se puede mencionar que luego de la post prueba se rechaza la hipótesis nula, esto quiere decir que el juego si influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 4 años del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra

4.2.7 Discusión de resultados

De acuerdo a los resultados objetivos, es necesario mencionar que inicialmente que un gran porcentaje de niño cuentan con un adecuado desarrollo los y niñas los niños en cuanto a las habilidades motoras básicas que son fundamentales para la ejecución de movimientos más precisos y complejos sobre todo aquellos que se requieren para la práctica de un deporte. Esto permite evidenciar que las docentes no cuentan con conocimientos suficientes acerca de la importancia de desarrollar estas habilidades desde edades tempranas.

De acuerdo a los pedagogos más influyentes en la educación infantil, el juego es una estrategia fundamental en el desarrollo de la vida del niño, ya que es uno de los elementos esenciales en su crecimiento y en la adquisición de habilidades y destrezas mentales, sociales y físicas. El juego, cubre las necesidades motrices que van surgiendo en cada etapa evolutiva del niño y de la niña, facilitado aprendizajes motrices, ayudándole a alcanzar una autonomía y la emisión de respuestas con mayor precisión a los problemas motrices que se presenten.

El juego incide en la adquisición de las habilidades motrices, creando una base de la motricidad necesaria para la práctica deportiva, es decir la ejecución de movimientos, más precisos y coordinados. Sin embargo es importante mencionar que de acuerdo a los resultados obtenidos en el contraste de la hipótesis, no sólo el juego aporta con el desarrollo de este aspecto, sino que hay otras actividades que también fortalecen y potencializan su ejercitación, por lo que el juego constituye como un referente al ser una actividad necesaria en la vida de los infantes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- A partir de los resultados obtenidos se establece que el juego es una actividad innata en el niño y niña, una estrategia metodológica que genera aprendizajes significativos, fomentando el desarrollo integral y la interrelación con el entorno que le rodea. A través del juego, los docentes tienen la oportunidad de mejorar su labor en el área motriz, al estimular y ejercitar las habilidades motoras básicas, fundamentales para la práctica deportiva y la realización de actividades cotidianas.
- Las habilidades motoras básicas son generadoras de movimiento y por ende, del aumento en las conexiones neuronales, lo que implica una predisposición adecuada para el aprendizaje. La ejercitación de las mismas desde edades tempranas, incrementa la coordinación y la ejecución de movimientos que posteriormente serán muy útiles a la hora de especializarse en la práctica deportiva. El desarrollo de las habilidades motoras básicas como son las de locomoción (caminar, correr, saltar, galopar, salticar, reptar), no locomoción (girar, mantenerse en punta de pies, levantarse), y de proyección (lanzar y atrapar) a través del juego, los infantes tienen la posibilidad de conocerse a sí mismos, conocer las posibilidades de movimiento de sus partes corpóreas, así como el conocimiento de su entorno.
- A partir de la investigación realizada se determinó que el grupo de niños y niñas de 4 años, presentaba dificultades en el desarrollo de sus habilidades motoras básicas, especialmente en aquellas en las que se requería una mayor precisión en la ejecución de movimientos. Alrededor de un 30% de infantes tenían dificultad en habilidades de locomoción relacionadas con el desplazamiento, ya que tienen aún no logran coordinar los movimientos

que les permitan saltar, correr o caminar a través de obstáculos con precisión, galopar y salticar. Además en las habilidades de proyección: recepción y lanzamiento, ya que alrededor de un 70% estaban en etapa inicial o en proceso de adquirir esta habilidad. Aproximadamente un 37% presentaba dificultades en habilidades no locomotrices (ponerse en punta de pies y desplazarse en esta posición) y un 38% en combinar diversas formas de desplazamiento.

- Luego de aplicar actividades relacionadas con el juego se pudo determinar que alrededor de un 90% adquirieron las diferentes habilidades motoras básicas tratadas en esta investigación, mientras que aproximadamente el 10% aún se mantienen en proceso de adquirir las mismas. Este último grupo requiere de una mayor ejercitación para superar aquellas habilidades que se encuentran en proceso

Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes que deseen mejorar e innovar dentro de sus aulas de clase, utilizar la variedad de juegos como estrategias de aprendizaje ya que además de fomentar la participación activa de los niños y de las niñas desde edades tempranas, desarrolla las habilidades motoras que son básicas para la ejecución de movimientos más precisos y coordinados necesarios para la práctica deportiva y las actividades cotidianas.
- En necesario que la institución educativa brinde una adecuada capacitación sobre la importancia de las habilidades motoras básicas como parte del desarrollo integral del niño y de la niña, ya que este es en ámbito del nivel inicial que es muy poco atendido por los docentes, debido a los beneficios que brindan en futuros aprendizajes. Además proveerse de los recursos necesarios para potencializar y ejercitar las mismas.
- La propuesta planteada será una base para que las docentes a partir de la información y de los juegos seleccionados generen y aporten nuevas experiencias para que sus niños y niñas desarrollen habilidades motoras fundamentales para la ejecución de movimientos que requieren de un mayor grado de precisión.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos Informativos

6.1.1 Título: Guía Didáctica para el desarrollo de habilidades motoras básicas en niños de 4 años a través del juego

6.1.2 Institución beneficiaria: Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco

6.1.3 Beneficiarios

- Personal Docente
- Niños y niñas del nivel de Inicial
- Padres, madres de familia y/o representantes legales

6.2 Justificación

La propuesta planteada es importante ya que parte de un principio fundamental en el aprendizaje del niño y de la niña que hace referencia a que toda experiencia significativa en la vida de un infante se la adquiere a través del juego. La ejercitación de las habilidades motoras básicas promueven el incremento de las conexiones neuronales por el movimiento que generan y una de las mejores alternativas para ejercitarlas es a través del juego.

El juego le permite al niño y a la niña experimentar, investigar, explorar, resolver situaciones, ejercitarse, entre otros aspectos. Al incorporar el movimiento dentro y fuera de las aulas mediante el juego, los niños y niñas se predisponen y enfocan su atención en el aprendizaje, gestionan sus emociones, se produce un desarrollo más saludable, mejorando la memoria la concentración y atención.

La ejercitación de las habilidades motoras en los niños y niñas desde edades tempranas fortalece no sólo el aspecto físico del menor sino que fomenta un desarrollo integral en el mismo. Es por eso que a través de la propuesta se pretende ampliar la visión de los docentes de tal manera que se concientice en ellos la importancia de desarrollar las habilidades motoras básicas a través de una estrategia metodológica fundamental como es el juego ya que en un futuro tendrán un mejor control y coordinación de sus movimientos que les permitirá la práctica de deportes, la ejecución de actividades que requieren precisión así como un adecuado desplazamiento en el espacio circundante.

6.3 Objetivos

- Diseñar una guía didáctica para el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de 4 años, dirigida a los docentes
- Seleccionar un conjunto de estrategias lúdicas que respondan al grupo etario y favorezca el desarrollo de las habilidades motoras básicas de locomoción, no locomoción, proyección y recepción.
- Elaborar un taller dirigido al personal docente para socializar las actividades lúdicas propuestas en la guía.
- Evaluar la aplicación de la guía didáctica para determinar la incidencia de la misma en el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños de 4 años.

6.4 Diseño

La propuesta diseñada consiste en una guía didáctica dirigida a docentes del nivel inicial que laboran en el Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí. La guía didáctica propuesta está dirigida para docentes que será aplicada con niños y niñas, la cual consta de los siguientes componentes:

- **Portada:** Consta con el nombre de la institución educativa, el tema, el sello, la carrera, y el autor de la guía didáctica.
- **Índice:** En donde se enlistan los contenidos de la guía didáctica, la misma que fue dividida en cuatro unidades.
- **Presentación:** Implica la importancia del tema como el desarrollo de las habilidades motoras básicas mediante juego como estrategia en el nivel inicial.
- **Definición de términos:** Incluyen todos los términos de difícil comprensión con relación al juego y el desarrollo de las habilidades motoras básicas.
- **Objetivo general:** Se refiere al fin al cual se quiere llegar mediante la utilización de la guía didáctica como recurso para desarrollar las habilidades motoras básicas a través del juego
- **Objetivos específicos:** Se resalta los propósitos a los que se desea llegar con la guía.
- **Fundamentación:** Se hace referencia a los aspectos más relevantes con relación al juego como estrategia para el desarrollo de las habilidades motoras básicas en edades tempranas.
- **Orientaciones para docentes y padres:** En donde se hace referencia al uso de la guía tomando en cuenta:
 - a) Recomendaciones
 - b) Lugar
 - c) Tiempo
 - d) Forma de llevar a cabo la estrategia.

- **Capítulos:**

La propuesta didáctica está diseñada para desarrollar las habilidades motoras básicas a través de tipos juego, la cual se encuentra dividida en cuatro unidades que se describen a continuación:

- a) **Unidad 1:** Habilidades motoras básicas de locomoción
- b) **Unidad 2:** Habilidades motoras básicas no locomotrices
- c) **Unidad 3:** Habilidades motoras básicas de proyección y lanzamiento

A cada unidad se le ha asignado un nombre y cuenta con los siguientes elementos:

- Número de la actividad
- Tema de la actividad
- Destreza tomada del currículo de educación inicial
- Indicadores relacionados con la destreza
- Objetivos, los logros que se pueden alcanzar con cada una de las actividades.
- Recursos, se enlistan todos los materiales a utilizar en las actividades.
- Desarrollo de las actividades, se enlistan los pasos a seguir para realizar cada uno de los juegos.
- Variaciones del juego, en donde se describe otras actividades que pueden ser realizadas como un refuerzo.

6.5 Análisis de factibilidad

La propuesta es factible ya que se cuenta con material bibliográfico que sirve de sustento para indagar acerca de un problema de investigación como es la incidencia del juego en el desarrollo de las habilidades motoras básicas. Además se cuenta con recursos humanos, económicos, materiales y equipos disponibles, para llevar a cabo los objetivos planteados que den solución a un problema de manera práctica supliendo una necesidad de la institución educativa.

Es necesario recalcar que se contó con la apertura de las autoridades institucionales para llevar a cabo la investigación, así como con el apoyo de docentes, padres y madres de familia y/o representantes legales para la ejecución de la investigación.

6.5.1 Factibilidad Operacional

La presente investigación fue factible en su parte operacional, debido a que se estableció una metodología y procedimientos que permitió el cumplimiento de los objetivos planteados, en este caso fomentar el desarrollo de habilidades motoras básicas a través de una estrategia metodológica empleada en el nivel inicial como es el juego.

6.5.2 Factibilidad Técnica

La presente investigación fue factible en su parte técnica, debido a que se contó con recursos tecnológicos (equipos para llevar a cabo la investigación); infraestructura (lugar donde se realizó la investigación como es la institución educativa); normativas legales, (que sustentan la elaboración de este proyecto) permitieron llevar a cabo el mismo, de manera satisfactoria con el menor riesgo posible.

6.5.3 Factibilidad Económica

La propuesta es factible, debido a que se realizó un análisis del costo/ beneficio para su elaboración. Además es importante señalar que para el diseño y elaboración de la propuesta se realizará por medio de la autogestión.

6.6 Fundamentación teórico científica

Para la elaboración de la presente propuesta se ha considerado lo estipulado en las bases teóricas del Currículo de Educación Inicial, acerca del juego, en donde se menciona:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples

formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (Ministerio de Educación y Cultura, 2014, pág. 41)

El juego es una estrategia metodológica que parte de una actividad natural e innata del niño y de la niña, que les permite explorar, experimentar, indagar acerca del entorno que les rodea y establecer interacciones con otros infantes y adultos. Además fomenta el desarrollo de su pensamiento, lenguaje, de su desarrollo motor entre otras habilidades y destrezas.

Además se consideró lo establecido por Jean Piaget en 1956, “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Federación de enseñanza de CC OO de Andalucía, 2011, pág. 14)

Para Piaget, el juego tiene una función simbólica, que le permite al infante afrontar su realidad, adaptarla, transformarla de acuerdo a sus propias motivaciones de su mundo interior. Las principales funciones del juego según Piaget son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo.

Piaget en su teoría constructivista establece que el desarrollo es una interacción entre la madurez física que se da a través de los cambios anatómicos y fisiológicos que se producen de manera organizada y la experiencia que adquiere a través del contacto con el entorno para conocerlo, relacionarse con él e interpretar los hechos o fenómenos que ocurren.

La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. (Blanco, V., 2012)

La teoría constructivista permite que los estudiantes incorporen nueva información y experiencias a aquellos conocimientos previos del infante. Esto no sólo ocurre a nivel cognitivo, también se da a nivel motor, debido a que al ejercitar su motricidad gruesa y desarrollar habilidades motoras básicas, el niño está en la capacidad de ejecutar movimientos cada vez más complejos.

La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Finalmente se consideró lo estipulado por Vygotsky en 1924, “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (Blanco, V., 2012)

El juego de acuerdo a Vygotsky no sólo se centra en un proceso cognitivo, sino que incluye su atención en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto. El juego es considerado como un recurso socio cultural, ya que es fundamental para el desarrollo del individuo dentro del entorno. Además el juego es una actividad social, ya que a partir de la relación con otros niños y niñas, el infante asume roles, resuelve problemas de manera cooperativa, interactúa y aprende a convivir respetando las diferencias que puedan existir entre los individuos.

