



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

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

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

**GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS**

**“JUGANDO ME FORTALEZCO”**



**para el desarrollo de la motricidad gruesa  
en niños y niñas de Educación Inicial 2**

**Autora: Olfa Mariana Narváez Sigüencia .  
Tutora: Mg. Tannia Casanova Zamora.**





# Tabla de contenidos

Tabla de contenidos	2
Presentación	4
Objetivos	5
Fundamentación	6
<b>Parte I Lineamientos para la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad Gruesa</b>	<b>7</b>
Habilidades motoras de los niños de 4 a 5 años	8
Evolución del niño a través del juego	8
El juego como reflejo motor de las estructuras intelectuales	9
Importancia del juego en la vida del niño	9
Características del juego	10
Clases de juegos	10
Aspectos para elegir un juego	10
El entorno o ambiente de aprendizaje	11
Creación del área de aprendizaje	11
Horario y rutinas para desarrollar las estrategias lúdicas	12
La Evaluación	12
Técnicas e Instrumentos De Evaluación	12
<b>Parte II Actividades lúdicas para la maduración espacial</b>	<b>14</b>
<b>Conocimiento del Esquema Corporal</b>	<b>15</b>
Mantecuita de Chancho	15
Los Soldaditos.	16
La Orquesta	17
<b>Desarrollo de la Lateralidad</b>	<b>18</b>
La Canción de las Manos	18
El Aeropuerto	19
<b>Ubicación Espacial</b>	<b>20</b>
La Periquita	20
Los Patitos en la Laguna	21
Grande ¿Cómo....?, Chico ¿Cómo....?	22





Nos ordenamos por tamaños	23
El Trencito de la Alegría	24
<b>Parte III Actividades para el desarrollo de la coordinación dinámica</b>	<b>25</b>
<b>Coordinación Corporal</b>	<b>26</b>
Carrera de Relevos	26
La Ranita saltarina	27
Trepa... trepa	28
¡Cuidado con la tela de araña...!	29
<b>Equilibrio dinámico</b>	<b>30</b>
El Remolino	30
Los Equilibristas	31
El Juego de la Rayuela	32
<b>Coordinación Visomotora</b>	<b>33</b>
El que no atrapa la pelota pierde	33
Esquiva pelotas	34
El túnel de ulas	35
Carreras en Zigzag	36
<b>Parte IV Actividades para el desarrollo de la coordinación estática</b>	<b>37</b>
<b>Equilibrio Estático</b>	<b>38</b>
Las estatuas	38
Él cuenta cuentos	39
En un solo pie	40
<b>Tono Muscular</b>	<b>41</b>
Lanzamiento de pelota	41
Amasando Plastilina	42
El puente se ha caído	43
<b>Respiración y Relajación</b>	<b>45</b>
El tesoro submarino	45
Fútbol soplando	46
Todos a Bailar	47
Cachorros	48
<b>Bibliografía.</b>	<b>49</b>





## Presentación

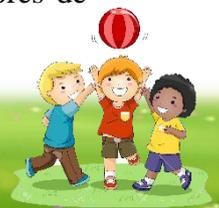
El aprendizaje, requiere durante todo su proceso la adquisición de habilidades y destrezas, que son fundamentales para lograr un desempeño adecuado y eficiente, estos factores se deben consolidar en el niño en los primeros años de educación y están vinculados con las habilidades motrices y la capacidad de sociabilizar. En este contexto se plantea la elaboración de la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando, Me Fortalezco” para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de educación inicial 2, que busca a través del juego fortalecer los aspectos esenciales para una integración efectiva de los niños y niñas en la educación formal básica y que los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura les resulten fáciles.

Si bien es cierto las habilidades básicas necesarias para este aprendizaje están directamente relacionadas con la motricidad fina, es también importante establecer que su desarrollo depende del grado de motricidad gruesa con la que los niños y niñas comienzan la etapa de aprendizaje de contenidos más formales, ya que esta permite el desarrollo y consolidación de la maduración espacial que integra a la lateralidad y la coordinación dinámica y estática que definen el control del propio cuerpo.

En este sentido se plantea la estructura de esta guía que está conformada de cuatro partes:

La primera en la que se proponen los lineamientos más generales para la aplicación de actividades lúdicas tendientes al desarrollo de la motricidad gruesa, la segunda parte en la que se establecen las actividades relacionadas con la madurez espacial, la tercera parte en la que se hace referencia a las actividades de coordinación dinámica y en la cuarta parte se proponen actividades para el desarrollo de la coordinación estática. Cada una de las actividades están propuestas con una estructura que permita su fácil utilización y en la que se establecen los siguientes aspectos.

