



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA, MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN UN
CENTRO EDUCATIVO DE LA CIUDAD DE QUITO.**

Trabajo de titulación previa a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

AUTORA: JOSELYN KAROLINA JAMI ANCHATUÑA

TUTORA: MARÍA LIUDVA TAMARITA PUENTE PALACIOS

Quito – Ecuador

2023

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Joselyn Karolina Jami Anchatuña con documento de identidad N°1729121085, manifiesta que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana puede usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, octubre del año 2023

Atentamente,



Joselyn Karolina Jami Anchatuña

1729121085

**CERTIFICACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Joselyn Karolina Jami Anchatuña con documento de identidad No. 1729121085, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud que soy autora de la Propuesta Metodológica: “Estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante el juego en niños de 4 a 5 años en un centro educativo de la ciudad de Quito”, el cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultad para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana

Quito, octubre del año 2023

Atentamente,



Joselyn Karolina Jami Anchatuña

1729121085

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, María Liudva Tamarita Puente Palacios con documento de identificación N°0400656161, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, MEDIANTE EL JUEGO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN UN CENTRO EDUCATIVO DE LA CIUDAD DE QUITO, realizado por Joselyn Karolina Jami Anchatuña con documento de identificación N° 1729121085, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, octubre del año 2023

Atentamente,



Lic. María Liudva Tamarita Puente Palacios, MSc.

0400656161

Dedicatoria

Primero quiero agradecer a Dios y a la Virgen del Cisne, por darme la fuerza, salud y vida. Para seguir en adelante y por guiarme cada paso de mi vida para cumplir mis metas que me he propuesto.

Quiero dedicar con mucho amor y cariño a dos personas especiales y pilares fundamentales en mi vida:

A mi madre Blanca, a quien la amo, la respeto y debo mi vida entera. Ya que ha sido un pilar fundamental para cumplir todas mis metas que me propuesto, porque siempre está pendiente de mí y siempre me brinda ese amor y apoyo incondicional en cada etapa de mi vida. Asimismo, es esa persona que siempre me ha dicho (es la mejor herencia que te puedo dejar y siempre te quiero ver triunfar).

A mi padre Washington, por ese apoyo emocional y motivación incondicional que me brinda en cada etapa de mi vida, para seguir en adelante con mi carrera universitaria y nunca rendirme. Por siempre darme ánimos y fuerzas para seguir cumpliendo mis metas. Por siempre estar pendiente de mí y ayudarme en toda circunstancia.

Quiero dedicarles a mis padres no solo porque me brindan su apoyo incondicional, sino también por todos los valores que me han enseñado desde pequeña y por el esfuerzo que han hecho cada día. Para mí es muy gratificante poderles dedicar mi trabajo de titulación, porque el anhelo de los dos siempre ha sido en verme triunfar y convertirme en una profesional. Gracias a este trabajo yo puedo reflejar todo el apoyo y todo el esfuerzo que han hecho por verme cumplir mis metas. Los amo mucho y siempre voy a estar agradecida con cada uno de ustedes por convertirme en la personal que soy hoy en día.

Agradecimiento

Quiero expresar mi agradecimiento profundo a mi tutora de tesis, la licenciada Tamara Puente Palacio, por su confianza y paciencia que me brindo en el transcurso del trabajo y en especial en los últimos tres semestres. De igual manera le agradezco por siempre escucharme y entenderme en los problemas que sucedían y por ser una gran consejera durante el transcurso universitario.

Quiero agradecer a mis docentes que me impartieron los mejores conocimientos para mi vida social y profesional.

Índice

Introducción	1
Fase I	3
1. Problema.....	3
1.1. Descripción del problema.....	3
1.2 Métodos, técnicas e instrumentos	3
1.3 Causas y consecuencias	4
2. Objetivos	6
2.1 Objetivo General:	6
2..2. Objetivos específicos:	6
Fase II.....	7
3. Fundamento teórico.....	7
3.1 Motricidad Gruesa	7
3.1.1. <i>Definición</i>	8
3.1.2. <i>Importancia de la motricidad gruesa</i>	9
3.1.3. <i>Habilidades que se debe desarrollar en el ámbito de la motricidad gruesa</i>	11
3.2 Juego	14
3.2.1 <i>Definición</i>	15
3.2.2 <i>Importancia del juego</i>	17

3.2.3 <i>Clasificación del juego</i>	19
3.3 Estrategias metodológicas.....	22
3.3.1 <i>Definición</i>	23
3.3.2 <i>Importancia de las estrategias metodológicas</i>	25
3.3.3 <i>Clasificaciones de las estrategias metodológicas</i>	27
3.4 El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la motricidad gruesa	31
Fase III	32
4. Metodología	32
5. Propuesta Metodológica.....	32
Validación de la propuesta	90
Recomendaciones	92
Bibliografía	93
Anexos	96

Resumen

La propuesta está enfocada en el uso de las estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante el juego. Está dirigido a los docentes de Inicial 2 y ofrece herramientas que se pueden utilizar durante las clases para el desarrollo la motricidad gruesa.

Este trabajo profundiza conceptos relacionados con el tema de motricidad gruesa y características específicas, de la misma manera aborda el juego entendido como una herramienta que puede ser utilizada en los procesos de desarrollo de actividades motoras, asimismo se profundiza sobre las estrategias metodológicas, donde se habla de la importancia y la clasificación de dichas estrategias que pueden ser aplicadas en las aulas de clases.

La propuesta está organizada en 3 fases. La primera fase surge a partir de la revisión de la problemática que se evidencio en las practicas preprofesionales, donde la docente realizaba actividades dentro del aula como hojas de trabajo y no actividades lúdicas o que involucre movimiento, de igual manera se menciona la metodología empleada en la definición del problema. La segunda fase consta de un estado de arte y de un fundamento teórico de las principales categorías conceptuales, como es la motricidad gruesa, juego y estrategias metodológicas. Finalmente, la tercera fase hace referencia a la metodología de la propuesta, la misma que es una guía metodológica dedicados a los docentes, que contiene 3 secciones en base al juego y en cada taller encontramos 5 actividades que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa. Este tipo de propuesta fue seleccionado para contribuir la práctica de los docentes como un material extra que aporte en las actividades que se pretenden trabajar en base a la motricidad gruesa.

Palabras claves: Motricidad gruesa, juego, estrategias metodológicas

Abstract

The proposal is focused on the use of methodological strategies for the development of gross motor skills through play. It is aimed at Pre-school 2 teachers and offers tools that can be used during classes for the development of gross motor skills.

This work deepens concepts related to the topic of gross motor skills and specific characteristics, in the same way it approaches the game understood as a tool that can be used in the processes of development of motor activities, it also deepens on the methodological strategies, where the importance and classification of these strategies that can be applied in the classroom are discussed.

The proposal is organized in 3 phases. The first phase arises from the review of the problem that was evidenced in the pre-professional practices, where the teacher performed activities in the classroom as worksheets and not play activities or activities that involve movement, likewise, the methodology used in defining the problem is mentioned. The second phase consists of a state of the art and a theoretical foundation of the main conceptual categories, such as gross motor skills, play and methodological strategies. Finally, the third phase refers to the methodology of the proposal, which is a methodological guide dedicated to teachers, containing 3 sections based on the game and in each workshop we found 5 activities that favor the development of gross motor skills. This type of proposal was selected to contribute to the practice of teachers as an extra material that contributes to the activities that are intended to work based on gross motor skills.

Key words: Gross motor skills, game, methodological strategies.

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo diseñar estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante el juego. Para ello se parte de la revisión teórica respecto de la importancia del juego en el desarrollo del niño. Es así como se determina que a través de los ejercicios corporales y actividades físicas es posible estimular el desarrollo de una mejor coordinación, lateralidad y equilibrio de su cuerpo en todas las actividades que se pretende trabajar. Para el desarrollo de este trabajo se expondrá tres fases. En la primera fase mencionamos el origen del problema, métodos, técnicas e instrumentos a utilizar, causas y consecuencias de dicho problema. La segunda fase consta de la fundamentación teórica de las principales categorías conceptuales. Finalmente, la tercera fase hace referencia al aspecto metodológico que involucra este trabajo.

Dentro de la primera fase mencionamos el problema que surge durante las prácticas preprofesionales de quinto semestre realizadas en un Centro Infantil, de la ciudad de Quito. Consta de una descripción en la que se desarrolla las causas y consecuencias de dicho problema. Igualmente detallamos los métodos, técnicas e instrumentos que se utilizó para la obtención de datos y sustentación del marco teórico.

En lo referente a la segunda fase diremos que se refiere al fundamento teórico de las principales categorías conceptuales como son: motricidad gruesa, juego y estrategias metodológicas.

Finalmente, la tercera fase menciona la metodología con la que se trabajó, es decir se hace énfasis al tipo de propuesta con su respectiva explicación conceptual, la justificación de dicha propuesta, los destinatarios y finalmente como validar la propuesta. Lo fundamental en esta última

fase es la presentación de la propuesta misma, la que ha sido diseñada considerando fundamentalmente las condiciones y características específicas de sus destinatarios, cuidando su viabilidad y posibilidades de aplicación en diversos espacios educativos de condiciones similares a aquél en el que se diagnosticó la problemática.

Fase I

1. Problema

1.1. Descripción del problema

Durante las prácticas preprofesionales de quinto semestre realizadas en un Centro Infantil, de la ciudad de Quito de subnivel II con niños y niñas entre 4 a 5 años, se evidenció que la docente realizaba actividades dentro del aula como hojas de trabajo y no actividades lúdicas o que involucre movimiento.

Es importante tener en cuenta dos conceptos claves a lo largo de la propuesta. Primero se entiende por juego a las actividades que desempeñamos los seres humanos en especial los niños. Por ello Benalcázar et al. (2020) argumenta que el juego es una acción lúdica que satisface las necesidades de los infantes y favorece el desarrollo cognitivo, socio afectivo, creatividad, emocional y el desarrollo físico- sensorial en el ámbito educativo. De igual manera Mendoza Morán (2017) define la motricidad gruesa como la destreza que el niño va obteniendo para mover los músculos del cuerpo y de esa manera conseguir una mejor coordinación. Los movimientos que benefician al momento de gatear, ponerse de pie, caminar, correr, y desplazarse con sencillez de un lugar a otro.

1.2 Métodos, técnicas e instrumentos

Los métodos que se utilizaron son: la investigación documental, pues se realizó una investigación de artículos de revistas, textos de diferentes autores. Asimismo, se empleó la investigación acción al momento de realizar la observación del desempeño de la maestra y los niños dentro del aula.

Las técnicas utilizadas fueron: La revisión bibliográfica, pues se realizó una indagación en sitios web, artículos y libros. También la observación se utilizó al instante de la recolección de datos en base a las prácticas preprofesionales.

Los instrumentos empleados son: La guía de observación porque nos ayudó recolectar datos en base al problema que se planteó. Al mismo tiempo el diario de campo lo utilizamos para recoger datos de nuestra práctica preprofesional y lo aplicamos a los niños de Inicial II de 4 a 5 años. También aplicamos la guía de la entrevista para recordar que preguntas se debe hacer de acuerdo a ciertos temas con los que se va a tratar a lo largo de la propuesta. Finalmente se utilizamos el grupo focal, porque se recoge toda la información, experiencias y creencias.

1.3 Causas y consecuencias

Una de las causas del problema es la priorización, por parte de la maestra, puesto que utilizaba otro tipo de métodos y estrategias más tradicionales. Otra causa puede ser por la necesidad de cumplimiento de un currículo predeterminado. Por último, la observación nos permitió constatar que el juego era empleado únicamente en los espacios libres y como actividad meramente recreativa sin reconocer su validez en tanto herramienta didáctica, es decir al no implicar actividades de movimiento sus habilidades motrices no son las más eficaces.

Al no implicar el juego como estrategia metodológica en el centro educativo se general algunas consecuencias entre las más importantes se puede mencionar el limitado desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños y variaciones en su proceso de aprendizaje. Por ende, se menciona que los infantes aprenden de mejor manera a través del juego, ya que se van a sentir atraído y motivados, por tal razón los docentes deben sacarle el mayor provecho al momento de desarrollar las actividades.

Lo anteriormente señalado destaca la necesidad de generar una importancia de porqué investigar este problema desde lo profesional y social. En primer lugar, justificamos desde lo profesional, porque se quiere mejorar el desarrollo motriz durante todo el proceso de aprendizaje. Permitiendo identificar distintas estrategias metodológicas, para favorecer las diferentes áreas del desarrollo del niño. Del mismo modo el juego no solamente desarrolla la motricidad gruesa, asimismo los niños van a reforzar las convivencias sociales, despertar la curiosidad, aumentar su imaginación y es una herramienta donde el docente aporta en el proceso de aprendizaje.

En segundo lugar, justificamos desde lo social, porque los principales beneficiados de esta propuesta son los niños, por ende, van a mejorar y aprender nuevas estrategias metodológicas que beneficien el aprendizaje dentro del aula de clase. De esta manera se pretende integrar el juego en sus habilidades motoras, de modo que se va sentir mucho más seguro al momento de realizar cada una de sus actividades. Otros favorecidos son los maestros, por consiguiente, son quienes guían e incentivan a los niños a cumplir nuevas estrategias lúdicas que implique el movimiento de todo el cuerpo y potencien las habilidades del niño.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General:

Diseñar estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante el juego en niños de 4 a 5 años.

2.2. Objetivos específicos:

- Sistematizar información teórica sobre las estrategias metodológicas que se utilizan para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Investigar la importancia del juego dentro de las estrategias metodológicas.
- Identificar los elementos que se deben considerar al momento de realizar la propuesta metodológica y sus características.

Fase II

3. Fundamento teórico

Para la construcción del fundamento teórico de este trabajo se partió de la última producción realizada sobre el tema. De este análisis consideramos importante citar los aportes de Mendoza Morán (2017) donde manifiesta la importancia que tiene la motricidad gruesa en los niños, puesto que se define como la capacidad de un cuerpo al momento de realizar algún movimiento y a su vez es fundamental mencionar que la motricidad gruesa favorece al desarrollo de las habilidades motoras. De igual manera vamos hacer énfasis Villamizar (2021) donde enfatiza que el juego es uno de los enfoques que va a favorecer el desarrollo y es uno de los elementos primordiales en la vida del infante, ya sea en las escuelas, hogares, parques y ludotecas. También se recalca que el juego tiene diferentes conceptos, por un lado, en el ámbito educativo el juego va a favorecer en el desarrollo del aprendizaje, por otro lado, el enfoque psicológico se trata de un factor de descarga de energía y exploración del medio natural y social.