Quando juega, el niño permanece activo. Todo el tiempo hace nuevas observaciones, pregunta y responde, hace elecciones y amplía su imaginación y su creatividad. El juego proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro. A través del juego, el infante explora, inventa, crea, desarrolla habilidades sociales y formas de pensar; aprende a confrontar sus emociones, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo y sus propias capacidades. En la infancia, el juego constituye una sólida base para toda una vida de aprendizaje (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2014, pág. 1)

Los niños y niñas juegan inicialmente con las diferentes partes de su cuerpo, lo que les permite estructurar su esquema corporal y tomar conciencia de él. Luego inician

el juego los objetos a través de los cuales desarrollan las habilidades como la exploración, y el descubrimiento para la adquisición de nuevos aprendizajes. Posteriormente utilizan objetos simples y que están en su entorno para aprender, y desarrollar varias destrezas relacionadas con el lenguaje, el pensamiento, en la capacidad de análisis y la toma de decisiones, desarrollo motriz y afectivo. El juego desarrolla de manera integral al niño.

6.7 Modelo operativo

Cuadro N° 6. Modelo Operativo

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO (meses)			
					1	2	3	4
1. Planificación	Planificar la socialización de la guía a través de un taller	<ul style="list-style-type: none"> Planificación y elaboración de propuesta de la guía de la socialización a través del taller Diálogo con la autoridad del plantel para solicitar permisos, fechas de ejecución Organización de los recursos materiales a utilizar en el taller 	<ul style="list-style-type: none"> Solicitud e invitación para el taller de socialización Documento de planificación 	<ul style="list-style-type: none"> Investigador 	X			
2. Socialización	Socializar la propuesta al equipo docente del nivel inicial a través del	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de la propuesta Socialización de objetivos del taller 	<ul style="list-style-type: none"> Hoja informativa 	<ul style="list-style-type: none"> Investigador 		X		
3. Ejecución	Fomentar la participación de los docentes del nivel inicial	Para la elaboración de guía <ul style="list-style-type: none"> Recopilación de actividades para estructuración de guía Organización de información 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia Proyector Diapositivas Guía en físico Recursos didácticos 	<ul style="list-style-type: none"> Investigador Docentes de educación inicial 		X	X	

		<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de documento final para socialización <p>Para el taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del docente • Dinámica integradora • Presentación de bases teóricas • Presentación de la estructura de la guía • Actividades del taller: Participación en actividades por parte de los docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de oficina: pliegos de papel, marcadores, maskin • Extensión • Parlantes 					
4. Evaluación	Evaluar el taller y la pertinencia de la guía	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del taller • Revisión de la guía para su validación 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta de satisfacción de taller • Matriz de validación de propuesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigador • Docentes de educación inicial • Autoridad 			X	X

Fuente: Guía Didáctica

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

6.8 Administración de la propuesta

La propuesta planificada y elaborada fue dirigida por el Lic. Jinsop Omar Bermello Vidal investigador y responsable de la guía dirigida a los niños y niñas de 4 años del subnivel II del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra ubicado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí. Además el acompañamiento para la elaboración de la misma fue con el aporte del líder Educativo.

Cuadro N° 7. Administración de la propuesta

INSTITUCIÓN	ESTRUCTURA	FUNCIONES
Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra Docentes	Líder Educativa	Autoriza el permiso correspondiente para la elaboración de la propuesta y apoya en la publicación de la misma.
	Investigador	Seleccionar las actividades lúdicas, elaborar la propuestas y estructurar la misma de acuerdo a parámetros establecidos Solicitar autorización para la realización de la propuesta y la socialización de la misma a través de un taller
	Docente	Llevar a la praxis las temáticas planteadas en la propuesta.

Fuente: Guía Didáctica

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Para la elaboración de la misma se ha considerado los siguientes valores:

Tabla N° 25. Costos de la propuesta

DETALLE	COSTO UNITARIO	TOTAL
Suministros y materiales	\$100	\$100
Servicio de internet	\$100	\$100
Impresión	\$200	\$200
Movilización	\$100	\$100
Presupuesto para taller	\$150	\$150
TOTAL	\$550	\$550

Fuente: Guía Didáctica

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

6.9 Evaluación de la propuesta

Para la validación de la propuesta se ha considerado la revisión por parte de la autoridad del Centro de Educación Inicial Corina del Parral de Velasco Ibarra y las docentes del nivel inicial que corresponden a la misma institución.

Cuadro N° 8. Validez de la propuesta

INDICADOR	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE	OBSERVACIONES
Pertinencia de las actividades con las destrezas				
Pertinencia de la estructura de la guía				
Aplicabilidad de la guía				
Pertinencia de las actividades en relación a las unidades planteadas				
Pertinencia de las actividades acorde a la edad				

Fuente: Guía Didáctica

Elaborado por: Jinsop Omar Bermello Vidal

Para la evaluación del taller se aplicará una encuesta de satisfacción. Ver ANEXO

**GUÍA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DELAS
HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS A TRAVÉS DEL JUEGO
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS**



“Más juego y movimiento en el aula... más aprendizaje”

Yesica Clemente

Autor: Lic. Jinsop Omar Bermello Vidal

PRESENTACIÓN

El juego es una actividad innata en el niño y niña, ya que fomenta el desarrollo integral del infante, al promover no sólo el fortalecimiento físico, sino que a través de esta estrategia adquiere aprendizajes significativos y experiencias que perduran durante toda su vida. El juego es el medio por el cual, el niño y la niña comprende su entorno a través de la exploración y la participación activa para integrarse y relacionarse con el mismo.

El juego es una de las mejores estrategias para ejercitar las habilidades motoras básicas, ya que le permite conocer y explorar su cuerpo así como las posibilidades de movimiento que puede ejecutar el infante. La ejercitación temprana de estas habilidades, le provee en un futuro al menor, una mayor coordinación en la ejecución de movimientos y un mayor conocimiento espacial, aspectos necesarios para la práctica de un deporte o la ejecución de actividades cotidianas que requieren de una mayor precisión.

La presente guía tiene la finalidad de promover el uso del juego como estrategia metodológica por parte de los docentes que laboran en el nivel inicial específicamente quienes atienden a niños y niñas de 3 a 4 años. A través del diseño y elaboración de esta guía, se seleccionó juegos que no sólo promueven la participación activa de los infantes, sino que también contribuyen con su desarrollo integral.

Las actividades propuestas, pueden ser consideradas como base, para desplegar un sinnúmero de ideas de aquellos docentes que quieran contribuir con el mejoramiento y su práctica dentro y fuera del aula. La guía didáctica propuesta es un recurso que ampliará los conocimientos de los docentes de nivel inicial y brindará estrategias lúdicas para mejorar el área motora así como otras áreas a través de la participación activa en juegos, que son la base fundamental para todo aprendizaje.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Fomentar en los docentes de nivel inicial la importancia del juego como estrategia didáctica para el desarrollo las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de 4 años

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Promover la comprensión de aspectos relacionados con las habilidades motoras básicas.
- Apoyar la labor docente mediante la selección de juegos que favorezcan el desarrollo de habilidades motoras básicas locomotrices, no locomotrices de recepción y lanzamiento
- Aplicar los juegos propuestos en la guía didáctica de manera sistemática, organizada y progresiva.
- Utilizar las fichas de evaluación como medio de verificación de los progresos alcanzados por los niños y niñas.

ORIENTACIONES PARA DOCENTES

a) Recomendaciones sobre la estructura de los juegos seleccionados:

En la presente guía los juegos seleccionados se han agrupado en cuatro unidades.

Cada juego planteado contiene:

- **Tema o nombre de la actividad:** es el tema global del cual se tratará en la actividad.
- **Objetivo de la actividad:** describe la intencionalidad que se quiere lograr luego de realizar la acción.
- **Destrezas a desarrollar:** son las destrezas que constan en el currículo de Educación Inicial vigente que se relacionan con el desarrollo de las habilidades motoras básicas.
- **Indicadores:** son enunciados que describen indicios, pistas, conductas, comportamientos y señales observables y evaluables del desempeño de niñas y niños.
- **Recursos:** es el conjunto de objetos que se necesitan para desarrollar las actividades propuestas como pelotas, conos, elásticos, cajas.
- **Desarrollo:** explicación detallada, secuenciada y sistemática de las actividades para lograr el cumplimiento de la destreza planteada.
- **Variaciones del juego:** Son sugerencias de actividades con grado de complejidad para seguir fortaleciendo la destreza planteada.
- **Evaluación de los juegos:** Es el momento en que se socializan y se valoran los aprendizajes de forma cualitativa a través de lista de cotejo.

b) Recomendaciones sobre el uso de la guía:

A continuación se proponen varios criterios importantes que se debe tomar en cuenta para el uso de la guía y el desarrollo adecuado de las actividades propuestas:

- Es importante leer la fundamentación teórica referente al desarrollo de las habilidades motoras básicas y su importancia en el nivel inicial.
- Considerar que todos los juegos que promuevan el movimiento favorecen el desarrollo de las habilidades motoras básicas. Los juegos planteados responden a la curiosidad innata del niño y de la niña al permitirles utilizar los recursos de manera libre para que descubran todas las posibilidades de movimiento a ejecutarse.
- Para incrementar el nivel de complejidad de cada actividad, los juegos pueden ser ejecutados con las variaciones planteadas de manera repetitiva hasta lograr su interiorización y coordinación de los movimientos.
- Es importante que el docente una vez que inicie la actividad
 - Explique claramente las reglas para participar en el juego.
 - Modele la actividad para mejorar la comprensión y ejecución.
 - Tomar en cuenta el clima para realizar dentro o fuera del aula el juego seleccionado.
 - El tiempo de aplicación de los juegos debe ser no mayor a 15 minutos.
 - Al finalizar la actividad fomentar la verbalización por parte de los niños y niñas para recordar e interiorizar los aprendizajes.

UNIDAD I

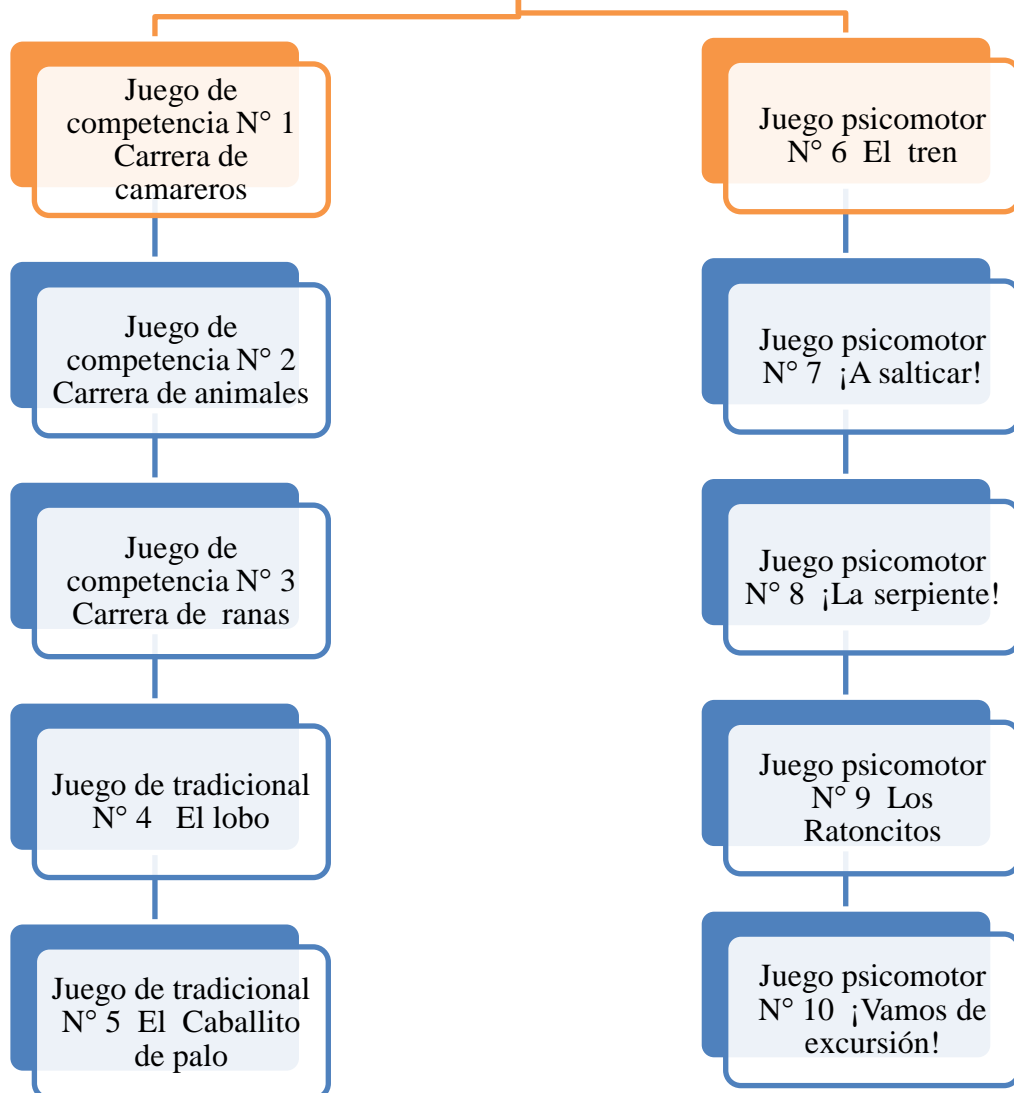
HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOCOMOCIÓN



