



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO

“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ, EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 PARALELO “A”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”

Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial.

Autora:

Fanny Lucia Sánchez Lara

Tutora:

Mgs. Zoila Román Proaño

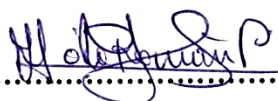
Riobamba- Ecuador

2016

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

En mi calidad de Tutora de Tesis **CERTIFICO:**

QUE: La estudiante; **FANNY LUCIA SÁNCHEZ LARA**, ha elaborado y ejecutado el trabajo de investigación con el Tema: **“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ, EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 PARALELO “A”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”**, cumpliendo con las disposiciones reglamentarias y normas establecidas por la Unidad de Formación Académica y Profesionalización de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, por lo que apruebo su presentación para que sea sometida a la Defensa Pública.



.....

Mgs. Zoila Román Proaño

TUTORA

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: “LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ, EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 PARALELO “A”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”, presentado por: Fanny Lucia Sánchez Lara dirigida por: Mgs. Zoila Román Proaño. Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias, de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Ms.C. Dolores Gavilanes Capelo
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....

FIRMA

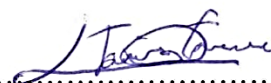
Ms.C. Pilar Salazar
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....

FIRMA

Ms.C. Tania Casanova
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....


FIRMA

NOTA..... 9.20

DERECHOS DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación presentado como requisito para la obtención del título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL es original y basado en el proceso de investigación previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías.

Todos los fundamentos teóricos, científicos y resultados de la investigación son de exclusiva responsabilidad de la autora y los Derechos de Autoría pertenecen a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Mgs. Zoila Román Proaño

TUTORA



Fanny Lucia Sánchez Lara

C.I 0602356099 AUTORA

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento a Dios por darme la sabiduría e inteligencia y estar siempre junto a mí fortaleciéndome para culminar esta meta trazada.

Al culminar una etapa de mi vida quiero dejar constancia de mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, a la Unidad de Formación Académica y Profesionalización, al cuerpo docente y discente, de manera especial a la Mgs. Zoila Román quien con sus conocimientos guiaron y orientaron este trabajo investigativo hasta llegar a su culminación.

A mi familia por ese apoyo incondicional para que yo ahora este culminando esta etapa de mi vida gracias a ellos soy lo que ahora soy.

AUTORA: FANNY LUCIA SÁNCHEZ LARA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a Dios y a la Virgen Santísima por guiar siempre mis pasos y por su sabiduría.

A mis padres, hermanas, sobrinos quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales.

Este título lo dedico primero a Dios y luego a mi **Madre** por estar siempre conmigo ayudándome e impulsándome a seguir y a tener **Fe y Confianza** de que si se puede.

A mis amigas que sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegrías, tristezas y a todas aquellas personas que estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño se haga realidad.

Gracias a todos.

AUTORA: FANNY LUCIA SÁNCHEZ LARA

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág
PORTADA	I
CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA	II
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	III
DERECHOS DE AUTORÍA	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
ÍNDICE GENERAL	VII
ÍNDICE DE CUADROS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN	1
SUMMARY	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I	5
1. MARCO REFERENCIAL	5
1.1 Problematización	5
1.2. Planteamiento del problema	5
1.3. Formulación del problema	7
1.4. Preguntas directrices	7
1.5. Objetivos de la investigación	7
1.5.1. Objetivo general	7
1.5.2. Objetivos específicos	7
1.6. Justificación	8
CAPÍTULO II	10
2. MARCO TEÓRICO	10
2.1. Antecedentes de investigaciones anteriores con respecto al problema que se investiga.	10
2.2. Fundamentación teórica	12
2.2.1. Juegos	12
	VII

2.2.1.1. La importancia del juego en el desarrollo cognitivo	14
2.2.2. Recreación	16
2.2.2.1. Recreación dirigida y recreación espontánea	19
2.2.3. Juegos recreativos	20
2.2.4. La importancia de los juegos recreativos	22
2.2.5. Característica del juego recreativo	23
2.2.6. Estructura de los juegos recreativos	24
2.2.7. Clasificación del juego recreativo	25
2.2.8. Tipos de juegos recreativos	26
2.2.9. Clasificación de los juegos por su metodología pedagógica	27
2.2.10. La comunicación mediante los juegos recreativos	32
2.2.11. El desarrollo de actitudes y destrezas mediante los juegos recreativos	32
2.2.2. Desarrollo	34
2.2.3. Motricidad	35
2.2.4. Desarrollo motriz	36
2.2.4.1. Motricidad fina	38
2.2.4.2. Desarrollo evolutivo de las habilidades de motricidad fina	40
2.2.4.3. Secuencia de desarrollo evolutivo de la motricidad fina	41
2.2.5. Motricidad gruesa	45
2.2.5.1. Importancia de la motricidad gruesa	46
2.2.5.2. Potenciar la motricidad gruesa con juegos	47
2.2.5.3. Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa	48
2.2.5.4. Desarrollo de las habilidades motoras por etapas	50
2.2.5.5. La motricidad gruesa en la educación	51
2.2.5.6. Áreas a desarrollarse con la motricidad gruesa	53
2.2.6. Características de la niña y el niño en la etapa de 4 a 5 años	54
2.2.7. Actividades de juegos recreativos	57
2.3. Variables	62
2.3.1. Independiente	62
2.3.2. Dependiente	62
2.4. Definición de términos básicos	65

CAPÍTULO III	67
3. MARCO METODOLÓGICO	67
3.1. Método científico	67
3.2. Diseño de la investigación	67
3.3. Tipos de investigación	67
3.3.1. Bibliográfica	67
3.3.2. Descriptiva	68
3.3.3. Explicativa	68
3.4. Nivel de la investigación	68
3.4.1. Correlacional	68
3.4.2. Descriptiva	68
3.5. Población y muestra	69
3.5.1. Población	69
3.5.2. Muestra	69
3.6. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	69
3.7. Técnicas para procesamiento e interpretación de datos	70
CAPÍTULO IV	71
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	71
4.1 Resultados de la aplicación de la ficha de observación aplicada a los niños de inicial 2 paralelo “a” de la unidad educativa “nuestra señora de fátima”	71
CAPÍTULO V	81
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
5.1. Conclusiones	81
5.2. Recomendaciones	82
Bibliografía	83
Anexos	86

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Juegos recreativos	71
Cuadro N° 2: Juegos a partir de su experiencia	72
Cuadro N° 3: Juega respetando reglas	73
Cuadro N° 4: Durante el juego respeta a sus compañeros	74
Cuadro N° 5: Aprende a perder y ganar	75
Cuadro N° 6: Subir y bajar escaleras con seguridad	76
Cuadro N° 7: Mantiene equilibrio al caminar	77
Cuadro N° 8: Control adecuado y tonicidad muscular	78
Cuadro N° 9: Camina, corre, salta coordinadamente	79
Cuadro N° 10: Marcha a diferentes ritmos	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Juegos recreativos	71
Gráfico N° 2: Juegos a partir de su experiencia	72
Gráfico N° 3: Juega respetando reglas	73
Gráfico N° 4: Durante el juego respeta a sus compañeros	74
Gráfico N° 5: Aprende a perder y ganar	75
Gráfico N° 6: Subir y bajar escaleras con seguridad	76
Gráfico N° 7: Mantiene equilibrio al caminar	77
Gráfico N° 8: Control adecuado y tonicidad muscular	78
Gráfico N° 9: Camina, corre, salta coordinadamente	79
Gráfico N° 10: Marcha a diferentes ritmos	80



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO:

“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ, EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 PARALELO “A”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”

RESUMEN

Este proyecto de investigación trata sobre los juegos recreativos de los niños en el desarrollo motriz. Se ejecutaron juegos recreacionales como: juego libre, tradicional, dirigido, competitivo y dinámicas grupales con las que se alcanza el desarrollo motriz, lateralización, coordinación, equilibrio, espacio, ubicación en el espacio, ritmo, autocontrol. El aporte de nuevas actividades en el desarrollo motriz servirá de guía para los maestros y la institución, como base en la educación inicial en la que los niños construyen su autonomía, identidad y autoestima. Las consecuencias se dan por falta de conocimiento y medios que ayuden a los maestros a su desempeño; por ende esta investigación es importante, pues da a conocer posibilidades motrices y expresivas para perfeccionarlo. Se contó con una amplia bibliografía para el desarrollo del marco teórico. En esta investigación se utilizó el Método Científico, puesto que es un proceso racional, sistemático y lógico, los métodos usados son: Inductivo, Deductivo y Analítico; el diseño de la investigación es no experimental porque no hubo manipulación de las variables, los tipos de investigación fue bibliográfica, descriptiva y explicativa porque está dirigida a la situación de las variables; el nivel de investigación es correlacional, descriptiva porque analiza y evalúa la relación de las variables. Para la recolección de datos se trabajó con la técnica de la observación, a través del instrumento la ficha de observación, dirigida a una población de 25 niños y niñas, una vez recopilada la información se realizó el análisis e interpretación de los resultados aplicada a los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”. Se propusieron soluciones para cumplir las expectativas en mejora de la etapa inicial con enfoques y nuevas iniciativas que fortifican el proceso formativo como el pilar fundamental en el ámbito educativo, tomando al juego como una práctica diaria en la que se fomentan destrezas que van a servir a los niños a lo largo de toda su vida.

Abstract

This research project aims to determine how the recreational games affect the motor development in children of Initial 2 Parallel "A", of the Educational Unit Nuestra Señora de Fátima, Lizarzaburu parish, Riobamba council, Chimborazo province, academic year 2015 - 2016. Recreational games were implemented such as; free game, traditional, directed, competitive and group dynamics with which the motor development is reached, lateralization, coordination, balance, space, location in space, rhythm, self-control. This research brings new activities in the motor development that will serve as a guide for teachers and the institution will improve the development of the basic motor skills of walking and running as a base in the Initial Education in which children construct their autonomy, identity, and self-esteem as an essential part of the rational beings. The consequences are given for the lack of knowledge and resources to help teachers on their performance; therefore this research is important, as disclosed the motor and expressive possibilities to perfect. An extensive bibliography for developing the theoretical framework was counted; In this research the scientific method was used, since it is a rational process, systematic and logical, the used methods were the Deductive, Inductive, and Analytical; the research design is experimental because there was no manipulation of variables, types bibliographic research was descriptive and explanatory because it is addressed to the status of variables; the level of research is correlational. For data collection, we worked with the technique of observation through the instrument the observation sheet, targeting a population of 25 children, once collected information analysis and interpretation of the results was made that the recreational games affect the motor development in children of initial2 parallel "A" of the Educational Unit Nuestra Señora de Fátima. It was concluded that improves the initial formation and have new key initiatives in education, taking the game as a daily practice in which the skills that will serve to these children throughout their life are encouraged.

Luis Pazmiño

Reviewed by: Pazmiño, Luis
Language Center teacher



INTRODUCCIÓN

El juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecutan por medio de actividades en estrecha relación de conocimientos para lograr el dominio del cuerpo humano teniendo como objetivo el apoyar a desarrollar ciertas destrezas específicas según el juego.

Este trabajo de investigación sobre los juegos recreativos en la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima” de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba elaborado en base a la observación en la que se pudo detectar la importancia de las actividades recreacionales a través del juego, la constitución del esquema corporal, su dominio y la coordinación motriz.

Para el desarrollo motriz a través de los juegos recreativos se proponen actividades sencillas de manera dirigida, con sincronía y de carácter armónico y preciso para generar movimientos por sí mismo, para esto tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento. Son movimientos sencillos y fáciles de ejecutar para lograr afianzar todas sus manifestaciones corporales y así lograr su desarrollo motriz en la consecución de las habilidades motrices como base para la construcción de su autonomía, la formación personal y la comunicación.

En el capítulo I Marco Referencial, se ha planteado el problema, objetivo general y específicos, se detecta la falta de actividades de juegos recreativos que ayuden al desarrollo motriz. De esta manera se justifica la investigación en los efectos que tiene en los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima” por no poner énfasis en las mismas.

En el capítulo II Marco Teórico, se realizó una revisión de teorías, conceptos relacionados con los juegos recreativos y el desarrollo motriz que ayuden a los niños en su desarrollo, al mismo tiempo fue de vital importancia ponerse en contacto con la realidad, para aportar a las personas conocimiento y soporte para la toma de decisiones que competen a este tema.

En el capítulo III Marco Metodológico, se detalla la aplicación de métodos, técnicas e instrumentos de investigación, para la recolección de datos se trabajó con la ficha de observación aplicada a los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima” y así se obtuvo la información requerida,

En el capítulo IV Análisis e Interpretación de Resultados, se exponen los resultados de la ficha de observación mediante cuadros y gráficos estadísticos lo que ha permitido la comprobación de la hipótesis.

En el capítulo V Conclusiones y Recomendaciones, para dar una apreciación de los datos obtenidos en que se deben utilizar actividades de juegos recreativos que incluyan destrezas motoras para afianzar el desarrollo motriz en los niños.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 PROBLEMATIZACIÓN

“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ, EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 PARALELO “A”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La preocupación a nivel mundial en el trabajo con los niños de 4 y 5 años para que desarrollen las habilidades motrices básicas son altas, el contar con el personal capacitado para desarrollar este empeño, existen insuficiencias en la práctica educativa en el desarrollo de los niños y niñas de 4 a 5 años, dadas fundamentalmente en que muestran poca variedad de formas en el desarrollo de las habilidades motrices básicas y más aún cuando no coordinan con juegos recreativos. Se ha notado la falta de creatividad en la combinación de las diferentes habilidades motrices así como en la coordinación de los movimientos, ya que el movimiento por sencillo que sea, es posible gracias a una interacción con precisión de ciertos músculos, que está controlada por procesos complejos en el cerebro.

Hoy en día la educación en el Ecuador enfrenta varios cambios y más aún en lo que se refiere a la implementación de los juegos recreativos en el desarrollo motriz en los niños y niñas de 4 a 5 años, en el Acuerdo por la Educación y los Buenos hábitos que está implementando el Ministerio de Educación señala que debemos cultivar la educación con nuevos hábitos como es el desarrollo de actividades físicas, la lectura y el trabajo en equipo ya que esto conlleva al fortalecimiento en el sistema educativo. “De esta manera estaríamos fortaleciendo la enseñanza en valores con el desarrollo del pensamiento y formación de las destrezas, habilidades y competencias que requiere desarrollar el niño de 4 a 5 años a partir de vivencias, juegos y experiencias significativas para él y su entorno, no hay suficiente apoyo para que funcione el nivel inicial y mucho menos se

puede desarrollar estos juegos que son de vital importancia para el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años, por tanto se debe implementar círculos de recreación y aprendizaje, con la finalidad de favorecer el desarrollo de los niños y niñas de 4 y 5 años y propiciar la adquisición de destrezas y se preparen para el aprendizaje escolar, de tal forma que se garantice una unidad metodológica del ciclo inicial, detectando, previniendo y superando las dificultades que se presentan en el desarrollo motriz de los niños y niñas de 4 a 5 años”. (Duarte, Jakeline, 2012)

Por otro lado en la ciudad de Riobamba existen niños de 4 a 5 años con características específicas, en lo intelectual, en lo motriz y sabemos que a los niños de 4 a 5 años les gusta jugar y el juego además de ser actividad dinámica en sí, tiene una importancia vital en la vida de todo ser humano y de hecho en la vida de un niño de 4 a 5 años. Cuando un niño de 4 a 5 años no juega estamos frente a un problema grave, no se desarrolla correctamente, tendrá problemas para relacionarse con los demás. El juego, más allá de ser un elemento motivador de las actividades de aprendizaje, debe ser el mecanismo continuo a través del cual se desarrollen las experiencias de aprendizajes, es decir, no puede haber diferencia entre lo que significa jugar y lo que significa aprender, esta proposición nos lleva a considerar la tesis educativa “Aprender jugando”, esto nos invita a los docentes a buscar nuevas estrategias metodológicas que nos permitan jugar y aprender a la vez, descartando al juego como una mera distracción y más bien integrándolo dentro de los procesos de inter-aprendizaje, constituyéndose en parámetros de excelencia para el desarrollo de los niños en los diferentes ámbitos de la vida.