A continuación, se presenta el desarrollo de las principales categorías teóricas: motricidad gruesa, juego y estrategias metodológicas.

3.1 Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa a través del tiempo se ha convertido en un proceso esencial en el ámbito educativo. La discusión sobre la motricidad surge a finales del siglo XIX, por la necesidad que se ha evidenciado en la relación con la coordinación del cuerpo. Donde implica movimientos de los músculos al momento de realizar las actividades establecidas, por ende, permite el descubrimiento del cuerpo del infante y del medio natural y cultural (Mendoza Morán, 2017).

En este apartado se dará a conocer una visión general acerca de la Motricidad Gruesa, por lo tanto, se puntualizará la definición, importancia y habilidades para mejorar la motricidad gruesa

en niños de 4 a 5 años. Dentro de estos argumentos se va a recoger información de libros y artículos, los cuales servirán para apoyar a la propuesta a plantearse

El desarrollo de la motricidad gruesa es un proceso significativo en la formación del niño. Debe ser considerada en las planificaciones escolares, de esa manera garantizar que el infante logre expresar nuevos movimientos con el cuerpo, conocerse a sí mismo y trabajar de una mejor manera en todas sus actividades.

3.1.1. Definición

Son varias las definiciones que se han encontrado en cuanto al termino de motricidad gruesa, por lo que a continuación se muestran las más significativas.

La motricidad gruesa es identificada como la expresión de movimientos, donde los niños van a mejorar la coordinación del cuerpo en las distintas actividades. Se indica que, a partir de los reflejos, los bebés inician su proceso motriz grueso, aunque no pueda realizar un dominio exacto de su cuerpo, intenta agarrar objetos que se encuentran a su alrededor. De este modo poco a poco el nivel de desarrollo motriz va ir implementándose en el transcurso de su vida. Para tener el tema más claro es importante saber la definición de motricidad gruesa, para eso Mendoza Morán (2017) define la motricidad gruesa como la destreza que el niño obtiene al momento de mover los músculos del cuerpo. Para conseguir una mejor coordinación al momento de gatear, ponerse de pie, caminar, correr, y desplazarse con sencillez de un lugar a otro. Al mismo tiempo le permite al infante coordinar sus músculos, para la obtención de control de equilibrio, desplazamientos y control de postural.

En cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa va a partir del cuello, pasa por el tronco, cadera del infante, finalmente termina y llegue a las piernas. Para ello Bautista et al. (2020) menciona que la motricidad gruesa es la y sobre todo el movimiento de todo el cuerpo. Además,

permite al niño mantener el equilibrio, moverse de distintas maneras e interactuar con el medio. Asimismo, es la capacidad que el infante adquiere para contraer sus músculos, es decir llevar a cabo los movimientos corporales en actividades que se estén desarrollando. Para adquirir una eficaz motricidad se va requerir de una buena integración en el esquema corporal, en otras palabras, es la coordinación entre conocimientos y control del cuerpo.

La motricidad gruesa es esencial en el desarrollo del niño, porque a través de los ejercicios corporales y actividades físicas se va ir estimulando el pensamiento del niño. Va obteniendo una mejor coordinación, lateralidad, equilibrio y manipulación de su cuerpo en todas las actividades que se pretende trabajar. De este modo nos va a permitir realizar y desarrollar habilidades motrices, por ejemplo, saltar sobre llantas, caminar por una barra de equilibrio y brincar de un solo pie de un lugar a otro (Alonso y Pazos, 2020).

Los autores antes citados recalcan que la motricidad gruesa está ligada al movimiento de los cuerpos. Asimismo, ayuda en la salud física de los niños, de manera que permita dominar el equilibrio y el progreso de su cuerpo. De lo antes dicho podemos recalcar la importancia de la motricidad gruesa en los procesos de desarrollo integral del niño en edades tempranas.

3.1.2. Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa en los primeros años de vida se ha transformado en un factor muy importante para el desarrollo del niño. Hace figura en el desarrollo emocional, intelectual, social, afectivo, cultural, familiares y escolares. Asimismo, la educación corporal es un eje principal en las escuelas, porque facilita una serie de prácticas en relación con el entorno y principalmente en los interés y necesidades de cada niño.

Mediante las actividades motrices los niños, supera, explora y resuelve conflictos que se presentan en su desarrollo. De esta manera va a proyectar un cambio a su personalidad, ya que se

pretende que los niños adquieran todas sus habilidades de desarrollo. La finalidad es que vivan alegres, tengan iniciativas, disfruten del juego y sobre todo vivan sus sueños. Dicho de otra manera, el desarrollo físico se enlaza con otras áreas del desarrollo, por ejemplo, si un niño camina o gatea nos referimos a una habilidad motora gruesa (Colcha y San Lucas, 2021). Con esto quiero decir, la motricidad gruesa forma parte fundamental en el desarrollo corporal, por lo tanto, es la base para una buena construcción de sus habilidades motrices y un sin número más de beneficios para todo su proceso de crecimiento.

Los infantes en edades tempranas deben desarrollar sus habilidades motoras gruesas, de la misma forma que todo su proceso se vaya ejecutando de manera natural sin ninguna situación forzosa. Es decir, si los infantes van desarrollando sus habilidades lograrán un mejor desenvolvimiento en las actividades motrices planeadas, ya sea en el ámbito educativo o en el ámbito social. Al mismo tiempo al tener un mejor dominio de las habilidades motrices se está brindando una nueva oportunidad para el infante, dicho de otras palabras permite una mejor calidad en sus movimientos y sobre todo da paso a la exploración e indagación del entorno (Gonzales, 2022). Gracias a todos estos procesos el infante se va a convertir en una persona autónoma, independiente y su estado de salud va a ser favorable. De la misma forma el infante se va a comunicar con el medio externo de este modo va a explorar el mundo y descargar tensiones que ayuden a tomar conciencia del tiempo, cuerpo y espacio.

En general la motricidad gruesa forma parte fundamental en el desarrollo corporal, puesto que es la base para una buena edificación de sus habilidades motrices. Es conveniente trabajar la motricidad gruesa en el aula de clases, dado que ayudara al niño a potenciar, descubrir y explorar su cuerpo. Por lo tanto, los mejores resultados de aprendizaje se pueden evidenciar cuando el infante esta activo, cuando el mismo participa en acciones de movimiento que le conlleva a la adquisición de conocimientos. El ambiente escolar debe estar adaptado a las diferentes actividades

que se pretenden desarrollar al momento de impartir una clase, con el propósito de ir adquiriendo un mejor aprendizaje o una mayor experiencia. Además, por medio de estos estímulos va ir fortaleciendo las áreas del desarrollo, ya que permite crear espacios donde el infante interactúa de manera participativa y activa, entablando lazos de socialización y amistad.

En resumen, es de vital importancia que los dos autores quieren recalcar que la motricidad gruesa forma parte esencial en el desarrollo del niño, ya que cada área del desarrollo va a estar vinculada a el área motriz. A su vez nos permite realizar actividades que favorezcan al desenvolvimiento posterior de la vida. Asimismo, para garantizar una mejor motricidad gruesa se debe tomar en cuenta las habilidades que los infantes deben cumplir a temprana edad.

3.1.3. Habilidades que se debe desarrollar en el ámbito de la motricidad gruesa

La motricidad abarca y potencia varias habilidades, destrezas motoras que necesariamente tienen que ser desarrolladas, y como su nombre lo indica implica grandes movimientos de su cuerpo. Por lo tanto, las habilidades dentro de la motricidad gruesa son fundamentales al momento de estimular el desarrollo del niño, dado que al momento de jugar va ir adquiriendo nuevas experiencias que favorezcan la comunicación y creatividad.

Las habilidades son un eje primordial para el desarrollo del cuerpo, por ese motivo puede ir adquiriendo de manera individual o grupal, igualmente los docentes pueden potenciar sus habilidades mediante actividades que favorezcan en el proceso de enseñanza y desarrollo de la motricidad gruesa. Caiza et al. (2022) menciona que es la capacidad que va ir adquiriendo en el proceso de aprendizaje para potenciar su equilibrio y coordinación al momento desempeñar alguna actividad. Asimismo, recalca que el desarrollo de las habilidades permitir un mejor desplazamiento o reconocimiento del entorno a través de sus habilidades motoras. De la misma forma Viciano et

al. (2017) da a conocer que las habilidades motrices se clasifican en: locomotrices, no locomotrices y proyección/recepción.

a) **Locomotrices**

Las habilidades locomotrices se caracterizan por el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro. Así pues, son habilidades que se desarrollan durante el crecimiento del infante y se produce de manera natural. Caiza et al. (2022) nos menciona las siguientes habilidades:

- **Andar:** se considera una forma natural de la persona, donde realiza una acción de manera alternada y progresiva con el movimiento de las piernas y el contacto de una superficie de apoyo como es el piso.
- **Correr:** dirigirse de un medio a otro con una rapidez establecida y se considera una ampliación natural de andar. Antes de aprender a correr el niño debe adquirir la habilidad de andar sin refuerzo.
- **Saltar:** se denomina a la destreza que el cuerpo produce al realizar un impulso de ambas o una pierna hacia el aire. Este ejercicio se da a través de la implementación de varias habilidades como es el andar, correr, fuerza y equilibrio.
- **Galopar:** se trata de una marcha que va alcanzando mayor velocidad. Su desplazamiento puede ser mediante saltos. En esta habilidad el infante va a realizar movimientos repetitivos de pequeños saltos.
- **Deslizarse:** realizar movimientos leves para trasladarse de un lugar a otro, ya sea sobre una superficie plana o sobre algún medio. Esta habilidad le permite obtener una mejor coordinación en sus movimientos.

- **Rodar:** son desplazamientos corporales que se realizan en una superficie donde intervenga todo su cuerpo, ya sea de manera vertical u horizontal. Se les pide que levanten sus manos y que luego comiencen a rodar en una dirección.
- **Subir:** moverse o pasar de un lugar a otro más alto, ya sea mediante el salto y caminata.
- **Bajar:** moverse o trasladarse de un lugar alto a un lugar bajo.

b) No Locomotrices

Se caracteriza por obtener el dominio de su cuerpo en un espacio establecido y no realizar ningún desplazamiento. Caiza et al. (2022) nos menciona las siguientes habilidades:

- **Balancearse:** agarrarse de un lugar determinado y comenzar a realizar movimientos con el cuerpo, para así moverse de un lado a otro sin tocar el piso. De esta manera al niño le ayuda a desarrollar su fuerza y potenciar su coordinación.
- **Girar:** movimiento que implica rotación del cuerpo en un sentido, ya sea vertical, sagital y transversal. Los giros favorecen en la orientación espacial de la persona.
- **Colgarse:** agarrarse/sujetarse de una persona o cosa con las manos dejando caer el resto de nuestro cuerpo, sin ningún soporte desde abajo.
- **Equilibrarse:** capacidad de asumir y conservar una postura definitiva contra la gravedad, establecida desde su propia base. Su dificultad de acuerdo a la posición que se desee llegar, asimismo el equilibrio va a estar ligado al SNC (sistema nervioso central). De igual manera el equilibrio se clasifica en: dinámicos y estáticos.

c) Proyección/recepción

Se caracteriza por el contacto o manipulación de objetos. Caiza et al. (2022) nos menciona las siguientes habilidades:

- **Lanzar:** movimiento que realiza un individuo, para desprenderse de un objeto empujándolo de distinta manera, ya sea con el pie, manos e incluso golpeándolo, para enviarlo a un punto determinado.
- **Golpear:** acción de balancear los brazos y pegar con fuerza en un objeto determinado. Esta acción lo podemos realizar de distinta manera como: con la mano, pie, cabeza, de atrás a delante, con una raqueta, con un palo, etc.
- **Atrapar:** uso de una o de ambas manos al momento de parar un objeto, además se debe considerar el tamaño y velocidad del objeto que deseamos atrapar.

El niño desde su nacimiento ya tiene que ir desarrollando sus habilidades motoras, por lo que se refiere a el movimiento o acción del cuerpo que se relaciona con el medio natural. A su vez los niños adquieren su autonomía al momento de desempeñar sus actividades de aprendizaje o sus actividades diarias (Pol, Durruthy, y Robert, 2021). El desarrollo de las habilidades contiene movimientos musculares de abdomen, cabeza, espalda, piernas, brazos y de esta manera le permite desplazarse de un lugar a otro y conocer el mundo que le rodea. Posiblemente no solo va a permitir guardar información física, sino información cognitiva. Finalmente, como nos mencionan los autores ya anteriormente citados se debe considerar que para obtener una mejor motricidad gruesa es importante que los infantes desarrollen cada una de las habilidades motoras en el tiempo y edad adecuada.

3.2 Juego

El ser humano desde tiempos antiguos, ya juega. Históricamente, el juego surge a partir de las necesidades que han ido saliendo por obtener un mejor aprendizaje. Pero se afirma que alrededor de 4.000 años a.C salen los primeros juegos en relación con las estrategias metodológicas, habilidades que se pretende mejorar o incluso con una intención que va a poseer el

jugador para ganar. De igual manera hoy en día el juego se ha transformado en un instrumento indispensable para el aprendizaje del niño (Bermejo y Blázquez, 2016).

Este apartado busca sistematizar e identificar algunas categorías que permitirá sustentar la investigación. Por consiguiente, se detallará la definición, importancia, características, tipos, estrategia de aprendizaje y etapas del juego en los niños de 4 a 5 años. Dentro de estos argumentos se va a recoger información de libros y artículos, los cuales servirán para apoyar a la propuesta a plantearse. Antes de nada, sabemos que los niños y niñas aprenden de mejor manera mediante el juego. De esta manera no solo va a tener una forma distinta de aprender, sino que va a poder expresarse, liberarse y todos sus movimientos van a ser libres, dicho esto para tener el tema más claro vamos hablar de la definición de juego.

3.2.1 Definición

El juego se convierte en un medio esencial, donde el infante va a poder expresarse y liberarse en todas las actividades que están presente en su vida cotidiana. Asimismo, se convierte en un instrumento para el proceso de enseñanza aprendizaje, donde forma parte de sus capacidades y favorece en el desarrollo de las mismas.