La locomoción hace referencia a los movimientos que implican el manejo del propio cuerpo; no se desarrollan de forma automática, sino que dependen de factores biológicos y neurológicos que irán madurando de acuerdo a los estímulos que provengan del entorno. Se encuentra presente en acciones como: caminar, marchar, correr, saltar, cuadrupedia, propulsiones, trepar y rodar. El movimiento locomotor es realizado por el cuerpo que se desplaza de un punto a otro del espacio, conjugando los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes. (Castañer M., 2001, pág. 128)

Habilidades motrices de locomoción

Son movimientos que implica el manejo del propio cuerpo para desplazarse (Prieto, M., 2010)



Juego de competencia N° 1 Carrera de camareros

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural a través del juego

Destreza:

- ❖ Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Indicadores:

- ❖ Camina manteniendo el equilibrio trasladando un objeto liviano de un lugar a otro a través de obstáculos

Recursos:

- Bandejas
- Cubos de madera o legos grandes
- Mesas
- Botellas de colores como conos

Desarrollo:

1. Se realiza la actividad de forma grupal. Se agrupa a los niños a través del juego de los colores. Se da a cada niño un círculo de un color determinado y se les pide agruparse de acuerdo al color.
2. Los niños y niñas escuchan las instrucciones de la docente.
3. Cada grupo debe colocarse frente a una mesa.
4. Un niño o niña de cada grupo toma una bandeja para trasladar un cubo de madera o un lego grande hacia otra mesa

5. La niña o niño traslada el cubo a través de las botellas de colores.
6. Si se cae la pieza en el trayecto tendrán que volver a empezar el mismo
7. En la mesa los niños armarán una torre de cubos.
8. Gana el equipo que consiga transportar todas las piezas y construir la torre sin que esta se caiga.

Variaciones del juego:

- ✓ En el trayecto se puede utilizar obstáculos para incrementar el nivel de dificultad como el kit de psicomotricidad
- ✓ Se puede trazar líneas rectas, curvas y mixtas con una tiza gruesa para el desplazamiento sobre las mismas.
- ✓ Para promover el desarrollo de otros aspectos se puede contabilizar los cubos una vez terminado el juego y comparar cantidades.
- ✓ Al finalizar la actividad los niños y la docente pueden sentarse en círculo y verbalizar a través de preguntas aspectos referentes a la actividad.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Camina manteniendo el equilibrio.		
Camina con seguridad a través de los obstáculos		
Traslada objetos de un lugar a otro.		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego de competencia N° 2 Carrera de animales

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, el control postural y el patrón cruzado, el sistema vestibular, la convergencia visual y la organización espacial a través del juego

Destreza:

- ❖ Gatear a diferentes velocidades y ritmos en un espacio limitado

Indicadores:

- ❖ Gatea rápidamente manteniendo el equilibrio y la coordinación en un espacio limitado

Recursos:

- 3 Telas largas

Desarrollo:

1. Previamente se extiende las telas largas en el patio
2. Se solicita a los niños y niñas ubicarse en un lugar específico del patio
3. Los niños y niñas escuchan las instrucciones
4. Se inicia la actividad con un cuento que incluya animales como: perros, gatos, leones, etc. de tal manera que se desplacen por el patio imitando a los mismos.
5. Luego de terminar la actividad se forma tres columnas y se pide que se coloquen los niños y niñas detrás de las mismas.
6. Los niños deben desplazarse a través de las telas gateando, siguiendo la dirección de la tela y sin salirse del espacio.

7. En el caso de que el niño no respete el espacio delimitado, tendrá que iniciar la actividad nuevamente.

Variaciones del juego:

- ✓ En el trayecto se puede utilizar obstáculos para incrementar el nivel de dificultad
- ✓ Se forma grupos para promover la competencia
- ✓ Se varía la forma de gatear de acuerdo a las direcciones: hacia adelante y hacia atrás.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Gatea en el espacio delimitado		
Realiza el patrón cruzado al gatear		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego de competencia N° 3 Carrera de ranas

Objetivo:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, el control postural, y la organización espacial a través del juego

Destreza:

- ❖ Saltar en dos pies en sentido vertical con obstáculos de 20 a 30 cm en altura

Indicadores:

- ❖ Saltar en dos pies en sentido vertical
- ❖ Salta diversas distancias
- ❖ Salta a través de pequeños obstáculos

Recursos:

- Máscaras de rana
- Charcos dibujados en cartulina

Desarrollo:

1. Previamente se dibuja los charcos en cartulina y se protege con papel contac
2. Los niños y niñas escuchan las instrucciones mientras están sentados detrás de una línea vertical trazada con tiza
3. Se inicia la actividad con una canción referente a las ranas o sapos, de tal manera que se fomente la práctica del salto
4. Se procede a realizar equipos para competir de cuatro a cinco niños
5. Se realiza la actividad, los niños y niñas deben saltar los charcos dispuestos en el suelo en línea vertical.

6. Gana el grupo que saltó los charcos en menor tiempo

Variaciones del juego:

- ✓ Iniciar la actividad con dos charcos y aumentar la complejidad aumentando el número de charcos
- ✓ Variar la disposición de los charcos de manera horizontal o diagonal
- ✓ Utilizar las máscaras una vez que hayan dominado el salto y la ubicación espacial
- ✓ Para incrementar la altura, se puede usar tatamis donde pongas los charcos.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Salta con dos pies		
Salta diversas distancias		
Salta obstáculos		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego de tradicional N° 4 El lobo

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural a través del juego

Destreza:

- ❖ Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias y orientaciones en espacios parciales

Indicadores:

- ❖ Corre con soltura en espacios parciales
- ❖ Corre esquivando objetos y/personas

Recursos:

- Espacio físico
- Tiza

Desarrollo:

1. Se realiza la actividad de forma grupal. Se agrupa a los niños formando un círculo
2. Los niños y niñas escuchan las indicaciones de la actividad
3. Se elige a una niño o niña quien representará al lobo
4. Los demás niños forman un círculo.
5. En primera instancia los niños y niñas participan de este juego tradicional de “El lobo” desplazándose por todo el espacio.

6. Posteriormente se utiliza la tiza delimitando un espacio físico para que los niños y niñas corran a través de él.
7. Reducir cada vez que se inicie el juego el espacio para desplazarse.
8. Para complicar la actividad se puede poner obstáculos en el camino como sillas, cajones, entre otros objetos.

Variaciones del juego:

- ✓ Para evitar accidentes cuando el espacio sea más reducido, pedir la participación por grupos, ya sean niños o niñas
- ✓ Se puede usar una soga para delimitar los espacios
- ✓ Se puede solicitar que los niños y niñas corran a diferentes velocidades

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Corre con soltura		
Corre esquivando objetos y/o personas		
Corre a diferentes velocidades		
Sigue las instrucciones cuando el espacio es reducido		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego de tradicional N° 5 El Caballito de palo

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural a través del juego

Destreza:

- ❖ Galopa coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos

Indicadores:

- ❖ Imita el movimiento del caballo
- ❖ Galopa libremente
- ❖ Galopa con los obstáculos

Recursos:

- Caballito de palo
- Obstáculos como cajones, sillas, cajas de cartón
- Espacio físico
- Panderero

Desarrollo:

1. Se realiza la actividad de forma grupal.
2. Se agrupa a los niños formando un círculo y se entona la canción “Caballito Blanco”
3. Los niños y niñas escuchan las indicaciones de la actividad
4. Cada niño debe imitar el movimiento del caballo y desplazarse por todo el espacio

5. Con el uso de la pandero se puede incrementar o disminuir la velocidad del galope
6. Luego de que los niños y niñas ejerciten esta habilidad se utiliza obstáculos para que los niños galopen alrededor de los mismos.
7. Una vez que hayan ejercitado las actividades, se les entregará un caballito de madera para la realización de este movimiento

Variaciones del juego:

- ✓ Luego de utilizar espacios amplio, ir reduciendo los mismos, utilizando una tiza
- ✓ Motivar la misma actividad usando música infantil referente al caballo y forma de desplazarse.
- ✓ Elaborar circuitos de tal manera que se varíe el ritmo del galope. Inician con un galope rápido y al pasar un obstáculo el galope es lento.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Galopa libremente en espacios abiertos		
Galopa esquivando obstáculos		
Galopa siguiendo las consignas		
Ha respetado el turno para participar		
Participa activamente en el juego		
Observaciones:		

Juego psicomotor N° 6 El tren

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural y la orientación espacial a través del juego

Destreza:

- ❖ Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes ritmos en espacios parciales

Indicadores:

- ❖ Corre con soltura en parejas y seguridad a diferentes ritmos
- ❖ Se desplaza con seguridad en diversas direcciones
- ❖ Coordina movimientos con el compañero para caminar y correr al mismo tiempo

Recursos:

- Elástico
- Espacio físico
- Pandero

Desarrollo:

1. Con el juego el barco se hunde se forman parejas
2. Los niños y niñas escuchan las indicaciones
3. La pareja formará el tren, un niño o niña será el conductor y el otro u otra la locomotora.
4. Se coloca un elástico alrededor de ellos, quienes deben sujetar con las manos.
5. El conductor dirige y la locomotora le sigue al conductor.

6. Empiezan a desplazarse por todo el espacio en primer lugar caminando siguiendo diversas direcciones
7. Con el sonido del pandero los conductores y las locomotoras deben cambiar la velocidad hasta correr de manera coordinada en pareja y sin chocarse.
8. Los conductores y las locomotoras seguirán las instrucciones del docente quien le indicará la dirección a la que deben dirigirse así como el sonido del pandero

Variaciones del juego:

- ✓ Para incrementar la complejidad se puede realizar grupos de tres, cuatro y cinco personas
- ✓ Se puede emplear canciones que tengan diferentes ritmos para que se desplacen al son de la música

Evaluación de la actividad:

Evaluación:		SI	NO
Ha participado en la actividad			
Participa activamente en el juego			
Corre con soltura en parejas y seguridad a diferentes ritmos			
Se desplaza con seguridad en diversas direcciones			
Coordina movimientos con el compañero para caminar y correr al mismo tiempo			
Trabaja en equipo			
Observaciones:			

Juego psicomotor N° 7 ¡A salticar!

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural a través del juego

Destreza:

- ❖ Saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos

Indicadores:

- ❖ Realiza el movimiento cruzado del salticado
- ❖ Demuestra coordinación y equilibrio al salticar
- ❖ Se desplaza salticando por el espacio

Recursos:

- Espacio físico
- Pandero

Desarrollo:

1. Se realiza la actividad de forma grupal. Los niños y niñas deben iniciar esta actividad con ejercicios corporales que les permitan la práctica combinada de movimientos
2. Iniciar con el subir gradas ya que deben alternar las extremidades superiores e inferiores.
3. Posteriormente con el sonido del tambor los niños y niñas deben alzar el brazo derecho y la pierna izquierda a la vez y viceversa
4. Realizar esta actividad utilizando diferentes ritmos.
5. Una vez que hayan ejercitado las actividades ayudarles a que empiecen a salticar en el espacio con pequeños desplazamientos

Variaciones del juego:

- ✓ Al ser una habilidad compleja, es importante seguir practicando la coordinación de movimientos combinados mediante el uso de bancos de diversos tamaños.
- ✓ Esta habilidad requiere la práctica diaria para que pueda ser ejercitada y ejecutada con coordinación
- ✓ Cuando haya dominado esta actividad usar un pandero para modificar la velocidad
- ✓ Usar obstáculos una vez que haya salticado libremente en el espacio total

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Sube y baja gradas de manera coordinada.		
Saltica en espacios abiertos		
Demuestra coordinación y equilibrio al salticar		
Se desplaza salticando por el espacio		
Participa activamente en el juego		
Observaciones:		

Juego psicomotor N° 8 ¡La serpiente!

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural.

Destreza:

- ❖ Repta a diferentes ritmos y posiciones.

Indicadores:

- ❖ Repta por el piso libremente
- ❖ Repta por debajo de obstáculos

Recursos:

- Espacio físico
- Soga

Desarrollo:

1. Se realiza la actividad de forma grupal. Los niños y niñas deben iniciar esta actividad con ejercicios corporales que imiten los movimientos de los animales como la serpiente
2. Mientras imitan a una serpiente se puede entonar la canción “La serpiente de tierra caliente”
3. Una vez que se movieron libremente, se pide a los niños y niñas desplazarse arrastrándose por el piso combinando los movimientos alternados de las extremidades usando el pandero para cambiar la velocidad en el desplazamiento
4. Utilizar una soga colgada de un extremo a otro para que los niños pasen reptando por debajo de la misma

5. Variar la distancia de la soga entre el suelo y el piso de tal manera que se complique el movimiento

Variaciones del juego:

- ✓ Para esta actividad se puede

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Sube y baja gradas de manera coordinada.		
Saltica en espacios abiertos		
Demuestra coordinación y equilibrio al salticar		
Se desplaza salticando por el espacio		
Participa activamente en el juego		
Observaciones:		

Juego psicomotor N° 9 Los Ratoncitos

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural, atención, concentración y desarrollo auditivo a través del juego

Destreza:

- ❖ Se desplaza en punta de pies en diferentes direcciones y ritmos manteniendo el equilibrio.