En el Centro de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima” debemos hacer algunas consideraciones generales sobre la falta de importancia que se da en la implementación de los juegos recreativos en el desarrollo motriz en los niños de 4 a 5 años ya que es una institución que procura que las familias, comunidades y especialmente los padres y madres de familia, estén en todo proceso educativo de sus hijos, se den tiempo para fortalecer el desarrollo intelectual, la curiosidad, nuevos aprendizajes de sus hijos y fundamentalmente facilitar el ingreso a educación inicial superando las dificultades que, generalmente enfrenta el niño al inicio de su año escolar por falta de estimulación temprana y otros factores que impiden su desarrollo haciendo que no estén aptos para enfrentar sus problemas académicos. En los niños de 4 a 5 años los problemas de motricidad pueden ser un problema grave, pues pueden no solamente

afectar su condición física sino también el desarrollo psicológico y social. Porque tanto las habilidades motoras gruesas como las habilidades motoras finas pueden verse afectadas por los problemas de motricidad. La motricidad gruesa tiene que ver con los grandes movimientos como el saltar, correr, etc. Mientras que por las habilidades de motricidad fina se refiere a las actividades que requieren un movimiento pequeño, de precisión, donde el centro de la fuerza es importante como por ejemplo escribir o pintar. Todo esto es importante y mediante esta investigación se lo podrá determinar.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2, paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016?

1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES

¿Qué tipos de juegos recreativos se aplican para el desarrollo motriz?

¿Cuál es el nivel de desarrollo motriz de los niños a través de la práctica de los juegos recreativos?

¿Cómo los juegos recreativos ayudan al desarrollo motriz?

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2, paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los juegos recreativos que se aplican para el desarrollo motriz en los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

- Analizar el nivel de desarrollo motriz a través de los juegos recreativos en los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.
- Indagar juegos recreativos que ayuden al desarrollo motriz en los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

1.6. JUSTIFICACIÓN

El niño mediante el juego aprende valores entre sus compañeros y así desarrollan todas sus capacidades que son propias del ser humano para ponerlas en práctica en la vida diaria. Nos conlleva a ir adquiriendo conocimientos, experimentación de enseñanza y poderlos utilizar en lo teórico y práctico a través de los juegos, logrando un mejor desarrollo en el aprendizaje mediante su inteligencia a partir de los procesos que van adquiriendo los niños y niñas, además permite al niño actuar de mejor manera en su mundo que lo rodea, en su interior, para desarrollar su creatividad e imaginación de los diferentes juegos el niño se adapta a su medio de una manera eficaz , con la capacidad de relacionarse con los demás y afrontar con éxito todo problema de su entorno social y cultural.

Es importante porque intentamos realizar una propuesta educativa, que despierte el interés en los maestros y niños de educación inicial, que no facilite el desarrollo únicamente de la motricidad, sino sea el eje a través del juego que se enriquezcan las distintas áreas del quehacer humano, ya que el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social de los niños, jugando se aprende mejor, la socialización entre amigos en todo los ámbitos de acuerdo a sus culturas de los distintos grupos sociales, a esto se suma el hecho de que los niños tengan una mejor capacidad de jugar más allá de la infancia.

El impacto que aportará la investigación a través de los juegos recreativos es mantener una permanente motivación en los niños, con el propósito de obtener un mejor desenvolvimiento en sus experiencias y necesidades particulares dentro de su entorno.

La utilidad de los juegos recreativos apoya salud y diversión. Previene enfermedades, fomenta la disciplina, desarrolla las capacidades físicas, los hábitos y destrezas en el individuo, forja las habilidades y destrezas, motiva la superación personal, inhiben conductas violentas y valoriza nuestras costumbres y tradiciones, por esta razón nuestras energías deben estar dirigidas a la práctica de los juegos recreativos.

Es factible su realización por cuanto el estudio no es costoso y daría resultados positivos que ayudarían a solucionar esta problemática que se presenta en la institución sabiendo que es necesario establecer que se contara con la colaboración absoluta de los niños, maestras, autoridades y padres de familia los que ven con gran agrado que sus niños puedan practicar actividades que muchos de ellos las hicieron en su niñez y que las veían morir poco a poco.

Los beneficiarios somos todos los que directa e indirectamente formamos parte de la institución ya que todos ayudaremos a que esta práctica de juegos recreativos vuelva a llevarse a cabo con satisfacción y que nos ayude a socializarnos más, a los maestros nos ayudará a conocernos más como compañeros, a las autoridades les beneficiará de manera que van a poder conocer las falencias en algunos ámbitos escolares, a los padres les ayudará a que tengan más tiempo para sus hijos y para los niños de 4 a 5 años les ayudará a mejorar sus habilidades y destrezas que no estaban bien formadas, es por eso que el beneficio es muy grandioso.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO AL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA.

En la recopilación bibliográfica y revisados los archivos de la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la UNACH, no se encontró investigaciones sobre “Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de Inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015 – 2016”, pero existen investigaciones similares como:

“LA INCIDENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA LÓGICA-MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 1ER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES “MILTON REYES” UBICADA EN LA PARROQUIA VELOZ, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PERÍODO 2009-2010”. Autoras: Colcha Aucancela Carmen Alexandra - Mercedes Luz Quinzo. Tutora: Msc. Elena Tello

El presente trabajo investigativo tiene similitud en la primera variable con el proyecto que se está desarrollando ya que contribuye como una fuente de investigación, con respecto a la matemática recreativa; en un contexto metodológico juego y trabajo que dinamiza, atrae y despierta el interés de los niños de primer año de Educación Básica. Pues tiene como objetivo fortalecer los juegos recreativos en los niños y niñas del Jardín de Infantes “Milton Reyes”.

“EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO DE ORELLANA”, DE LA PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010 – 2011”. Autoras: Cruz Rojas Yuri Mayra - Moyota Sánchez Silvia Ximena. Tutora: Msc. Amparito Cazorla

Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene los juegos recreativos en el desarrollo motriz de los niños.

Plantean que los juegos son esenciales en el desarrollo integral del niño específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Propone una guía de actividades que es fundamental para la orientación de docentes y padres de familia para ayudar en la motricidad gruesa y así lograr alcanzar aprendizajes significativos.

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA “NUEVE DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD DE SANJAPAMBA, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014-2015”. Autora: Pancho Guamunshi María Cecilia. Tutora: Msc. Tatiana Fonseca.

Esta investigación tiene una semejanza con el presente proyecto investigativo y resulta de gran ayuda ya que aporta mucha información bibliográfica. Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva. Las actividades para la utilización de los juegos dará un aporte importante, ya que permitirá a los niños expresar y comunicar ideas a través de juegos, para el desarrollo de la motricidad gruesa de esta manera se buscará proporcionar al docente esta metodología que apoye los procesos de enseñanza.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. JUEGOS

Las actividades lúdicas se las conocen como juego y es: “Una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria en sí misma”. (Cañade Pulido, 2009)

Incorpora un vehículo de aprendizaje y va cambiando conforme el niño madura física y emocionalmente; es de carácter voluntario y de libre elección.

- Implica independencia es decir libertad para realizar actividades sin ayuda de los demás.
- Aceptación de reglas en las que los participantes aceptan las ordenes y las cumple a cabalidad.
- Ayuda a crear autonomía a medida que los niños se van dando cuenta de que la responsabilidad por sus acciones les pertenece a ellos mismos en el juego y se practica cuando esperan el turno para competir.
- Estimula la sociabilidad, pues comparten e interactúan con sus compañeros.
- Colaboración y participación, ponen el empeño necesario y fomentan la unión en el equipo por medio de la participación activa.
- El niño construye su propio mundo cuando juega, allí manejan su tiempo y planean sus actividades.

Aplicación:

- Para movilizar las capacidades físicas e intelectuales del participante con los ejercicios de desplazamiento, coordinación y dominio corporal.
- Para la educación social, donde se aprende a respetar las reglas, auto controlarse y colaborar.
- Como medio de exploración que infunde estímulo por el mismo hecho de participar y es entretenido.
- A modo de herramienta educativa en la que los maestros imparte el conocimiento a los niños por medio del juego.

- Para desarrollar la relación consigo mismo, con su entorno social, con el medio natural al interiorizar los conocimientos con las experiencias de aprendizaje.

Aspectos Didácticos:

Para enseñar a jugar el docente debe cumplir los siguientes pasos según Dietrich, mencionado por (Ministerio de Educación, 1991)

- Asegurar las condiciones del juego, es decir espacio y tiempo.
- Ampliar las experiencias lúdicas propias de los niños.
- Enseñar juegos desconocidos con todos los detalles de reglas, movimientos y espacios.
- Desarrollar juegos, dar ideas y permitir que los niños creen sus reglas.
- Dirigir los juegos.
- Analizar después lo que fue malo o bueno y cómo mejorar.

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. (Antoine, 1987)

El juego es un recurso para enseñar, una actividad por la que los niños se sienten naturalmente atraídos, un medio para llamar la atención. Es el momento libre de la escuela en el recreo o en los días de lluvia, nos anima a sostener la fuerza de voluntad para perseverar en el aprendizaje y buscar caminos alternativos, cada vez más ajustados a lo que nos proponemos alcanzar. En concreto el juego es un camino natural y universal para que el niño se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad.

(CAILLOIS, Roger 1999) en sus definiciones incluye una serie de características comunes a todas las perspectivas puesto que las más representativas son:

- El juego es una actividad libre, es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

“El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas su diferencia con el deporte radica en que este último no solo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos”. (Mariotti, 2011)

Asimismo, al jugar, los niños ponen en marcha su imaginación y fantasía, construyen valores humanos, fortalecen la confianza en sí mismos (autoestima) y hacia los demás, lo que asegura en alto grado el uso adecuado de los conocimientos y habilidades futuras.

2.2.1.1. La importancia del juego en el desarrollo cognitivo

El juego corresponde el trabajo de los niños, les permite descubrir nuevas facetas de su imaginación, liberar la fantasía, pensar para resolver un problema – cuando juegan con las computadoras aprenden nuevas formas de pensamiento”. También aprenden a usar sus músculos, coordinar la visión con el movimiento y adquirir nuevas destrezas. Cuando clasifican cubos de formas distintas, cuentan cuántos pueden acumular o anuncian que “mi torre es más alta que la tuya”, establecen la base de conceptos matemáticos. (Ausbel, 1998)

Al entender la importancia del juego para un menor, da que pensar cómo pueden algunos padres privarlos de tan grandiosa ayuda para su crecimiento, qué tan lejanos están de la información acerca de esto y cómo poder hacerles saber todo lo que desconocen. Pienso que deberían existir más opciones en donde se les dé a conocer a las familias, padres, jóvenes, entre otros, como trabajar de mejor manera el desarrollo de los niños, Algo tan básico como el juego puede cambiar el progreso del menor.

Los niños juegan de distintas formas en donde muchas veces ellos lo crean. Según Piaget y otros, hay cuatro categorías de juego:

- **Juego funcional** que comienza durante la infancia, este involucra movimientos musculares repetitivos como hacer rebotar una pelota, este tipo de juego permite al niño identificar su entorno.
- **Juego constructivo** que es el segundo nivel de complejidad cognoscitiva, abarca los niños pequeños y preescolares, aquí se involucra el uso de objetivos o materiales para hacer algo. Estos estimulan el desarrollo de la imaginación y creación del menor. Este tipo de juego es más elaborado, lo que le permite dar un mejor manejo a las cosas como forma, colores, texturas, etc.
- **Juego de simulación** que se basa en la función simbólica. Aquí el niño comienza a desarrollar su imaginación e imita una serie de situaciones que ya ha visto.
- **Juegos formales** con reglas en donde el niño ya conoce ciertas normas aceptadas por los demás jugadores, por lo que este juego se realizaría en grupo, lo que demuestra el avance social que ha alcanzado el menor.

No cabe duda que el juego es la instancia que tiene el niño para poder desarrollarse y potenciar sus capacidades psicomotoras. Como lo definía Jean Piaget: el juego es una actividad autoformadora de la personalidad del niño. (Antuña, Ribes, 2011)

La importancia del juego en el desarrollo de los niños es innegable, a mi entender resulta clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo

cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo. Los primeros juegos son intercambios entre personas, a veces muy sencillos pero que fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas y nos ayudan a desarrollar nuestro lenguaje a través del simbolismo, al mismo tiempo que nos ayudan a adquirir valores y formas de interacción. Aunque en estos puntos ya nos ayudan a desarrollarnos cognitivamente más adelante con los juegos de ingenio también desarrollaremos nuestra cognición y podremos trabajar habilidades intelectuales de carácter muy relevante como la impulsividad y la planificación. Al mismo tiempo los juegos nos permiten en las normas, el respeto de las cuales resultara clave en nuestro desarrollo personal y sobretodo social. Tampoco podemos obviar la importancia que tiene el juego en nuestro desarrollo físico con los deportes o los juegos de acción.

Por ello, a los niños y niñas les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, lo que hace que el hombre cree objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para “practicarla” y que habrían de realizar en la vida adulta. Surgió así el juguete.

Esto planteó la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en la cual los niños y niñas se encuentren y ejerciten para su vida futura, surgiendo la infancia como período de dicha preparación. A su vez, los niños y niñas empiezan a usar los juguetes especialmente creados para ellos, lo que implica el reflejo en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una reproducción de la vida real.

2.2.2. RECREACIÓN

Definición: La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención. Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias,

especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas. (Real Academia, 2013)

Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existe hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y diversión. Es decir no todos los individuos somos iguales ni disponemos de las mismas experiencias o intereses y entonces cada cual desarrollará una inclinación por tal o cual actividad recreativa; podrá claro haber coincidencias, aunque también puede suceder que lo que para alguien es una recreación para otro no puede serlo y viceversa.