Ahora bien, es importante saber que el juego en el pasar del tiempo se ha transformado en un instrumento indispensable en el ámbito educativo, ya que años atrás el juego cobra interés en los infantes y adultos. Se han convertido en actividades de expresión y disfrute. Como se ha indicado el juego es indispensable en el ámbito educativo, Bermejo y Blázquez (2016) manifiestan que los infantes aprenden de mejor manera a través del juego, por ello se van a sentir atraídos y motivados. Por lo tanto, los docentes deben sacar el mayor provecho en las actividades que se pretenden trabajar. Es fundamental recalcar que los docentes apliquen actividades que partan desde el juego, de esa manera podemos garantizar el proceso de aprendizaje. Considerando que el infante

no solo va a jugar sin ningún propósito, sino todo lo contrario el infante va a tener un propósito educativo y al mismo tiempo va a potenciar todos sus conocimientos en las actividades que el docente está planteando, a su vez se podrá expresar de una manera espontánea y libre.

Teniendo en cuenta Benalcázar et al. (2020) el juego es una acción lúdica que satisface las necesidades de los infantes y favorece el desarrollo cognitivo, socio afectivo, creatividad, emocional y el desarrollo físico - sensorial en el ámbito pedagógico. En la actualidad se ha convertido en un medio indispensable para la vida cotidiana y se transforma en un proceso significativo y en un proceso de construcción de conocimientos. Al referirse en el ámbito social, tomamos en cuenta que es un medio donde los infantes y adolescente establecen lazos de comunicación y amistad. Se convierte en un medio para la solución de problemas. El juego en la educación inicial es una herramienta de aprendizaje, en vista de que el infante va a desarrollar la motivación y creatividad. Los docentes van a utilizar al juego como una metodología juego-trabajo, el cual significa ejecutar actividades en base al juego, con el objetivo de ir desarrollando sus habilidades e ir las enlazando con las actividades que se planifica para conseguir los objetivos educativos.

Al implementar las actividades de una manera lúdica se sugiere que los juegos que se plantean a futuro promuevan la cooperación entre todos, más que la competición, donde la meta no sea solo ganar o perder. El juego va a obtener un objetivo colectivo y no individual. Dicho esto, el juego es recreación, porque toda acción va en función a los conocimientos que ha ido adquiriendo en su vida cotidiana. El infante va a poderse sentir de una manera libre, porque ha considerado un eje fundamental para el proceso de aprendizaje. Se manifiesta que el infante debe estar en total movimiento desde que nace, puesto que va a explorar el medio en donde se encuentra (Andrade, 2020).

A lo largo de este apartado se ha puesto énfasis al juego en el ámbito educativo. Los autores anteriormente citados exponen varias definiciones sobre el juego, pero logran coincidir que es una herramienta indispensable en todo su proceso de aprendizaje, porque es parte de un eje de aprendizaje, donde el niño va aprender de una manera creativa y lúdica. Por ello podemos recalcar que el juego potencia las dimensiones del desarrollo de los infantes y va a poder llegar a la adquisición del conocimiento con el fin de poder expresarse y liberarse

De la misma forma se recalcar que el juego debe estar vinculado a las actividades diarias planificadas, donde se convierte en una estrategia metodológica en el ámbito educativo. Considerando que la enseñanza para los más pequeños será de una manera lúdica y motivadora, por ende, se debe tomar en cuenta la importancia y los beneficio que obtendremos gracias al juego.

3.2.2 Importancia del juego

El juego es fundamental e importante para el infante, puesto que es necesario para su crecimiento, brindar felicidad, placer y también brinda conocimientos en las actividades que se están desarrollando a través del juego. Se recalca que los niños deben estar en constante movimiento y activos al momento de desarrollar las actividades. Aprender a conocer el medio que les rodea, a partir de su experiencia de vida, de modo que aprenden a conocer o vivir la vida jugando.

El juego no solo promueve la diversión, también adquiere comportamiento de cooperación y de socialización entre pares. Favorece la autonomía, desarrollo de habilidades con el objetivo de controlar sus comportamientos emocionales y sociales (Achavar, 2019). Es necesario recalcar que el juego permite controlar y desarrollas los comportamientos de los infantes y sobre todo abre paso a la independización de su proceso de crecimiento. Al mismo tiempo el juego va ir ligado con las actividades escolares que se proponen en cada planificación.

Reconocemos que el juego es esencial en los primeros años, porque el desarrollo de los estadios cognitivos se relaciona con el desarrollo de actividades lúdicas (Villamizar, 2021). Por esa razón el juego va a ser involucrando como una característica inherente e innata de un individuo. Por consiguiente, no solo va a favorecer en el desarrollo de los estadios cognitivos, sino también va a beneficiar en su contexto social. Gracias al juego el niño va entablando lazos de conversación o comportamientos sociales que ayudan a su crecimiento y desarrollo. De la misma forma es un medio para adquirir las capacidades intelectuales, afectivas y motoras. Es importante realizar actividades de manera placentera y gustosa, con el propósito de alcanzar el éxito.

Ciertamente el juego se convierte en un componente fundamental para el crecimiento de los niños, porque es importante para su desarrollo personal. De esta manera el infante va a expresarse con mayor libertad e ir desarrollando su imaginación, autonomía, identidad y convivencia con otros pares. Se toma en cuenta que en la educación inicial lo que se pretende lograr es que los niños expresen sus deseos o pensamientos a través del movimiento de su cuerpo (Manrique et al., 2021). Por esta razón, el juego es un facilitador que favorece en su vida cotidiana e incluso en el desarrollo de actividades futuras, desarrollo personal, desarrollo emocional y en el desarrollo físico. De manera que vaya mejorando o desarrollando su motricidad gruesa.

El juego no solo va a ser de disfrute o solo para satisfacer la necesidad del infante, sino que todo juego que se plantea debe tener su objetivo y sus orientaciones hacia fines educativos. Por ejemplo, el infante va a poder desenvolverse en el entorno que se encuentre, con el fin de utilizar su pensamiento para ir más allá del conocimiento que se pretende alcanzar. Por ello se va desarrollando la capacidad para la solución de problemas (Andrade, 2020). Del mismo modo se recalca que el juego en el ámbito educativo es esencial para el proceso de aprendizaje, dado que el infante va a describir o expresar sus sentimientos, opiniones, vivencias y comprensión ante una

actividad o tarea escolar. Se menciona que el docente se convierte en el eje principal para que los infantes puedan cumplir con este objetivo.

En concordancia con los autores ya anterior mente citados, se recalca que el juego es un principio importante en el ámbito educativo y sobre todo para el desarrollo de las distintas destrezas que el infante debe alcanzar en su crecimiento, puesto que promueve la expresión, liberación, creatividad y cooperación entre pares. Dentro de ello, mencionamos que el juego promueve el descubrimiento del medio o entorno que se encuentra. Al momento de realizar alguna actividad el infante va a favorecer en su motricidad gruesa, porque realiza movimientos como: saltar, correr, bajar, subir y desplazarse de un lugar a otro.

Asimismo, como docentes debemos tener en cuenta que tipos de juego podemos aplicar en nuestra aula de clases, porque se manifiesta que el juego es esencial en el ámbito educativo.

3.2.3 Clasificación del juego

Para valorar el juego en el ámbito educativo, es importante poder identificar y distinguir la clasificación que existe en el juego, visto que en todo el proceso de crecimiento el juego siempre va a estar presente. Por lo tanto, es importante que se puede implementar en las aulas de clases. Piaget (1959) menciona que la clasificación del juego es parte del desarrollo evolutivo de los infantes, dado que el juego siempre va a estar en constante evolución. Para ello nos menciona que encontramos cuatro clasificaciones del juego como es: juego funcional, juego simbólico, juego de construcción y juego de reglas. Además, cada uno va ir enlazado con cada etapa del desarrollo.

a) Juego funcional o de acción

Se basa en el conocimiento del cuerpo y es parte del período sensorio-motor (0-2 años). Este tipo de juego hace referencia a las actividades o acciones que el infante debe realizar en su

cuerpo. Permite que se vaya relacionando con el entorno en el que se encuentra y sobre todo que va ir desarrollando sus sentidos, hasta el momento que el infante implemente los objetos como juguetes. A partir de los primeros años, los niños van a producir movimientos involuntarios por puro placer. Esta acción va a ser parte de los contenidos motores y sensoriales, puesto que parten de ejercicios simples o combinación de acciones sin ningún fin o propósito establecido. Por ese motivo, en los primeros meses, existen acciones sobre contenidos sensoriales y motores. En el caso de los contenidos sensoriales vamos hacer referencia a: botar, sacudir o mover los objetos, se convierte en algo repetitivo o rutinario de un infante, puesto que conlleva a los primeros juegos. Mientras que en los contenidos motores se hace referencia a: cerrar y abrir una puerta ya van hacer parte de los juegos motores y van hacer parte final del periodo (Montañés et al., 2000)

b) Juegos simbólicos

Hace referencia a la imaginación o ficción que los niños van creando en los juegos y es parte de la etapa preconceptual (2-4 años). Se trata de como el niño ve las cosas y como las imagina o las crea al momento de jugar con dichos objetos. Montañés et al. (2000) define que en este tipo de juego ya no es fundamentales las acciones que puede producir, sino como lo va a representar al momento de jugar. Los niños atribuyen otros significados a los objetos y estos va a ser imaginados o creados por ellos mismos, ya sea por medio de roles o personajes de cuentos reales o ficticios en las distintas escenas o situaciones. Por ejemplo, un cubo de madera significaría un camión, los muñecos significarían a niños, una escoba podría imaginar que es un caballo, etc. Gracias a este juego el infante va ir desarrollando su imaginación, creatividad, ficción, simulación, representación, creación de personajes y reproducción de situaciones o acontecimientos pasados. De la misma forma este tipo de juego va a tener un carácter grupal o individual, puesto que favorece en su lenguaje, porque los niños van a ir comunicándose o narrando el juego.

c) Juego de construcción o montaje

Este tipo de juegos es parte del planteamiento de problemas, visto que a lo largo de su desarrollo va ir adquiriendo diversos factores intelectuales, afectivos y motores. En este juego no va a constituir a una etapa evolutiva, porque marca una posición intermedia en las conductas adaptadas y los niveles de juego. De la misma forma ya va existir un objetivo o un fin lúdico. Al mismo tiempo hace referencia a todas las actividades que nos conlleva la manipulación de objetos al momento de crear algo, ya sea por su color, forma, textura y soluciones. De este modo va a ir adquiriendo los hábitos de orden (Montañés et al., 2000). Hay que mencionar, además, este tipo de juegos van a ser de gran ayuda para los años siguientes y a su vez pasamos de armar unos cubos a armar rompecabezas de grandes cantidades. Las primeras construcciones en tempranas edades van a ser: sacar y meter objetos, derribar torres, construir con bloques de juguete e insertar objetos de un lugar determinado. Un claro ejemplo es del mismo trozo de madera que nos servía para representar un carro en el juego simbólico, puede ahora servir para construir o montar varios elementos de una forma lúdica. Es necesario recalcar que el éxito de la actividad va a depender de la mayor cantidad de elementos o bloques para armar y recrear algún objeto o escenario.

d) Juego de reglas

Este juego se desarrolla entre los 4 y 7 años, aunque al principio aparece de manera confusa. Este juego en su desarrollo va implementar reglas conocidas, impuestas o aceptadas por los mismos jugadores. Es decir, va a implicar una previa organización para realizar grupos que se van a convertir en medios de convivencia al momento de realizar un juego. Dicho de otra forma, este tipo de juegos se trata de manejar sus derechos y respetar a los demás que se encuentran a su alrededor al momento de desarrollar una actividad. Montañés et al. (2000) menciona que las actividades lúdicas que se desarrollen en este juego, deben estar bien estructurados y ordenados, que se parezcan cada vez más a la realidad y que sea capaz de modificar y reconstruir. En otras

palabras, este juego en el ámbito educativo es primordial para el desarrollo psicológico de los infantes. El juego de reglas va a depender en su medida en el medio en el que se encuentren y de los modelos que tengas a su disposición. Hay que mencionar que una de las dificultades que se puede evidenciar en el juego de reglas es que el infante empieza a controlar sus motivaciones personales o deseos, llevándolo a si a interrumpir el desarrollo de la actividad.

Para concluir, se presenta la reseña de como se ha ido formando el juego de reglas. Entre los 2 primeros años de vida el juego es algo libre no existe reglas. Entre los 2 y 5 años aparecen las primeras y se manifiesta que no hay perdedores ni ganadores, todos ganan. Entre los 7 y 8 años los infantes tratan de cumplir las reglas fielmente. Finalmente, a partir de los 11 años los infantes negocian antes de iniciar el juego.

3.3 Estrategias metodológicas

Los docentes a lo largo de toda la trayectoria educativa han ido encontrando una serie de necesidades para obtener un aprendizaje eficaz. Al paso del tiempo se ha encontrado una herramienta esencial para lograr un mejor progreso en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Hace énfasis a la creación de las estrategias metodológicas, de este modo el termino estrategias metodológicas aparece a finales de los años cincuenta y tiene origen en la psicología cognitiva. Surge para la utilización de los buenos aprendices es decir en nombrar, clasificar y contrarrestar a los estudiantes de buen promedio. Gracias a las estrategias metodológicas los alumnos adquieren un promedio mayor a los que no utilizaron estrategias para mejorar en su aprendizaje. Desde ese momento hasta la actualidad se dice que los docentes utilizan las estrategias metodológicas como un método para enseñar a los estudiantes de más bajo nivel, para maximizar sus aprendizajes en todo su proceso de enseñanza y hoy en día se ha transformado como un instrumento principal en el ámbito educativo (Pamplona et al., 2019).

Este apartado busca identificar y sistematizar algunas categorías que permitirán sustentar la investigación, por ende, se detalla la definición, clasificación y funciones de las estrategias metodológicas. Dentro de estos argumentos se va a recoger información de libros y artículos, los cuales servirán para apoyar a la propuesta a plantearse. Con referencia a las estrategias metodológicas son un instrumento primordial en el ámbito educativo. Al mismo tiempo hace referencia al conjunto de actividades que se puede diseñar al momento de explicar un tema y estas son implementadas con el objetivo de obtener un aprendizaje eficaz, eficiente y un desarrollo de competencias por parte del estudiante.

3.3.1 Definición

Se debe tomar en cuenta que hoy en día las estrategias metodológicas se han convertido en una herramienta primordial en el ámbito educativo. Los docentes los utilizan diariamente en las aulas para explicar, motivar, enseñar y mejorar los procesos de aprendizaje. Al mismo tiempo los resultados del infante van a ser más eficiente, porque favorece los procesos o habilidades que el infante desempeña y va a ir adquiriendo un aprendizaje significativo.

