



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN:
JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE**

GUÍA DE JUEGOS

Aprendo a ser feliz jugando

**PARA EL DESARROLLO
DE LA MOTROCIDAD GRUESA**



**Autora: Alicia Cisneros Caicedo.
Coautora: MsC. Tatiana Fonseca.**

Guía de Juegos
APRENDO A SER FELIZ JUGANDO
Para el desarrollo de la motricidad Gruesa

INVESTIGACION
Alicia Cisneros Caicedo
Email: Alicia.66cisneros@hotmail.com
Telf: 0983419101

COAUTORA

MsC. Tatiana Fonseca

Comité Editorial

Diseño de Portada
Didhagopro
didhagopro@yahoo.com

Depósito Legal

PRIMERA EDICIÓN

ISBN

Queda prohibida, sin autorización escrita de los editores la
reproducción parcial o total de esta obra para cualquier medio

IMPRESO EN ECUADOR. / PRINTED IN EQUATOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO**

**TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN:
JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**

**GUIA DE JUEGOS APRENDO A SER FELIZ JUGANDO
PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

ALICIA CUMANDA CISNEROS CAICEDO.

MsC. TATIANA FONSECA

2017

ÍNDICE

ÍNDICE	2
PRESENTACIÓN	3
FUNDAMENTACIÓN	4
	6
OBJETIVOS	6
JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO	7
LABERINTOS	8
EL REY MANDA	9
LA BOLSITA DE ARENA	10
LOS MESEROS	11
JUGUEMOS CON LOS RITMOS	12
JUEGOS SENSORIALES	13
VEO, VEO	14
LOS SABUESOS	15
ATRAPEMOS EL SONIDO	16
VAMOS APROBAR	17
LA CAJITA DE SORPRESAS	18
JUEGOS MOTORES	19
SALTA CONMIGO	20
JUGANDO CON EL KIT PSICOMOTOR	21
GLOBO SALTARÍN	22
LOS CONSTRUCTORES	23
LOS PECECITOS	24
BIBLIOGRAFÍA	25

PRESENTACIÓN

La motricidad gruesa como parte del proceso de aprendizaje en los niños a nivel inicial, juega un rol fundamental en el desarrollo de habilidades y destrezas que posteriormente se podrán utilizar en la adquisición de nuevos conocimientos en el contexto del proceso de escolarización, a pesar de ello, las maestras de educación inicial realizan estas actividades de forma empírica, por lo que no se alcanzan las metas propuestas de forma eficiente, dejando sueltos algunos aspectos, que más tarde, repercutirán en el desempeño de los niños y niñas.

Considerando esta situación se presenta la siguiente herramienta didáctica pedagógica denominada Guía de juegos “Aprendo a Ser Feliz Jugando”, para el desarrollo de la motricidad gruesa encaminada a dar fluidez al proceso de desarrollo de la motricidad gruesa. La Guía está estructurada, en tres partes, la primera propone juegos para el desarrollo de la coordinación y el equilibrio, la segunda parte hace referencia a actividades de motricidad gruesa integrando la parte sensorial y en la tercera parte de la guía se proponen juegos vinculados al desarrollo motor.

Cada actividad esta propuesta en una ficha de fácil manejo, en la que se incluye, el número de la actividad, el nombre, los objetivos funcionales que hacen relación al aspecto global que se quiere lograr con el juego, un objetivo operativo, que establece el logro puntual que tiene que alcanzar el niño o niña, se establecen los materiales necesarios para la ejecución de la actividad, el tiempo de duración y el proceso, en el que se detallan de forma simple las pautas para la realización del juego: finalmente en la parte de la evaluación se propone una tabla en la que se establece un indicador de logro para la actividad.

Se considera que esta herramienta pedagógica, por su sencillez de utilización, pero con un contenido bastante interesante, puede constituirse en un elemento que permita al docente de educación inicial mejorar sus capacidades para desarrollar adecuadamente la motricidad gruesa en niños de cinco años, y que su aplicabilidad puede ser adaptada a cualquier espacio educativo que persiga este fin.

Alicia Cisneros Caicedo

FUNDAMENTACIÓN

El desarrollo Motriz Grueso parte del desarrollo que, en su proceso de crecimiento, el niño o la niña van alcanzando, de este depende la consolidación de las funciones operativas básicas del movimiento, que posteriormente le permitirán adaptarse de forma eficiente al medio, así como también le permitirán elaborar favorablemente su autoestima e integrarse sin inconvenientes en el contexto social.