Indicadores:

- ❖ Se desplaza en punta de pies libremente
- ❖ Se desplaza en punta de pies a diferentes velocidades

Recursos:

- Espacio físico
- Panderero

Desarrollo:

1. Previamente trazar un círculo grande en el piso
2. Se realiza la actividad de forma grupal. Se agrupa a los niños y niñas y se inicia la actividad entonando la canción “Debajo un botón”
3. Los niños van a imitar a un ratón con el desplazamiento en punta de pies
4. Luego de escuchar las instrucciones los niños y niñas se colocan dentro del círculo
5. Iniciar con un desplazamiento libre en punta de pies dentro el círculo
6. Cuando escuche el panderero salen del circulo desplazándose en punta de pies de manera lenta

7. Cuando escuchen tocar el pandero sonar muy rápidamente, los ratones regresan a su casa en punta de pies de manera rápida.
8. Se debe alternar la forma en que se toca el pandero para que los niños se desplacen en punta de pies a diferentes velocidades

Variaciones del juego:

- ✓ En lugar de un círculo se puede trazar diferentes figuras geométricas para que los niños y niñas se desplacen sobre el borde en punta de pies y de esta manera reconocen las mismas.
- ✓ Usar consignas combinadas, por ejemplo cuando el pandero suene muy suave, los ratones sales fuer del círculo en punta de pies y cuando suene muy fuerte los ratones ingresan al círculo. Para esto se sugiere nombrar las nociones: adentro, afuera, alrededor, entre otras
- ✓ Se puede narrar una historia y de acuerdo a la narración los niños se desplazan en punta de pies, por ejemplo que el gato ingresó al círculo, los ratones salen rápidamente de la casa en punta de pies.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Sigue las instrucciones al escuchar el sonido del pandero		
Se desplaza en punta de pies libremente		
Se desplaza en punta de pies a diferentes velocidades		
Participa activamente en el juego		
Observaciones:		

Juego psicomotor N° 10 ¡Vamos de excursión!

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio dinámico, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural y orientación espacial a través del juego

Destreza:

- ❖ Combina formas de desplazamiento utilizando velocidades diferentes sobre superficies planas con obstáculos.

Indicadores:

- ❖ Utiliza diferentes formas de desplazamiento: camina, corre, gatea, reptar, salta
- ❖ Completa el circuito siguiendo las instrucciones

Recursos:

- Espacio físico
- Kit de motricidad: colchonetas, puentes, barras de equilibrio, túnel, bancos

Desarrollo:

1. Previamente se genera dos circuitos con el kit de psicomotricidad, dispuesto en el espacio físico de iguales características.
2. Se realiza la actividad de forma grupal. Se agrupa a los niños y niñas y se inicia escuchando las instrucciones.
3. Se separa en dos grupos y se indica las formas de desplazamiento en cada recurso: Se inicia con la marca sobre las barras de equilibrio luego gatean para pasar por dentro del túnel, corren esquivando los bancos, reptan sobre la colchoneta y saltan dentro de los aros.
4. Todos los niños y niñas deben completar el circuito.

Variaciones del juego:

- ✓ Disponer los elementos del kit de motricidad de diferentes maneras, para lograr que los niños y niñas utilicen varias formas para desplazarse.
- ✓ Se puede fomentar la competencia entre equipos. Gana el equipo cuando todos los niños y niñas hayan completado el circuito

Evaluación de la actividad:

Evaluación:		SI	NO
Sigue las instrucciones			
Utiliza diferentes formas de desplazamiento: camina, corre, gatea, reptar, salta			
Completa el circuito			
Participa activamente en el juego			
Observaciones:			

UNIDAD II

HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS NO LOCOMOTORAS



Las habilidades no locomotrices, son aquellas que requieren de una mayor adaptación y estabilización, debido a los constantes cambios de ritmos, direcciones y desplazamientos, que ejecuta el niño o niña. Dentro de éstas habilidades se encuentran el estirarse, sentarse, esquivar, girar, caer, rodar, virar, balancearse, estabilizarse, inclinarse, equilibrarse, doblarse, deslizarse. Las habilidades no locomotoras son movimientos que se llevan a cabo sin avanzar al estar de pie, de rodillas, sentado o recostado; e implican el girar el eje del cuerpo alrededor de un punto fijo. (National Head Start Association and T&L Foundation for Child Care Information, 2016, pág. 1)

Habilidades motrices no locomotoras

Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio, pero no se realiza ninguna locomoción: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse (Miller, K., 2018)

Juego
psicomotriz N° 1
¡A estirarse!

Juego
psicomotriz N° 2
¡A doblarse!

Juego
psicomotriz N° 3
¡A girar!

Juego
psicomotriz N° 4
¡A sentarse!

Juego
psicomotriz N° 5
¡A balancearse!

Juego
psicomotriz N° 6
¡A esquivarse!

Juego
psicomotriz N° 7
¡A rodar!

Juego
psicomotriz N° 8
¡A deslizarse!

Juego
psicomotriz N° 9
¡Puedo caer!

Juego
psicomotriz N° 10
¡Agitar mi cuerpo!

Juego psicomotriz N° 1 ¡A estirarse!

Objetivos: Desarrollar el equilibrio, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Ejecuta movimientos que requieren una mayor precisión en cuanto ritmos, direcciones y desplazamientos-

Indicadores:

- ❖ Estirar el cuerpo, sus partes y una o varias articulaciones de manera vertical, horizontal o a cualquier punto intermedio.

Recursos:

- Espacio físico
- Pelotas de basquetbol
- Aro

Desarrollo:

1. Agrupar a los niños y pedir que se coloquen en un círculo
2. Para estirar los músculos, se debe relacionar la actividad con alguna acción del entorno, por ejemplo:
 - Estirarse como si fueran a cortar una fruta de un árbol alto
 - Estirarse como si se estuvieran despertando
 - Imaginarse que tienen un objeto y se estiran para colocarlo sobre una repisa alta
 - Estirar un brazo hacia un lado y el otro brazo hacia el techo
 - Estirar una pierna hacia la derecha y luego la otra hacia la izquierda
3. Una vez que hayan realizado los ejercicios previos, los niños y niñas tomarán una pelota de básquetbol y botearán por todo el espacio.
4. Al escuchar el pandero los niños harán una fila e intentarán lanzar la pelota hacia el aro, estirándose para ejecutar esta actividad
5. Realizar esta actividad varias veces.

Variaciones del juego:

- ✓ Tener dos aros y realizar equipos para que puedan estirarse y lanzar la pelota al aro por varias ocasiones.
- ✓ Realizar ejercicios de estiramiento en diferentes posiciones, por ejemplo: acostados o sentados.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Estira su cuerpo y sus partes		
Estira sus partes corpóreas en diferentes direcciones		
Se estira al lanzar la pelota de básquetbol		
Observaciones:		

Juego psicomotriz N° 2 ¡A doblarse!

Objetivos: Desarrollar el equilibrio, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Doblar las articulaciones de bisagra y las diferentes partes del cuerpo gruesas de acuerdo a consignas.

Indicadores:

- ❖ Doblar el cuerpo, sus partes y una o varias articulaciones de manera vertical, horizontal

Recursos:

- Espacio físico
- Pelotas de basquetbol
- Aro

Desarrollo:

1. Agrupar a los niños y pedir que se coloquen en un círculo
2. Realizar ejercicios de calentamiento descubriendo los movimientos de bisagra:
 - Inflarse como un globo y dejarse caer como muñeco de trapo
 - Agacharse, como si estuvieran abrochando sus zapatos
 - Agacharse para acariciar un animal
 - Agacharse e imaginar levantar una moneda del piso
 - Agacharse como si fueran a recoger una caja
 - Agacharse para cortar flores o vegetales
 - Doblar un brazo mientras se estira el otro hacia arriba y viceversa
 - Doblar una pierna mientras la otra esta estirada

3. Una vez que han realizado los ejercicios de estiramiento los niños participarán del juego el robot.
4. Todos los niños deben imitar a un robot, el mismo que no tiene articulaciones para desplazarse.
5. Los niños y niñas se desplazarán por el espacio de acuerdo a consignas y direcciones
6. Se debe poner retos por ejemplo tomar una caja sin doblar ninguna parte, de esta manera se vivencia la importancia de doblar sus partes.

Variaciones del juego:

- ✓ Realizar ejercicios en otras posiciones por ejemplo: acostados o sentados.
- ✓ Poner obstáculos en el piso cuando los niños y niñas estén participando en el juego del robot, como retos para desplazarse.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Dobla su cuerpo y sus partes		
Dobla sus partes corpóreas en diferentes direcciones		
Se estira al lanzar la pelota de básquetbol		
Observaciones:		

Juego psicomotriz N° 3 ¡A girar!

Objetivos: Desarrollar el equilibrio, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Girar el cuerpo manteniendo el equilibrio a diferentes velocidades y direcciones

Indicadores:

- ❖ Gira el cuerpo sobre su propio eje siguiendo las manecillas del reloj o a la dirección contraria
- ❖ Gira a diferentes velocidades: rápido – lento
- ❖ Gira objetos en el espacio

Recursos:

- Espacio físico
- Espejo grande
- Bancos del kit de motricidad
- Cd de música son diferentes ritmos
- Reproductor de cd
- Aro para jugar hula

Desarrollo:

1. Agrupar a los niños y pedir que se coloquen frente a un espejo grande
2. Realizar ejercicios de calentamiento descubriendo las partes del cuerpo que pueden girar:
 - Girar la cabeza hacia la derecha y luego hacia la izquierda
 - Girar los brazos en varias direcciones
 - Girar las muñecas y dedos en varias direcciones

- Girar la cintura hacia la derecha e izquierda
 - Girar una pierna hacia la derecha y luego hacia la izquierda
 - Girar los ojos de manera circular hacia la izquierda y derecha
 - Girar el cuerpo hacia la derecha o izquierda
 - Girar desplazándose alrededor de un banco
 - Girar objetos como la hula
3. Una vez que han realizado los ejercicios, los niños y niñas participarán del juego de carreras de hulas
 4. Se forman parejas y cada pareja toma un aro
 5. Ambos niños o niñas se ubican uno frente al otro y toman el aro del lado correspondiente
 6. Se ubican detrás de una línea trazada previamente con tiza
 7. Se desplazan de un lado a otro girando a la vez los dos niños mientras sostienen el hula
 8. Termina la actividad al llegar al otro extremo y giran alrededor del banco de motricidad, los dos niños o niñas sosteniendo la hula

Variaciones del juego:

- ✓ Pueden desplazarse girando el hula de un extremo a otro
- ✓ Pueden usar un pandero de tal manera que al escuchar un golpe giren el cuerpo o una parte corpórea a la derecha y cuando escuches dos golpes giren hacia la izquierda (como los niños y niñas de cuatro años no conocen aún su lado derecho o izquierdo se puede colocar una manilla en la mano dominante para que se guíen a qué lado girar)

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Gira el cuerpo sobre su propio eje siguiendo las manecillas del reloj o a la dirección contraria		
Gira a diferentes velocidades: rápido – lento		
Gira objetos en el espacio		
Se desplaza girando		
Observaciones:		

Juego psicomotriz N° 4 ;A sentarse;

Objetivos: Desarrollar el equilibrio, conciencia corporal, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Se sienta y se levanta sin apoyarse de las manos manteniendo el equilibrio.