Las estrategias metodológicas son las actividades, recursos, herramientas, procesos y medios pedagógicos que los docentes deben implementar en las clases, para promover un mejor aprendizaje por parte del docente y sobre todo facilitar todo su proceso de enseñanza-aprendizaje (Pamplona et al., 2019). Concordando con la definición que nos menciona el autor anteriormente citado se puede decir que es un conjunto de actividades de un enfoque lúdico que el docente debe implementar en sus clases con la finalidad de lograr un mejor desempeño por parte de los estudiantes. Además, las estrategias metodológicas se convierten en procedimientos facilitadores, para la vida cotidiana del estudiante.

Otro punto teniendo en cuenta a Loor y Alarcón (2021) menciona que las estrategias metodológicas se basan en el concepto de aprender a aprender. Por ello se debe implementar en el ámbito educativo de carácter motivador y creativo, porque va a crear un clima de trabajo diferente. Dando prioridad a las necesidades del infante al momento de construir su propio conocimiento, diciendo así que el docente se vuelve un guía en el proceso de aprendizaje. Las estrategias metodológicas deben estar en constante creatividad, ya que motivamos al niño a estar en un clima de trabajo más agradable, de manera que se proporcione un espacio armonioso donde el estudiante pueda desempeñar de mejor manera las actividades que se pretende trabajar.

Con relación a Meza (2013) considera que las estrategias metodológicas son actividades que se ejecutan con el fin de optimizar o ayudar en los procesos de aprendizaje. Al mismo tiempo se menciona que son las capacidades que nos permite evidenciar las conductas o habilidades que los niños van desarrollando al momento de realizar las actividades de dicho contenido. De la misma forma encontramos varias habilidades cognitivas que favorecen en la implementación de las estrategias metodológicas como son: análisis, interpretación, observación, clasificación, evaluación, autoevaluación, etc. Con esto quiero decir que los niños aprenden de manera exitosa al implementar las estrategias metodológicas como actividades que favorezcan en su proceso de aprendizaje y sobre todo que adquieren un mejor dominio en sus habilidades cognitivas. A su vez, se toma en cuenta que, al momento de implementar las estrategias metodológicas, se debe ir desarrollando las habilidades que se establecen en su proceso de aprendizaje.

En general a lo largo de este apartado se ha puesto énfasis a las estrategias metodológicas en el ámbito educativo. Los autores anteriormente citados exponen varias definiciones sobre las estrategias metodológicas, pero logran coincidir que es una herramienta fundamental que se utiliza en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Además, los docentes se convierten en guías, donde crean un lugar agradable y motivan a los niños en sus actividades. De igual manera el infante se

convierte en una persona autónoma, donde el estudiante elige los conocimientos y los recursos cognitivos que necesita para su proceso de aprendizaje, al mismo tiempo se recalca que gracias al desarrollo de las estrategias metodológicas el infante va ir desarrollando sus habilidades cognitivas. Finalmente, de lo expuesto anterior mente, conviene subrayar la importancia que adquiere las estrategias metodológicas en el ámbito educativo.

3.3.2 Importancia de las estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas son de vital importancia a lo largo del proceso educativo, debido a que beneficia el desarrollo de las actividades que se planean o se organizan. Permitiendo la construcción de nuevos conocimientos escolares, con el objetivo de mejorar y potenciar todo su proceso de enseñanza- aprendizaje.

En cuanto a Loor y Alarcón (2021) sostiene que las estrategias metodológicas permiten al docente evaluar su aprendizaje como es el desarrollo de las destrezas motrices y cognitivas. Cuando deseen aprender algo se utiliza métodos o estrategias metodológicas que partan del gusto y del interés de los niños. Asu vez, el docente facilita el proceso de aprendizaje, porque es quien ayuda a desarrollar todo su potencial creativo e intelectual, a través de estrategias metodológicas innovadoras. De este modo las estrategias metodológicas en el ámbito educativo son de mucha importancia, puesto que el docente no solo va a crear estrategias para enseñar un contenido y que los niños aprendan de una manera entretenida, sino que se basa en el desarrollo de destrezas e interés que cada uno de los niños adquieren.

Ciertamente las estrategias metodológicas vienen dadas por el hecho que favorece varios procesos cognitivos que el infante utiliza al momento de resolver problemas académicos e incluso problemas cotidianos. Al implementar las estrategias metodológicas va a favorecer en todo su proceso de aprendizaje (Camizán et al., 2021). El docente es quien elige las actividades o

estrategias que quiere aplicar en sus clases y sobre todo que influya en el desarrollo de técnicas y habilidades para obtener un mejor aprendizaje en los contenidos que se están impartiendo. De igual manera se recalca que el aprendizaje se va a convertir en un proceso más significativo.

Las estrategias metodológicas son decisiones que el docente debe tomar para lograr un mejor proceso de enseñanza con la finalidad de obtener un mejor aprendizaje de cada uno de sus alumnos, habría que decir también que se trata de enseñar un contenido de manera diferente. Es decir que por parte del docente los conocimientos deben ser más amplios, de manera que los contenidos que se desean enseñar en las actividades sean los más adecuados al momento de implementar las estrategias metodológicas (Jerónimo y Yaniz, 2019). De este modo las estrategias metodológicas en el ámbito educativo son esenciales para que el docente amplíe sus conocimientos, a fin de que se puede seleccionar actividades o estrategias que se pretenda trabajar con los estudiantes. Se debe evidenciar cuales son los potenciales o las habilidades que mejor desempeñan los estudiantes.

Es necesario recalcar que a lo largo de este apartado se ha puesto énfasis la importancia que cumple las estrategias metodológicas en el ámbito educativo. Los autores anterior mente citados exponen la importancia que adquieren las estrategias metodológicas, pero logran coincidir que es una herramienta indispensable para su aprendizaje. Al mismo tiempo las estrategias que se implementen en las panificaciones van a ir desarrollaron diferentes habilidades como es: la inteligencia, conciencia, competencias para actuar en sociedad y la afectividad que el infante va a adquirir. Se convierten en una herramienta que favorezca la solución de problemas cotidianos y académicos. Por ende, es importante mencionar la clasificación de las estrategias metodológica, para aplicarlo en el ámbito educativo.

3.3.3 Clasificaciones de las estrategias metodológicas

Para poder aplicar cualquier estrategia metodológica en el ámbito educativo se debe tener en cuenta que existe distintos tipos de estrategias metodológicas, sobre todo que encontramos estrategias metodológicas que se van a encaminar al proceso de enseñanza – aprendizaje.

Empleando las palabras de Gutiérrez et al. (2018) el docente es quien apoya a los niños a desarrollar todas sus habilidades cognitivas, motrices, sociales y afectivas. El docente crea actividades o estrategias metodológicas que sean: atractivas, reflexivas, interactivas, interesantes y creativas. A su vez, las estrategias metodológicas son herramientas que el maestro utiliza en su proceso de enseñanza, permitiendo así alcanzar todos sus propósitos planteados. Por ello nos menciona que las estrategias metodológicas se clasifican en dos: estrategias metodológicas de enseñanza y estrategias metodológicas de aprendizaje.

3.3.3.1 Estrategias metodológicas de enseñanza

La estrategia metodológica de enseñanza van hacer referencia a las actividades que el docente implementa, para transmitir todos sus conocimientos y obtener un aprendizaje por parte de los alumnos. Teniendo en cuenta a (Jerónimo y Yaniz, 2019) las estrategias de enseñanza promueven un aprendizaje significativo, es decir se va a llevar a cabo su proceso de desarrollo para lograr el objetivo de dichas actividades. En otras palabras, son todas las actividades que el docente diseña, para facilitar el proceso de aprendizaje y a su vez que el estudiante obtenga conocimientos más profundos, a fin de favorecer y promover el aprendizaje significativo. Este tipo de actividades van a ser aisladas o definidas de acuerdo a las necesidades que puede presentar el grupo. De la misma forma Gutiérrez et al. (2018) revela que las estrategias metodológicas de enseñanza se van ir clasificando de acuerdo al tiempo de aplicación como son: pre - instruccionales, co – instruccionales y post – instruccionales.

a) Estrategias pre – instruccionales

Este tipo de estrategias se refiere a las actividades que realizamos al inicio de la clase para obtener la atención de los alumnos. En cuanto a Gutiérrez et al. (2018) destaca que son todas las actividades que más nos llaman la atención o las que nos dicen de que contenido se va a tratar. Las estrategias que el docente elabora previas a la práctica son las planificaciones. De todos modos, es muy importante aplicar este tipo de estrategias en las aulas de clases, visto que de esa manera los estudiantes van a tener previos conocimientos de las actividades que se pretende trabajar a lo largo de las clases.

b) Estrategias co – instruccionales

Ciertamente estas estrategias hacen referencia a las actividades que se trabaja durante la clase, es decir en el desarrollo de las planificaciones. Teniendo en cuenta a Gutiérrez et al. (2018) son todas las actividades que favorecen en la organización y contextualización de dichos contenidos, dado que los alumnos logran sus niveles de comprensión y alcanzan los objetivos que se diseñan al inicio de la práctica docente. Para su aplicación se toma en cuenta las experiencias previas que el alumno adquiere, con el fin de conseguir un aprendizaje significativo. Recalcando con el autor ya anteriormente citado, se puede considerar que las estrategias co – instruccionales son todas las acciones que se ejecutan en el desarrollo de una práctica docente. Dentro de estas estrategias las experiencias previas de los estudiantes son importantes para obtener un mejor desarrollo en todas las actividades que se plantean.

c) Estrategias post – instruccionales

Hace referencia a las actividades que se presentan al final de la clase. En la opinión de Gutiérrez et al. (2018) son estrategias que se desarrollan al final de la explicación de contenidos, para que el estudiante pueda realizar una síntesis global de todo lo que se trató. Permitiendo así crear nuevos conocimientos y evaluar su propio aprendizaje. Dicho de otra

manera, son las actividades que el docente presenta para evaluar sus logros de saberes. Recalcando lo que el autor ya anteriormente citado, se pone en énfasis que las estrategias post – instruccionales hace referencia a las actividades finales que se desarrollan en la práctica docente, donde el estudiante elabora sus propios conocimientos y el docente realiza una evaluación para obtener los logros de los saberes que el estudiante debe adquirirlos.

3.3.3.2 Estrategias metodológicas de aprendizaje

Son las acciones que los estudiantes realizan para obtener los conocimientos que el maestro transmite en su práctica docente. Como expresa Camizán et al. (2021) las estrategias de aprendizaje, surge de los recursos cognitivos que el alumno utiliza en su aprendizaje. De este modo, la evaluación se convierte en las estrategias metodológicas que se manejan para verificar el logro del estudiante. En todo caso las estrategias de aprendizaje son acciones que realizan la mente del estudiante para aprender. Dentro de ello va a ser énfasis a la clasificación de contenido que va a beneficiar en todo su proceso de desarrollo. Camizán et al. (2021) da a conocer la clasificación de las estrategias metodológicas de aprendizaje: estrategias de ensayo, estrategias de elaboración y estrategias de organización.

a) Estrategias de ensayo

Desde la posición de Camizán et al. (2021) son aquellas estrategias que los estudiantes utilizan para aprender, donde se fundamenta en la dominación y repetición de contenido, ya sea hablado o escrito. Se comprende como una técnica de repetición, es decir se puede desarrollar en voz alta, tomar apuntes y copiar algún contenido que se esté explicando. Con esto quiero decir que las estrategias de ensayo son métodos que facilitan a dominar sus conocimientos en base a los contenidos educativos y a su vez facilita su proceso de aprendizaje.

b) Estrategias de elaboración

En la opinión de Camizán et al. (2021) las estrategias de elaboración, se basa en crear contenidos o palabras que unan lo que aprendió recién con lo que ya es familiarizado. Por ejemplo, buscar sinónimos de palabras, tomar notas de acuerdo a conocimientos libre o sintetizado y preguntar. De todos modos, las estrategias van a favorecer mucho a los estudiantes, puesto que van a construir sus propios conocimientos en base a sus previos conocimientos, de manera que el alumno se convierta en un indagador o constructor de su conocimiento.

c) Estrategias de organización

Empleando las palabras de Camizán et al. (2021) son procesos que el estudiante realiza para unir la información de manera que sea más fácil al momento de comprenderla y estudiarla. Es conveniente mencionar que este tipo de estrategia es más útil para el aprendizaje de los estudiantes, dicho de otra manera, puede resumir textos o dar ideas claves. Por ende, las estrategias de organización son esenciales para el proceso de aprendizaje de cada estudiante. Facilita la comprensión de los contenidos educativos y sobre todo va poder explicar con sus propias palabras sin ningún dominio científico. Un claro ejemplo es subrayar ideas principales de un texto e interpretarlo con sus propias palabras, para obtener un aprendizaje más duradero.

A lo largo de este apartado los autores ya anteriormente citados nos mencionan la clasificación de las estrategias metodológicas, donde logran coincidir que encontramos dos estrategias metodológicas las cuales son: las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Por una parte, los autores definen a las estrategias de enseñanza como actividades que se pueden desarrollar en toda su práctica docente y sobre todo en el cumplimiento de las planificaciones, donde las actividades son primordiales antes, durante y después de realizar la explicación de contenidos. Por

otra parte, las estrategias de aprendizaje se refieren a las actividades que el estudiante realiza para su proceso de aprendizaje y como el estudiante comprende los contenidos educativos que se expongan.

3.4 El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la motricidad gruesa

El juego es una herramienta indispensable en la educación inicial de acuerdo a los autores anteriormente citados. En la actualidad el juego es utilizado como una estrategia metodológica para beneficiar el desarrollo de varias habilidades en el niño. Asimismo, es importante recalcar que gracias a las estrategias metodológicas los alumnos adquieren un promedio mayor a los que no utilizaron estrategias para mejorar en su aprendizaje. Al mismo tiempo el juego va a ir ligado con las actividades escolares que se proponen en cada planificación de procesos didácticos.