Por otro lado, el desarrollo de la motricidad gruesa se constituye en un elemento fundamental para desarrollar la motricidad fina y hacer posible que los procesos de aprendizaje posteriores sean adecuados.

En este sentido se justifica el presente trabajo que busca desarrollar la motricidad gruesa desde la perspectiva lúdica planteando actividades fácilmente ejecutables y con costos mínimos, tomando en cuenta materiales y recursos cotidianos y que la mayor parte de instituciones educativas poseen. Por otro lado, se fundamenta en los aspectos teórico prácticos resultado de la experiencia de la docente, que han servido para dar consistencia al lineamiento alternativo.

Desde el punto de vista teórico para la estructuración de la Guía de juegos “Aprendo a Ser Feliz Jugando” se han considerado tres aspectos relevantes que están en estrecha relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en la educación inicial. Desde la perspectiva de la evolución Psico fisiológico, la teoría del desarrollo psicogenético de Piaget (1973) que establece la importancia de relacionar la edad biológica con la edad psicológica del niño para, desde este conocimiento proponer actividades que promuevan su desarrollo, también se a considerado la teoría del desarrollo próximo de Lev Vigotsky (1988), quien asegura que el aprendizaje del niño o niña depende fundamentalmente de las relaciones sociales y el intercambio cultural que los entornos les dan, estableciendo que el desarrollo del niño refleja lo que es el medio en el que se desenvuelve, por lo tanto es importante otorgar espacios adecuados de crecimiento, tanto en los aspectos materiales como psicoafectivos, y cuyo resultado se manifiesta en una integración adecuada y una favorable autoestima.

El tercer aspecto considerado está basado en la capacidad del niño para desarrollar sus propios conocimientos de forma autónoma, propuesta teórica realizada por David Ausubel a través de las conceptualizaciones del constructivismo, quien asegura que:

La integración de los nuevos conocimiento en la estructura cognitiva de quien aprende supone ciertas condiciones: la presencia de las ideas previas, para relacionar el conocimiento nuevo con el previo y, sobre todo, que sean tomadas por el profesor – mediador; la significación potencial del material, es decir, un material estructurado lógicamente; y una actitud activa, tanto del estudiante para aprender como del mediador para propiciar la construcción de conocimientos. (Ausubel, 1982)

Factor este que, en el desarrollo de la motricidad gruesa, es un elemento importante considerando que las capacidades y destrezas, tienen un importante aporte de la parte cognitiva y emocional.

Para terminar es importante mencionar que los procesos de aprendizaje para la educación inicial tienen como principal herramienta de apoyo al juego como actividad vinculante con la realidad, ya que es a través del juego que el niño se relaciona con su entorno, por lo que es importante proporcionarle las herramientas y los medios que faciliten este proceso, pero los juegos no se hacen solamente con el aporte de insumos concretos, es necesario vincular la parte socio afectiva, cuyo propósito es el de fortalecer la personalidad del niño o niña y de motivar sus capacidades para integrarse efectivamente en la sociedad.

A large, white, cloud-like banner is held up by several cartoon children. The children are drawn in a simple, friendly style with large eyes and smiling faces. Some are holding the banner from the top, while others are holding it from the sides. One child at the bottom right is holding a green balloon. The banner is the central focus of the page, framing the text.

OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Desarrollar la motricidad gruesa a través de la aplicación de actividades lúdicas de coordinación, equilibrio, sensoriales y motoras

3.3.2. Objetivo Específico

- Estructurar juegos para el desarrollo de la coordinación, el equilibrio, los aspectos sensoriales y motores en niños de 3 a 4 años.
- Demostrar la aplicabilidad de los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Evaluar la aplicación de los juegos a través de del nivel de logro alcanzado por los niños

Fuente: <http://www.freepik.com/free-photos-vectors/eps>

JUEGOS DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

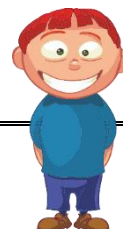


Fuente: <http://www.freepik.com/free-photos-vectors/eps>



Fuente: Pagebordes.org

JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO



Nº 1

LABERINTOS

Objetivo Funcional: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa

Objetivo Operativo: Seguir rutas trazadas en el piso para desarrollar su capacidad motora

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Tizas
- Cronómetro

Tiempo de duración:

30 minutos

Proceso

- Trazar la ruta a seguir (al inicio deben ser rutas sencillas, ir aumentando la complejidad del recorrido)
- Caminar dentro del recorrido coordinando el movimiento de brazos y piernas
- Cronometrar el tiempo que toma en completar el recorrido