Indicadores:

- ❖ Sentarse y levantarse desde cualquier nivel
- ❖ Sentarse controlando la fuerza y la velocidad

Recursos:

- Sillas
- Espacio físico
- Círculos de colores pintados en el suelo y alineados en fila
- Cd de música con diferentes ritmos musicales
- Reproductor de cd

Desarrollo:

1. Previamente se pinta en el suelo, círculos de diversos colores que tengan una separación considerable, de tal manera que los niños y niñas puedan sentarse sobre ellos
2. Este juego es una adaptación del baile de las sillas.
3. Los niños y niñas participan del juego del baile de las sillas como tradicionalmente se realiza
4. Luego se ubican alrededor de los círculos (que reemplazan a las sillas) y giran alrededor de los mismos al son de la música
5. Una vez que pare la música, los niños y las niñas deben sentarse sobre los círculos lo más pronto posible

6. Gana el juego quien se levanta sin apoyar sus manos.

Variaciones del juego:

- ✓ En lugar de los círculos en el piso se pueden usar cojines sujetos con cinta doble faz en el piso
- ✓ En lugar de girar alrededor de las sillas, los niños y niñas pueden estar sentados en los círculos del piso y cuando pare la música deben levantarse y correr a sentarse en una silla

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Sentarse y levantarse desde cualquier nivel		
Sentarse controlando la fuerza y la velocidad		
Levantarse sin apoyo		
Observaciones:		

Juego psicomotriz N° 5 ;A balancearse;

Objetivos: Desarrollar el equilibrio estático, conciencia corporal, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Balancear transfiriendo el peso de una parte del cuerpo hacia la otra

Indicadores:

- ❖ Balancearse a diferentes velocidades y ritmos

Recursos:

- Espacio físico
- Colchonetas
- Una sábana
- Dos personas adultas

Desarrollo:

1. Se inicia la actividad realizando ejercicios corporales como:
 - Balancearse de un lado a otros como flores o árboles cuando el viento los mueve
 - Formar un círculo y tomarse de las manos balanceándose de un lado hacia otro
 - En el mismo círculo tomarse de los hombros y balancearse de un lado a otro
 - Pararse sobre un pie estirando los brazos para mantener el equilibrio
 - Acostarse sobre el piso, arquear el cuerpo y agarrar las rodillas con los brazos balanceándose de adelante hacia atrás

2. Una vez que se han realizado los ejercicios de balanceo, los niños y niñas participarán con la ayuda de un adulto en el juego imitando a un avión
3. Los adultos toman la sábana de los costados, mientras que un niño o niña se acuesta boca abajo sobre la sábana
4. Los adultos levantan la sábana junto con el niño o niña y lo balancean hacia adelante y hacia atrás dándole la sensación de que están volando.
5. Todos los niños deben participar en la actividad

Variaciones del juego:

- ✓ Se puede usar una pelota mediana de tal manera que el niño y la niña se ubique sobre la misma y se balancee hacia adelante y hacia atrás.
- ✓ Se puede cambiar la posición del niño o niña al ubicarse encima de la sábana.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:		SI	NO
Ha participado en la actividad			
Ha seguido las consignas del juego			
Se balancea en diferentes posiciones			
Se balancea a diferentes ritmos y velocidades			
Espera el turno			
Observaciones:			

Juego psicomotriz N° 6 ¡A esquivarse!

Objetivos: Desarrollar el equilibrio dinámico, conciencia corporal, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Esquiar objetos con precisión y equilibrio

Indicadores:

- ❖ Esquiva objetos en el espacio

Recursos:

- Espacio físico
- Pelotas

Desarrollo:

1. Se pide a los niños y niñas formar un círculo para escuchar las indicaciones del juego “Las quemadas”
2. Se escoge a dos niños o a dos niñas para que tomen la pelota y queme a los compañeros
3. Previamente se traza con una tiza la zona en donde deben desplazarse los niños y niñas para esquivar la pelota.
4. Todos los niños y niñas deben ubicarse en la zona y quienes queman fuera de la zona.
5. Los niños y niñas que queman deben apuntar a sus compañeros y lanzar la pelota, mientras quienes están en la zona deben esquivar la misma
6. El niño o la niña quemada deben salir y tomar asiento.
7. Gana el juego quien no ha sido quemado

Variaciones del juego:

- ✓ Pueden participar varios niños y niñas quemando, de tal manera que quienes están dentro de la zona deben esquivar las pelotas con mayor rapidez
- ✓ Se puede crea circuitos con los recursos del kit de motricidad para que los niños se desplacen en el espacio y esquiven los objetos

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Esquiva la pelota manteniendo el equilibrio		
Demuestra atención y concentración en el juego		
Observaciones:		

Juego psicomotriz N° 7 ;A rodar;

Objetivos: Desarrollar el equilibrio dinámico, conciencia corporal, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Rodar utilizando las diferentes partes corpóreas, direcciones y velocidades

Indicadores:

- ❖ Rueda manteniendo el equilibrio y la coordinación
- ❖ Rueda a diversas velocidades
- ❖ Rueda en diversas posiciones
- ❖ Rueda en diversos planos

Recursos:

- Espacio físico
- Colchonetas
- Objetos livianos como peluches

Desarrollo:

1. Empezar la actividad con ejercicios corporales
 - Pedir a los niños y niñas que se acuesten en el piso y apoyándose sobre los hombros, rodar hacia la derecha o hacia la izquierda
 - En la misma posición, levantar los brazos y sujetarse de las manos y rodar hacia la derecha o hacia la izquierda
 - Rodar transportando un objeto liviano sin soltarlo
 - Rodar a través de las resbaladeras del kit de motricidad
2. Una vez que los niños y niñas hayan realizado los ejercicios corporales pedirles que se acuesten uno junto al otro, de tal manera que sus hombros estén pegados

3. El juego consiste en que se coloca un objeto liviano como un peluche o pelota sobre el vientre del primer niño o niña
4. Los niños y las niñas deben rodar al mismo tiempo hacia el lado derecho, de tal manera que transporten al peluche hacia el otro extremo, sin usar sus manos. Al rodar al mismo tiempo, los niños y niñas crean una cinta transportadora para mover el juguete de un lado a otro
5. Realizar la misma actividad hacia el lado izquierdo

Variaciones del juego:

- ✓ Al realizar la actividad de la cinta transportadora, los niños y las niñas pueden estar vendados, de tal manera que adquieran otro tipo de sensaciones.
- ✓ Realizar la misma actividad sobre un plano inclinado
- ✓ Rodar a diferentes velocidades escuchando el ritmo del pandero

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Rueda desde diferente planos		
Rueda en diversas direcciones y velocidades		
Rueda manteniendo el equilibrio y la coordinación		
Observaciones:		

Juego psicomotriz N° 8 ¡A deslizarse!

Objetivos: Desarrollar el equilibrio dinámico, conciencia corporal, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Deslizarse utilizando las diferentes partes corpóreas, direcciones y velocidades

Indicadores:

- ❖ Se desliza manteniendo el equilibrio y la coordinación
- ❖ Se desliza a diversas velocidades
- ❖ Se desliza en diversas posiciones
- ❖ Se desliza en diversos planos

Recursos:

- Espacio físico
- Tobogán, resbaladera o plano inclinado
- Objetos que rueda y que se deslizan
- Kit de motricidad

Desarrollo:

1. Es importante que para iniciar la actividad, los niños y las niñas deben aprender a diferenciar entre rodar y deslizarse. En una resbaladera o plano inclinado colocar objetos como pelotas, cubos, muñecos livianos entre otros para que los niños verifiquen si ruedan o se deslizan
2. Una vez que los niños y niñas han observado se procede a elaborar un circuito con los planos inclinados de tal manera que puedan deslizarse en diferentes posiciones.
3. Indicar a los niños deslizarse de pie, sentados, acostados.
4. Luego de jugar libremente a deslizarse, se puede formar equipos para hacer una carrera. El grupo que complete el circuito en menor tiempo gana

Variaciones del juego:

- ✓ Se puede incrementar la dificultad al pedir que los niños y niñas transporten objetos livianos al momento de deslizarse y realizar el circuito
- ✓ Para deslizarse es importante buscar superficies que les permitan a los niños y niñas realizar esta actividad

Evaluación de la actividad:

Evaluación:		SI	NO
Ha participado en la actividad			
Se desliza desde diferente planos			
Se desliza en diversas direcciones y velocidades			
Se desliza manteniendo el equilibrio y la coordinación			
Observaciones:			

Juego psicomotriz N° 9 ¡Puedo caer!

Objetivos: Desarrollar el equilibrio dinámico, conciencia corporal, el control postural, la tonicidad y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Caer utilizando las diferentes partes corpóreas de manera coordinada para evitar lesiones

Indicadores:

- ❖ Cae en diferentes posiciones
- ❖ Cae a diferentes velocidades controlando los movimientos

Recursos:

- Superficies que tengan diferentes alturas
- Sillas
- Bancos
- Colchoneta
- cuerda

Desarrollo:

1. Es necesario ejercitar a los niños y niñas para que adquieran esta habilidad sin lesionarse
2. Iniciar imitando a animales que realizan saltos por ejemplo: conejos, tigres, los monos
3. Una vez que jugaron libremente, se crea con materiales del kit de motricidad un circuito de tal manera que los niños puedan dar saltos desde diferentes alturas, cayendo sobre sus dos pies flexionando las rodillas
4. Una vez que los niños y niñas saltaron y cayeron desde diferentes alturas, participan en el juego tradicional de “La culebrita”
5. Dos niños sostienen la cuerda de los extremos y empiezan a mover de tal manera que no se levante del piso

6. El resto de niños hacen fila y saltan de manera ordenada
7. Progresivamente se incrementa la altura y el movimiento de la cuerda debe ser realizado de manera que se produzcan ondas cada vez más altas para que los niños y niñas salten y caigan sobre sus dos pies.
8. Termina el juego cuando lleguen a una altura de la cuerda que los niños y niñas no puedan saltar

Variaciones del juego:

- ✓ Se puede formar tríos para que todos los niños y niñas participen en el juego
- ✓ Durante el circuito los niños y niñas deben caer a diferentes velocidades: rápido y lento para que desarrollen su capacidad de reacción.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:		SI	NO
Ha participado en la actividad			
Cae en diferentes posiciones			
Cae a diferentes velocidades controlando los movimientos			
Observaciones:			

Juego psicomotriz N° 10 ;Agitar mi cuerpo;

Objetivos: Desarrollar el equilibrio dinámico, conciencia corporal, el control postural, motricidad fina, la tonicidad, desarrollo del sistema límbico y orientación espacial

Destreza:

- ❖ Agitar la diferentes partes corpóreas descubriendo sus posibilidades de movimiento

Indicadores:

- ❖ Agitar las partes finas del cuerpo
- ❖ Agitar las partes gruesas del cuerpo

Recursos:

- Cd de música
- Reproductor de cd

Desarrollo:

1. Agitar es una habilidad importante por la vibraciones que produce y el incremento del flujo sanguíneo, es por eso que debe ser ejercitada mediante juegos de imitación
 - Se inicia con movimientos gruesos del cuerpo, por ejemplo que el cuerpo se agite como se mueve la gelatina
 - Pedir a los niños y niñas agitarse como si tuvieran mucho frío o como si tuvieran miedo
 - Agitar los hombros, la cadera y las piernas usando diferentes velocidades
 - Agitar las partes finas como las manos, agitando rápidamente o lentamente, la cabeza, la lengua.
2. Cuando hayan ejercitado esta habilidad, los niños participan del juego tradicional de “Las estatuas”

3. Cuando escuchen la música los niños deben agitar todo su cuerpo al ritmo de la misma
4. Cuando la música pare, los niños deben quedarse en estatuas.

Variaciones del juego:

- ✓ Imitar a un taladro, a una hoja de papel en movimiento, a una batidora
- ✓ Agitar objetos de diferentes tamaños y pesos

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Agitar las partes finas del cuerpo		
Agitar las partes gruesas del cuerpo		
Observaciones:		

UNIDAD III

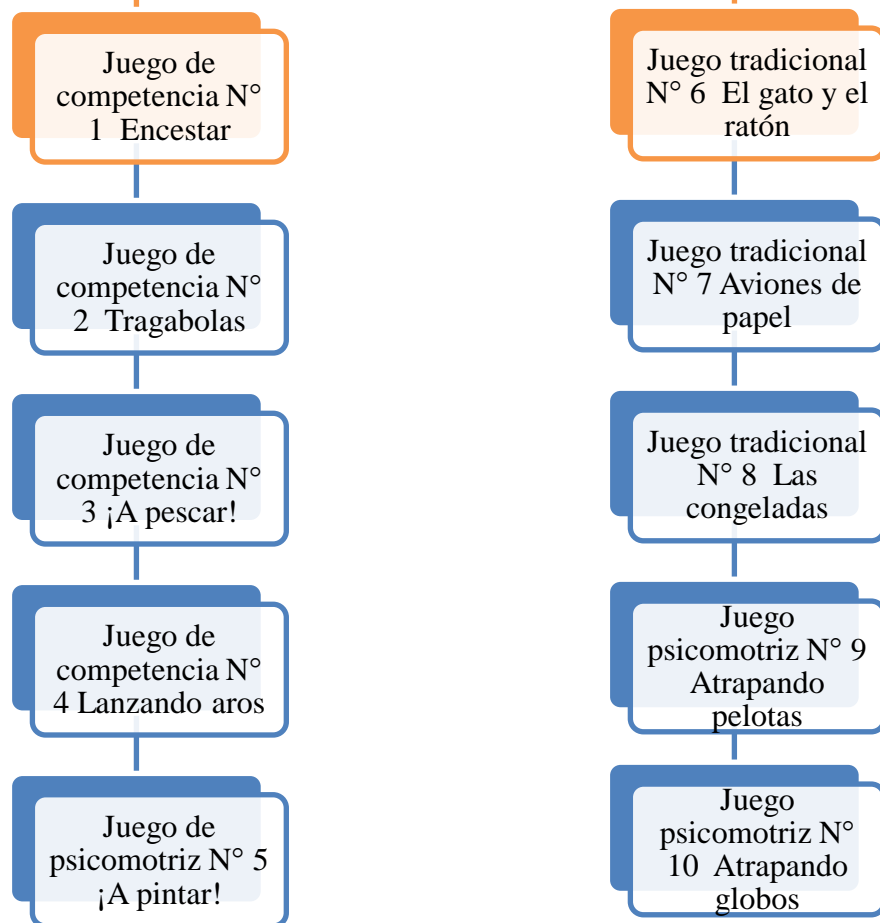
HABILIDADES MOTORAS DE LANZAMIENTO Y RECEPCIÓN



Los lanzamientos y las recepciones son habilidades motoras básicas, que evolucionan a partir de patrones motrices, manipulativos, como agarrar, lanzar, atajar, tomar y saltar. La evolución comienza desde sus primeros momentos que se derivan de los reflejos de grasping (reflejos de prensión). Luego se genera una coordinación inicial entre el cuerpo, la percepción visual y el miembro ejecutor. Intervienen en los lanzamientos y recepciones, el control corporal, la conciencia corporal, lateralidad, espacialidad, temporalidad y la percepción visual (Prieto, M., 2010)

Habilidades motoras de lanzamiento y recepción

Capacidad de manipular y controlar movimientos objetos, entre ellas podemos hallar recepciones: golpear, lanzar, batear, rodar, driblar (Espinoza, J., 2013)



Juego de competencia N° 1 Encestar

Objetivos:

Desarrollar la coordinación óculo manual, el control postural, la persistencia a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar.