“El término recreación es sinónimo de entretenimiento, diversión, alegría, de algo que carece de importancia y que se hace sin esfuerzo, por gusto, en forma voluntaria, en los ratos de ocio, en el tiempo libre, algo que no es obligatorio y que nos produce satisfacción y placer. La recreación enriquece, estimula, complementa, le trae a la persona una profunda satisfacción. Una actividad recreativa, por definición, es un reto, un desafío, nunca demasiado sencilla ni tampoco algo imposible. La actitud lúdica responde a un estímulo interno, es una normal necesidad permanente que se manifiesta de distintas maneras. En el niño lo vemos de manera permanente. En el adulto, en actitudes o búsquedas como son los hobbies, juegos de barajas, el ajedrez, el ingenio constructivo o inventivo o ciertos deportes practicados casi por necesidad psicofísica, no sólo de expansión sino de pasión”. (Mariotti, 2011)

La recreación se da normalmente a través de la generación de espacios en los que los individuos pueden participar libremente de acuerdo a sus intereses y preferencias. La noción básica de una situación de recreación es la de permitir a cada uno encontrar lo que más placer le genera, pudiendo por tanto sentirse cómodo y haciendo entonces lo mejor de la experiencia. Nos recreamos cuando hemos logrado sustraernos de lo habitual o cotidiano, cuando hallamos deleite, ya sea llevado a cabo una actividad o contemplando un espectáculo, un objeto que nos causa placer, se movilizan en nosotros sentimientos, imágenes, ideas, vivencias. También en el diálogo que se da en la amistad

auténtica, vale decir, cuando logramos darle una nueva forma o sentido a algo que hacemos todos los días.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Figurarían, por cierto, cosas tan diferentes como lectura y natación, pintura y fútbol, teatro y cocina, danza y pesca, etc. Saltaría a la vista que la recreación comprende un número infinito de experiencias en una multiplicidad de situaciones.

Es volver a crear, transformar la realidad a través de un proceso lúdico, generando espacios donde el niño pueda sentir estado de satisfacción con el cuerpo y compartir con los demás las experiencias que esta ofrece. (Céspedes, 2003)

Características:

- Flexible pues brinda la oportunidad de elegir la actividad que se desea realizar y al hacerlo no busca la diferencia de género, se puede practicar entre hombres y mujeres en calidad competitiva.
- Voluntaria en el sentido de que no exige a los participantes colaboración, lo hacen espontáneamente.
- Activa el cuerpo con la mente en un sano equilibrio y relajación.
- Es elegible, el participante discrimina a voluntad lo que quiere hacer desde su propio interés.
- Autoexpresión en el que el niño se recrea expresándose frente a los demás y a sí mismo, descubre sus puntos fuertes, habilidades e intereses.

La recreación no debe reducirse a procesos pragmáticos como el juego, que sólo fortalecen algunos procesos del desarrollo humano, sino que debe ser utilizada como un proceso que fortalezca toda la existencia humana, desde la familia, la calle, la escuela, la sociedad.

Podríamos decir que la recreación es una actividad o conjunto de ellas que tiene lugar en un tiempo liberado de obligaciones exteriores donde el sujeto elige, opta, decide y

provoca placer, diversión, entretenimiento, alegría. Si cada uno de nosotros hiciese una lista de sus actividades recreativas y si tales situaciones enumeradas fuesen puestas una a lado, encontraríamos las más diversas ocupaciones.

2.2.2.1. Recreación dirigida y Recreación espontánea

La recreación tiene diferentes significados, encontramos características que las unen para poder diferenciar la actividad física recreacional espontánea de la dirigida. La mayoría de estas significaciones se enfocan en la diversión con poco esfuerzo que compensa la preocupación y el estrés de la vida diaria.

“De este modo, la recreación suele confundirse con entretenimiento en el sentido de que es un placer en el que no se necesita compromiso ni capacidad de creación. Este tipo de recreación se centra en la evasión y diversión fuera de la cotidianidad sin exigir mucho esfuerzo personal, es denominada recreación espontánea. Un ejemplo de este tipo de recreación podría ser visitar un parque, acudir de espectador a un evento deportivo. Este tipo de recreación no nos interesa, ya que no puede desarrollarse pedagógicamente y no puede ser considerada objeto de estudio”. (Franklin, 2008)

Otra acepción, más enfocada a nuestros propósitos indica una tendencia encaminada a las implicaciones lúdicas en una actividad grupal dirigida por un animador. Así surge la idea de la recreación dirigida, que debe cumplir la condición de divertir mediante una actitud activa y participativa, dejando otros aspectos y consecuencias como secundarios. Nuestra definición de recreación se basa en una disposición particular, positiva y favorable al cambio, desarrollo y progreso que se dan en el tiempo libre.

La recreación dirigida cuenta con actividades muy variadas. Es por ello que ofrece una amplia posibilidad dentro de la educación y tiempo libre. Los objetivos educativos en los que se centra la recreación dirigida son las necesidades de trabajar los siguientes valores del ser humano: actividad y movimientos necesarios para su expresión y para asegurar su estabilidad, reconocimiento por parte de los demás y autovaloración al sentirse integrado dentro de un grupo, autonomía en la toma de decisiones, la solidaridad y empatía dentro del grupo, la búsqueda de experiencias nuevas y el reconocimiento de los iguales.

Cabe señalar una serie de condiciones para desarrollar una actividad de recreación dirigida. recreativosteam.blogspot.com/2011/05/introduccion-teorica.html

- Autogestión de los participantes.
- Requerimiento de organizaciones.
- No solo entretenimiento.
- Objetivos prioritarios.
- Ausencia de contenidos de rendimiento.
- Participación obligada.
- Comentar hábitos positivos.
- Socialización y cooperación constante.

2.2.3. JUEGOS RECREATIVOS

“Los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer”. (Paredes, Freire , 2011)

Existe un común denominador esencial para crear un panorama auténticamente recreativo que es la actitud, la predisposición por disfrutar a manos llenas en actividades libres, un estado de ánimo que incline hacia el ocio productivo y placentero. Ni el juego ni la recreación podrán realmente incidir en la calidad de vida, ya que lo concreto y positivo es la evasión, la ruptura de la monotonía, el espacio de libertad, la cuota de creatividad que nos posibilitan, abriendo opciones formativas desde lo social, lo físico y lo intelectual.

Se denominan juegos recreativos a toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio. Así, puede contrastar a los juegos recreativos a las actividades productivas, en la medida en que estas últimas son necesarias para el mantenimiento propio y el de la sociedad. Las actividades recreativas suelen desempeñarse cuando

existen tiempos muertos que son difíciles de llenar. En ese momento toman relevancia como un modo de pasarlo sin caer en la rutina. No obstante, se han encontrado mejores usos para este tipo de juegos que los ubicarían en un lugar intermedio entre una actividad productiva y una improductiva. En efecto, puede utilizárselos como medio de preparación para momentos de necesidad y estrés que requieran competencias específicas.

Los juegos recreativos existen desde la aparición del hombre. Pueden encubrir diversas formas, pero requieren del establecimiento de reglas fijas con las que el jugador interactúe y se someta a limitaciones voluntarias. Estos juegos pueden revestir carácter individual o colectivo.

En la historia han abundado los juegos colectivos por sobre los individuales, llegando en ocasiones a ser motivo de relevamiento social el participar en estos certámenes. Sin lugar a dudas, el caso de los deportes de grupo puede ser un buen ejemplo en este sentido, en la medida en que reúnen a personas divididas en grupos y que tienen que alcanzar metas determinadas siguiendo reglas preestablecidas de antemano.

Jean Piaget: El juego es la consolidación de conductas recién aprendidas. El juego involucra la consolidación de las actividades físicas y mentales que se han aprendido. No obstante, el juego facilita el aprendizaje, ya que expone al niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de enfrentar el mundo.

Aunque, los juegos, pueden ostentar más de un fin, es decir, pueden cumplir un rol educativo, ayudar a profundizar los estímulos físicos y mentales y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas de las personas. Y cabe destacar también que los juegos, mayormente, conllevan un cierto grado de competencia en tanto, en el caso que nos ocupa, el de los juegos recreativos, la competencia se encuentra disminuida al máximo, o sea, en este tipo de juego no es importante quién ganó, quien perdió, sino que lo esencial es el aspecto recreativo en un ciento por ciento.

“Así es que el juego recreativo no supone productividad alguna y no debe ser una obligación para los partícipes, sino todo lo contrario, debe haber una necesidad o unas ganas naturales de participar para divertirse y entretenerse.

Jamás un juego recreativo se llevará en un marco en el que no prime la alegría, el entusiasmo y la libertad y esto es lisa y llanamente porque la finalidad de los mismos es generar satisfacción en los individuos que participan, que se liberen las tensiones cotidianas que normalmente maltratan a las personas”. (Reyes Rosemberg, 2009)

No existe un lugar específico en el cual realizar este tipo de juegos, pueden desarrollarse muy bien tanto al aire libre como en espacios cerrados. La principal diferencia que los juegos recreativos mantienen con los deportes el afán de competencia que ostentan los segundos, en los cuales, el fin último es ganarle al oponente, mientras que en el juego recreativo no importa quién ganó sino divertirse, relajarse, pasar un tiempo en compañía y armonía.

2.2.4. La importancia de los juegos recreativos

La importancia del juego en la educación es grande, ya que promueve una serie de actividades vitales que transforman al individuo que juega. El juego con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad. (Antoine, 1987)

El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz, etc.) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento. Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador.

El juego posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario.

De esta manera el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos y los expulsa fuera y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos y fortalece su resistencia a la frustración.

“La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, pasividad, ausencia de iniciativa. Es individualista, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está cercado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo”.
(Velásquez Navarro, 2010)

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera innovación en el pensamiento y accionar pedagógico. Están basadas en la experiencia, la observación y responden a los intereses y necesidades de los niños. Buscan el contacto con la naturaleza y la formación como ciudadanos del futuro. Tal como lo promueven los materiales, el eje está puesto en la educación y el ejercicio de los sentidos, en la asociación de ideas y el establecimiento de relaciones; en el desarrollo de la vida moral. El método que facilita la puesta en marcha de estos principios es el juego.

2.2.5. Característica del juego recreativo

(Roger, 1999) El juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales:

- El juego es una actividad libre.
- La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía.
- El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen.
- El juego tiene siempre un destino incierto.
- El juego produce placer, alegría y diversión.

Caillois relaciona el juego con el arte, pues éste se acompaña de toda clase de elementos de belleza. Desde un principio, en las formas más primitivas del juego se introducen la

alegría y la gracia, el ritmo y la armonía. El juego no es una necesidad; se juega por gusto y por recreo: el niño y el animal juegan simplemente porque encuentran placer en ello. Los aspectos sobre los que reincidiremos para crear diferentes posibilidades de juego recreativo son:

- Adaptación de los materiales del juego a las características de cada grupo.
- Adaptación al espacio y necesidades de los niños.
- Dar la posibilidad a los partícipes de cambiar las reglas.

De todos estos procesos de relación entre características y variables podemos obtener resultados que pueden funcionar y ser muy útiles para los niños. Las variables con las que podemos jugar son: el material, el espacio donde se desarrolla el juego y las reglas. En resumen, el juego recreativo se centra en el carácter del juego, el placer producido por la actividad física en sí, la ausencia de aprendizaje complejo, la búsqueda de la creatividad, la participación grupal y el factor de la salud. Las posibilidades de juego recreativo se encuentran íntimamente ligadas al material, espacio de juego y reglas.

2.2.6. Estructura de los juegos recreativos

En la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta diferentes aspectos: (Antuña, Ribes, 2011)

- **Estimulación Motriz:** en el terreno de actividad físico-deportiva es importante la capacidad de los participantes de desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras. Estas habilidades se basan en elementos perceptivo-motrices y físico- motrices y son capaces de mejora mediante la práctica de los juegos recreativos. Este tipo de actividad es esencial para dar a los practicantes la capacidad de resolución de las demandas que estas exigen, como por ejemplo, conducir y manipular material, adecuarme a los diferentes medios, así como obtener éxito y percibirlo.
- **Adecuación del juego al nivel del niño:** es necesario hacer un análisis de qué necesita y que le interesa al niño para poder adaptar a cada una de las prácticas de

manera óptima. No podemos realizar con ellos un esfuerzo agotador o por el contrario una actividad que no exija de toda su atención. También debemos tener en cuenta el equipamiento, el terreno, el material y la época del año.

• **Búsqueda de seguridad:** Los juegos deben de ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico. La seguridad psicológica implica un clima de confianza. Como siempre, la seguridad es un aspecto prioritario.

Para ello, debemos de contar con cinco condiciones: delimitación, protección, control, cuidado y compartir todo esto con los demás.

La principal característica del juego es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. Se reconoce al juego como la actividad más positiva e importante en la infancia temprana. Es indudable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. Favorecer desde la escuela una actitud lúdica ayuda a los individuos a seguir siendo durante toda su vida personas más creativas, más tolerantes y más libres; y por lo tanto, también más felices.

2.2.7. Clasificación del juego recreativo

Según Piaget existe diferentes clasificaciones del juego en su función de diversos criterios cronológicamente lo clasifica en: Sensorial motor, simbólico y juego de reglas. (Carrasco, Dimas. 2010)

El juego sensorial motor: se caracteriza en la primera etapa de vida del niño hasta los dos años. En esta etapa los juegos permiten desarrollar los órganos de los sentidos y el movimiento, le ayuda a conocer el mundo circundante. Su primer juguete es su propio cuerpo que va descubriendo al tocarse sus piecitos, sus manitos y otros, a través de sus movimientos que cada vez son más amplios; en esta edad el niño se entretiene con la manipulación y exploración de los objetos que sus padres le proporcionan para estimular su desarrollo (chinescos, sonajeros, gatea, gira su cabecita de un lado a otro, agarra objetos, identifica voz materna y paterna).

En el juego simbólico: se inicia hacia los dos años de vida, cuando el niño posee la habilidad de retener las imágenes de los objetos. En este momento con cualquier objeto

crea un símbolo (un lápiz, una flauta, etc.). Se va desarrollando y perfeccionando hasta alcanzar su expresión máxima a través del juego sociodramático, llamado por muchos autores “juego dramático” o “juego de roles”.

El juego de reglas: desde los cinco años, en donde el juego va evolucionando y está surge cuando el niño ha desarrollado sus habilidades y destrezas; en esta edad el niño ya utiliza normas y reglas en sus juegos, pero son totalmente egocéntricos; es decir, el dicta, modifica a su antojo las reglas y siempre a su beneficio propio, que se convierte en reglas externas regulando así el juego de su equipo, aprende a compartir evitando conflictos y tener claro que siempre que se juega no se puede ganar, transformando así el juego egocéntrico en juego cooperativo en donde nadie gana ni pierde para evitar desenlaces tristes que afecten al niño.

En general, se puede decir que cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje. Se convierte en aprendizaje placentero, por lo que además será el medio de educación más adecuado.

2.2.8. Tipos de juegos recreativos

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos expertos en la materia concisamente dividiremos a los juegos en dos grandes categorías. (Blázquez, 2005)

Juegos Infantiles.- Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de otro del juguete; es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Escolares.- Estos juegos son los que comprenden desde la edad de 5 años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto impersonal. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores entre otros. Los juegos escolares los dividiremos en cinco grupos, de acuerdo a su acción:

- **Juegos de Velocidad.-** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz perfecta.
- **Juegos de Fuerza.-** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- **Juegos de Destreza.-** Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.
- **Juegos Atlético.-** Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.
- **Juegos Deportivos.-** Es un juego especializado, conveniente para el niño ya que se encuentra sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

La enseñanza prematura, impuesta y sistematizada del deporte deja de ser un juego para el niño. Para esta afirmación reproduzco la respuesta de un niño de cinco años con respecto al tiempo que tenía para jugar: “Tengo poco tiempo para jugar porque empecé a practicar fútbol.” Las actividades lúdicas como recurso son necesarias, ya que se convierte en un instrumento mediador que desarrolla las capacidades personales y sociales del niño. A través del juego los niños construyen con libertad su mundo. Creemos que el juego es educativo y fundamental en la escuela, que inviten a la cooperación y que permitan el desarrollo de la creatividad. Desde esta perspectiva, hablamos del juego que resulta educativo, saludable, enriquecedor y que contribuye a formar adultos felices.