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

Evaluación

Niño/Niña	Coordinación y Equilibrio		
	Sigue Rutas trazadas en el piso		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

Nº 2

EL REY MANDA



Objetivo Funcional: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa

Objetivo Operativo: Cumplir con los movimientos solicitados por medio de las consignas

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Ninguno

Tiempo de duración:

30 minutos

Proceso

- Explicar al grupo que la orden del Rey es la que todos deben hacer
- Formar una ronda con todos los niños
- Escoger a un participante para que sea el Rey
- Dar consignas para ejecutar los diversos movimientos



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

Evaluación

Niño/Niña	Coordinación y Equilibrio		
	Se mueve de acuerdo a consignas		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



Fuente: Pagebordes.org

JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

Nº 3

LA BOLSITA DE ARENA

Objetivo Funcional: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa

Objetivo Operativo: Crear control postural al momento del desarrollo de las actividades

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Bolsitas de tela rellenas de arena de una libra de peso

Tiempo de duración:

30 minutos



Proceso

- Solicitar al representante elaborar una bolsita de tela o un material resistente, llenarla de arena (1 libra aproximadamente), sellarla de forma que no se pueda salir el contenido, Repartir a los niños en diferentes lugares del patio
- Pedir que realicen movimientos como: bolsa sobre la cabeza, lanzar la bolsa en forma vertical, pasarla de mano en mano, caminar en círculos con la bolsa encima de la cabeza, entre otras.
- El docente puede solicitar que realice otros movimientos según la predisposición que tengan los alumnos.

Evaluación

Niño/Niña	Coordinación y Equilibrio		
	Tiene control Postural		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

Nº 4

LOS MESEROS

Objetivo Funcional: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa

Objetivo Operativo: Desarrollar los reflejos al momento de jugar

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Tizas
- Mesas y sillas (obstáculos)
- Globos
- Platos
- Cintra adhesiva

Tiempo de duración:

30 minutos



Proceso

- Trazar en el piso un recorrido y colocar varios obstáculos para que sean atravesados.
- Entregar al niño un globo en sobre un plato (al comienzo debe fijar el globo al plato con cinta adhesiva para facilitar su traslado)
- Pedir al niño que coloque el plato sobre la mano
- Realizar el recorrido establecido de forma que no se caiga el globo
- A medida que van familiarizando con la actividad se incrementa la complejidad del juego se retira la cinta de adhesiva para que mantenga en equilibrio globo.

Evaluación

Niño/Niña	Coordinación y Equilibrio		
	Tiene Reflejos		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

Nº 5

JUGUEMOS CON LOS RITMOS

Objetivo Funcional: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa

Objetivo Operativo Aprender los diferentes ritmos con los que se puede trabajar

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Audios
- Reproductor de audio

Tiempo de duración:

30 minutos



Proceso

- Conseguir melodías que contengan diferentes ritmos con los que se pueda trabajar las nociones de lento, normal y rápido.
- En un espacio abierto y con la ayuda de un reproductor de música colocar las melodías escogidas.
- Solicitar a los niños que se ubiquen en un lugar de forma que al momento de hacer la actividad no de topen ni golpeen.
- Empezar con ritmos lentos y los movimientos también lo serán (iniciar con movimientos de marcha, trotar, bailar, etc.)

Evaluación

Niño/Niña	Coordinación y Equilibrio		
	Sigue ritmos		
	Iniciando	En proceso	Adquirido

JUEGOS SENSORIALES



Fuente: <http://www.freepik.com/free-photos-vectors/eps>



Fuente: Pagebordes.org

JUEGOS SENSORIALES

Nº 6

VEO, VEO

Objetivo Funcional: Estimular el desarrollo motriz grueso por medio de los sentidos

Objetivo Operativo: Utilizar la vista para discriminar color, forma, tamaño de los objetos de su entorno

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Tubos de cartón reciclados
- Objetos varios

Tiempo de duración:

30 minutos



Proceso

- Entregar tubos de cartón reciclado para observar a través de él.
- Tapar con la mano el ojo que queda libre.
- Decir las características del objeto escogido para que los niños lo encuentren y digan que es.
- Luego se pedirá que ellos den las características para que los demás descubran el objeto.



Fuente: Unidad Educativa “Carlos Cisneros”

Evaluación

Niño/Niña	Desarrollo sensorial		
	Discrimina color, forma y tamaño de los objetos		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



Fuente: Pagebordes.org

JUEGOS SENSORIALES

Nº 7

LOS SABUESOS



Objetivo Funcional: Estimular el desarrollo motriz grueso por medio de los sentidos

Objetivo Operativo: Diferenciar aromas a través del olfato

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Mascaras en forma de perros sin espacios para ver
- Frascos
- Esencias.