Indicadores:

- ❖ Realiza lanzamientos encestando a distancias cortas y largas
- ❖ Intenta varias veces hasta conseguirlo

Recursos:

- Pelotas
- Canastas
- Cinta maskin

Desarrollo:

1. Previamente en el lugar donde se va a realizar la actividad se coloca líneas de cinta maskin de manera paralela y a tres distancias distintas de la canasta
2. Se realiza la actividad de forma grupal. Se agrupa a los niños a través del juego “Simón dice”.
3. A cada niño se le solicita escoger una pelota de la canasta.
4. Los niños y niñas escuchan las instrucciones de la docente.
5. Se procede a formar dos grupos pequeños equiparados en número.
6. Por turnos los niños deben colocarse detrás de la línea de maskin más cercana
7. Proceden a lanzar y si encestan, deben ubicarse detrás de la línea maskin que sigue.

8. Si no logran encestar deben permanecer en la misma línea hasta lograr el objetivo,
9. Se finaliza el juego cuando todos los niños han llegado a la línea de maskin más lejana y han enceestado.

Variaciones del juego:

- ✓ Cuando hayan adquirido esta destreza, se forman grupos pequeños (máximo tres niños y niñas) para realizar una competencia.
- ✓ Utilizar pelotas de diversos tamaños
- ✓ Utilizar canastas con variación de tamaños para complicar la actividad.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Encesta con precisión		
Encesta a diferentes distancias		
Es persistente hasta lograr conseguir el objetivo		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego de competencia N° 2 Tragabolas

Objetivos:

Desarrollar la coordinación óculo manual, el control postural, la persistencia a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar.

Indicadores:

- ❖ Lanza y encesta con precisión
- ❖ Realiza lanzamientos encestando a distancias cortas y largas

Recursos:

- Caja de cartón decorado con diversas formas de animales
- Pelotas pequeñas de plástico
- Cinta maskin

Desarrollo:

1. Previamente se elabora dos tragabolas, usando cajas de cartón y materiales para decorar de acuerdo a la forma del animal escogido
2. Una vez elaborado, se agrupa a los niños y niñas y se los separa en dos equipos,
3. Se da las indicaciones de la actividad señalando que cada niño o niña, tiene tres oportunidades para encestar las bolas, por la boca del tragabolas.
4. Los niños y niñas se colocan detrás de la línea trazada con maskin
5. Gana el equipo que haya encestando la mayor cantidad de pelotas hasta que termine las tres oportunidades de cada niño o niña

Variaciones del juego:

- ✓ Para incrementar la dificultad, utilizar diferentes distancias para la ejecución de los lanzamientos
- ✓ La forma del tragabolas puede ser varias, se puede hacer orificios de diversos diámetros para que los niños utilicen diferentes tamaños de pelotas

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Lanza y encesta con precisión		
Encesta a diferentes distancias		
Es persistente hasta lograr conseguir el objetivo		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Ejemplo de tragabolas (cocodrilo)



Juego de competencia N° 3 ¡A pescar!

Objetivos:

Desarrollar la coordinación óculo manual, el control postural, la persistencia a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar.

Indicadores:

- ❖ Lanza y atrapa con precisión

Recursos:

- Bandejas de plástico grandes
- Caña de pescar con un imán en la punta
- Peces de fieltro con un imán dentro del mismo
- Cinta maskin

Desarrollo:

1. Previamente se elabora los peces de fieltro con un imán dentro y la caña de pescar con un palo de pincho, lana y un imán.
2. Debe haber dos bandejas con un grupo de peces cada una.
3. Se forma grupos de niños y niñas y se da las indicaciones
4. Cada niño o niña tendrá dos oportunidades para pescar luego de lanzar su caña.
5. Lo fundamental es insistir a los niños y niñas que realicen el movimiento de lanzamiento de la caña de pescar
6. Gana el grupo de niños que haya atrapado más peces.

Variaciones del juego:

- ✓ Se puede incrementar las figuras, haciendo animales marinos de fieltro

- ✓ Se puede colocar los animales marinos sobre fundas de basura celestes, simulando que están en el mar y los niños y niñas se colocan alrededor para pescar
- ✓ Se debe variar el tamaño de la soga de la caña de pescar (larga – corta) para lograr una mayor precisión
- ✓ La forma del tragabolas puede varias, se puede hacer orificios de diversos diámetros para que los niños utilicen diferentes tamaños de pelotas

Evaluación de la actividad:

Evaluación:		SI	NO
Ha participado en la actividad			
Ha seguido las consignas del juego			
Lanza y atrapa con precisión			
Es persistente hasta lograr conseguir el objetivo			
Ha respetado el turno para participar			
Observaciones :			

Ejemplo de recursos para la pesca



Juego de competencia N° 4 Lanzando aros

Objetivos:

Desarrollar la coordinación óculo manual, el control postural, la persistencia a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar.

Indicadores:

- ❖ Lanza y logra el objetivo con precisión

Recursos:

- Aros de cartón
- Tubos para el lanzamiento de los aros
- Maskin

Desarrollo:

1. Antes de iniciar con esta actividad se sugiere que la misma se realice con hulas en el patio. Los niños deben lanzar las mismas hacia un punto determinado
2. Previamente se elabora los aros y los tubos para encestar.
3. Se forma grupos de niños y niñas y se da las indicaciones
4. Cada niño o niña tendrá una oportunidad de lanzar tres aros hasta lograr encestar.
5. Gana el grupo que más aros haya enceestado

Variaciones del juego:

- ✓ En el patio pedir a los niños que hagan lanzamientos con la hula hacia un punto determinado, utilizando diferentes distancias
- ✓ Dentro del aula, los niños y niñas deben ubicarse a diferentes distancias para lanzar el aro hacia los tubos de cartón.

- ✓ Se pueden reemplazar los tubos de cartón por botellas de agua coloreadas con diversos pigmentos, así se le solicitaría al niño o niña encestar en un color determinado.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Lanza y encesta con precisión utilizando diferentes distancias		
Es persistente hasta lograr conseguir el objetivo		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Ejemplo de recursos para la pesca



Juego de psicomotriz N° 5 ¡A pintar!

Objetivos:

Desarrollar la coordinación óculo manual, el control postural, la persistencia a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar.

Indicadores:

- ❖ Lanza y logra el objetivo con precisión

Recursos:

- Pelotas de plástico pequeñas
- Témperas de diversos colores
- Pliegos de papel
- Bandejas
- Paños húmedos
- Mandiles
- Maskin
- Pinceles

Desarrollo:

1. Esta actividad debe ser realizada en el patio
2. Previamente se forra una pared con pliegos de papel bond asegurándose de no dejar espacios para evitar manchar la misma
3. Se agrupa a los niños y niñas y se les da las indicaciones. Es importante que usen mandil.
4. Los niños y niñas se colocan detrás de una línea de maskin colocada previamente en el patio haciendo una fila. Es importante que la distancia entre el maskin y la pared, sea corta.
5. Por cada dos niños debe haber una canasta con pelotas

6. Cada niño o niña tendrá 5 pelotas pequeñas, bandejas con témperas y pinceles
7. Los niños o niñas deben tomar una pelota, pintarla con témpera y luego lanzarla hacia la pared cubierta por pliegos de papel blanco para que se estampe su forma en la misma
8. Cada pelota debe ser coloreada con un color diferente
9. Al finalizar la actividad los niños y niñas habrán hecho un mural con los estampados de las pelotas

Variaciones del juego:

- ✓ Se puede utilizar pelotas de diversos tamaños para comparar los mismos al lanzar y estampar en el papel
- ✓ Usar en primer lugar colores primarios y luego solicitar que realicen mezclas de colores al pintar la pelota

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Lanza y estampa con precisión utilizando		
Es persistente hasta lograr conseguir el objetivo		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego tradicional N° 6 El gato y el ratón

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural y orientación espacial a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar.

Indicadores:

- ❖ Atrapa personas mientras se desplaza
- ❖ Se desplaza con seguridad

Recursos:

- Espacio físico
- Tiza

Desarrollo:

1. Para esta actividad se utiliza el juego tradicional “El gato y el ratón”
2. Los niños y niñas forman un círculo en el patio y escuchan las instrucciones
3. La variación es que la mitad del grupo son los gatos y la otra mitad son los ratones
4. Se traza previamente varios círculos en el patio, que serán las casas de los ratones
5. Los ratones ubicados en sus casas (círculos trazados) inician diciendo el diálogo del juego tradicional y los gatos les contestan
6. Los gatos deben ubicarse en un espacio determinado para salir a atrapar ratones.
7. Cuando se haya terminado el diálogo, los ratones deben salir de la casa y buscar otra sin dejarse atrapar por los gatos

8. Los gatos a su vez, deben salir a atrapar ratones y llevarlos al espacio asignado
9. Se termina el juego una vez que todos los ratones hayan sido atrapados

Variaciones del juego:

- ✓ Se puede iniciar con pocos niños que representen los gatos y posteriormente dividir al grupo equitativamente para representar a los personajes.
- ✓ Se intercambia los papeles, aquellos niños y niñas que fueron gatos, pasan a ser ratones y viceversa.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:		SI	NO
Ha participado en la actividad			
Ha seguido las consignas del juego			
Atrapa ratones mientras se desplaza			
Se desplaza con seguridad en el patio			
Ha respetado el turno para participar			
Observaciones:			

Juego tradicional N° 7 Aviones de papel

Objetivos: Desarrollar la coordinación óculo manual, el control postural, la persistencia a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar.

Indicadores:

- ❖ Lanza objetos hacia un punto señalado
- ❖ Atrapa objetos con precisión

Recursos:

- Espacio físico
- Aviones de papel
- Canasta

Desarrollo:

1. Para esta actividad se utiliza los tradicionales aviones de papel.
2. Previamente el docente con los niños y niñas elaboran varios aviones de papel
3. Una vez elaborados los aviones de papel, se agrupan en el patio
4. Se procede a formar parejas con el juego “El rey pide”
5. Cada pareja tendrá sus aviones en una canasta
6. El juego consiste en que las parejas se ubican a una distancia establecida uno del otro, de tal manera que un niño o niña lance el avión de papel y el otro debe tratar de atraparlo antes de que caiga.
7. Cada niño debe tomar su turno para lanzar el avión de papel y atrapar.

Variaciones del juego:

- ✓ Los aviones de papel deben ser elaborados con papel reciclado

- ✓ Se recomienda hacer varios aviones para que los niños y niñas tengan más oportunidades de lanzar los mismos y atapar
- ✓ Se puede pedir la colaboración de los padres, para que en casa elaboren aviones con material reciclado antes de realizar esta actividad.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Lanza objetos hacia un punto señalado		
Atrapa objetos con precisión		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego tradicional N° 8 Las congeladas

Objetivos:

Desarrollar del equilibrio, la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el control postural y orientación espacial a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar.

Indicadores:

- ❖ Atrapa personas mientras se desplaza
- ❖ Se desplaza con seguridad

Recursos:

- Espacio físico
- Tiza

Desarrollo:

1. Para esta actividad se utiliza el juego tradicional “Las congeladas”
2. Los niños y niñas forman un círculo en el patio y escuchan las instrucciones
3. Se escoge a un niño y a una niña para que congele
4. Se traza previamente en el patio dos círculos grandes separados con gran distancia. Los niños y niñas se ubican dentro de un círculo
5. El juego consiste en que los niños y niñas deben salir de un círculo y llegar al otro sin ser atrapados y congelados.
6. La variación del juego consiste en que para desplazarse tanto los niños y niñas que congelan como aquellos que deben ir al otro círculo usarán diversas formas, de acuerdo a la indicación de la docente: Todos saltan como conejos, todos imitan el movimiento de un oso (cuadrupedia), todos gatean, entre otras
7. Aquellos niños que son atrapados y congelados, solo pueden ser descongelados por otros niños.

Variaciones del juego:

- ✓ Se puede iniciar con pocos niños quienes congelarán y posteriormente dividir al grupo equitativamente para que la mitad congele
- ✓ Se intercambia los papeles, aquellos niños y niñas que congelaban pasan al otro grupo que evitará ser congelado
- ✓ Se puede establecer límite de tiempo para la ejecución de la actividad.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Atrapa y congela a los niños		
Se desplaza de acuerdo a las indicaciones		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego psicomotriz N° 9 Atrapando pelotas

Objetivos: Desarrollar la coordinación óculo manual, el control postural, la persistencia a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar.