2.2.9. Clasificación de los juegos por su metodología pedagógica

Representantes de la Pedagogía Infantil identifican entre los tipos de juegos: (Pisco, Falcones. Rossana, Hilda 2010)

- **Juegos Visuales.-** Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido coloreado.

- **Juegos Auditivos.-** Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de casa con venda y con orientación por sonido.

- **Juegos Táctiles.-** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

- **Juegos de Agilidad.-** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

- **Juegos de Puntería.-** Son todos los que practican con el tiro al blanco.

- **Juegos de Equilibrio.-** Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

- **Juegos Inhibición.-** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

- **Juegos Activos.-** Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su dificultad para evitar los peligros.

- **Juegos Individuales.-** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho

marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

- **Juegos Colectivos.-** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia. Ejemplo: el deporte.

- **Juegos Libres.-** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por FROEBEL, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha remplazado por el juego vigilado.

- **Juegos Vigilados.-** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas.

- **Juegos Organizados.-** Son los juegos que se refieren cuando se realizan con previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.

- **Juegos Deportivos Escolares.-** Se denomina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles. Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomábamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con la alegría que el canto y el juego pueden provocar en un niño. Una buena maestra parvularia sabe que el juego para el niño es

como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

Es lamentable ver a muchas maestras que se jactan de “buenas educadoras” porque rellenan a sus alumnos con conocimientos intelectuales desde temprana edad, porque les apresuran a leer, a sumar y restar desde los cinco años. Es sumamente preocupante ver a los orgullosos padres que consideran a sus hijos más inteligentes porque recitan de memoria los números, las letras, sin embargo, no se dan cuenta de que la intelectualización forzada desde tan temprana edad provoca el mismo efecto que madurar una fruta a la fuerza. Es verdad que un niño puede aprender todo lo que le enseñen desde muy pequeño, pero no olvidemos que cada cosa tiene su tiempo y que un niño de edad preescolar debe jugar y cantar, actividades suficientes para aprender lo que necesita a esta edad.

En el preescolar el niño debe aprender a relacionarse, a desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida. La maestra que juega con sus niños fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera y tiene a su favor la confianza y el amor de sus niños que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula.

Las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificado para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarias para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida. Veamos cuales son estos: (Diego C. , 1983)

Expresión Corporal: Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen. Cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado. Dan una media vuelta y una vuelta entera están realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz. Al formar una ronda aprenden a relacionarse su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse y guardar distancia.

Expresión Oral: Al cantar, reír y jugar en las rondas el niño expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiariza con los juegos y rondas tradicionales de su entorno.

Expresión Musical: Otra de las funciones básicas que el niño desarrolla al cantar y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, en su aptitud rítmica. El ritmo es tan importante en el niño porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito. El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lectoescritura, cuando separe sílabas, cuando forme palabras, cuando reconozca las sílabas tónicas.

Relaciones Lógico Matemáticas: Por ejemplo, cuando el niño juega a la ronda del “Lobo feroz”, trabaja las relaciones lógico matemáticas cuando le pregunta al lobo (qué está lejos) ¿qué estás haciendo lobito?, cuando el lobo sale a comer el niño sabe que el lobo está más cerca, en la loca carrera por huir del lobo el niño toma conciencia de nociones espaciales básicas; cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás. Cuando camina de lado haciendo la ronda del “Felipito Felipón”, al cruzar la pierna derecha por encima de la izquierda, al girar hacia la derecha, al girar a la izquierda está reforzando su noción de lateralidad en relación con su propio cuerpo y con el de los compañeros.

Identidad, Autonomía Personal y Desarrollo Social: En las rondas y juegos tradicionales, al jugar a “Las ollitas”, al “Matantiru Tirulán”, cuando “salva” a sus compañeros de ser llevados por el “diablo con los diez mil cachos”, cuando espera su turno para ser el lobo, el niño está practicando normas de relación y convivencia, aprendiendo a esperar su turno, a compartir sus juegos con todos, a no discriminar, a ser paciente con los más pequeños con los que no corren tan rápido. Aprende a amar a los demás, porque con ellos ha jugado y reído. En las rondas y juegos el niño adquiere confianza y seguridad en sí mismo, se va conociendo, acepta sus propios fracasos, aprende a perder y aprende a ganar.

Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad, desarrollar la capacidad motora a través de procesos sensorio-perceptivos que

permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

2.2.10. La comunicación mediante los juegos recreativos

A partir de los cinco años, los juegos simbólicos sufren una transformación, a medida que el niño va superando su egocentrismo y adaptándose a las realidades del mundo físico, social y aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad.

El niño encuentra cada vez más interés en la existencia real y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su “YO” para “COMPENSAR”, “LIQUIDAR”, etc. Situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o representación adaptada. (El jardín online, s.f.)

El juego del niño se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas, etc. El juego adquiere mayor orden, secuencia y continuidad. Este orden y coherencia se ponen de manifiesto también en las construcciones materiales que realiza el niño en esta etapa.

2.2.11. El desarrollo de actitudes y destrezas mediante los juegos recreativos

Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela, por ejemplo: el aprendizaje de la alfabetización, matemáticas y ciencias, así como aprender a interactuar positivamente con otros.

El juego también contribuye al modo en que los niños se ven a sí mismos como aprendices. Mientras juegan, resuelven problemas imprecisos y perturbadores de índole social, emocional e intelectual. Encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos (algo que los niños suelen no lograr en la vida real). Esto los ayuda a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje: descubrir cómo funcionan algunos problemas interesantes y a resolverlos de manera creativa. (Diego U. , 2007)

Se afirma que el juego y el movimiento son elementos constituidos de la infancia, les ayuda a su desarrollo físico y emocional, además de que durante la actividad desarrollan cualidades psíquicas importantes como la seguridad, la toma de decisiones, la disposición al riesgo y la autoconfianza.

En nuestro tiempo actual, estos movimientos se han visto obstaculizados por varios factores; uno de ellos físico: no hay espacio para que nuestros niños puedan moverse a sus anchas, las casas de la mayoría de los ciudadanos son pequeñas, hay tráfico que pone en peligro la vida de los niños y la inseguridad ha provocado temor hasta para ir a un parque. Debido a esto, practicar un deporte se ha convertido en una buena solución para motivar a los niños a algo tan sencillo como es que se muevan y logren los objetivos. (Domecq, 2005)

El sujeto supone, en primer lugar, una posición psicológica particular de parte del sujeto que juega; que está basada en el convencimiento de que, lo que está realizando, es una actividad libre que no va a ser enjuiciada y en la que dispone un espacio personal y social que tiene un margen de error, que en otras actividades no se le permite. Es por tanto una plataforma de expresión en la medida en que, durante el juego, se siente en un espacio propio, aunque compartido flexiblemente y que le comunica con los demás.

Para jugar, el sujeto debe disponer de condiciones de relajación psicológica. También en el juego deben estar presentes actitudes y deseos de jugar y de creerse “jugando” la trama. Los niños de la edad de 5 años encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego y si tienen buenas relaciones entre sí, una pequeña contraseña es suficiente para introducirse en él.

Dentro del juego puede suceder cualquier cosa; esto es, una vez abierto el escenario psicológico y el escenario real lo que sucede puede parecerse a cualquier otra actividad; se diferenciará de ella en lo que se hace es “jugando”; esto es, con el propósito de que nadie debe ofenderse por lo que allí suceda, lo cual no significa que el juego no sea una cosa importante para quien lo hace, sino de que sus acciones no deben esperarse consecuencias graves ni irreversibles.

Esta facilidad para empezar un juego no debe confundirse con la resistencia a los ataques externos del mismo; el juego es frágil, dependiendo del arma que se use contra él. El autoritarismo adulto y la censura son letales; en un contexto rígido o inseguro afectivamente, el juego no se desarrolla o muere.

Efectivamente, el marco o escenario que el juego necesita está muy lejos de ser frecuente en la escuela. Se ha descrito hasta qué punto los niños que ejecutan tareas que requieren habilidades manipulativas, de forma lúdica, aventajan a los que las realizan en serio y se ha encontrado este factor de relajación de la tensión sobre los resultados, como el origen del éxito. Sin embargo, estas virtudes de las actividades no normativas son poco conocidas todavía en los ámbitos escolares. Pero el juego no ha recibido la atención que se merece por ninguno de los contextos educativos en los que el niño crece, y todavía se suele oponer juego y aprendizaje. Además, las actitudes de los educadores y los padres siguen siendo adversas a la utilización del tiempo de juego en la escuela y muy dudosas sobre el valor educativo del mismo.

2.2.2. DESARROLLO

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento. Lo que implica un adecuado desarrollo de los procesos de la percepción motora, percepción visual auditiva y de los procesos psicológicos que intervienen para que el educando desarrolle la capacidad motora de acuerdo a su nivel evolutivo.

Algunos autores (Rigal, 2002).” Plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta.”

(González, 1998).”La Motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 4 a 5 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos del niño.”

Consideramos que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo, afectivo y motriz que incide en los niños como una unidad.

Entendemos por desarrollo cambios que tienen lugar en el hombre desde su nacimiento hasta la muerte y que son fruto del organismo con el medio. En relación con el desarrollo, hay tres principios de éste que todos los autores aceptan:

- Las personas se desarrollan a diferente ritmo.
- El desarrollo es relativamente ordenado.
- El desarrollo tiene lugar gradualmente.

2.2.3. MOTRICIDAD

El concepto de motricidad surge de los trabajos de Wallon, Ajuriaguerra, sobre psicología evolutiva y muy especialmente de aquellos que hacen referencia a la maduración fisiológica e intelectual, que descubren la trascendencia del movimiento para conseguir la madurez psicofísica de la persona. Para muchos ya ha quedado demostrado que el movimiento es la base de toda maduración física y Psíquica del ser humano. La actividad psíquica y motora constituye un todo funcional sobre el cual se va a fundamentar el conocimiento.” (Duarte, Jakeline, 2012)

Así pues, no debe extrañarnos que haya quienes entiendan el concepto de motricidad como una relación reversible existente entre la motricidad y el razonamiento; o quienes

la conciben como el desarrollo físico, psíquico e intelectual que se va produciendo en el sujeto a través del movimiento.

La motricidad es una disciplina que se dedica al estudio del movimiento corporal, no únicamente como expresión de descarga sino en una concepción mucho más amplia. Trata, por ejemplo, la influencia de éste en la construcción de la personalidad y cómo incide sobre lo afectivo, lo intelectual, lo emocional. En ella se considera al niño como una unidad psicosocial en la que todos los aspectos de su vida están integrados interactuando entre sí.

La práctica motriz, no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro, de descubrir y descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y el tiempo.

Motricidad gruesa: Son acciones de grandes grupos musculares y posturales. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales.

Motricidad Fina: Es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies.

2.2.4. DESARROLLO MOTRIZ

El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas. (Sarlé P. M., 2006)

El desarrollo motor no se produce de forma aislada, más bien se verá influido por las características biológicas que el niño posea (tales como la herencia y la maduración), por el ambiente en que se desarrolle, las oportunidades para el movimiento que se encuentran en su entorno.

Es definido como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

El término motricidad se emplea en los campos de entrenamiento que tienen como referencia movimientos del ser vivo o animal se generan sus mismos movimientos cuando tienen en sí su conocimiento. Su estudio sigue analizando la frecuencia entre los aspectos físicos de un ser vivo esto se ha analizado una estructura misteriosa ya que nadie encuentra como proviene está motricidad con el acto motor.

El área motora, en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo. Se divide en dos áreas: por un lado, la motricidad gruesa, que abarca el progresivo control de nuestro cuerpo, el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, el caminar, el correr, subir y bajar escaleras, saltar. Por otro lado, está la motricidad fina, que hace referencia al control manual, sujetar, apretar, alcanzar, tirar, empujar, coger. (Sarlé P. M., 2010)

El término se refiere a un aprendizaje motor de cambio relativamente permanente en el comportamiento como resultado de la práctica o experiencia. Aunque el aprendizaje no puede ser observado directamente, se puede inferir en el movimiento motor.

Para el desarrollo de las habilidades motoras, los niños deben percibir algo en el ambiente que les motive a actuar utilizando sus percepciones para influir en sus movimientos. Las habilidades motoras representan soluciones a los objetivos de los niños. Cuando ellos se sienten motivados a hacer algo, pueden crear un nuevo comportamiento motor.

El nuevo comportamiento es el resultado de muchos factores:

- El desarrollo del sistema nervioso
- Las propiedades físicas del cuerpo y sus posibilidades de movimiento

- La meta que el niño está motivado para alcanzar
- El apoyo del entorno.

Por ejemplo, los bebés aprenden a caminar sólo cuando la maduración del sistema nervioso les permite controlar ciertos músculos de las piernas, cuando sus piernas han crecido lo suficiente como para soportar su peso y una vez que han adquirido otras habilidades previas. Inicialmente se pensaba que este desarrollo era un reflejo directo de los cambios madurativos en el sistema nervioso central.

Actualmente se sabe que este proceso es bastante complejo ya que integra aspectos del individuo como sus características físicas, estructurales y emocionales, estímulos externos que abarcan el medio ambiente en el que opera y la tarea / movimiento que realiza con un propósito. Es un proceso bastante dinámico y la interacción de estos tres componentes da lugar a la adquisición y desarrollo de habilidades motoras.

2.2.4.1. Motricidad fina

Se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. (Blázquez, 2005)

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los

años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades. (Blázquez, 2005)

La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto en el ámbito escolar como educativo en general, son:

- Coordinación viso-manual
- Motricidad fonética. Emitir sonidos de sílabas y palabras.
- Motricidad facial. Capacidad de realizar movimientos con los músculos de la cara.
- Motricidad gestual. Dominio de los músculos de la cara

Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo. La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. En este caso hablamos de la capacidad de escribir por ejemplo, de abotonar una camisa o de tomar un alfiler con dos dedos. La motricidad fina se adquiere poco a poco conforme se van haciendo las sinapsis necesarias en el cerebro humano.

La motricidad fina se va desarrollando en los niños desde muy pequeños, así desde los seis meses comienzan a tomar cosas más pequeñas que sus manos y esto se sigue

desarrollando hasta que esta motricidad fina termina su rápido desarrollo cerca de los seis años cuando el desarrollo es más lento hasta perfeccionarse. Actualmente se utiliza la prueba de Denver modificad para medir cuanto se ha desarrollado la motricidad fina, junto con otros parámetros en niños desde preescolar hasta la pubertad.

La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. (Mario, 1999)

El desarrollo del control de la motricidad fina es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura. La motricidad fina, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales. (Mario, 1999)

También puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios.