Tiempo de duración:

30 minutos

Proceso

- Preparar mascarar con forma de perro, pero que los ojos tengan cubiertos
- Ubicar en recipientes sustancia que posean diferentes aromas, estas deben estar ocultas a la vista de los niños
- Pedir que los niños perciban el contenido de los recipientes para ver si los reconocen y los pueden nombrar.



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

Evaluación

Niño/Niña	Desarrollo sensorial		
	Diferencia aromas a través del olfato		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



JUEGOS SENSORIALES

Nº 8

ATRAPEMOS EL SONIDO

Objetivo Funcional: Estimular el desarrollo motriz grueso por medio de los sentidos

Objetivo Operativo: Reconocer los sonidos que producen los objetos del entorno por medio del oído

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Diversos objetos que produzcan sonidos (Teléfonos, campanas, xilófonos, sonajeros, etc.)
- Venda para los ojos

Tiempo de duración:

30 minutos



Proceso

- Seleccionar objetos del entorno que produzcan sonidos (instrumentos musicales, teléfono, campana, pitos, juguetes)
- Formar un círculo y pedir que un niño pase al centro y vendarle los ojos.
- Entregar los objetos sonoros a los demás niños y pedir que en forma ordenada empiecen a hacerlos sonar para que el niño descubra que cual es
- .

Evaluación

Niño/Niña	Desarrollo sensorial		
	Reconoce los sonidos		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



JUEGOS SENSORIALES

Nº 9

VAMOS APROBAR

Objetivo Funcional: Estimular el desarrollo motriz grueso por medio de los sentidos

Objetivo Operativo: Reconocer los alimentos por medio de sus sabores a través del gusto

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Alimentos de diversos sabores
- Venda

Tiempo de duración:

30 minutos



Proceso

- Colocar en diferentes recipientes alimentos que tengan una variedad de sabores (dulce, saldo, agrio, amargo)
- Taparles los ojos a los niños y colocarlos en fila
- La maestra ira colocando en la boca de cada uno de ellos los alimentos para que los prueben.
- Luego de probar ellos deberán decir que sabor tenia y si puede nombrarlo.

Evaluación

Niño/Niña	Desarrollo sensorial		
	Reconoce tipos de alimentos saboreando		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



JUEGOS SENSORIALES

Nº 10

LA CAJITA DE SORPRESAS

Objetivo Funcional: Estimular el desarrollo motriz grueso por medio de los sentidos

Objetivo Operativo: Identificar texturas por medio del tacto

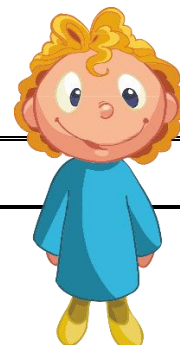
Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Caja de tacto
- Objetos de diferente textura

Tiempo de duración:

30 minutos



Proceso

- Decorar una caja con diseños llamativos, dejar un orificio en la parte superior para que puedan introducir la mano
- En el interior de la caja colocar objetos de diferentes texturas
- Solicitar que formen un círculo
- La docente debe pasar por cada uno pidiendo que introduzca su mano en la caja tome un objeto.
- Una vez que tenga el objeto lo debe palpar y empiece a describirlo y



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

denominarlo.			
Evaluación			
Niño/Niña	Desarrollo sensorial		
	Identifica texturas por medio del tacto		
	Iniciando	En proceso	Adquirido

JUEGOS MOTORES



Fuente: <http://www.freepik.com/free-photos-vectors/eps>



Fuente: Pagebordes.org

JUEGOS MOTORES

Nº 11

SALTA CONMIGO

Objetivo Funcional: Incrementar la capacidad motriz en los niños

Objetivo Operativo: Ejecutar saltos utilizando 2 y dos pies

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Sogas de acuerdo a la estatura (Individual)

Tiempo de duración:

30 minutos



- Soga Larga (Trabajo en grupo)

Proceso

- Utilizar sogas según el doble de la estatura de los niños para trabajar en forma individual, una larga para trabajo en parejas.
- Indicar a los pequeños la manera de mover la cuerda y como saltar(individual)
- Colocar en parejas mientras mueven la cuerda y saltar según la consigna que se dé para el grupo.