Indicadores:

- ❖ Lanza objetos hacia un punto señalado
- ❖ Atrapa objetos con precisión

Recursos:

- Espacio físico
- Pelotas
- Hulas
- Canasta

Desarrollo:

1. Para ésta a formar parejas con el juego “El barco se hunde”
2. Cada pareja tendrá una hula y una canasta con pelotas
3. El juego consiste en que las parejas se ubican a una distancia establecida uno del otro, de tal manera que un niño o niña lance la pelota y el otro intente ataparla con el aro antes de que caiga.
4. Cada niño debe tomar su turno para lanzar las pelotas y atrapar con las hulas
5. Se finaliza contabilizando las veces en que la pelota fue atrapada con la hula

Variaciones del juego:

- ✓ Usar diferentes tamaños de pelotas para los lanzamientos
- ✓ Usar diferentes distancias entre los niños y niñas para lanzar y atrapar
- ✓ Se puede reemplazar las hulas por canastas de plástico

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Lanza pelotas hacia un punto señalado		
Atrapa las pelotas con precisión		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

Juego psicomotriz N° 10 Atrapando globos

Objetivos: Desarrollar la coordinación óculo manual, el control postural, la persistencia a través del juego

Destreza:

- ❖ Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar.

Indicadores:

- ❖ Lanza objetos hacia un punto señalado desde diferentes distancias
- ❖ Atrapa objetos con precisión

Recursos:

- Espacio físico
- Globos medianos con agua
- Telas cuadradas grandes 1m x 1m
- Canasta
- Mandiles

Desarrollo:

5. Previamente se deben llenar los globos con agua y colocarlos en una canasta
6. Esta actividad debe ser realizada en el patio
7. Se forman grupos de 5 personas. Cuatro niños o niñas sostendrán la tela por las esquinas y el otro niño lanzará los globos
8. Cada grupo tendrá una canasta con globos llenos de agua, una canasta y una tela
9. El juego consiste en el grupo de cuatro niños debe atrapar los globos sin dejar que estos caigan
10. Cada niño debe tomar su turno para lanzar los globos y atraparlos con la tela
11. Se finaliza el juego cuando ya no queden globos

Variaciones del juego:

- ✓ Los globos pueden ser llenos con granos como arroz en lugar del agua
- ✓ Se puede hacer una competencia entre grupos. Se coloca una soga en el piso y cada equipo en un lado de la soga. Un niño de cada equipo debe atrapar el globo que le lance el niño o niña del equipo contrario.
- ✓ Utilizar diferentes distancias para lanzar el globo.

Evaluación de la actividad:

Evaluación:	SI	NO
Ha participado en la actividad		
Ha seguido las consignas del juego		
Lanza globos hacia un punto señalado usando diferentes posiciones		
Atrapa los globos con la tela		
Ha respetado el turno para participar		
Observaciones:		

CRONOGRAMA DE APLICACIÓN DE LOS JUEGOS

CRONOGRAMA DE PLANIFICACIÓN DURANTE EL AÑO LECTIVO											
ACTIVIDAD		MESES									
No .	UNIDAD I HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOCOMOCIÓN	SEPTIE MBRE	OCTU BRE	NOVIE MBRE	DICIE MBRE	ENE RO	FEBR ERO	MAR ZO	AB RIL	MA YO	JUN IO
1	Juego de competencia N° 1 Carrera de camareros										
2	Juego de competencia N° 2 Carrera de animales										
3	Juego de competencia N° 3 Carrera de ranas										
4	Juego de tradicional N° 4 El lobo										
5	Juego de tradicional N° 5 El Caballito de palo										
6	Juego psicomotor N° 6 El tren										
7	Juego psicomotor N° 7 ¡A salticar!										
8	Juego psicomotor N° 8 ¡La serpiente!										
9	Juego psicomotor N° 9 Los Ratoncitos										
10	Juego psicomotor N° 10 ¡Vamos de excursión!										
No .	UNIDAD II HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS NO LOCOMOTORAS	SEPTIE MBRE	OCTU BRE	NOVIE MBRE	DICIE MBRE	ENE RO	FEBR ERO	MAR ZO	AB RIL	MA YO	JUN IO
1	Juego psicomotriz N° 1 ¡A estirarse!										
2	Juego psicomotriz N° 2 ¡A doblarse!										
3	Juego psicomotriz N° 3 ¡A girar!										
4	Juego psicomotriz N° 4 ¡A sentarse!										
5	Juego psicomotriz N° 5 ¡A balancearse!										
6	Juego psicomotriz N° 6 ¡A esquivarse!										
7	Juego psicomotriz N° 7 ¡A rodar!										
8	Juego psicomotriz N° 8 ¡A deslizarse!										
9	Juego psicomotriz N° 9 ¡Puedo caer!										
10	Juego psicomotriz N° 10 ¡Agitar mi cuerpo!										
No .	UNIDAD III HABILIDADES MOTORAS DE LANZAMIENTO Y RECEPCIÓN	SEPTIE MBRE	OCTU BRE	NOVIE MBRE	DICIE MBRE	ENE RO	FEBR ERO	MAR ZO	AB RIL	MA YO	JUN IO
1	Juego de competencia N° 1 Encestar										
2	Juego de competencia N° 2 Tragabolas										
3	Juego de competencia N° 3 ¡A pescar!										
4	Juego de competencia N° 4 Lanzando aros										
5	Juego de psicomotriz N° 5 ¡A pintar!										
6	Juego tradicional N° 6 El gato y el ratón										
7	Juego tradicional N° 7 Aviones de papel										
8	Juego tradicional N° 8 Las congeladas										
9	Juego psicomotriz N° 9 Atrapando pelotas										
10	Juego psicomotriz N° 10 Atrapando globos										

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

REGISTRO DE EVALUACIÓN FORMAL DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS

Estudiante:		Edad:	Fecha:
REGISTRO DE JUEGOS			
	ACTIVIDAD	EJECUCIÓN	
No .	UNIDAD I HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOCOMOCIÓN	APLICAD O	NO APLICADO
1	Juego de competencia N° 1 Carrera de camareros		
2	Juego de competencia N° 2 Carrera de animales		
3	Juego de competencia N° 3 Carrera de ranas		
4	Juego de tradicional N° 4 El lobo		
5	Juego de tradicional N° 5 El Caballito de palo		
6	Juego psicomotor N° 6 El tren		
7	Juego psicomotor N° 7 ¡A salticar!		
8	Juego psicomotor N° 8 ¡La serpiente!		
9	Juego psicomotor N° 9 Los Ratoncitos		
10	Juego psicomotor N° 10 ¡Vamos de excursión!		
No .	UNIDAD II HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS NO LOCOMOTORAS	APLICAD O	NO APLICADO
1	Juego psicomotriz N° 1 ¡A estirarse!		
2	Juego psicomotriz N° 2 ¡A doblarse!		
3	Juego psicomotriz N° 3 ¡A girar!		
4	Juego psicomotriz N° 4 ¡A sentarse!		
5	Juego psicomotriz N° 5 ¡A balancearse!		
6	Juego psicomotriz N° 6 ¡A esquivarse!		
7	Juego psicomotriz N° 7 ¡A rodar!		
8	Juego psicomotriz N° 8 ¡A deslizarse!		
9	Juego psicomotriz N° 9 ¡Puedo caer!		
10	Juego psicomotriz N° 10 ¡Agitar mi cuerpo!		
No .	UNIDAD III HABILIDADES MOTORAS DE LANZAMIENTO Y RECEPCIÓN	APLICAD O	NO APLICADO
1	Juego de competencia N° 1 Encestar		
2	Juego de competencia N° 2 Tragabolas		
3	Juego de competencia N° 3 ¡A pescar!		
4	Juego de competencia N° 4 Lanzando aros		
5	Juego de psicomotriz N° 5 ¡A pintar!		
6	Juego tradicional N° 6 El gato y el ratón		
7	Juego tradicional N° 7 Aviones de papel		
8	Juego tradicional N° 8 Las congeladas		
9	Juego psicomotriz N° 9 Atrapando pelotas		
10	Juego psicomotriz N° 10 Atrapando globos		

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

Referencias Bibliográficas

- Arranz E. (2007). Juegos cooperativos y sin competición. Madrid: Semillas de paz.
- Asamblea Nacional. (2011). Ley orgánica de Educación Intercultural. Quito.
- Balcona J. (2010). Desarrollo de la Psicomotricidad del niño preescolar. Obtenido de <http://psicomotricidadjuegospsicomotrices.blogspot.com/p/desarrollo-de-la-psicomotricidad-del.html>
- Barreto, J., Contreras, T. y Icaza V. (2015). Desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 1 a 5 años en educación inicial. EF Deportes.com Revista Digital. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/320241466_Desarrollo_de_las_habilidades_motrices_basicas_en_ninos_de_1-5_anos_en_educacion_inicial
- Bermejo, R. y Blanquez T. (2016). El juego infantil y su metodología. Madrid: Síntesis.
- Berruezo P. (2000). Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y España. Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado, 13.
- Berruezo, P. (2013). La psicomotricidad en el ámbito educativo. Obtenido de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Blanco, V. (2012). Teorías del juego. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Caamaño, R. (2017). La web de la Inclusión y Accesibilidad : Trastorno de Habilidades Motoras. Obtenido de <https://www.diversidadinclusiva.com/trastorno-de-habilidades-motoras/>
- Campos M., Chac I. y Galvez P. (2006). Repositorio Universidad de Chile. Obtenido de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos.pdf
- Cardenas M. (2014). ISFTIC. Uso Educativo-nc. Obtenido de https://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf

- Castañer M. (2001). La Educación Física en la Enseñanza Primaria. Madrid: Inde}-.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Nueva Aula Abierta . Obtenido de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20E-nse%20C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Chalá, R. . (2015). Repositorio Universidad Técnica de Ambato.
- Chalá, R. (2015). Repositorio Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/17185/1/TESIS%20DE%20GRADUACION.pdf>
- Cidoncha, V. y Díaz, E. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. EFDeportes.com, Revista Digital. .
- Condemarán M. (2000). Madurez escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar. Madrid: CEPE.
- Congreso Nacional. (2014). Código de la niñez y adolescencia. Quito: Lexis.
- Corporación Juego y niñez. (1999). El juego como derecho. Obtenido de Corporación Juego y niñez: <http://juegoyninez.org/el-juego-como-derecho/>
- D., U. (2012). Repositorio Universidad de las Américas UDLA.
- Delvalle, Y. y Segura I. (2012). Una alternativa para la participación de los niños y niñas entre 7 y 9 años en los festivales de juegos tradicionales en la comunidad de ‘Piedras del Caris’, municipio Simón Rodríguez del estado Anzoátegui. EFDeportes.com, Revista Digital.
- Díaz, A. (2006). La educación física como. Revista Iberoamericana de técnicas corporales, 278.
- Díaz, J. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. Zaragoza: INDE.
- Espinoza, J. (Noviembre de 2013). Habilidades motrices básicas. Obtenido de <http://espinozaalmonacid.blogspot.com/2013/11/proyeccion-recepcion.html>
- Federación de enseñanza de CC OO de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. Temas para la educación.
- Fernandez M. (2010). El libro de la estimulación para chicos de 0 a 36 meses. Buenos Aires: Albatroz.