Finalmente, después de la explicación de cada una de las categorías principales que involucra este trabajo y que se presentó anteriormente, se puede afirmar que existe distintos tipos de juegos que se pueden aplicar en las aulas de clase. Cada uno de estos juegos puede ser objeto de diseño de estrategias metodológicas que favorezcan en el desarrollo de la motricidad gruesa. Cabe recalcar gracias a las actividades motrices los niños, supera, explora y resuelve conflictos que se presentan en su desarrollo. Asimismo, es importante recordar que las estrategias metodológicas que se aplican en la hora de clases siempre deben tener un objetivo previamente marcado de manera que su aplicación permita alcanzar los logros de aprendizaje que se plantea al inicio de modo que el juego no solo se enfoque en ser un medio donde los niños descarguen su energía y no desarrollen ninguna habilidad sino se constituya en una verdadera herramienta didáctica que beneficie su motricidad. Por esta razón mencionamos que el juego asumido como estrategia metodológica es fundamental para adquirir habilidades motoras gruesas que los niños deben ejecutar en cada una de sus edades.

Fase III

4. Metodología

El presente trabajo asume el **tipo de propuesta** denominado una guía metodológica la misma que está dedicada a los docentes de educación inicial.

Este tipo de propuesta se **justifica** para contribuir a la práctica de los docentes como un material extra que aporte en las actividades que se pretenden trabajar en base a la motricidad gruesa, de igual manera ayuda en el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Una guía metodológica es el procesamiento de datos y documentación de una práctica, metodología y actividades. Asimismo, se entiende como un instrumento para facilitar el trabajo de los docentes, ya sea en su ejecución, diseño y control de las actividades que se pretenden lograr. Al mismo tiempo contiene recomendaciones y orientaciones para facilitar la organización y trabajo del docente.

Las **partes de la propuesta** es la siguiente: contiene una portada donde se menciona al nombre del documento. Continuamos con la presentación, donde se explica de manera detallada de que se trata y los objetivos que se pretende alcanzar al finalizar. Después encontramos las orientaciones y estructura de la propuesta. Siguiendo con el fundamento teórico con el cual se va a trabajar. Finalmente, el siguiente documento se dividen en 3 secciones y en cada sección vamos a encontrar 5 actividades que beneficien el desarrollo de la motricidad gruesa.

El actual trabajo tiene como **destinatarios** a los docentes de Inicial 2, para ofrecer una selección de estrategias que se puede utilizar en las clases y en el desarrollo la motricidad gruesa.

5. Propuesta Metodológica







Mueve tu cuerpo sin parar



Estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante el juego en niños de 4 a 5

Contenido

Presentación.....	1
Objetivo General.....	1
Objetivos específicos	1
Orientaciones metodológicas	2
Estructura.....	3
Fundamento teórico.....	4
Motricidad gruesa	4
Juego funcional	5
Juego de construcción	6
Primera sección Juego simbólico.....	7
Objetivo:	8
Presentación.....	8
ACTIVIDAD # 1 Peces en fuga.....	9
ACTIVIDAD # 2 Caja mágica de los animales	11
ACTIVIDAD # 3 Baila, baila sin parar.....	14
ACTIVIDAD # 4 La búsqueda del tesoro.....	16
ACTIVIDAD # 5 El mosquito pica, pica	19





Objetivo	22
Presentación	22
ACTIVIDAD # 1 Búsqueda del tesoro	23
ACTIVIDAD # 2 Veo veo	26
ACTIVIDAD # 3 Creando mi instrumento	29
ACTIVIDAD # 4 Quien soy	31
ACTIVIDAD # 5 Adivíname si puedes	33
Tercera Sección Juego de construcción.....	36
Objetivo:	37
Presentación	37
ACTIVIDAD # 1 Volando mi avioneta	38
ACTIVIDAD # 2 Creando tu camino	41
ACTIVIDAD # 3 Cruza sin para	44
ACTIVIDAD # 4 Construye y adivina	47
ACTIVIDAD # 5 Mezcla, mezcla sin para.....	50
Bibliografía	52



ÍNDICE DE TABLAS




Tabla 1.....	10
Tabla 2.....	13
Tabla 3.....	15
Tabla 4.....	18
Tabla 5.....	20
Tabla 6.....	25
Tabla 7.....	28
Tabla 8.....	30
Tabla 9.....	32
Tabla 10.....	35
Tabla 11.....	40
Tabla 12.....	43
Tabla 13.....	46
Tabla 14.....	49
Tabla 15.....	51





INDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	7
Figura 2.....	9
Figura 3.....	9
Figura 4.....	11
Figura 5.....	11
Figura 6.....	12
Figura 7.....	14
Figura 8.....	16
Figura 9.....	16
Figura 10.....	17
Figura 11.....	17
Figura 12.....	17
Figura 13.....	19
Figura 14.....	21
Figura 15.....	24
Figura 16.....	24
Figura 17.....	24
Figura 18.....	26
Figura 19.....	27
Figura 20.....	27
Figura 21.....	27
Figura 22.....	27
Figura 23.....	29












Figura 24.....	29
Figura 25.....	31
Figura 26.....	31
Figura 27.....	34
Figura 28.....	34
Figura 29.....	34
Figura 30.....	36
Figura 31.....	38
Figura 32.....	38
Figura 33.....	39
Figura 34.....	42
Figura 35.....	45
Figura 36.....	45
Figura 37.....	45
Figura 38.....	48
Figura 40.....	50
Figura 39.....	50
Figura 41.....	50



Presentación

Las estrategias metodológicas denominadas “Mueve tu cuerpo sin parar” están dirigidas a los maestros de educación inicial, quienes podrán aplicarlas en sus planificaciones de una manera lúdica y creativa. Asimismo, las estrategias metodológicas propuestas en este documento constan de diferentes secciones que favorece el logro de los aprendizajes y sobre todo en la motricidad gruesa, mediante la implementación del juego como eje primordial para el desarrollo de las destrezas que implementen el deseo de aprender.

Objetivo General

Utilizar el juego como estrategia metodológica, mediante la ejecución de actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa y dinamizar los métodos de aprendizaje en niños de 4 a 5 años.





Objetivos específicos

- Favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Promover hábitos de orden y respeto.
- Beneficiar el desarrollo de la imaginación.
- Mejorar las relaciones interpersonales a través de la socialización entre pares.



Orientaciones metodológicas

Para optimizar el uso de las estrategias metodológicas propuestas en este documento se propone las siguientes recomendaciones:

- Las estrategias metodológicas, deben ser complementadas al momento de realizar las planificaciones.
 - Leer las definiciones con las que se va a trabajar, desde una visión global.
 - Preparar el espacio en donde se va a trabajar.
 - Realizar las actividades propuestas fuera del aula y de preferencia en un espacio libre y sin ruido.
 - El material con el cual se va a trabajar, va a ser material concreto.
 - Promover juegos donde puedan experimentar verbalmente y socializar.
 - Realizar calentamientos previos a las actividades.
 - Iniciar un aprendizaje indagador y experimentado.
 - Favorecer la creatividad e imaginación
 - Promover la comunicación oral.
 - Para la ejecución de las actividades se considera aproximadamente de 20 a 30 minutos por cada actividad.
 - Implementar las actividades de evaluación, con la finalidad de obtener una idea más esencial de las habilidades y fortaleces que si se cumplen y las que no se cumplen.
- 
- 
- 
- 



Estructura

Este documento está organizado en dos apartados, en el primer apartado se habla de la fundamentación teórica y en el segundo apartado se define las actividades que se plantean en cada sección.

En el primer apartado, para el desarrollo de las estrategias metodológicas, se toma en cuenta la fundamentación teórica, en donde se dará a conocer una visión general acerca de la motricidad gruesa, juego funcional, juego simbólico y juego de construcción, por ende, se puntualizará la definición e importancia. Dentro de estos argumentos se va a recoger información de libros y artículos, los cuales servirán para apoyar a la propuesta a plantearse.

En el segundo apartado se menciona que la implementación de las secciones en el ámbito educativo es muy significativa, porque favorece en el crecimiento del infante y sobre todo va aprender de una manera lúdica y creativa. Por ende, el siguiente documento se van a dividir en 3 secciones y en cada sección vamos a encontrar 5 actividades que ayuden en la motricidad gruesa.

En la primera sección se va a trabajar con el juego simbólico. La segunda sección se va a trabajar con el juego funcional. Finalmente, la tercera sección se trabajar con el juego de construcción.

Fundamento teórico

En este apartado se dará a conocer una visión general de los conceptos que se utilizará a lo largo de la propuesta pedagógica. Se puntualizará la definición e importancia de: motricidad gruesa, juego simbólico, juego funcional y juego de construcción en niños de 4 a 5 años. Dentro de estos argumentos se va a recoger información de libros y artículos, los cuales servirán para apoyar a la propuesta a plantearse.

Motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa es un proceso importante en la formación del niño, por lo tanto, se toma en cuenta la definición e importancia de la motricidad gruesa.

Asimismo, es fundamental saber que la motricidad gruesa es esencial en el progreso del niño, porque a través de los ejercicios corporales y actividades físicas se va ir estimulando el pensamiento del niño, igualmente va obteniendo una mejor coordinación, lateralidad, equilibrio y manipulación de su cuerpo en todas las actividades que se pretende trabajar. Asu vez estos movimientos van a beneficien al momento de gatear, caminar, correr, desplazarse con facilidad de un lugar a otro y ponerse de pie (Alonso & Pazos, 2020).

Como nos menciona nuestro autor ya anteriormente citado la motricidad gruesa está ligada al movimiento de los cuerpos, que favorece el desarrollo social, intelectual y afectivo. Por lo tanto, ayuda en la salud física de los niños, de manera que permita dominar el equilibrio y progreso de su cuerpo.

Juego simbólico


Para el desarrollo de las actividades metodológicas propuesta en este documento, se toma en cuenta la definición e importancia del juego simbólico.

Teniendo en cuenta a González et al. (2022) el juego simbólico son las actividades espontaneas, donde la imaginación es un eje fundamental, para recrear o imitar nuevos personajes, escenarios y situaciones que puedan participar en el juego. Este tipo de juego va a tener un carácter grupal o individual, puesto que va ir favoreciendo en su lenguaje. Uno de los beneficios principales del juego simbólico es favorecer la imaginación y creatividad, superar miedos y ganar confianza al momento de desarrollar el juego. Como antes dicho el juego simbólico es fundamental para el infante, ya que va a permitir desarrollar su creatividad e imaginación en los objetos que se encuentren a su alrededor.

Juego funcional

En este apartado se puntualizará la definición e importancia del juego funcional. Para obtener un mejor resultado en las actividades que se proponen en este documento es importante saber en qué consiste y cuáles son sus beneficios para poderlos aplicar.

Este tipo de juego hace referencia a las actividades o acciones que el infante debe realizar en su cuerpo, porque permite que se vaya relacionando con el entorno en el que se encuentra. Montañes et al. (2000) expresa que, desde los primeros años de vida, los niños van a producir movimientos involuntarios por puro placer. Esta acción va a ser parte de los contenidos motores y sensoriales, es decir forman parten de ejercicios simples o combinación de acciones sin ningún fin o propósito establecido y sobre todo el niño examina algo de cerca para saber más.





El juego funcional o de acción va a ser primordial en los primeros años de vida y se caracteriza como un juego individual. El infante es quien comienza a descubrir o mover objetos el mismo, con el objetivo de que estas conductas o acciones formen parte en su desarrollo y nos permitir descubrir o reproducir de manera voluntaria los sentidos como son: visuales, auditivos, motrices y del tacto.

Juego de construcción

En este apartado se puntualizará la definición e importancia del juego de construcción, ya que en este tipo de juegos se puede recalcar que ya va existir un objetivo o un fin lúdico.

El juego de construcción hace referencia a todas las actividades que nos conlleva a la manipulación de objetos al momento de crear algo. De modo que adquiera los hábitos de orden para dar mejor manejo en los objetos como: colores, texturas, formas y soluciones. Este tipo de juegos van a ser de gran ayuda para los años siguientes, debido a que pasamos de armar unos cubos a armar rompecabezas de grandes cantidades. (Montañés et al., 2000)

El niño no solo va a ir incrementando la imaginación sino también va ir adquiriendo la habilidad de construir y solución de problemas. Este tipo de juego se entiende como las actividades que conllevan la manipulación de objetos. También, en el juego de construcción el infante construye elementos que ayudan a mejorar sus juegos simbólicos, por ejemplo, la construcción de: castillos, casas, granjas, etc.



Primera Sección Juego simbólica

Figura 1



Obtenido: <https://acortar.link/7LHiTX>

Objetivo:

Realizar actividad en base al juego simbólico de manera espontánea y libre para fomentar el desarrollo de la función simbólica, a través del descubrimiento y ejercitación de las siguientes posibilidades del propio cuerpo y favorecer su proceso de socialización, creatividad e imaginación.

Presentación

En la primera sección se va a trabajar con el juego simbólico, ya que para los niños este tipo de juegos ayuda en el desarrollo de la creatividad e imaginación, las actividades que se encuentran en esta sección son las siguientes:

- ✚ Peces en fuga
- ✚ La caja mágica de los animales
- ✚ Baila, baila sin parar
- ✚ La búsqueda del tesoro
- ✚ Mosquito pica pica

ACTIVIDAD # 1

Peces en fuga

1. Materiales:

- Tiza de colores

2. Preparación de ambiente

- Salir a un espacio libre.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Señalar los lugares que van a representar el mar con tizas de colores.

3. Reglas

Los niños que representen la red, no deben soltarse las manos y los que representen los peces no deben salirse del lugar que representa el mar, caso contrario el niño será descalificado.

4. Descripción de la actividad

- Formar un grupo de 3 personas de acuerdo al número de niños con el que se va a trabajar.
- El grupo seleccionado va a representar a la red, donde los niños van a formar un círculo y se agarrarán de la mano sin soltarse. El resto de niños sobrantes representan a los peces, donde van a estar caminando o corriendo por distintos lugares.
- Identificar los lugares que van a representar el mar.
- El juego comienza cuando la docente diga “peces en fuga”.
- A la señal, los peces comienzan a caminar o correr por las distintas partes que se indicó el mar y deben escapar del grupo de infantes que van a representar a la red.
- Los que van a formar la red solo se puede desplazar de un lugar a otro sin soltarse las manos e impedir que los peces se escapen, ya sea flexionando piernas o subiendo y bajando los brazos.
- El grupo de niños que representa la red puede agarrar de uno a más peces a la vez.
- Los peces que son agarrados se unen al grupo de red y comienza atrapar a los peces sobrantes.
- Finalmente, el juego termina cuando solo quede 1 peces.