La motricidad refleja todo el movimiento del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños/as de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

2.2.4.2. Desarrollo evolutivo de las habilidades de motricidad fina

Las habilidades de motricidad fina juegan un papel importante en el desarrollo y desempeño del niño que implican pequeños movimientos del cuerpo, especialmente de las manos y los dedos; son movimientos más difíciles para los niños que las habilidades

motrices gruesas. Ejemplos de este tipo de habilidades son: recortar, pegar, dibujar, abrocharse. Si nos preguntásemos las razones de por qué los niños presentan dificultades en estas actividades, la respuesta sería: poco control motor, poca paciencia e incapacidad para razonar del modo que exige el ejercicio de estas habilidades. A estas dificultades se añade la forma de los dedos, que son cortos y gruesos. (Juan Granda Vera, 2001)

Dichas dificultades van desapareciendo poco a poco gracias a la práctica e insistencia en estos ejercicios que llevarán al dominio de estas habilidades.

Evolutivamente hablando podemos decir que la motricidad fina mejora de forma progresiva entre los 4 y los 6 años de vida en las acciones simples y entre los 6 y los 12 años de vida en las actividades más complejas, como pueden ser: dibujar, modelar, recortar. Los movimientos aislados de los dedos, tanto de las manos como los pies, mejoran entre los 5 y los 8 años y las manipulaciones entre los 4 y los 8. (Juan Granda Vera, 2001).

El objetivo era comprender mejor la adquisición de habilidades motrices finas para trabajar con niños que tuvieran problemas de aprendizaje. Además se comprobó que trabajar en el ámbito motor era una buena forma de prevenir y tratar los problemas que presentan los niños a la hora de aprender.

2.2.4.3. Secuencia de desarrollo evolutivo de la motricidad fina

Etapa 0-1 Año

- 0-3 meses: Las manos permanecen casi todo el tiempo cerradas. En caso de estimular la mano el niño tiene un reflejo de garra.
- 2-4 meses: El niño realiza alcances de objetos poco precisos. Mueve los brazos con movimientos en golpe.
- 3-3½ meses: Junta las manos en la mitad de su cuerpo.
- 3½-4 meses: Es capaz de alcanzar el objeto mientras fija su mirada en él.
- 3-7- meses: Sostiene pequeños objetos con la mano.

- 4-8 meses: Se cambia los objetos de una mano a otra. Coge objetos medianos con facilidad.
- 4-10 meses: Se desarrolla un alcance de objetos precisos.
- 5-9 meses: Utiliza la mano a modo de “rastrillo” para coger objetos pequeños.
- 7-9- meses: Son capaces de soltar un objeto intencionalmente.
- 7-12 meses. Coge pequeños objetos utilizando el dedo pulgar e índice.
- 10 meses: Señala lo que quiere utilizando el índice.

Etapas de 1-2 Años

- 12-18 meses: Coge las pinturas utilizando toda la mano cómo si fuera una garra. Se alimenta utilizando la mano. Juega a juegos de encastre.
- 2 años: Utiliza las pinturas con el pulgar y todos los dedos, con la mano invertida hacia abajo. Y es capaz de copiar una línea vertical. Sabe ponerse los zapatos, calcetines y pantalones. Come solo utilizando la cuchara.

Etapas de 2-3 Años

- Es capaz de jugar a los juegos de ensartar cuentas grandes.
- Comienza a usar las tijeras dando tijeretazos.
- Utiliza la plastilina para hacer rollos con ella.
- Puede dibujar y copiar una línea horizontal.

Etapas de 3-4 Años

- Construye pequeñas torres.
- Se viste y se desviste solo, pero necesita ayuda para los botones. Confunde la orientación de las medias y zapatos
- Come solo y se mancha poquito. Es capaz de coger el vaso para beber con una sola mano.
- Puede beber su propia bebida de una jarra si no es demasiado pesada.
- Puede jugar al juego de las clavijas.
- Ensarta cuentas pequeñas.

- Sostiene el lápiz con tres dedos, pulgar, índice y medio.

Etapas de los 4-5 Años

- Es capaz de cortar líneas rectas y curvas con tijeras.
- Puede dibujar y copiar una cruz.
- Es capaz de manejar el tenedor sujetándolo con los dedos y no con toda la mano.
- Es capaz de comer sopa sin que se le derrame de la cuchara.
- Es capaz de introducir la llave en la cerradura y abrirla.
- Utiliza pinza motora para coger un lápiz de color.
- Moldea arcilla, usa aguja o punta roma.
- Hace figura humana con mayor detalle.
- Moldea figuras en plastilina de dos a tres partes.
- Traza líneas de todas las formas.

Etapas de los 5-6 Años

- Se puede vestir completamente solo y por lo general atar cordones de zapatos.
- Utiliza las tijeras para cortar imágenes de todo tipo de formas simples.
- Comienza a usar el cuchillo para untar y cortar alimentos.
- Es capaz de dibujar y copiar una línea diagonal.
- Usa la pinza trípode para la escritura.
- Es capaz de completar rompecabezas complejos. (Johanne, 1987)

A los seis años de edad las habilidades motoras finas del niño se han desarrollado para el juego, el uso de herramientas, la escritura, la alimentación y el vestido. Y con el uso se irán haciendo cada vez más precisas. Es importante ofrecer juguetes que ayuden al desarrollo de las habilidades de motricidad fina durante estas etapas.

2.2.4.4. Desarrollo motriz en el niño en edad preescolar

Desde su formación en el vientre materno el niño tiene una evolución coherente y ordenada en cuanto al esquema corporal y forma de su organismo existiendo aumento

del tamaño del cuerpo y multiplicación de células lo cual produce en él una maduración integral progresiva y continua. El desarrollo motor en esta edad, son las manifestaciones de evolución que presenta el ser humano desde su concepción hasta la vejez. El mismo se encuentra influido por los factores: (González, 1998)

- Estructuras hereditarias.
- El medio ambiente que rodea al niño, pues desde que nace aprende a confrontarse con él y a adaptarse.
- Los aspectos socioculturales que rodean al niño como religión y educación.
- La conservación de la especie humana.
- La aptitud del niño.
- Edad fisiológica y maduración motriz del niño.

El desarrollo motor sigue siendo rápido y variado, pero está determinado por el medio ambiente en que se desenvuelva el niño, el cual debe ser estimulado adecuadamente y brindarle estímulos de movimiento, que orienten el afán de los movimientos que presenta el niño.

El juego es el método esencial para la realización de estas actividades en la edad inicial aplicándose de una manera divertida y natural, dentro de los períodos evolutivos de los niños y niñas.

Desde el punto pedagógico encierra una serie de valores recreativos, es por eso que poseen distintos campos de aplicación, permitiendo la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades, ya que contiene elementos que está estrechamente relacionado con alguna modalidad deportiva. Por consiguiente, su aplicación se haya estrechamente relacionado con el campo educativo, la recreación y el deporte en las instituciones, además del trabajo en las comunidades, donde se deben planificar acciones teniendo en cuenta las características morfo funcionales del individuo que lo practica. (Miguel, 2001)

Cada vez existen menos lugares donde los niños puedan desarrollar sus destrezas motrices, ya que la inseguridad es muy grande, las casas son cada vez más pequeñas y

los niños no tienen mucho espacio para moverse y jugar, el exceso de la televisión y los juegos de video actualmente también representan un gran obstáculo en cuanto a la posibilidad de que los niños adquieran y desarrollen sus habilidades y destrezas a nivel motor.

Sin embargo es necesario enfatizar que los niños en edad preescolar requieren de actividades dinámicas, que les den la posibilidad de descubrir sus habilidades y fortalezas por medio del movimiento y la acción de su cuerpo, por lo que resulta trascendental que tanto docentes como padres de familia implementen juegos y actividades que les permitan a los niños y niñas desarrollar habilidades y destrezas motrices, que les ayuden a adquirir mayor seguridad en sus movimientos y un mejor control de su cuerpo, mientras se divierten y aprenden, puesto que por medio del movimiento se puede también estimular el área socio afectiva y cognitiva-lingüística.

El juego brinda a los niños y niñas oportunidades para entender el mundo, interactuar social y culturalmente con otros, expresarse, controlar emociones, desarrollar capacidades simbólicas, practicar nuevas habilidades, asumir roles, intentar tareas novedosas, resolver problemas complejos que de otra forma no enfrentarían, explorar, descubrir, experimentar utilizando los sentidos, su inteligencia y creatividad. (Mata C. , 2004)

Otro aspecto importante de tomar en cuenta dentro del desarrollo psicomotriz es el que el niño tiene que aprender a manejar su cuerpo, controlar sus músculos gruesos antes de poder tomar un lápiz y escribir, el fortalecer el área psicomotriz en la infancia trae múltiples beneficios para un adecuado desarrollo, mejora la autoestima, al ver lo que él es capaz de hacer con su cuerpo y lo principal, es el medio más adecuado para aprender mientras se divierten.

2.2.5. Motricidad gruesa

Por motricidad gruesa entendemos la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo reptar, caminar, saltar, correr. El ser humano es una unidad psico-afectivo-motriz. Su condición corporal es esencial. La psicomotricidad no sólo se fundamenta en esta visión unitaria del ser humano, corporal

por naturaleza, sino que cree haber encontrado la función que conecta los elementos que se pensaba separados del individuo humano, el cuerpo y el espíritu, lo biológico y lo psicológico. (Emilio G. , 2005)

Hemos visto que a lo largo del desarrollo psicomotor de los niños y niñas el proceso de aprendizaje está estrechamente ligado al desarrollo físico y a la posibilidad de ir ampliando cada vez más su capacidad de movimiento y el conocimiento de su propio cuerpo. Progresivamente, las niñas y los niños son capaces de hacer representaciones mentales de lo que ven y observa, muy ligadas a sus vivencias y experiencias. La capacidad de representar gráficamente, mediante dibujos, la realidad que ven también se desarrolla mediante unas etapas o procesos.

En la motricidad gruesa encontramos los ejercicios y movimientos motrices que uno puede realizar con los grandes grupos de músculos como las piernas, los brazos o la cabeza. En esos movimientos intervienen los principales grupos musculares del cuerpo. Es necesario que en los programas de educación infantil el aspecto motor ocupe un lugar preferente para el desarrollo integral del niño. Habilidades propias de la motricidad gruesa son por ejemplo: andar y correr, gatear, saltar, escalar, estar de pie, hacer señas, balancearse, ir en bicicleta, nadar.

2.2.5.1. Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es una parte muy importante del desarrollo infantil, puesto que para el futuro desarrollo de la motricidad fina, es necesaria una buena base de motricidad gruesa. Solo un niño que haya desarrollada suficientemente su motricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los cordones del zapato. (González, 1998)

Un desarrollo motriz apropiado para la edad del niño es especialmente importante en el ámbito de la motricidad gruesa, puesto que el estado de desarrollo afecta directamente otros ámbitos de la vida del niño.

Un niño que desarrolla con normalidad su motricidad gruesa tendrá con seguridad menos problemas en la escuela para aprender a escribir y en las clases de gimnasia, con

temas como el equilibrio. Podrá concentrarse mejor, tendrá más confianza en sí mismo y podrá reaccionar más de prisa. Estas habilidades le beneficiarán en su día a día.

Las habilidades motoras gruesas que se desarrollan durante la segunda infancia son la base para los deportes, la danza y otras actividades que comienzan durante la niñez intermedia y que pueden continuar durante toda la vida. Un niño que ha desarrollado de buena manera su motricidad gruesa, tendrá menos problemas para aprender a escribir y en clases de Educación Física con temas de mejorar sus reflejos.

La motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitted de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.” La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea. (Hanesian, 2000)

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

2.2.5.2. Potenciar la motricidad gruesa con juegos

Si deseas ayudar a tu hijo en el desarrollo de sus habilidades de motricidad gruesa, debes ofrecerle varias oportunidades, sobretodo tiempo y espacio, para que pueda

moverse y experimentar. Incluso puedes incentivarle con actividades bien distintas para favorecer el movimiento. (Miguel, 2001)

Aquí te proponemos algunas ideas y juegos para que ayudes a tu hijo con la motricidad gruesa:

- **Puntería con las latas:** Coloca unas cuantas latas vacías y limpias en forma de pirámide y coloca al niño un poco alejado. Con una pelota debe tirar las latas. Esta entrena la coordinación y el control de la fuerza.
- **Coger:** Agarrar o capturar objetos, estos tipos de juego trabajan la fuerza y la resistencia además de la coordinación, elementos importantes de la motricidad gruesa.
- **Globo:** Con un globo pueden hacerse grandes cosas. Puedes jugar con el niño a lanzar y atrapar el globo, o a golpearlo hacia arriba. Puesto que un globo es bastante más lento que una pelota hay más tiempo de reacción, podéis intentar jugar al tenis con el globo.
- **Parques:** Lleva a tu niño al parque tan a menudo como te sea posible. En un parque infantil hay muchas actividades por hacer y es un espacio abierto y por tanto emocionante y bueno por el aire fresco. Correr y saltar por el parque le permite desarrollar mucho la motricidad gruesa, especialmente el equilibrio.
- **Hacer equilibrios:** Procura aprovechar cualquier oportunidad para que el niño juegue y practique su motricidad gruesa. Un muro bajo o un tronco caído en el bosque son perfectos para que haga equilibrios cruzándolos de un lado a otro.
- **Saltar charcos:** También la lluvia es apropiada para trabajar la motricidad gruesa de los niños. ¿A ver quién puede saltar los charcos sin mojarse los pies?

2.2.5.3. Ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa

- Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco,

espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón pies y dedos.

- Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos; en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo.
- Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.
- Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.
- El docente proyectará luz con un espejo en la sombra, para que el niño trate de coger la luz, el maestro cambiará constantemente de posición; en caso de que el día estuviera nublado puede utilizarse una linterna.
- Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.
- Disponer con el docente de Educación Física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
- Para ejercitar la independencia segmentaria: pida al niño que, mientras con una mano frota sobre su pupitre, con la otra realice golpes coordinados en la misma superficie.
- Ejercicios de balanceo: en una tabla de 30cm x 40cm, clavada en una superficie cilíndrica, el niño se balanceará, primero con la ayuda del maestro y posteriormente solo, procurando siempre la coordinación de movimientos.

- Con el grupo, imitar sonidos producido por animales, en diferentes tonalidades: bajos y altos, pueden ser de: gato, perro, vaca, pato, elefante y caballo.
- Practicar los juegos populares: El gato y el ratón, rayuela, sin que te roce, estatuas, el tren, saltar soga. (Emilio P. , 1999)

2.2.5.4. Desarrollo de las habilidades motoras por etapas

Levantar la cabeza

Es la primera destreza que debe dominar el bebé es el control cefálico, en posición boca abajo, el bebé debe levantar la cabeza y mantenerse en esa posición, para ello necesitará fortalecer los músculos del cuello, la espalda y ayudarse con sus manitas.

Rodar

Cuando el bebé ya es capaz de tener control de los movimientos de su cabeza y sostenerse sobre sus brazos, debe aprender a darse vueltas, esto generalmente se consigue entre los 4 y 6 meses, es una preparación para las siguientes fases: sentarse, gatear y caminar, pues se requiere rotar el cuerpo y tener movimientos coordinados.

Sentarse

Para aprender a sentarse, el bebé debe dominar las siguientes actividades: controlar su cabeza, cuello, los movimientos de sus brazos y manos y a girar hacia ambos lados, Ahora le tocará controlar su tronco, ser capaz de mantenerse sentado, mantener el equilibrio para finalmente fortalecer los músculos de sus piernas y poder caminar.

En esta etapa, el bebé será capaz de mantenerse sentado por algunos segundos si alguien o algo lo sostiene, existirá todavía una curvatura en la espalda por lo que será necesario que adquiera una adecuada postura, sin arquear la columna.