Fuente: Unidad Educativa “Carlos Cisneros

Evaluación

Niño/Niña	Desarrollo Motor		
	Salta con los dos pies		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



Fuente: Pagebordes.org

JUEGOS MOTORES

Nº

12

JUGANDO CON EL KIT PSICOMOTOR

Objetivo Funcional: Incrementar la capacidad motriz en los niños

Objetivo Operativo: Trabajar en forma armónica el esquema corporal

Edad: 3 a 4 años **Fuente:** Unidad Educativa “Carlos Cisneros

Materiales:

- Kit Psicomotor

Tiempo de duración:

30 minutos



- Armar el kit psicomotor (hacerlo incrementando cada vez el nivel de complejidad)
- Empezar el recorrido con caminata alternada de pies, saltos en dos pies, gateo, reptar, trampolines, equilibrio sobre la biga.



- Esta actividad se puede ir variando según el avance que tengan los niños en su esquema corporal
- Por la multiplicidad de elementos que posee el kit permite desarrollar un sin número de ejercicios

Evaluación

Niño/Niña	Desarrollo Motor		
	Trabaja armónicamente el esquema corporal		
	Iniciando	En proceso	Adquirido



Fuente: Pagebor des.org

JUEGOS MOTORES

Nº 13

GLOBO SALTARÍN

Objetivo Funcional: Incrementar la capacidad motriz en los niños

Objetivo Operativo: Desarrollar la coordinación óculo – manual

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

Tiempo de duración:



<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Agua 	30 minutos														
<p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inflar globos con un poco de agua • Colocar a los niños en parejas • Entregar el globo y pedirlo que se lo lance a su compañero, evitar que se caiga. • A medida que los niños puedan desarrollar esta actividad se les pedirá que caminen y mientras lo hace seguir lanzando el globo. 															
<p>Evaluación</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="3">Niño/Niña</th> <th colspan="3">Desarrollo Motor</th> </tr> <tr> <th colspan="3">Tiene coordinación óculo manual</th> </tr> <tr> <th>Iniciando</th> <th>En proceso</th> <th>Adquirido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Niño/Niña	Desarrollo Motor			Tiene coordinación óculo manual			Iniciando	En proceso	Adquirido				
Niño/Niña	Desarrollo Motor														
	Tiene coordinación óculo manual														
	Iniciando	En proceso	Adquirido												



JUEGOS MOTORES		
Nº 14	LOS CONSTRUCTORES	
<p>Objetivo Funcional: Incrementar la capacidad motriz en los niños</p> <p>Objetivo Operativo: Observar la capacidad de crear con diferentes materiales</p>		
<p>Edad: 3 a 4 años</p>		
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloques de Madera 	<p>Tiempo de duración: 30 minutos</p>	

- Legos
- Baldes
- Palas

Proceso

- Preparar los diferentes materiales (bloque de madera, legos, baldes, palas) y ubicarlos en el rincón de arena
- Formar grupos de trabajo y entregar los materiales
- Pedir que al trabajar lo hagan en forma conjunta para crear cosas diferentes.



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

Evaluación

Niño/Niña	Desarrollo Motor		
	Crea con diferentes materiales		
	Iniciando	En proceso	Adquirido

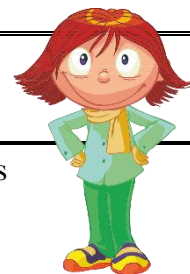


Fuente: Pagebordes.org

JUEGOS MOTORES

Nº 15

LOS PECECITOS



Objetivo Funcional: Incrementar la capacidad motriz en los niños

Objetivo Operativo: Trabajar en forma general el esquema corporal por medio de movimientos coordinados

Edad: 3 a 4 años

Materiales:

- Colchoneta

Tiempo de duración:

30 minutos

Proceso

- Colocar una colchoneta grande en el patio
- Pedir que los niños se ubiquen ahí según turnos para evitar que se golpeen
- La docente debe dar consignas para moverse dentro de este espacio (mover brazos y piernas, deslizarse por el espacio solo moviendo cabeza y espalda, de espaldas impulsarse para moverse)
- Las consignas que se den han de ir incrementando su grado de dificultad a medida que el juego avance.



Fuente: Unidad Educativa “Carlos Cisneros”

Evaluación

Niño/Niña	Desarrollo Motor		
	Trabaja el esquema corporal con movimientos coordinados		
	Iniciando	En proceso	Adquirido

BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, D. (1982). *Psicología Evolutiva: Punto de vista Cognitivo*. Trillas.

Piaget, J. (1973). *El Estudio de la Psicología genética*. Buenos Aires: Emecé.

Vigotsky, L. (1988). Interacciones entre enseñanza y desarrollo. *Selección de lecturas de Psicología prdagógica y de las Eddades*, 3.