Figura 2



Obtenido: <http://bitly.ws/lzch>

Figura 3



Obtenido: <http://bitly.ws/lzeF>

5. Evaluación: lista de cotejo

Tabla 1

Lista de cotejo actividad # 1

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Crea nuevos personajes con características diferentes.				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 2

Caja mágica de los animales

1. Materiales:

Dado: El dado será conformado por seis lados y se identificará de la siguiente manera:

- Animales domésticos = Casa
- Animales salvajes = Selva
- Animales acuáticos = Mar
- Animales de granja = Granja
- Los dos lados sobrantes se colocarán de movimientos libres = Signo de interrogación

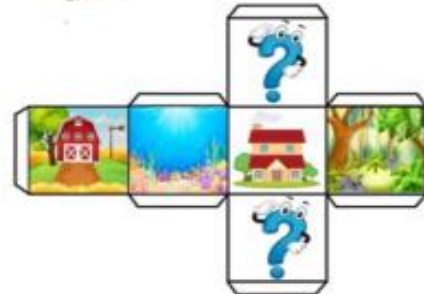
Figura 4

Caja mágica



Nota: Elaborado por Jami, J (2023)

Figura 5



Nota: Elaborado por Jami, J (2023) imágenes

2. Preparación de ambiente

- Salir a un espacio libre.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Señalar los lugares, donde se va a desarrollar la actividad.

3. Reglas:

- No salirse del espacio seleccionado por la docente.
- Todos los niños deben imitar al animal seleccionado.
- No repetir los animales.

4. Descripción de la actividad

- Formar un círculo para dar indicaciones generales, explicándoles que se trasladarán todos al mundo de los animales y se encontrarán con una caja mágica.
- Explicar que cuando la caja se abra tienen que sacar el dado y lanzarlo para ver tipo de animal deben mencionar según su categoría y se tendrán que convertir en el animal que se mencione.

- ✦ Manifestar en que consiste cada lado del dado, que deben hacer y en que consiste cada imagen que se encuentra en el dado.
- ✦ Todos los niños formaran un círculo para comenzarla actividad.
- ✦ Colocar la caja mágica en el centro de todos los participantes.
- ✦ Comenzar el juego primero la docente. Sacar el dado de la caja mágica y lanzar el dado, nombrar un animal según la parte del dado que fue seleccionada. Por ejemplo, si el dado sale en parte de los animales domésticos la docente dirá “Se abre la caja mágica y salen los gatos”, entonces todos los niños se convertirán en gatos. Después meter el dado en la caja y decir “La caja mágica se cierra, y todos los niños se esconden”
- ✦ Incentivar a esconderse en el espacio que la docente seleccionó para el desarrollo de la actividad.
- ✦ El ultimo niño en esconderse, será quien repita nuevamente la actividad.
- ✦ Repetir varias veces este proceso al momento de sacar el dado de la caja mágica.
- ✦ Los niños deben mencionar un animal favorito o uno que han observado en algún momento, de acuerdo a la categoría que se evidencian en el dado y no debe repetir ningún animal al momento de coger la caja mágica.
- ✦ En caso que el niño lance el dado y sale la imagen que represente movimiento libre el niño dirá “Se abre la caja mágica y todos bailan”, entonces todos los niños comenzarán a bailar. Finalmente meter el dado en la caja y decir “La caja mágica se cierra, y todos los niños se esconden”
- ✦ Terminar el juego cuando todos mencionen un animal o realizar algún movimiento libre y el docente dirá “La caja mágica se cierra y todos los niños se despiden”

Figura 6



Obtenido: <http://bitly.ws/lzgH>

5. Evaluación: lista de cotejo

Tabla 2

Lista de cotejo actividad # 2

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Distingue animales de granja, domésticos, salvajes y marinos.				
Imita nuevos animales.				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 3

Baila, baila sin parar

1. Materiales:

- Parlante
- Canciones con ritmo

2. Preparación de ambiente

- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos en el aula.
- Señalar los lugares, donde se va a desarrollar la actividad.

3. Reglas

- No salirse del espacio seleccionado por la docente.
- Crear nuevos movimientos.
- No repetir los movimientos.

4. Descripción de la actividad

- ✚ Seleccionar canciones con las que se pretende trabajar.
- ✚ Distribuir a los niños por distintos lugares del espacio seleccionado.
- ✚ Reproducir canciones, para que el niño se pueda desplazar de un lugar a otro, de forma libre.
- ✚ Crear movimientos para seguir el ritmo de la música, ya sea movimientos con todo el cuerpo o solo con algunas partes del cuerpo.
- ✚ Realizar movimientos individuales o colectivos.
- ✚ Incentivar a los niños a crear nuevos movimientos. Por ejemplo: aplaudir, zapatear, silbar, dar aplausos entre sus compañeros, tocarse la barriga como tambor, chasquidos, dar golpes en nuestras rodillas con las manos, saltar, dar vueltas, bailar, etc.
- ✚ Seguir movimientos creados por la docente o realizar movimientos libres al ritmo de la canción.
- ✚ Imaginar que son bailarines e ir armando coreografías con los movimientos que están realizando.
- ✚ Finalmente, la actividad termina cuando los niños presenten su coreografía.

Figura 7



Obtenido: <http://bitly.ws/Jh4E>

5. Evaluación: lista de cotejo

Tabla 3

Lista de cotejo actividad #3

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Crea nuevos movimientos de baila				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 4

La búsqueda del tesoro

1. Materiales:

- Tiza
- Premios
- Caja donde se encuentre el tesoro
- Un espejo

Figura 9

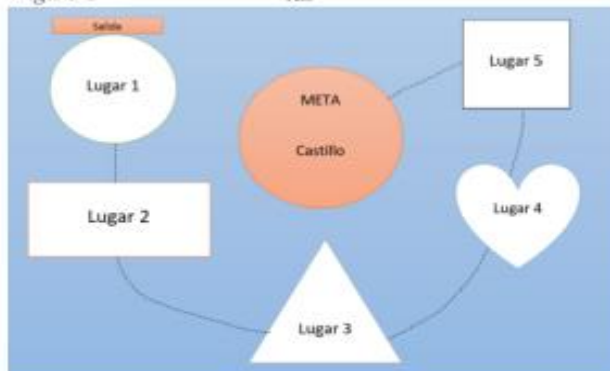


Obtenido: <http://bitly.ws/Jh6Q>

2. Preparación de ambiente

- Salir a un espacio libre.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Señalar los lugares, donde van a estar y representarlos con figuras geométricas.
- Realizar en el patio un mapa por donde se debe llegar al castillo.

Figura 8



Nota: Elaborado por Jami, J (2023)

3. Reglas

- No salirse del espacio seleccionado por la docente.
- Crear nuevos movimientos.
- No repetir los movimientos.
- Todos los niños deben realizar los movimientos, caso contrario el grupo de niños no podrá avanzar a la siguiente prueba.
- Cada lugar para llegar al castillo será representado por un nombre que mencionarán los niños.

4. Descripción de la actividad

- ✚ Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad.
- ✚ Crear nombres para representar los lugares que deben pasar, para llegar al castillo. Por ejemplo, “las batallas” será el primer lugar por donde deben pasar las pruebas que el rey mencione.
- ✚ Para llegar al tesoro, todos deberán obedecer las órdenes del rey del castillo que en este caso será el docente. De esta manera, el rey mandará ordenes destinadas a la motricidad gruesa, donde los niños tendrán que imitar o escuchar lo que mencione o haga el rey. Por ejemplo, la docente debe decir “El rey ordena que todos los exploradores se dirijan al lugar de las batallas, saltando de un pie y levantando la mano derecha”, también puede decir otras ordenes como “El rey ordena que el explorador José cree un movimiento para sus compañeros”, también se puede decir “El rey ordena que los exploradores solo escojan a cuatro exploradores para realizar las actividades de los ensacados” y así sucesivamente.
- ✚ Las indicaciones del rey pueden ser: saltar en la cuerda, cruzar circuitos, hacer grupos de 4, correr de un lugar a otro, cruzar por el camino de las manos y pies, saltar como sapitos, etc.
- ✚ Para finalizar las actividades todos los niños deben pasar por los lugares seleccionados para llegar al castillo y la última orden será sentarse todos en círculo, alrededor de él rey, para poder ver el tesoro.
- ✚ Una vez sentados, el rey cogerá la caja del tesoro y podrá coger cualquier cosa como premio e incluso se puede colocar un espejo, para decir dentro de este tesoro, encontramos al ganador y cada niño va ir pasando a ver el premio.
- ✚ El premio al finalizar el juego puede ser recuerdos, caramelos o frutas.

Figura 12



Figura 11



Figura 10



Obtenido: <http://bitly.ws/Jh8p>

Obtenido: <http://bitly.ws/Jh9j>

Obtenido: <http://bitly.ws/Jh9H>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 4

Lista de cotejo actividad #4

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Crea nuevas órdenes para llegar al castillo.				
Desarrolla su imaginación en el transcurso de los circuitos.				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 5

El mosquito pica, pica

1. Materiales:

- Parlante
- Pelota (Representa al mosquito)

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.

3. Reglas

- Mantenerse quietos cuando pare la música.
- No repetir los movimientos.

4. Descripción de la actividad

- Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad.
- Indicar que el mosquito va a ser representado por una pelota.
- Bailar al son de la música en los distintos lugares y cuando pare la música todos se quedarán congelados.
- El profesor va caminando mientras va diciendo: "El mosquito vuela, vuela y se pone en el brazo de Fabiola", entonces el mosquito se va a colocar en alguna parte del cuerpo del niño que fue seleccionado. Por ejemplo, el brazo. El alumno debe de nombrar la parte del cuerpo que fue seleccionada a continuación todos los niños dicen: "pica, pica el brazo" y realizan un movimiento con la parte del cuerpo que fue seleccionado. Sucesivamente sigue el juego con otro alumno y otra parte del cuerpo que el docente puede ir señalando.
- La actividad finaliza cuando todos los niños participen.

Figura 13



Obtenido: <http://bitly.ws/Jhak>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 5

Lista de cotejo actividad #5

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Crea nuevos movimientos cuando el docente pide.				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

Segunda Sección Juego funcional

Figura 14



Obtenido: <http://bitly.ws/JhbK>








Objetivo

Realizar actividad en base al juego funcional de manera espontánea y libre para favorecer en las actividades o acciones que el infante debe realizar, a través del descubrimiento y ejercitación de las siguientes posibilidades del propio cuerpo y favorecer su proceso de socialización, coordinación, descubrimiento del cuerpo, desarrollo del lenguaje como la forma, tamaño, función, ubicación y color de un objeto establecido.

Presentación

En la segunda sección se va a trabajar con el juego funcional. Para los niños este tipo de juegos ayuda en el descubrimiento del cuerpo y desarrollo de sus capacidades, para dar un significado a los objetos que se encuentran a su alrededor, las actividades que se encuentran en esta sección son las siguientes:

-  Búsqueda del tesoro
-  Veo veo
-  Creando mi instrumento
-  Quien soy
-  Adivíname si puedes

ACTIVIDAD # 1

Búsqueda del tesoro

1. Materiales:

- Cuerdas de saltar
- Costales
- Tiza
- Tablita pequeña (Pieza para la rayuela)
- Bolsa del tesoro
- Premio si lo desea

3. Reglas

- Todos los niños deben completar los desafíos para continuar.
- No salirse de los lugares establecidos.
- Si no hay los materiales para cada niño respetar el turno y esperar que termine de utilizar el primer compañero.

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Los materiales con los que se van a trabajar deben estar dispersos para que los niños vayan observando el medio y busquen los objetos que le hagan falta para completar el desafío.
- Realizar la rayuela.
- Tener listo la bolsa del tesoro.
- Para saltar la cuerda y jugar los ensacados se debe seleccionar el lugar de salida y la meta.

4. Descripción de la actividad

- Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad.
- Todos los materiales con los que se pretenden trabajar van a estar dispersos por distintos lugares, por ejemplo, las cuerdas de saltar y costales para los ensacados van a estar detrás de tarro de basura, debajo de una silla, detrás de una planta, en medio o en los costados del patio, etc.
- Salir al patio e indicar cual es el espacio en donde se va a realizar la búsqueda del tesoro.

- Indicar cual es el objeto que se desea encontrar, en este caso va a ser una bolsa llena de estrellas junto a un chocolate y solo se debe decir que el tesoro de la bolsa se va a descubrir cuando completen los 3 desafios.
- La búsqueda del tesoro constara de 3 desafios que el niño debe completar. El primero es cruzar la rayuela, el segundo saltar la cuerda y el tercero jugar a los ensacados.
- El docente será el encargado de decir las indicaciones que debe seguir los niños
- Llevar a todos los niños a un solo lugar y decir “Mis aventureros el primer desafio es cruzar la rayuela” en ese momento todos los niños deben dirigirse a la rayuela y cruzarla, luego de finalizar el primer desafio la docente debe decir “Mis aventureros el segundo desafio es saltar la cuerda” en ese momento todos los niños comienzan a buscar las cuerdas que van a estar dispersas para completar el desafio, después de completar el desafio la docente debe decir “Mis aventuras el ultimo desafio para llegar al tesoro es hacer la carrera de los ensacados” de igual manera todos los niños comienzan a buscar su material para completar el desafio.
- Finalmente, el juego termina cuando todos completen los 3 desafios.
- La docente va a realizar un círculo para hacer la entrega del tesoro.

Primer desafio

Figura 15



Obtenido: <http://bitly.ws/JhiI>

Segundo desafio

Figura 16



Obtenido: <http://bitly.ws/JhiY>

Tercer desafio

Figura 17



Obtenido: <http://bitly.ws/Jhjr>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 6

Lista de cotejo actividad # 1

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Realiza los movimientos cuando el docente pide.				
Encuentra los materiales con facilidad				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 2

Veo veo

1. Materiales:

- Pelota
- Hula
- Globo
- Mayor cantidad de objetos que sean fácil para describir y adivinar.

3. Reglas

- No salirse de los lugares establecidos.
- No puede adivinar el mismo niño 2 veces, tiene que dejar que participe todos los niños, pero si puede ayudar.

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Los materiales con los que se van a trabajar deben estar dispersos para que los niños identifiquen el objeto que se describe.

4. Descripción de la actividad

- Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad.
- Todos los materiales con los que se pretenden trabajar van a estar dispersos por distintos lugares. Por ejemplo: pelota, cuerda, costal, hula, globo, carros, legos, etc.
- Salir al patio e indicar cual es el espacio en donde se va a realizar la actividad y cuantos son los objetos que deben encontrar.
- Jugar el veo veo, donde la docente va a decir "Veo veo un objeto redondo de color amarillo" cada vez que dice veo veo va ir describiendo el objeto que quiere que adivinen los niños, como su color, forma, textura, tamaño, ubicación, etc.