Si se sujeta al niño fuertemente por las caderas, su espalda se reforzará para mantener un buen equilibrio y aprenderá gradualmente a controlar los músculos del cuello y de la

parte superior de la espalda, para finalmente conseguir estar sentado con poca o ninguna ayuda.

Gatear

El gateo es un proceso que constituye un gran avance para el bebé, a nivel neurológico y de coordinación. Una vez que el niño se sienta sin apoyo, está listo para ponerse en posición de gateo, primero aprenderá a arrastrarse, el objetivo de esta fase es lograr que el bebé aprenda a coordinar los movimientos de sus piernas y brazos (brazo derecho-pierna izquierda, brazo izquierdo-pierna derecha), tenga dominio y control de su propio cuerpo y aprenda a ubicarse y desplazarse sobre su espacio, todo ello es un preámbulo y una preparación para empezar a caminar. Cabe resaltar que cada niño tiene sus propias particularidades, es decir no todos gatean a los 7 u 8 meses, algunos lo hacen antes y otros después.

Caminar

Las fases previas son preparatorias para la caminata, además de ello, debe mantener el equilibrio de rodillas y de pie para lograr pararse solo y vencer la fuerza de gravedad para dar sus primeros pasos, podemos estimularlo con apoyo en un principio y luego por sí solo cuando logre el equilibrio. Como apreciamos, para aprender a caminar, el niño debe tener control de su cuerpo, una adecuada postura, coordinación motora adecuada y el equilibrio necesario para estar de pie y desplazarse. (Emilio G. , 2005)

Paralelo a este desarrollo motor grueso, se presenta el desarrollo motor fino y a partir del primer año, podemos observar como el bebé agarra los objetos con mayor facilidad, existe mayor dominio de la presión tipo pinza, lo que permitirá realizar ejercicios de pasado, ensarte, garabateo y el proceso de escritura.

2.2.5.5. La motricidad gruesa en la educación

La motricidad gruesa ocupa un lugar importante en la educación, debido a que la correcta estimulación de este aspecto sirve para que el sistema nervioso madure en sus circuitos neuronales, obviamente sin que haya alguna alteración neurológica, por lo que

el movimiento y el juego, aparte de que son un modo natural del niño, también funcionan como para aprender, debido a que se van incorporando ciertas conductas que posteriormente le servirán al infante para su desarrollo y aprendizaje. (Río, 1998)

El desarrollo motriz grueso apunta a un perfil de salida en este ámbito de desarrollo:

- La coordinación dinámica global se refiere al trabajo de movimientos gruesos del cuerpo y sus segmentos. El entrenamiento en estos movimientos globales genera posibilidades de movimiento y desplazamientos que posibilitan a las niñas y niños el conocimiento y la exploración de su entorno.

- La relajación es una de las características del movimiento más complejas de lograr en los primeros años de vida. La relajación es clave para conseguir movilidad y estados de ánimo positivo.

En los primeros meses son los adultos quienes hacen los movimientos de relajación a sus niñas y niños, pero alrededor de los seis meses, al aparecer los movimientos voluntarios e intencionados, las niñas y los niños pueden poco a poco hacer los ejercicios de modo autónomo.

- La disociación del movimiento implica la ejercitación de los segmentos corporales de modo independiente, es decir generar las capacidades para mover un brazo sin mover el otro, o cualquier otra parte del cuerpo.

- La eficiencia motriz es la especialización del movimiento, es decir es un movimiento fino del cuerpo y sus segmentos. Lo más visible es la especialización de movimientos de la mano y dedos.

El desarrollo motor se evidencia en diversos logros y una progresiva adquisición de habilidades y destrezas, las que permitirán con el pasar de los meses, obtener una independencia motora, asociado al mismo tiempo, al desarrollo intelectual de habilidades sociales y exploratorias. Este ámbito se vuelve la línea de acción básica en el primer año de vida. (Johanne, 1987)

Los logros de este ámbito son los más evidentes para evaluar los avances en el desarrollo, sin perder de vista que el desarrollo es el resultado de la interrelación entre

todos ellos, es importante considerar que a partir de los logros motrices se generan posibilidades para que las niñas y niños conozcan su entorno.

2.2.5.6. Áreas a desarrollarse con la motricidad gruesa

Esquema Corporal

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños y niñas se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de relación y comunicación, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones espaciales como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Lateralidad

Es el predominio funcional del cuerpo, determinado por la dominancia de un hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como punto de referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para un mejor desempeño en el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior, con ella se logra una estabilidad del cuerpo al momento de realizar actividades motrices en las diferentes posturas que cada una de ellas pueda requerir.

Noción Espacial

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño o niña para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos, como

colocar estos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Tiempo y Ritmo

Estas nociones o áreas se desarrollan a través de movimientos que implican orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido-lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. (Juan Granda Vera, 2001)

El desarrollo motor del niño se debe trabajar a partir de todos estos aspectos en forma integrada pero que a la vez cada una de ellas tiene su propio proceso. La etapa de educación inicial es un momento importante para trabajar con el desarrollo motor; es la época de la adquisición de las habilidades motrices básicas. La función lúdica será el medio para trabajar con los niños. A la hora de trabajar con los niños, hay que tener en cuenta la importancia del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.6. CARACTERÍSTICAS DE LA NIÑA Y EL NIÑO EN LA ETAPA DE 4 A 5 AÑOS

- Ponen atención a la utilidad de las cosas que tienen para ella/él, por lo tanto su pensamiento es más práctico.
- Disfruta escuchando a los demás y establece diálogos cortos y luego por períodos de tiempo cada vez más largos.
- Su vocabulario es más variado y claro, expresa sus deseos y pensamientos, recuerda y puede narrar cuentos o episodios de la vida familiar. En sus narraciones utiliza los tiempos de los verbos.
- Realiza tareas y trabajos sencillos en el hogar.

- Empieza a usar con más facilidad el lado predominante de su cuerpo.
- Tiene más agilidad en sus movimientos, camina en diferentes direcciones siguiendo un ritmo.
- Los movimientos de sus dedos son más preciso, puede coser, ensartar, amarrar, desamarrar con la ayuda de un adulto.
- La habilidad de sus manos también ha progresado, lo cual le permite manejar instrumentos para hacer cosas como cortar, clavar, dibujar o modelar.
- Puede reconocer lo que está arriba, abajo, dentro fuera, adelante, atrás, cerca, lejos con relación a su cuerpo.
- Juega con otra niñas/niños compartiendo sus juguetes.
- Muestran mayor coordinación en sus movimientos corporales.
- Tienen mayor habilidad en la motricidad fina de los dedos.
- Pueden recortar con tijeras.
- Su sentido del equilibrio mejora y pueden andar ya a la pata coja manteniendo el equilibrio sobre un pie.
- Son capaces de vestirse y desvestirse sin ayuda. Lavarse los dientes, la cara y las manos. Los padres debemos fomentar estos hábitos de autonomía.
- Son capaces de expresar verbalmente su estado de ánimo “estoy enfadado”, también sus necesidades personales y deseos. Y obviamente intentan satisfacerlos.
- Les entusiasma hablar con los adultos y vuelve aparecer otra etapa del ¿Por qué? Preguntan por todo aquello que despierta su curiosidad y les inquieta. Es importante responderles siempre con la verdad.
- Es nuestra función como padres, ya que de este modo les estamos enseñando a pensar y a hacerse una idea del mundo en el que vive. (Domecq, 2005)

El objetivo general que debe tener en esta etapa es permitir que el niño desarrolle adecuadamente todas sus capacidades: socialización, afectividad, intelectual y cognitiva.

Los objetivos específicos que se deberán alcanzar en esta etapa son:

- Adquirir conciencia del mundo que le rodea.
- Trabajar el desarrollo motor por ser un área de acción muy importante en estas edades.
- Favorecer las experiencias de relaciones positivas entre los compañeros, haciendo hincapié en el aprendizaje cooperativo.
- Desarrollar la capacidad de observación, imaginación, creación y de la expresión corporal y plástica.
- Promover hábitos y actitudes favorables al ejercicio físico.

2.2.7 Actividades de juegos recreativos

“EL LOBO”

OBJETIVOS:

Desarrollar la expresión corporal como punto de partida para conseguir un verdadero conocimiento de nuestro cuerpo.

PROCEDIMIENTO:

- En el patio formar una rueda
- Seleccionar a un alumno como “el lobo”. Los demás serán “los cerditos”.
- Cantar el coro:
Juguemos en el bosque
Hasta que el lobo esté
Si el lobo aparece
Entero nos comerá.
¿Qué estás haciendo lobito?
El lobo responde.
¡Levantándome de la cama!
- Cuando llegue el turno de que “el lobo” conteste, “sí” o “no”. Si la respuesta es negativa, se canta otra vez el coro. Si la respuesta es afirmativa, “los cerditos” corren hacia fuera y “el lobo” corre tras de ellos. Al primero que alcanza se convierte en “EL LOBO”.

EVALUACIÓN:

ASPECTO	PARÁMETROS		
	IN	EP	AD
Desarrollar la expresión corporal			

PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

IN.- Iniciada

EP.- En Proceso

AD.- Adquirida

“CAMINAR SOBRE UNA LÍNEA”

OBJETIVO:

Mantener el equilibrio al desplazarse sobre líneas con coordinación a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto para lograr un adecuado control postural.

PROCEDIMIENTO:

- Colocarse en una fila.
- Marcar varias líneas en el patio o aprovechar las existentes.
- Empezar a caminar.
- Caminar como equilibristas.
- Por las esquinas.
- De puntas.
- De talones.
- Apoyando los lados de los pies.
- Por una tabla.
- Por un camino sinuoso.
- En parejas.
- Siguiendo diferentes ritmos.

EVALUACIÓN:

ASPECTO	PARÁMETROS		
	IN	EP	AD
Mantener el equilibrio al desplazarse sobre líneas con coordinación.			

PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

IN.- Iniciada

EP.- En Proceso

AD.- Adquirida

“LA SILLA”

OBJETIVO:

Potenciar la socialización a través de una serie de sesiones de distintos tipos de juegos para fomentar en ellos la sensación de cooperación y empatía.

PROCEDIMIENTO:

- Colocamos las sillas en círculo
- Pegamos las sillas unas con otras
- Siempre se pondrá una silla menos del número de niños que jueguen.
- También preparamos un Cd de música
- Los niños se colocan en fila india alrededor de las sillas.
- Cuando empieza la música, los niños caminarán alrededor de las sillas.
- En el momento que pare la música, todos deberán sentarse en las sillas
- El participante que quede de pie, quedará eliminado
- Así sucesivamente, hasta que sólo quede un participante, que será el ganador

EVALUACIÓN:

ASPECTO	PARÁMETROS		
Comprender y asimilar las reglas de un juego.	IN	EP	AD

PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

IN.- Iniciada

EP.- En Proceso

AD.- Adquirida

“VENCIENTO OBSTÁCULOS”

OBJETIVO:

Sortear diferentes obstáculos para adquirir coordinación y concentración motriz en actividades de equilibrio estático y dinámico para afianzar el dominio de su cuerpo.

PROCEDIMIENTO:

- Ubicar los conos plásticos formando una hilera.
- Ubicar a los niños en columna.
- Caminar libremente sorteando los obstáculos.
- Caminar como equilibristas.
- Caminar zigzagueando
- Saltar en un solo pie.
- Caminar rápido.
- Caminar lento.
- Como serpientes.
- De adelante hacia atrás.
- De atrás hacia adelante.
- Siguiendo diferentes ritmos.

EVALUACIÓN:

ASPECTO	PARÁMETROS		
	IN	EP	AD
Sortear diferentes obstáculos para adquirir coordinación y concentración motriz.			

PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

IN.- Iniciada

EP.- En Proceso

AD.- Adquirida

“JUGANDO CON HULAS”

OBJETIVO:

Participar en el dominio corporal con material concreto a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

PROCEDIMIENTO:

- Ubicarse en lugares determinados.
- Entregar a los niños hulas.
- Jugar libremente con la hula.
- Poner atención y realizar diferentes consignas.
- Colocar sobre la cabeza.
- En la cintura.
- En las extremidades.
- Saltar dentro de la hula.
- Saltar fuera de la hula.
- Moverla en la cintura.
- Dar vueltas en la mano o en el pie.

EVALUACIÓN:

ASPECTO	PARÁMETROS		
	IN	EP	AD
Participar en el dominio corporal con material concreto.			

PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

IN.- Iniciada

EP.- En Proceso

AD.- Adquirida

2.3 VARIABLES

2.3.1 INDEPENDIENTE

Juegos recreativos

2.3.2 DEPENDIENTE

Desarrollo motriz

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS RECREATIVOS

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano.</p>	<p>Lúdica</p> <p>Emociones</p> <p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce variedad de juegos • Inventa nuevos juegos • Juega respetando reglas • Respeto a los compañeros durante el juego • Preferencia de jugar, estableciendo niveles estables 	<p>TÉCNICAS</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>Ficha de observación</p>

2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

JUEGO.- El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo.

RECREACIÓN.- Son aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entrenamiento.

JUEGOS RECREATIVOS.- Son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano.

DESARROLLO.- Es aquel elemento elaborado con el objetivo de hacer más sencilla una determinada actividad o labor mecánica, que requiere para llevarla a buen puerto de una aplicación correcta de energía.

MOTRICIDAD.- Capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

DESARROLLO MOTRIZ.- El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas.

APRENDIZAJE.- El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y finalmente, aplicar una información que nos ha sido enseñada, es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan.

EDUCACIÓN.- Proceso de socialización de los individuos. Al educarse un niño asimila y aprende conocimientos.

ESTIMULACIÓN.- Es una actividad que se le otorga las personas para un buen desarrollo o funcionamiento ya sea por cuestión laboral, afectiva o física.

HABILIDADES.- Es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

MOTRICIDAD FINA.- Se refiere a los movimientos relacionados por una o varias partes del cuerpo que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión, son procesos que permiten encaminar al niño hacia la grafomotricidad.

MOTRICIDAD GRUESA.- Son acciones de grandes grupos musculares y posturales. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales.

ACTIVIDAD MOTRIZ.- Son movimientos físicos que las personas realizan con el propósito de ejecutar una acción orientada a la producción de un bien, de un servicio o de una tarea específica.

EGOCÉNTRICA.- Es un adjetivo que se considera como el centro de todos los intereses, el centro de atención, el centro de todo o el centro del mundo, que cree que sus propias opiniones e intereses son más importantes que las de los demás.

PAIDOCENTRISTA.- Es reflexionar sobre lo que es capaz de hacer el alumno con la ayuda insustituible del docente, tener en mente cuál es el tipo de hombre que está en formación, ayudarlo a desarrollar las competencias necesarias para su desempeño actual y futuro dentro de la sociedad que le toca vivir.

LÚDICA.- Acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. MÉTODO CIENTÍFICO

Es un conjunto de procedimientos lógicamente sistematizados y su aplicación debe estar sometida constantemente a prueba según cada problema de investigación.

Los métodos usados son:

- Inductivo, va de hechos particulares hacia afirmaciones de carácter general.
- Deductivo, que parte de una síntesis para llegar al análisis de los fenómenos concretos particulares mediante la operacionalización de los conceptos de hechos observables.
- Analítico, consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes para observar las causas, la naturaleza y los efectos.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación fue No Experimental porque no hay manipulación de las variables directamente. Se realiza un estudio con un solo grupo, de carácter educativo, la misma que se realizó en la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”.