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2014). Deporte, recreación y juego. New York: UNICEF.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2016). Una oportunidad para cada niño. New York: UNICEF.
- Franco G. (2005). Repositorio Universidad de los Andes. Obtenido de <http://studylib.es/doc/4588276/el-desarrollo-de-habilidades-motrices-b%C3%A1sicas-en-educacaci%C3%B3n>
- Gaule, A. (2015). Repositorio Universidad Rafael Urdaneta. Obtenido de <http://200.35.84.131/portal/bases/marc/texto/9217-15-08571.pdf>
- Gil P. (2004). Desarrollo psicomotor en educación infantil (0 a 6 años). Buenos Aires: Wanceulen S.L. Editorial Deportiva.
- Gil, P. Contreras O. y Gómez I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de educación.
- Gonzalez, C. (2003). El estudio de la motricidad infantil. Primera parte. EFDeportes.com, Revista Digital. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd62/infantil.htm>
- Jimenez J. (2008). Psicomotricidad: Teoría y programación. Barcelona: Wolters Kluwer Educación.
- Kochen, G. (2013). Aportes conceptuales y experiencias relevantes sobre educación en la primera infancia. Buenos Aires: IPE - UNESCO.
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (1980). El niños y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Paris: Unesco.
- López A. y López - Mancheno J. (2012). Educación infantil. Habilidades motrices básicas. EFdeportes.
- Martinez L. y Lopez J. . (2002). Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas. EFDeportes.com, Revista Digital. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd175/educacion-infantil-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- Miller, K. (1 de Febrero de 2018). Actividades no locomotoras para niños de preescolar. Obtenido de <https://www.geniolandia.com/13064138/actividades-no-locomotoras-para-ninos-en-edad-preescolar>

- Minerva C. (2002). El juego: una estrategia importante. EDUCERE. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (REDALYC)., 9.
- Ministerio de Educación. (2014). Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial. Quito: MinEduc.
- Ministerio de Educación. (2014). Retomando los Juegos tradicionales. Quito: MEC.
- Ministerio de Educación de la Nación. (2011). Juego y educación inicial. Buenos Aires.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). El juego en la educación inicial. Bogotá: Rey Naranjo Editores.
- Ministerio de Educación y Cultura. (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito: MEC.
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2014). Norma Técnica de Desarrollo Infantil Integral. Quito: MIES.
- National Head Start Association and T&L Foundation for Child Care Information. (2016). Gosmart. Obtenido de https://gosmart.nhsa.org/sites/default/files/21._habilidades_no_locomotoras_es_final.pdf
- Organización de los Estados Americanos para la educación, la ciencia y la cultura [UNESCO]. (1980). El niño y el juego. Paris: UNESCO.
- Pacheco G. (2015). Psicomotricidad en educación inicial. Quito: Formación Académica.
- Parra I.; Heredero M. y otros. (2001). El juego en educación infantil. Obtenido de <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Peña, M. (2015). Repositorio Universidad de Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21958/1/TESIS.pdf>
- Pérez, J. (12 de Enero de 2014). Las habilidades y destrezas básicas. Obtenido de <https://sites.google.com/site/hydbasicas/habilidades-motrices-basicas-desplazamientos>
- Piaget, J. (2007). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- Prieto, M. (2010). Innovación y experiencias educativas. Obtenido de <http://jorgegarciajomez.org/documentos/hmbasicas.pdf>

- Ramirez, P. (Enero de 2013). Repositorio Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/29587.pdf>
- Redondo, C. (2010). Innovación y experiencias educativas. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_37/CRISTINA_REDONDO_1.pdf
- Reyes B., Expósito K. y Pérez, T. (2013). Preparación a las promotoras para brindar tratamiento a la motricidad fina en los niños de preescolar atendidos por el Programa 'Educa a tu Hijo'. EFDeportes.com, Revista Digital.
- Rodríguez, M. . (2013). Repositorio Universidad de Valladolid. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G365.pdf>
- Rubio G., García D, y Hernandez, N. (2011). Intervención psicomotriz en el área personal/social. Revista Complutense de Educación , 15.
- Servian, F. (2017). Piaget y su teoría sobre el aprendizaje. Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>
- Trister, D. (2011). El currículo creativo. Washington: Teaching Strategies.
- Trukeme. (s/f). Centro de recursos de juegos cooperativos. Obtenido de <http://studylib.es/doc/6573105/educ%C3%A1ndonos-a-trav%C3%A9s-del-juego-cooperativo>
- Urgiles, D. (2012). Repositorio Universidad de las Américas UDLA. Obtenido de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/2056/1/UDLA-EC-TLEP-2012-07.pdf>
- Velázquez, M., Prieto, M. y Fernández J. (2013). El desarrollo de habilidades motrices. Ejercicios para niños de cuatro a 5 años. EFDeportes.com, Revista Digital.
- Villaseñor A. (2013). Siete Olmedo. Obtenido de <http://www.sieteolmedo.com.mx/2013/04/07/desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion/>
- Zapata O. (2007). La psicomotricidad y el niño. México: Trillas.

ANEXOS

ANEXO No. 1 REGISTRO DE EVALUACIÓN FORMAL PRE PRUEBA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

INSTRUMENTO DE: PRE Y POST PRUEBA

N°	DESTREZAS NOMINA	Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias y orientaciones en espacios parciales			Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes ritmos en espacios parciales			Salta en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura			Salta en dos pies en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm			Galopa coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos			Saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos			Combina formas de desplazamiento utilizando velocidades diferentes sobre superficies planas con obstáculos			Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para lanzar			TOTAL
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A				
N°	DESTREZAS NOMINA	Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular para atrapar			Separa de puntas en ambos pies manteniendo el equilibrio			Se levanta sin apoyarse de las manos manteniendo el equilibrio			Se desplaza en punta de pies en diferentes direcciones y ritmos manteniendo el equilibrio			Salta tres o más pasos en un solo pie con los brazos horizontales			Encuesta un balón manteniéndose en un sólo pie o pies juntos			Se desplaza sobre una línea recta alternando los pies manteniendo el equilibrio			Salta desde 60 cm. de altura			TOTAL
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A				
N°	DESTREZAS NOMINA	Corre saltando y alternando los pies			Con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura			Hace rebotar la pelota y la agarra			Camina hacia atrás			Corre saltando obstáculos			Se desplaza sobre superficies inclinadas con obstáculos			Repta a diferentes ritmos y posiciones			TOTAL			
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A							
TOTAL																										

FIRMA DE LA DIRECTORA

ANEXO No. 2 IMPLEMENTACIÓN

La implementación se realizará a través de un taller dirigido a las docentes de la institución. A continuación se describe el proceso del taller

TALLER No.1			
TEMA: SOCIALIZACION DE LA GUIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DELAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS A TRAVÉS DEL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS			
1. DATOS INFORMATIVOS DEL CENTRO INFANTIL:			AÑO: 2018
Nombre de la institución: Centro de Educación Inicial Corina del Parral			
Dirección:			
Distrito:		Circuito:	
Fecha de Presentación:			
Representante Legal:		Directora:	
2. DATOS DEL EXPOSITOR (A)			
Nombre: Lic. Omar Bermello		Cargo: Docente	
3. OBJETIVOS DEL TALLER			
Objetivo general:	Socializar a las educadoras de la guía didáctica para el desarrollo de las habilidades motoras básicas a través del juego en niños y niñas de 4 años		
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer los conocimientos que poseen las docentes sobre el juego y su utilidad • Aportar con información referente a la importancia de desarrollar las habilidades motoras básicas • Ejecutar con las docentes un grupo de juegos que fomentan el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños de 4 años • Evaluar las actividades realizadas en el taller. 		
4. DATOS DE LOS PARTICIPANTES			
Nº Maestras/os Responsable/s	Nº del personal administrativo, docente y auxiliar de limpieza	Nº Padres/s familia participantes	Nº total de participantes
5			

5. DATOS DEL EVENTO				
Lugar: Aula y patio	Hora de inicio:	Hora de finalización:	Total de horas: 1:00	
Costo Total del evento: \$	Aporte de la Institución: 0	Aporte de los otros: 0		
6. ACTIVIDADES ANTES DEL EVENTO				
No	ACTIVIDADES	Recursos	Responsables	Fecha/Hora
1.	Planificación del evento	Elaboración del protocolo	Omar Bermello	Julio
2.	Reunión de planificación con la directora de la institución para definir la fecha y el lugar para la realización del taller	Protocolo	Omar Bermello	Julio
3.	Reunión para aprobación del protocolo del taller	Protocolo	Omar Bermello	Julio
4.	Información al personal docentes de la realización del taller	Invitación	Omar Bermello	Julio
5.	Elaborar una lista con los recursos que se emplearán para el taller	Infocus Recursos didácticos Extensión	Omar Bermello	Julio
6.	Copias de la encuesta de encuesta de Satisfacción y de la encuesta dirigida a los docentes	Encuestas	Omar Bermello	Julio

7.	Arreglo del aula destinada al taller	Mesas Sillas Manteles	Omar Bermello	Julio
8.	Fotografías del evento y filmación del mismo	Cámara Fotográfica Cámara de video Extensión		Julio
7. ACTIVIDADES DURANTE EL EVENTO				
No	ACTIVIDADES	Recursos	Responsables	Fecha
1.	Actividades de inicio • Bienvenida a los docentes		Omar Bermello	Julio
2.	• Ubicación de los docentes	Sillas	Omar Bermello	Julio
4.	Taller N° 1 Motivación: Dinámica de integración	Espacio físico	Omar Bermello	Julio
5.	Inducción al tema: • Tema • Preguntas de reflexión - ¿Qué tipo de habilidades motoras básicas se desarrollan en los niños de 4 años? - ¿Qué es el desarrollo integral?	Diapositivas Proyector Marcadores Pliegos de papel	Omar Bermello	Julio
6.	Desarrollo del taller: • Objetivos • Desarrollo Motor • Características de desarrollo los niños de 4 • El juego como estrategia metodológica • Tipos de juegos que fomenten las habilidades motoras básicas • Presentación de la guía • Objetivos de la guía • Estructura de la guía • Orientaciones para las docentes • Ejemplo de juegos que fomenten el desarrollo de las habilidades motoras básicas • Evaluación del taller	Diapositivas Proyector Marcadores Pliegos de papel Computador Extensión	Omar Bermello	Julio
7.	Cierre: • Preguntas de reflexión	Tarjetas de preguntas	Omar Bermello	Julio
8	Aplicación de encuestas	Encuestas	Omar Bermello	Julio
8. ACTIVIDADES DEPUÉS DEL EVENTO				
No	ACTIVIDADES	Recursos	Responsables	Fecha
1.	Recolección de encuesta de satisfacción	Encuestas de satisfacción	Omar Bermello	Julio
2.	Arreglo del aula	Escoba Recogedor Trapos de limpieza	Omar Bermello	Julio
9. RIESGOS A CONSIDERAR				
RIESGO		MEDIDA PREVENTIVA		
Pérdida de bienes institucionales		Registrar bienes materiales del aula en donde se realizará el evento		

10. NÓMINA DE PARTICIPANTES		
Docentes		Docentes
11. NÓMINA DEL DOCENTE O DOCENTES RESPONSABLES		
ÁREA	NOMBRE DEL DOCENTE	Números Telefónicos
3 – 4 años	Lic. Omar Bermello	
12. DESCRIPCIÓN DE RECURSOS		
RECURSOS MATERIALES	RECURSOS DIDÁCTICOS	RECURSOS TECNOLÓGICOS
<ul style="list-style-type: none"> • Pliegos de papel • Marcadores • Masking • Hojas • Copias • Extensión • Flash memory • Cartulinas A4 • Colores • Cajas de alimentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas • Láminas • Carteles • Tragabolas • Hulas 	<ul style="list-style-type: none"> • Infocus • Cámara • Computadora • Parlante
13. RESPONSABLE DEL EVENTO		
Nombre: Lic. Omar Bermello	Firma:	Cargo: Docente
14. AUTORIZACIÓN DE DIRECCIÓN		
Nombre:	Firma:	Sello:
15. OBSERVACIONES		

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

ANEXOS 3 ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Taller:

Instrucciones: Con el objetivo de determinar la eficacia del taller por favor señale con una X de acuerdo a su criterio:

ORGANIZACIÓN	1 MALO	2 REGULAR	3 BUENO	4 MUY BUENO	5 EXCLEN TE
Ambiente en donde se ejecutó el taller					
Tiempo de duración del taller					
Cumplimiento de objetivos					
Fomento de la participación de los estudiantes					
PREPARACIÓN DOCENTE	1 MALO	2 REGULAR	3 BUENO	4 MUY BUENO	5 EXCLEN TE
Pertinencia de los temas tratados					
Metodología empleada					
Recursos didácticos					
Aplicación del contenido a su área profesional					
EVALUACIÓN					

Elaborado por: Bermello, J., (2018)

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Portoviejo, 13 de noviembre 2017

Licenciada

Genny Virginia Moreira Valle

Directora (e) del C.E.I Corina del Parral de Velasco Ibarra.

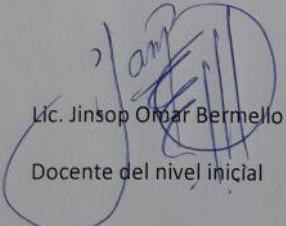
Ciudad.

De mis consideraciones:

Yo, Jinsop Omar Bermello Vidal con CC. 1309869723, docente del nivel inicial subnivel 2, del C.E.I Corina del Parral de Velasco Ibarra, institución que usted dignamente dirige, solicito comedidamente se me permita aplicar mi tema de investigación para obtener el Título de Magister en Educación Inicial, cuyo tema es "EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS", así mismo disponer de los debidos permisos que por esta institución se generan durante su ejecución, dejando el debido reemplazo para no interrumpir el proceso enseñanza aprendizaje de los y las estudiantes a mi cargo.

Esperando que mi petición tenga la acogida pertinente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente.



Lic. Jinsop Omar Bermello Vidal

Docente del nivel inicial

CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL
CORINA DEL PARRAL DE VELASCO IBARRA

Código AMIE 13H00516

Portoviejo, 14 de noviembre 2017

Licenciado

Jinsop Omar Bermello Vidal

Docente del Nivel Inicial – Subnivel 2

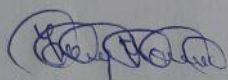
Ciudad.

De mis consideraciones:

Yo, Genny Virginia Moreira Valle con CC. 1305722868 , en mi función de directora (e) del C.E.I Corina del Parral de Velasco Ibarra, concedo el permiso correspondiente para la aplicación de su tema de investigación para la obtención del Título de Magister en Educación Inicial, cuyo tema es "EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS", así mismo pongo de manifiesto que dispone de los debidos permisos que por esta institución se generan durante su ejecución, dejando el debido reemplazo para no interrumpir el proceso enseñanza aprendizaje de los y las estudiantes a su cargo.

Muy agradecida por considerar a la institución para el desarrollo de su de investigación.

Atentamente.



Lic. Genny Virginia Moreira Valle

Directora (e)