Figura 18



Obtenido: <http://bitly.ws/JiXa>

- ✚ El niño tiene que adivinar el objeto que la docente describa.
- ✚ Si en el caso un niño adivina el objeto tiene que dirigirse a cogerlo y en ese momento va a realizar un movimiento o una actividad que la docente indique.

- **Ejemplo 1:** si el objeto es una pelota el niño va a saltar con la pelota Sin botarla al piso y el resto de compañeros tiene que imitar el movimiento que realiza la persona que esta con el objeto.

Figura 19



Obtenido: <http://bitly.ws/JjZN>

- **Ejemplo 2:** si el objeto que encontraron es un globo la docente puede decir ese globo no deben dejar caer y todos los niños comienzan a lanzar hacia arriba y no lo dejan caer.

Figura 20



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk24>

- **Ejemplo 3:** si el objeto es una cuerda la docente puede pedir que todos los niños hagan dos grupos y cada grupo va a jalar la cuerda de un extremo a otro.

Figura 22



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk2h>

- **Ejemplo 4:** si el objeto es una hula, pedir que todos hagan un círculo y que pasen la hula sin soltarse.

Figura 21



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk2q>

- ✚ También se puede explicar si encuentran un objeto y si la docente dice “actividad libre” los niños pueden realizar cualquier movimiento o actividad con ese objeto.
- ✚ Las indicaciones pueden ir variando a las actividades que la docente desee o a los objetos que estén buscando.
- ✚ El juego termina cuando encuentren todos los objetos que se están describiendo.

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 7

Lista de cotejo actividad #2

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Realiza los movimientos cuando el docente pide.				
Crea nuevos movimientos o actividades libres				
Encuentra los materiales con facilidad				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 3

Creando mi instrumento

1. Materiales:

- Pepas de maíz
- Botella
- Goma
- Tijeras
- Sorbetes

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Los materiales con los que se van a trabajar deben estar dispersos.
- El número de material debe ser igual al número de niños.

3. Reglas

- No salirse de los lugares establecidos.
- Puede intercambiar los instrumentos.

4. Descripción de la actividad

- Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad y explicar que se va a diseñar con el instrumento musical con los objetos que han desaparecido.
- Todos los materiales con los que se pretenden trabajar van a estar dispersos por distintos lugares del aula. Por ejemplo: botellas, pepas de maíz y sorbetes.
- Armar dos grupos, el primer grupo va a buscar los objetos que necesita para hacer maracas, el segundo grupo va a buscar los objetos que necesita para hacer una flauta de pan.
- Después de encontrar los objetos cada niño va a crear su material.
- Luego de la elaboración del material, se va a crear nuevos sonidos e ir combinando con sonidos que se pueden hacer en ese momento como: aplaudir, dar palmadas en la mesa, silbar, etc.
- El juego termina cuando los niños terminen de crear sus instrumentos y hagan una banda musical.

Figura 23 Maracas



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk33>

Figura 24 Flauta de pan



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk3w>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 8

Lista de cotejo actividad #3

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Crea su instrumento musical				
Crea sonidos nuevos				
Encuentra los materiales con facilidad				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 4

Quien soy

1. Materiales:

- Los materiales van a variar de acuerdo a lo que seleccione cada niño, puede ser desde un lápiz a un juguete.

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Adquirir objetos a los niños.

3. Reglas

- Tiene 3 intentos cada niño para adivinar el objeto.
- No puede volver adivinar el objeto hasta que todos participen.

4. Descripción de la actividad

- Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad
- Formar un círculo con todos los niños.
- Seleccionar a un niño para que adivine los objetos y teparle los ojos con un pañuelo o bufanda.
- Pedir al resto de compañeros que seleccionen un objeto para que adivine el niño que esta vendado los ojos.
- El niño solo puede tocar el objeto y nadie más puede hablar o describirlo.
- Si adivina el objeto dará paso a otra persona y el resto de niños intercambiarán los objetos y continuara adivinando. Cada niño debe presentar un objeto para que adivine sus compañeros.
- Si el niño no adivina el resto de compañeros le puede poner una actividad para que haga, por ejemplo, que salte 10 veces, que haga como gato, que baile, etc.
- El juego termina cuando todos los niños participen.

Figura 26



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk3K>

Figura 25



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk49>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 9

Lista de cotejo actividad #4

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Adivina los objetos fácilmente.				
Realiza las acciones que son asignados por los compañeros.				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 5

Adivíname si puedes

1. Materiales:

- ✚ Globo
- ✚ Cinta / cuerda
- ✚ Tiza
- ✚ Piezas de manos y pies
- ✚ Caja misteriosa

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Armar la telaraña para que pasen los niños.
- Acomodar las piezas de los pies y manos, en el orden que desee.
- Realizar un cuadrado grande con la tiza.

3. Reglas

- Permanecer en el cuadrado hasta que todos los niños terminen el circuito sin dejar caer el globo y no estar sosteniéndolo en la mano.
- Cambiar los objetos de la caja misteriosa en cada momento.
- Si no adivina el objeto, volver a empezar el circuito.
- Si se sale de cuadrado volver a empezar el circuito como penitencia.

4. Descripción de la actividad

- ✚ Crear un circuito para que pase cada niño y que adivine el objeto que se encuentra en la caja mágica.
- ✚ Crear un cuadrado en el piso con tiza donde se puedan desplazar los niños sin problema.
- ✚ Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad. Indicar el espacio en donde se va a desarrollar la actividad.
- ✚ Formar un círculo con todos los niños para empezar la actividad.

- Indicar por donde deben cruzar el circuito y como lo deben cruzar. El circuito va a tener 3 fases donde debe ir pasando uno por uno.

Primera fase

(Pies y manos)

Figura 29



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk4f>

Segunda fase

(Telaraña)

Figura 28



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk4t>

Tercera fase

(Caja misteriosa)

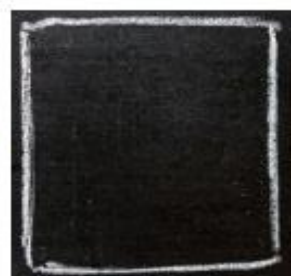
Figura 27



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk4D>

- Mostrar el cuadro que fue dibujado en el piso y explicar que cuando pasen todo el circuito y adivinen el objeto, tienen que entrar al cuadrado con un globo que la docente le facilitara y tendrá que evitar que caiga el globo al piso y que no se salga del cuadrado, hasta que todos sus compañeros lleguen. Si el niño que está en el cuadro llega a salir tiene que empezar el circuito.

Permanecer dentro del cuadrado con el globo.



- Cada niño deberá ir pasando por el circuito para llegar a la caja misteriosa.
- Mencionar que cuando lleguen a la caja misteriosa va a estar un objeto, donde tienen que adivinar solo con tocarlo.
- Si adivina el objeto que está dentro de la caja pasa al cuadro del globo. Caso contrario tendrá que volver desde el principio a comenzar nuevamente el circuito, para volver adivinar.
- Finalmente, el juego termina cuando todos los niños crucen el circuito y lleguen al cuadrado con el globo.

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 10

Lista de cotejo actividad #5

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Socializa con sus compañeros.				
Adivina los objetos fácilmente.				
Cruza las fases sin dificultad				
Mantiene el equilibrio				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

Tercera Sección Juego de construcción

Figura 30



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk5o>

Objetivo:

Realizar actividad en base al juego de construcción de manera espontánea y libre para estimular su desarrollo motriz e intelectual, a través de la manipulación de objetos al momento de crear algo y de esta manera ir adquiriendo los hábitos de orden y favorecer su proceso de socialización, imaginación, mejorar habilidades de construir y solución de problemas.

Presentación

En la tercera sección se va a trabajar con el juego de construcción. Los niños en este tipo de juegos estimulan su desarrollo motriz, a través de la manipulación de objetos al momento de crear algo, las actividades que se encuentran en esta sección son las siguientes:

- ✚ Volando mi avioneta
- ✚ Creando tu camino
- ✚ Cruza sin parar
- ✚ Construye y adivina
- ✚ Mezcla, mezcla sin parar

ACTIVIDAD # 1

Volando mi avioneta

1. Materiales:

- Pinza de ropa
- Palos de helado / cartón recortado
- Tijeras
- Goma
- Pintura
- Tempera

Figura 31



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk5A>

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.

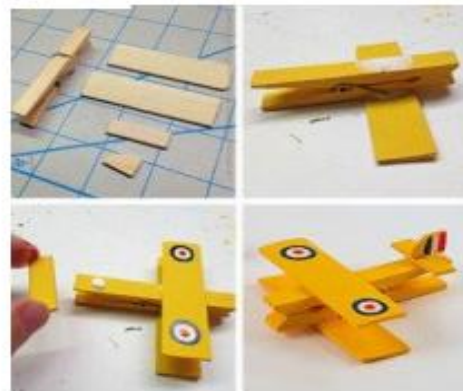
3. Reglas

- No repetir los movimientos para presentar a la avioneta.

4. Descripción de la actividad

- Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad.
- Repartir a cada niño los materiales con los que se va a trabajar.
- Indicar los pasos que se debe seguir para armar la avioneta y que luego adornen a su gusto.
- Después de realizar la avioneta, cada niño debe presentar con un movimiento, por ejemplo, mover las manos, bailar, saltar, etc.

Figura 32



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk5A>

- ✚ La docente será la primera en presentar su avioneta y debe decir:
 - Docente: Mi avioneta se mueve, se mueve
 - Niños: Y como se mueve
 - Docente: Se mueve así, así, así así. (Cada que dice “así” va a realizar un movimiento, por ejemplo, va saltar como sapito)
- ✚ Después de que se indique el movimiento todos lo deben imitar y así sucesivamente con cada avioneta que presenten.
- ✚ El juego va a finalizar cuando todos los niños terminan de presentar a sus avionetas.

Figura 33



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk5T>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 11

Lista de cotejo actividad #1

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Crea nuevos movimientos cuando la docente lo pide.				
Desarrolla las habilidades de construir				
Respeto su turno para presentar la avioneta				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 2

Creando tu camino

1. Materiales:

- Piezas grandes de lego
- Cajas de cartón
- Cartulinas
- Lápiz
- Goma

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.

3. Reglas

- Respetar las señalizaciones viales.
- No repetir las órdenes para cruzar el camino.

4. Descripción de la actividad

- ✚ Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad. Se les explica que van a construir un camino desde un punto de inicio hasta un punto final dentro del salón.
- ✚ Indicar los materiales que pueden construir el camino. Si los niños lo desean, se puede utilizar nuevos materiales que encuentren a su alrededor. Además, pueden añadir rampas o puentes.
- ✚ Adicional a esto se pueden construir diferentes señalizaciones viales, donde pueden utilizar cartulinas para dibujar las señalizaciones.
- ✚ Después de construir el camino, los niños se van a desplazar por el mismo lugar.
- ✚ Seleccionar a un niño para que indique las señales que deben respetar o incluso la misma docente. Por ejemplo, indicar una señal de alto cuando están cruzando el camino y en ese momento todos se deben detener.

- ✚ La docente debe indicar cuales son los movimientos que tienen que realizar para pasar, por ejemplo, cruzar el camino en: saltitos, gateando, dando brincos, de un pie, aplaudiendo, etc. Asimismo, el niño puede decir que ordenes quiere que se realice.
- ✚ El juego va a terminar cuando todos los niños acaben de construir y pasen por el mismo, de acuerdo a las órdenes que se indica.

Figura 34



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk6o>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 12

Lista de cotejo actividad #2

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Crea nuevos movimientos cuando la docente lo pide.				
Desarrolla las habilidades de construir				
Respeto las señalizaciones indicadas				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 3

Cruza sin para

1. Materiales:

- Vasos
- Pelotas
- Hulas
- Sillas
- Tubos de papel
- Lo materiales pueden variar de acuerdo al circuito

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Realizar dos circuitos con los mismos materiales.

3. Reglas

- No puede avanzar a la siguiente fase si todo el grupo no completa la primera fase.
- Los circuitos deben pasar uno por uno acaba de pasar uno y continua el siguiente.
- La torre de vasos debe estar bien armada.

4. Descripción de la actividad

- ✚ Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad. Además, indicar los circuitos que debe pasar cada niño.
- ✚ Dividir en dos grupos de acuerdo al número de niños que estén presentes.
- ✚ El circuito tendrá tres fases y los nombres de las fases pueden variar de acuerdo al nombre que se desee poner.
- ✚ El proceso de los circuitos será de la siguiente manera:
 - Son 10 niños que conforman un grupo, en cada fase ira cruzando uno por uno y no puede continuar a la segunda fase si no pasan los 10 niños la primera fase, todos deben terminar la primera fase para pasar a la segunda y cuando pasen todos pueden continuar a la tercera fase.

- ✚ Indicar cuando llegan a la tercera fase todos en conjunto comienzan armar la torre más alta de vasos.
- ✚ Recalcar que los ganadores van hacer quienes armen la torre más alta.
- ✚ La actividad termina cuando terminen de completar todas las fases y armen la torre.
- ✚ El circuito puede ir de la siguiente manera:

PRIMERA FASE

Figura 37



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk6w>

SEGUNDA FASE

Figura 36



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk6E>

TERCERA FASE

Figura 35



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk6R>

Nota: Se recalca que los circuitos pueden cambiar de acuerdo a los materiales que pueda obtener.

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 13.

Lista de cotejo actividad #3

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Respeto su turno				
Desarrolla las habilidades de construir				
Coordina sus movimientos				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 4

Construye y adivina

1. Materiales:

- ✚ Cubetas de huevo
- ✚ Pelotas de colores que encajen en la cubeta de huevo.
- ✚ Cajas

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.
- Colocar el material con el que se va a utilizar.

3. Reglas

- Si no realiza los movimientos que se indique no puede adivinar lo que está construyendo.
- El tiempo para construir será de 1 minuto
- No repetir los movimientos.

4. Descripción de la actividad

- ✚ Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad y explicar el uso del material.
- ✚ Indicar a los niños que pueden construir cualquier dibujo en la cubeta de huevos para que el resto de sus compañeros adivinen lo que están representando.
- ✚ Cada niño pasara uno por uno a representar lo que más le guste.
- ✚ Explicar a los niños, la persona que adivine lo que está construyendo el otro compañero será el siguiente en pasar a construir su dibujo.
- ✚ Recaltar a los niños quienes pasan a construir el dibujo van hacer los que adivinaron el dibujo anterior y no pueden volver a construir si ya lo hicieron.