3.3. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Es de carácter bibliográfica, descriptiva y explicativa porque está dirigida la situación de las variables.

3.3.1. Bibliográfica

Tuvo el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques teóricos conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre los juegos recreativos, basándose en documentaciones de fuentes como libros, revistas, periódicos y otras

publicaciones como fuentes secundarias. Además para sustentar teóricamente los juegos recreativos en el desarrollo motriz en el trabajo investigativo.

3.3.2. Descriptiva

El nivel descriptivo de la investigación busca comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras; además pretende clasificar en base a criterios establecidos elementos y estructuras, así como modelos de comportamiento; distribuir datos de variables consideradas aisladamente y aspira caracterizar una comunidad. Todo ello porque se requiere de un conocimiento suficiente, pertinente y sobre todo existe un interés de acción social.

3.3.3. Explicativa

Ya que se tratará de explicar porque ocurrió los fenómenos más allá de la simple descripción, es decir buscando las razones o causas del porque los juegos recreativos en el desarrollo motriz de los niños.

3.4. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

3.4.1. Correlacional

El nivel de investigación de estudio es correlacional, en donde se investigó que tipo de aplicación tienen los juegos recreativos y la incidencia de manera positiva en el desarrollo motriz. “La aplicación de los juegos recreativos inciden de manera positiva en el desarrollo motriz”.

3.4.2. Descriptiva

Porque sirvió para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Permiten detallar el fenómeno estudiado básicamente a través de la medición de uno o más de los atributos. Estos estudios describen la frecuencia y las características más importantes de un problema.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. POBLACIÓN

El objeto de estudio es la totalidad de los niños de Inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”. Por ser una población pequeña se trabajara con todos los sujetos.

SUJETOS DE NVESTIGACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NIÑOS	25	100%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”

Elaborado: Fanny Sánchez Lara.

3.5.2 MUESTRA

En vista de que la población involucrada en la presente investigación no es extensa, se procedió a trabajar con todo el universo, razón por la cual no fue necesario obtener una muestra.

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Para recabar la información requerida se seguirá los siguientes procedimientos:

TÉCNICAS

Observación: A través de la observación se detectaron todas las características lúdicas de los niños para conocer, conductas y comportamientos colectivos.

INSTRUMENTO

Ficha de observación: En ella se recopilaron los datos más relevantes de la investigación.

3.7. TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para el procesamiento y análisis de datos se sugiere seguir los siguientes momentos:

- Análisis preliminar de carácter narrativo de los hechos.
- Instancia de codificación donde se realiza un primer ordenamiento de indicadores con sus respectivas categorías y unidades de medición, si es preciso.
- Establecer la cadena lógica de evidencias y factores, proporcionando significados al relacionar las categorías.
- Construir matrices y formatos donde se vaya organizando la información obtenida, según variables, categorías o indicadores.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE INICIAL 2 PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA”

Indicador N° 1.- Conoce variedad de juegos recreativos en equilibrio

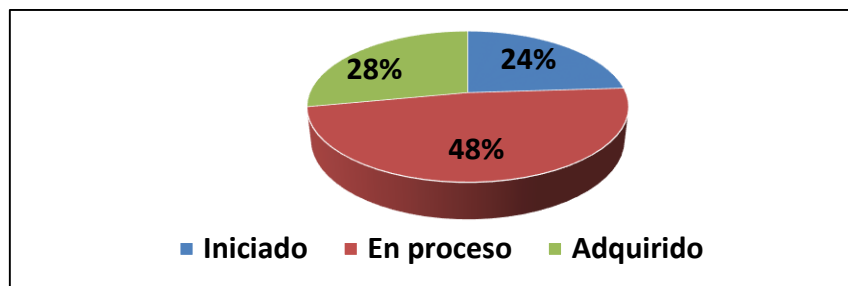
Cuadro N° 1: Juegos recreativos

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	6	24%
En proceso	12	48%
Adquirido	7	28%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 1: Juegos recreativos



Fuente: Ficha de observación

Elaborado: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados demuestran que el 24% de niños han iniciado su conocimiento en una variedad de juegos recreativos en equilibrio, el 48% se encuentra en proceso y el 28% ya lo han adquirido.

INTERPRETACIÓN:

De lo observado se deduce que la mayoría de los niños conocen variedad de juegos recreativos en equilibrio los cuales constituyen un aporte significativo en su desarrollo motriz, la cuarta parte posee un conocimiento en adquirido, la otra cuarta parte no goza de juegos recreativos que potencien el desarrollo del equilibrio debido a condiciones socioeconómicas que limitan el desarrollo integral de los niños.

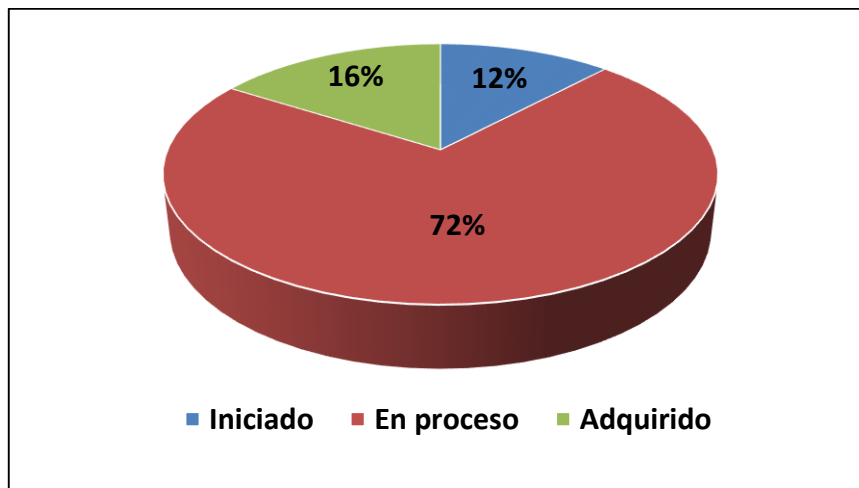
Indicador N° 2.- Inventa nuevos juegos a partir de su experiencia propia e individual

Cuadro N° 2: Juegos a partir de su experiencia

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	3	12%
En proceso	18	72%
Adquirido	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa "Nuestra Señora de Fátima"
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 2: Juegos a partir de su experiencia



Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados demuestran que el 12% de niños han iniciado juegos a partir de su experiencia, el 72% se encuentra en proceso y el 16% si ha adquirido.

INTERPRETACIÓN:

En los resultados obtenidos encontramos que la mayor parte de niños inventan nuevos juegos a partir de su experiencia propia e individual, a pesar de que el juego lúdico nos lleva al disfrute casi total están en adquirido, muy pocos no pueden participar activamente de este proceso.

Indicador N° 3.- Juega respetando reglas e interactúa con otros, respeta consignas

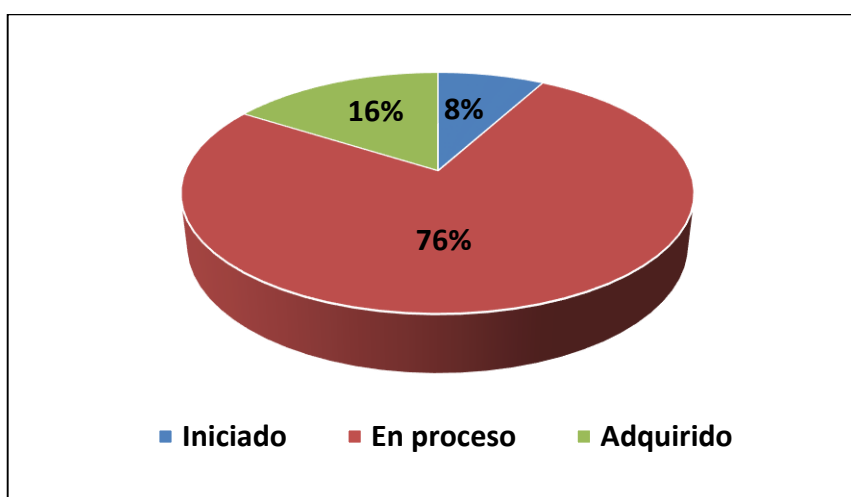
Cuadro N° 3: Juega respetando reglas

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	2	8%
En proceso	19	76%
Adquirido	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 3: Juega respetando reglas



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados demuestran que el 8% de niños han iniciado el juego respetando reglas e interactúa con otros y respeta consignas, el 76% se encuentra en proceso y un 16% ya lo ha adquirido.

INTERPRETACIÓN:

Se deduce que la mayoría de niños si juegan respetando reglas e interactúan con otros y respeta consignas, la mitad de los niños les cuesta de forma significativa seguir consignas en adquirido y los niños que no respetan reglas son niños pasivos.

Indicador N° 4.- Respeta a sus compañeros durante el juego y mantiene un ambiente armónico

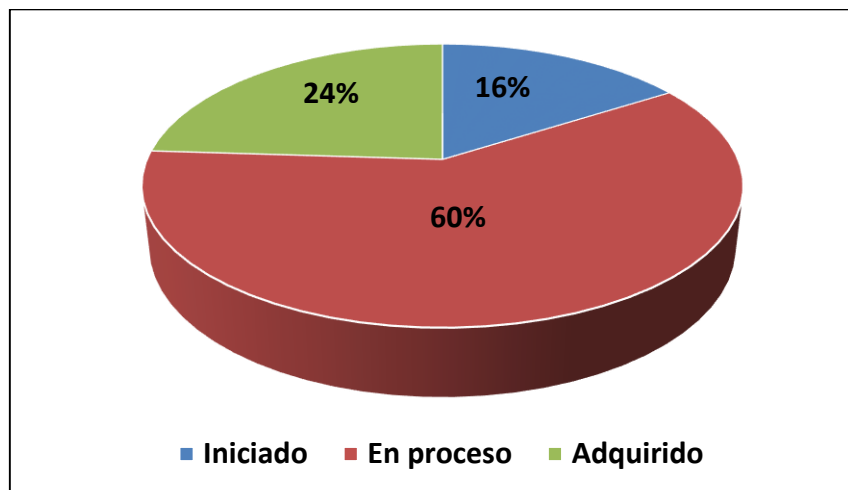
Cuadro N° 4: Durante el juego respeta a sus compañeros

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	4	16%
En proceso	15	60%
Adquirido	6	24%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 4: Durante el juego respeta a sus compañeros



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados demuestran que el 16% de niños han iniciado respetando a sus compañeros durante el juego y mantiene un ambiente armónico, el 60% en proceso y un 24% si adquirido.

INTERPRETACIÓN:

La mayor parte de los niños cuando a respetar reglas se refiere por lo que hace necesario la aplicación constante de juegos recreativos en la que ayuden al desarrollo motriz, un grupo más pequeño refuerza su comportamiento de sociabilización en adquirido y el mínimo de niños no respeta reglas de comportamiento.

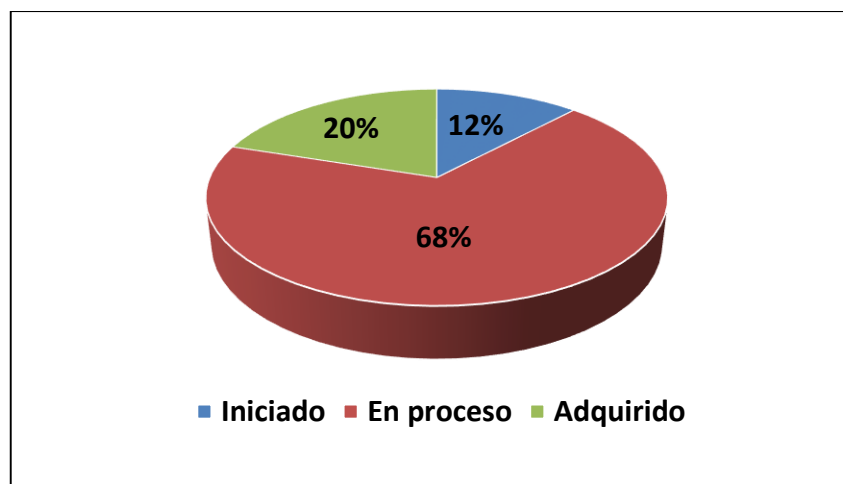
Indicador N° 5.- Aprende situaciones de convivencia e incrementa su campo de interrelación con otras personas

Cuadro N° 5: Aprende situaciones de convivencia

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	3	12%
En proceso	17	68%
Adquirido	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 5: Aprende situaciones de convivencia



Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados indican que el 12% de niños han iniciado aprendiendo a perder y ganar e incrementa su campo de interrelación con otras personas, el 68% se encuentra en proceso y un 20% ya adquirido.

INTERPRETACIÓN:

De lo observado se deduce que la mayoría no se preocupa por perder o ganar e incrementar su campo de interrelación con otras personas para así lograr situaciones de convivencia, este otro grupo disfruta y aprende a compartir con los demás en adquirido, no podemos calificar a la minoría porque solo juegan y se divierten.

Indicador N° 6.- Subir y bajar escaleras alternando los pies con seguridad

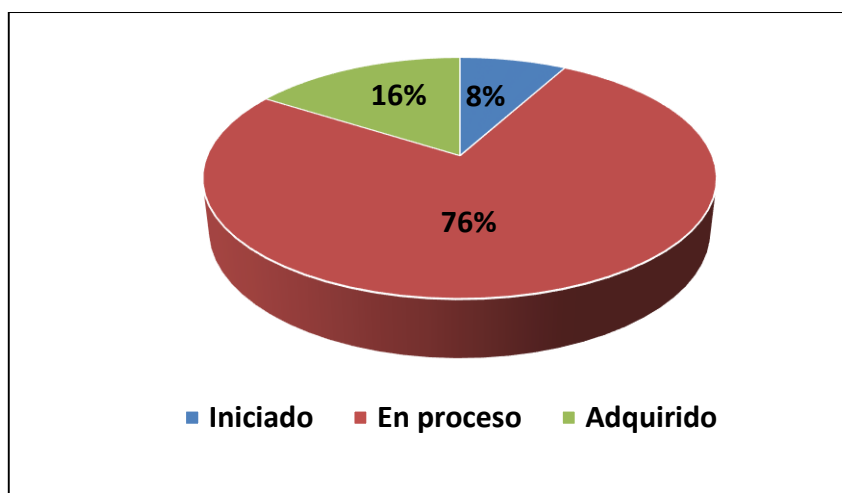
Cuadro N° 6: Subir y bajar escaleras con seguridad

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	2	8%
En proceso	19	76%
Adquirido	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa "Nuestra Señora de Fátima"

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 6: Subir y bajar escaleras con seguridad



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados indican que el 8% de niños han iniciado subir y bajar escaleras alternando los pies con seguridad, el 76% se halla en proceso y un 16% ya lo adquirido.

INTERPRETACIÓN:

Se deduce que la mayoría de los niños al subir y bajar escaleras con seguridad logrando así la coordinación dinámica en la ejecución de movimientos y desplazamientos con seguridad, en la parte menor del grupo debemos reforzar su tono muscular para que el desarrollo sea óptimo en adquirido, la inseguridad que produce subir escaleras va desapareciendo con ejercicios.

Indicador N° 7.- Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas, inclinadas

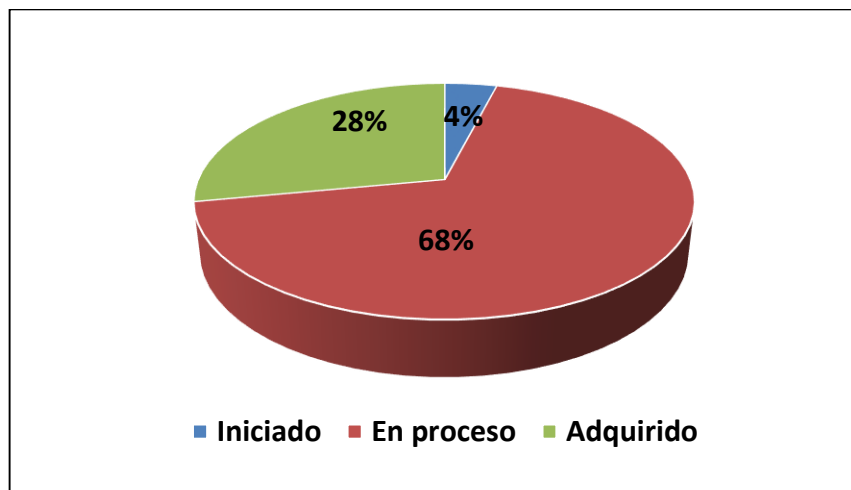
Cuadro N° 7: Mantiene equilibrio al caminar

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	1	4%
En proceso	17	68%
Adquirido	7	28%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 7: Mantiene equilibrio al caminar



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados indican que el 4% de niños han iniciado mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas e inclinadas, el 68% se encuentra en proceso y un 28% ya lo ha adquirido.

INTERPRETACIÓN:

Podemos observar que la mayoría de los niños mantienen el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas e inclinadas afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo, la mitad presenta cierta dificultad al caminar hacia atrás en adquirido, la minoría debemos ejercitarnos más en saltos gruesos para llegar a este objetivo.

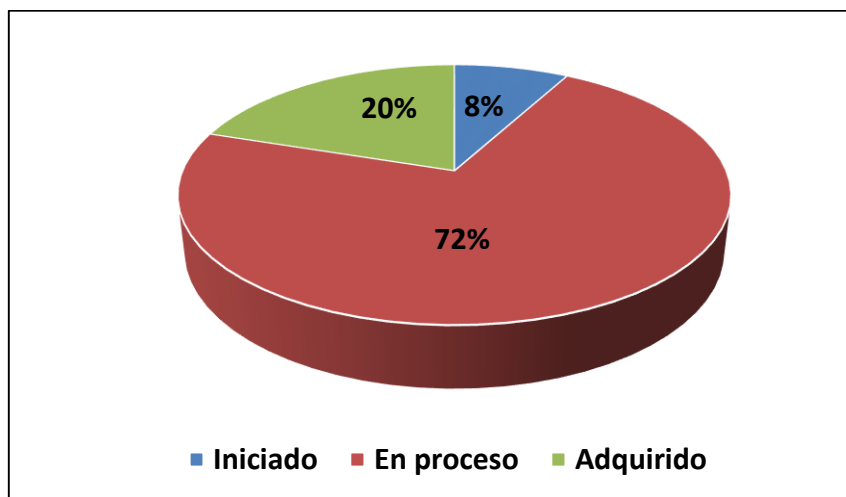
Indicador N° 8.- Control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear

Cuadro N° 8: Control adecuado y tonicidad muscular

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	2	8%
En proceso	18	72%
Adquirido	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 8: Control adecuado y tonicidad muscular



Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados indican que el 8% de niños han iniciado un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear, el 72% se encuentra en proceso y un 20% ya lo ha adquirido

INTERPRETACIÓN:

Se puede decir que la mayoría de niños pueden ejecutar actividades con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear que les permitan la realización de movimientos coordinados, los niños al interactuar refuerza en forma gradual su tono muscular en adquirido, la menor parte necesita de estímulos y juegos para que lo desarrollen.

Indicador N° 9.- Camina, corre, salta de un lugar a otro coordinadamente y sigue pautas

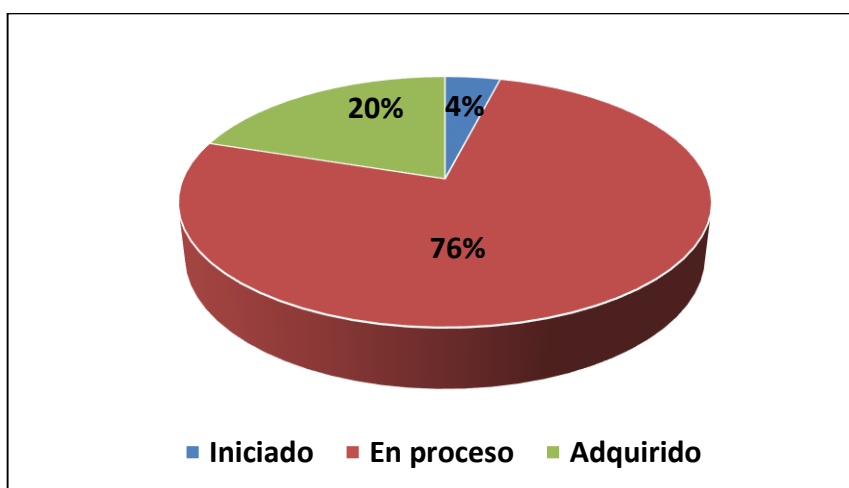
Cuadro N° 9: Camina, corre, salta coordinadamente

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	1	4%
En proceso	19	76%
Adquirido	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa "Nuestra Señora de Fátima"

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 9: Camina, corre, salta coordinadamente



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados indican que el 4% de niños han iniciado caminando, corriendo, saltando de un lugar a otro coordinadamente y sigue pautas, el 76% se halla en proceso y un 20% ya lo ha adquirido.

INTERPRETACIÓN:

Se señala que la mayoría de niños pueden caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente y sigue pautas combinando estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos, ningún niño juega por presión más bien por diversión en adquirido ya que esta es una etapa difícil porque se debe utilizar coordinación mental y física.

Indicador N° 10.- Marcha a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas de acuerdo a su edad

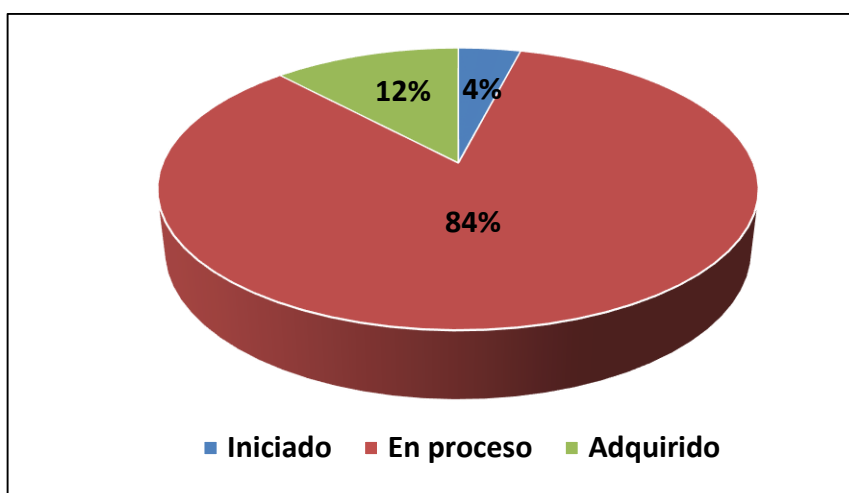
Cuadro N° 10: Marcha a diferentes ritmos

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	1	4%
En proceso	21	84%
Adquirido	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

Gráfico N° 10: Marcha a diferentes ritmos



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANÁLISIS:

Los resultados indican que el 4% de niños han iniciado a marchar a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas de acuerdo a su edad, el 84% se encuentra en proceso y un 12% ya lo ha adquirido.

INTERPRETACIÓN:

De lo observado se deduce que la mayoría de niños pueden marchar a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas de acuerdo a su edad ya que les permitirán desarrollar la capacidad motriz, si conseguimos que la cuarta parte tenga ritmo lento y rápido por los movimientos en adquirido cada uno de estos menores desearán corregir sus movimientos gracias a ritmos.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Al identificar los Juegos Recreativos se determinó que se caracterizan por su flexibilidad, colaboración, autoexpresión y la libertad de movimiento; aplicadas para adquirir la destreza motriz y perfeccionamiento de su dominio con juegos y dinámicas que permitan el desarrollo motriz integral.
- Se observó el desarrollo motriz a través de la aplicación de los Juegos Recreativos que los niños desarrollen de mejor manera su motricidad, permitiéndoles tener un mejor desenvolvimiento, madures y mayor seguridad personal.
- Luego de realizar esta investigación permitió promover actividades recreativas que mejore la habilidad motriz de los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima” como medios para lograr un aprendizaje significativo.

5.2 RECOMENDACIONES

- Los Juegos Recreativos que se aplican para el desarrollo motriz deben ser innovadores donde se implementen actividades lúdicas para propiciar situaciones de afecto, comodidad, socialización y solidaridad; con juegos y dinámicas que pongan a flote la imaginación de los niños, por ser voluntaria, flexible y de libre elección.
- El nivel de desarrollo motriz debe seguirse ampliando a través de Juegos Recreativos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos para que adquieran mayor dominio de sus destrezas y habilidades motoras.
- Se recomienda la aplicación de juegos recreativos donde se implementan actividades recreativas para propiciar en los niños el desarrollo motriz y afectivo él mismo que servirá como medio de orientación y ayuda para que los docentes, padres de familia y comunidad corresponsables de este nivel de formación contribuyan al desarrollo integral del niño. “Niño que juega, crece feliz”

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, P. (1999). Manual de animación turística. Región Empresa Periodística.
- Antoine, A. P. (1987). Desarrollo infantil integral. España: INICE.
- Antuña, Ribes, M. D. (2011). El juego infantil y su metodología. Bogotá: MAD, S.L.
- Ausbel, N. . (1998). Psicología Educativa. México: Trillas.
- Blázquez, D. y. (2005). La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Editorial San Marcos.
- Bolaños, M. C. (2003). Aprendiendo a estimular al niño. México: Limusa.
- Bruner. (1984). El papel del juego en el desarrollo del niño. Grijalbo.
- Calvas, Vanessa Lucía. (2013). Potenciación en el aula y desarrollo docente. Ecuador Educa, 8, 9.
- Cañade Pulido, M. d. (2009). La expresión corporal en la etapa infantil. Barcelona-España: Grafos.
- Céspedes. (2003). La recreación Infantil. Trillad.
- Diego, C. (1983). Niños pequeños en acción. Buenos Aires: Andrés Bello.
- Diego, U. (2007). El juego como un elemento favorecedor al acercamiento de las ciencias . Costa Rica: Red Pop.
- Dolores, R. A. (2011). El juego infantil y su metodología. Sevilla-España: MADS.L.
- Domecq, M. I. (2005). Jugar la forma más divertida de educar. Palabra.
- Duarte, Jakeline. (2012). Ambientes de aprendizaje.
- Emilio, G. (2005). Manual del desarrollo psicomotor. Barcelona: Prosvieschenie.
- Emilio, P. (1999). Cultura Física para pequeños. México: Euro México.
- Franklin, R. (2008). "Propuesta de creación de un espacio recreacional para la Escuela Dr. José Miguel Nuñez". Caracas: UNA.
- González, C. (1998). Manual del desarrollo psicomotor. San Marcos.
- Habilidades motrices. (2016). La pandilla, 12.
- Hanesian, N. (2000). El papel del juego en el desarrollo del niño. Bogotá: UNA.
- Johanne, D. (1987). Educación y Psicomotricidad. México: Trillad.

- Jorge, B. (2000). "Atmósferas Creativas. Juega, piensa y crea". México: Pirámide.
- Juan Granda Vera, e. I. (2001). Manual de Aprendizaje y Desarrollo Motor. Buenos Aires: Paidós, SAICF,
- LLenas, M. G. (2010). Mi hijo aprende jugando. Larousse.
- Mario, C. (1999). Educar jugando. Lima Perú: San Marcos.
- Mariotti, F. (2011). La recreación y los juegos: las competencias a través del juego. México: Trillas.
- Mata, C. y. (2004). El maravilloso mundo del juego. España: Canguro.
- Miguel, R. P. (2001). Desarrollo motor y actividades físicas. Madrid: Deportiva Gymnos.
- Ministerio de Educación, C. (1991). Manual de Legislación Educativa. Quito-Ecuador: El Pacífico.
- Ortega, Garrido, L. R. (2007). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla-España: Alfar.
- Paredes, Freire , W. A. (2011). Investigación Acción. Primera Edición. Quito-Ecuador: Rijabal.
- Real Academia, E. (2013). Diccionario. Madrid: Real.
- Reyes Rosemberg, R. M. (2009). El juego procesos de desarrollo y socialización. Magisterio.
- Rigal, P. y. (2002). Libres para cooperar, Libres para crear. Argentina: Paidotribo.
- Río, P. d. (1998). Desarrollo motriz en la infancia y la niñez. Buenos Aires: Continental.
- Roger, C. (1999). Enciclopedia de la Educación Infantil. Colombia: GAMMA S.A.
- Sarlé, P. M. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Madrid: Paidos.
- Sarlé, P. M. (2010). Lo importante es jugar. Homo Sapiens Ediciones.
- Velásquez Navarro, J. J. (2010). La importancia de los ambiente lúdicos de aprendizaje para la educación de las nuevas generaciones. México: Trillas.

WEBGRAFÍA

<http://www.eljardinonline.com.ar/juego.htm>. (s.f.).

<https://www.google.com.ec/search?q>. (s.f.).

kiddyshouse.com/maestra/articulos/la-psicomotricidad. (s.f.).

<http://www.sliderhare.net/evavictor/juegos-recreativos>

<http://reneweducaebi.blogspot.com/2008/05/el-aprendizaje-significativo-por-medio.html>

recreativosteam.blogspot.com/2011/05/introduccion-teorica.html

ANEXO 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA”.

	INDICADORES	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1	¿Conoce variedad de juegos recreativos en equilibrio?			
2	¿Inventa nuevos juegos a partir de su experiencia propia e individual?			
3	¿Juega respetando reglas e interactúa con otros, respeta consignas?			
4	¿Respeto a sus compañeros durante el juego y mantiene un ambiente armónico?			
5	¿Aprende situaciones de convivencia e incrementa su campo de interrelación con otras personas?			
6	¿Subir y bajar escaleras alternando los pies con seguridad?			
7	¿Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas, inclinadas?			
8	¿Control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear?			
9	¿Camina, corre, salta de un lugar a otro coordinadamente y sigue pautas?			
10	¿Marcha a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas de acuerdo a su edad?			

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”

Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara

ANEXO 2



Actividad: Caminando sobre una línea
Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara



Actividad: Corriendo coordinadamente de un lugar a otro
Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara



Actividad: Venciendo obstáculos
Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara



Actividad: Baile de la silla
Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara



Actividad: Jugando al lobo
Fuente: Unidad Educativa "Nuestra Señora de Fátima"
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara



Actividad: Jugando con hulas
Fuente: Unidad Educativa "Nuestra Señora de Fátima"
Elaborado por: Fanny Lucia Sánchez Lara