- ✦ Tomar en cuenta mientras el resto de compañeros esperan para ver el dibujo que se está construyendo, los demás deben hacer un movimiento que indique la docente o sus propios compañeros que están construyendo, por ejemplo: saltar, gatear, buscar o esconder un objeto, dormir, bailar, etc.
- ✦ El juego termina cuando todos pasaron a construir el dibujo.

Figura 38



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk7B>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 14

Lista de cotejo actividad #4

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Respeto su turno				
Desarrolla las habilidades de construir				
Coordina sus movimientos				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)

ACTIVIDAD # 5

Mezcla, mezcla sin para

1. Materiales:

- ✚ Legos

2. Preparación de ambiente

- Encontrar un espacio amplio y sin ruidos externos.
- Despejar el espacio que se va utilizar y verificar si no hay objetos peligrosos.

3. Reglas

- Todos los niños deben ir a un nuevo lugar no deben permanecer en el mismo lugar.
- No repetir los movimientos.

4. Descripción de la actividad

- ✚ Colocar a los niños en un lugar específico para realizar un conversatorio de reglas e indicaciones de la actividad y explicar el uso del material.
- ✚ Indicar que se va ir nombrando distintos animales domésticos y en ese momento todos los niños se van a convertir en los animales que la docente indique y realizar su sonido. También se va ir nombrando movimientos que deben hacer, por ejemplo, tocar la mano del compañero, saltar 5 veces, hacer grupos de 2, hacer como un gato, etc.
- ✚ Repartir a cada niño una cierta cantidad de legos, para que pueda armar lo que desee.
- ✚ Señalar que la docente va a decir “Mezclarse” y todos los niños se van a mover por distintos lugares y dejaran su sitio donde estaban construyendo y se trasladaran a otro nuevo lugar donde otro niño estaba construyendo y seguirá armando con las piezas que tenga, para ir aumentando su imaginación.
- ✚ Este ejercicio se ira realizando las veces que consideren necesarias la docente.
- ✚ Finalmente, el juego termina cuando la docente a nombrado algunos movimientos que los niños deben realizar y verificar que la mayoría de niños termine de construir.

Figura 40



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk85>

Figura 39



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk8h>

Figura 41



Obtenido: <http://bitly.ws/Jk8o>

5. Evaluación: Lista de cotejo

Tabla 15

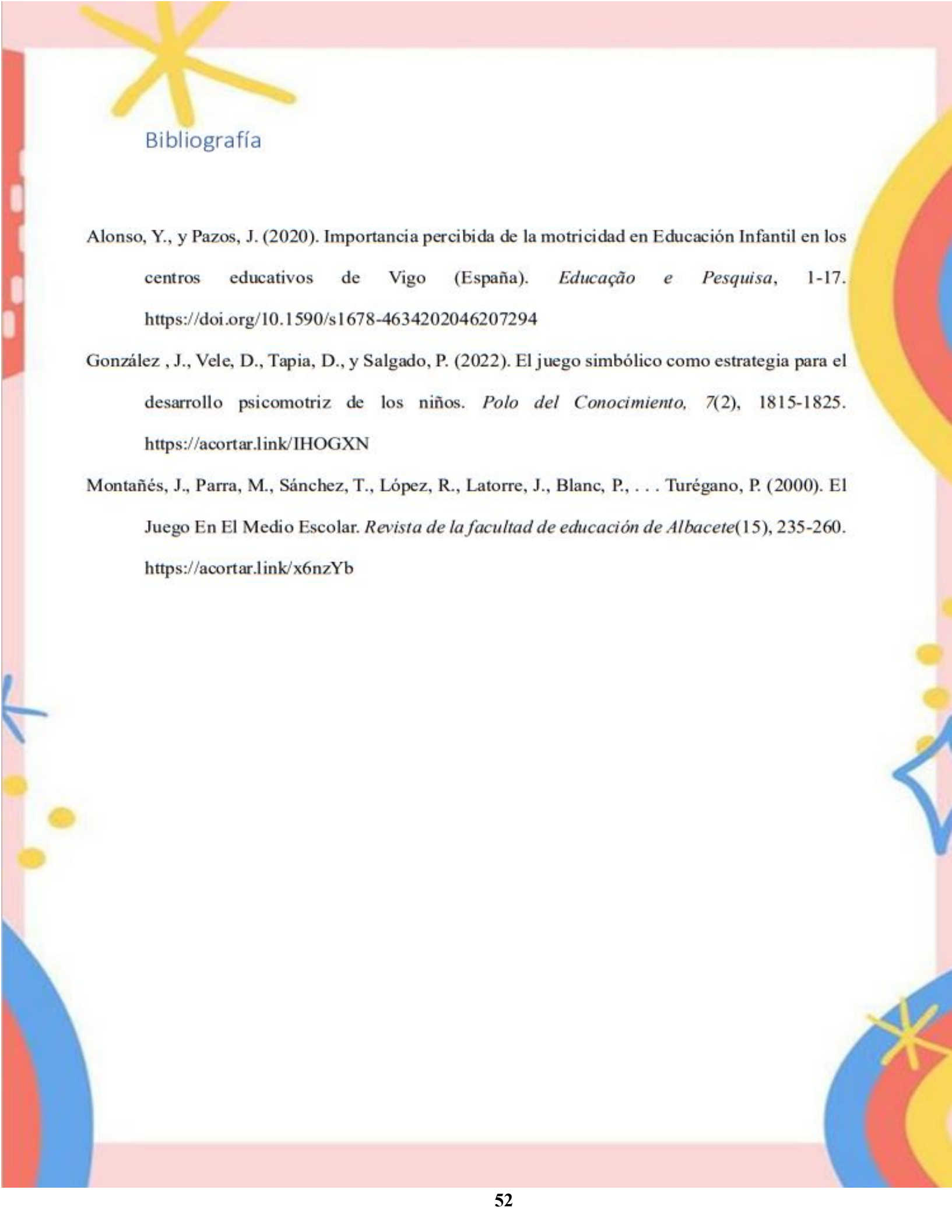
Lista de cotejo actividad #5

Indicadores	Cumple	Cumple Satisfactoriamente	Cumple Parcialmente	No cumple
Sigue las indicaciones dadas por el docente.				
Respeto el espacio señalado.				
Cumple las reglas que se estableció.				
Dialoga con sus compañeros.				
Socializa con sus compañeros.				
Desarrolla las habilidades de construir				
Coordina sus movimientos				

Nota. Elaborado por Jami, J (2023)



Bibliografía

- Alonso, Y., y Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 1-17.
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634202046207294>
- González , J., Vele, D., Tapia, D., y Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825.
<https://acortar.link/IHOGXN>
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., . . . Turégano, P. (2000). El Juego En El Medio Escolar. *Revista de la facultad de educación de Albacete*(15), 235-260.
<https://acortar.link/x6nzYb>
- 

Validación de la propuesta

Para la validación de esta propuesta metodológica se recurrió al juicio de dos expertos para ello se seleccionó a: un docente que se encuentren en ejercicio de docencia en el nivel inicial y a un docente experto en el tema de la Universidad Politécnica Salesiana, quienes se les presentó una rúbrica, donde cada experto evaluó los aspectos de la guía y realizó el correspondiente informe con su firma de responsabilidad.

Para ello se explicará cómo está organizada la rúbrica, de cuántos indicadores consta, y se detallará los resultados obtenidos en cada indicador, haciendo un promedio del puntaje de los dos evaluadores.

La rúbrica consta de 5 criterios a evaluar cómo es: Formato, organización, elementos constitutivos, aplicabilidad y originalidad.

Validación del primer experto:

En el criterio relacionado con el formato, en el cual se indaga sobre la adecuación del mismo a la edad y características de los destinatarios el promedio obtenido es de 2/2.

En el criterio relacionado a la organización, donde se indica sobre la estructura y si la organización es clara y de fácil comprensión el promedio obtenido es de 2/2.

En el criterio relacionado a los elementos constitutivos, se menciona si los elementos son adecuados para la utilización el promedio obtenido es de 2/2.

En el criterio relacionado a la aplicabilidad, en el cual se indaga si su aplicación es viable el promedio obtenido es de 2/2.

En el criterio relacionado a la originalidad, donde me indica si es novedosa y original el promedio obtenido es de 2/2.

Validación del segundo experto:

En el criterio relacionado con el formato, en el cual se indaga sobre la adecuación del mismo a la edad y características de los destinatarios el promedio obtenido es de 2/2.

En el criterio relacionado a la organización, donde se indica sobre la estructura y si la organización es clara y de fácil comprensión el promedio obtenido es de 2/2.

En el criterio relacionado a los elementos constitutivos, se menciona si los elementos son adecuados para la utilización el promedio obtenido es de 2/2.

En el criterio relacionado a la aplicabilidad, en el cual se indaga si su aplicación es viable el promedio obtenido es de 2/2.

En el criterio relacionado a la originalidad, donde se indica si es novedosa y original el promedio obtenido es de 2/2.

Resultados de los dos expertos:

El promedio de la validación de cada experto es de 10/10 y como resultado final de la validación de la propuesta metodológica el promedio es de 10/10.

Recomendaciones

Una vez concluido el trabajo consideramos pertinente proponer las siguientes recomendaciones:

A los docentes en ejercicio:

Emplear el juego como estrategia metodológica, puesto que ofrece grandes posibilidades en el ámbito del desarrollo integral del niño, de esta manera el juego se convierte en una herramienta indispensable en el aula de clases.

Mantenerse en constante actualización de conocimientos, puesto que su labor va a ser acorde a las necesidades que puede presentar en cada niño. De manera que será posible profundizar sobre el conocimiento del juego y crear actividades que favorezcan el desarrollo de la motricidad y se puedan desarrollar dentro del aula.

Emplear la guía de manera contextualizada, es decir, tener siempre presente que es un recurso que debe ser adaptado a las necesidades de los niños, ya sea considerando el espacio, recursos y tiempo con el que se cuenta. Esto, con el fin de que cada actividad que se presenta en la guía metodológica se pueda aplicar con éxito.

A la Carrera de Educación:

Considerar al juego como un área fundamental dentro de la formación de un docente. De ese modo incorporarlo en el proceso formativo de los futuros maestros, como una herramienta que se puede aplicar dentro de las aulas con grandes posibilidades para los niños y no solo como un medio de descarga de energía de los niños.

Bibliografía

- Achavar, C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro Educativo*, 115-122.
<https://doi.org/10.29344/07180772.33.2140>
- Alonso, Y., y Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 1-17.
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634202046207294>
- Andrade, A. (2020). El Juego y su importancia Cultural en el Aprendizaje de los niños en Educación Inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 2528-8083.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Bautista, A., Moreno Nuñez, A., Poorani, V., Quek, E., y Bull, R. (2020). Enseñanza de la motricidad gruesa en educación infantil: ¿dónde, qué y cómo enseñan las maestras en Singapur? *Infancia y Aprendizaje*, 443-482.
<https://doi.org/10.1080/02103702.2019.1653057>
- Benalcázar, M., Guamán, J., y Torres, A. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 33-44. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300033>
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Síntesis.
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Caiza López, J., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R., y Chela Coyago, O. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 3370-3387.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470

- Camizán, H., Benites, L., y Damián, I. (2021). Estrategias de aprendizaje. *TecnoHumanismo*, 1(8), 1-20. <http://bitly.ws/EK5E>
- Colcha, J., y San Lucas, C. E. (Junio de 2021). Análisis comparativo del desarrollo motriz de niños de 4 y 5 años en contextos educativos urbanos y rurales. *Explorador Digital*, 5(3), 61-84. <http://bitly.ws/Edj9>
- Gonzales, C. (2022). El desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la iniciación de la lectoescritura en el nivel inicial. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 163-171. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i22.324>
- González, J., Vele, D., Tapia, D., y Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825. <https://acortar.link/IHOGXN>
- Gutiérrez, J., Gutiérrez, C., y Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37-46. <https://acortar.link/YzU2Ia>
- Jerónimo, L., y Yaniz, C. (2019). Uso y desarrollo de estrategias de enseñanza en programas de educación : prácticas de estudiantes de grado y posgrado en Colombia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 15(2), 158-179. <http://bitly.ws/ELk9>
- Loor, K., y Alarcón, L. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizajes. *Revista San Gregorio*, 2-14. <https://acortar.link/N5roF8>
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R., y Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668

- Mendoza Morán, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Revista Electrónica Sinergias Educativas*. <https://doi.org/10.31876/s.e.v2i2.25>
- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), 193-213. <https://doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., y Turégano, P. (2000). El Juego En El Medio Escolar. *Revista de la facultad de educación de Albacete*(15), 235-260. <https://acortar.link/x6nzYb>
- Pamplona, J., Cuesta, J., y Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas : una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica. <https://n9.cl/4g175>
- Pol, Y., Durruthy, R., y Robert, D. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista DeporVida*, 18(49), 143-151. <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/download/787/2314/4097>
- Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., y Marínez, A. (2017). Importancia De La Motricidad Para El Desarrollo Integral Del Niño En La Etapa De Educación Infantil. *Revista Digital de Educación Física.*, 89-105. <http://emasf.webcindario.com>
- Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45, 0-9. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>

Anexos

Rúbrica para validación de propuesta metodológica

Juicio de experto

Instrucciones:

- Coloque en la casilla correspondiente a cada criterio el puntaje que usted considere pertinente según su apreciación y anótelos en la columna de puntaje total.
- Cada uno de los criterios puede ser evaluado con un puntaje mínimo de cero y un máximo de dos puntos.

Nombre del estudiante: Joselyn Jami

Título del trabajo: Estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante el juego en niños de 4 a 5 años en un centro educativo de la ciudad de Quito.

Criterio	Descripción del Criterio	Óptimo 2 puntos	Parcial 1 punto	Insuficiente 0 puntos	TOTAL	Observaciones
Formato	Presenta un formato adecuado a la edad y características de los destinatarios					
Organización	Presenta una estructura completa con una organización clara y de fácil comprensión					
Elementos constitutivos	Incluye los elementos necesarios para su adecuada utilización					
Aplicabilidad	Su aplicación es viable					
Originalidad	Es novedosa y original.					
PUNTAJE FINAL						

Observaciones:

Firma de experto

Quito, X de XX del año 2023