- El nombre de la actividad
- El objetivo
- Los recursos utilizados
- El proceso metodológico para su aplicación
- Y finalmente una evaluación en base a los indicadores de logro e indicadores de desempeño.





# Objetivos

## Objetivo General

Desarrollar la Motricidad Gruesa de los Niños y Niñas de educación inicial 2 a través de la aplicación de actividades lúdicas, para el mejoramiento de las capacidades para el ingreso en la Educación Básica

## Objetivos Específicos

Establecer los lineamientos para la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Desarrollar actividades lúdicas en base a las necesidades de maduración espacial, coordinación dinámica y coordinación estática que requieren los niños y niñas educación inicial 2

Proponer un sistema para la aplicación seguimiento y evaluación de las actividades realizadas.





## Fundamentación

Los procesos de aprendizaje están sujetos a dos factores fundamentales, estos son la parte Pedagógica didáctica y los elementos Psicológicos que permiten dar lugar al planteamiento de estrategias que permitan un aprendizaje significativo.

En este contexto la Guía de Actividades Lúdicas “Jugando, Me Fortalezco” para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños educación inicial 2 está fundamentada en los preceptos propuestos por la nueva educación, desde la perspectiva pedagógica se han considerado los procesos constructivistas propuestos por David Ausubel(2002), que propone la utilización de las experiencias previas como base para la construcción de nuevos conocimientos, para lo cual es necesario, entregarle al estudiante los elementos necesarios para que su realización sea eficiente. En este sentido el docente se constituye en un facilitador de los procesos y contribuye con el apoyo necesario para alcanzar el éxito en el proceso.

Desde el punto de vista psicológico esta guía tiene su fundamento en dos corrientes, que estudiaron el pensamiento humano desde la perspectiva educativa, en primer lugar se ha considerado la propuesta del desarrollo evolutivo de Jean Piaget (1975), en la que se asegura que los procesos de enseñanza aprendizaje deben estar relacionados con el grado de desarrollo físico y psicológico del niño, sin embargo de que esta teoría ha sido revisado, permite estructurar de manera adecuada las estrategias para la configuración de los objetivos y el desarrollo de las actividades ya que se puede establecer un punto de inflexión en el que se abarca la generalidad de los elementos que forman parte de las características propias de la edad y el tipo de contenidos que el niño o la niña son capaces de asimilar.

Por otro lado se ha considera la propuesta Psicológica de Vygotsky (1988), del desarrollo próximo en la que se establece la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno (aquellos que es capaz de hacer por sí solo) y el nivel de desarrollo potencial (aquellos que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz). Este concepto sirve para delimitar el margen de incidencia de la acción educativa, para la aplicación de actividades lúdicas tendientes al desarrollo de la motricidad Gruesa.





# Parte I

## Lineamientos para la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la Motricidad Gruesa





## Habilidades motoras de los niños de 4 a 5 años

Habilidad motora es la destreza para mover una parte del cuerpo, estos movimientos no son mecánicos ni automáticos sino aprendidos. La habilidad motora es igual a la destreza propia de cada ser humano. Se deben tener en cuenta las capacidades condicionales y las capacidades intelectuales.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son:

- Ser comunes a todos los individuos.
- Haber permitido la supervivencia
- Tener buenos aprendizajes motrices.

Consideramos habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos estos están relacionados con la coordinación y el equilibrio. Estos aspectos son desarrollados entre los 6 y los 12 años, período entre la adquisición de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno del esquema corporal de los niños y niñas.

**Desplazamientos.** - Es un traslado de un lugar a otro utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial.

**Saltos.** - El salto se basa en modificaciones de la carrera y la marcha

**Giros.** - Es aquel movimiento corporal que implica una vuelta a través de los ejes transversal y Sagital del ser humano.

**Lanzar.** - Es una forma de evaluar cuando el niño lanza un objeto con precisión, distancia y velocidad

**Coger o Atrapar (recepción).**- Es una forma de coger con una o dos manos los objetos

## Evolución del niño a través del juego

Según Piaget (1975), existen tres fases que marcan el desarrollo evolutivo del niño:

En el período sensorio motor, que cubre desde el nacimiento hasta los dos años, el juego es un placer fundamentalmente sensorial y motor, es decir, el niño mira, toca, chupa,





huele, golpea, manipula y se lleva a la boca todo lo que aparece en su campo de acción. Por tanto, esta etapa se caracteriza por la repetición, la práctica, la exploración y la manipulación. Esta conducta progresa posteriormente hacia el juego realizado con objetos (por ejemplo amontonar cubos, armar puzzles sencillos, insertar anillas, etc.).

En el período simbólico o preoperatorio, que va desde los 2 a los 7 años, el juego es, además, una actividad simbólica. El niño en esta edad todavía es el centro de todo su mundo y siendo incapaz de comprender que la atención de sus padres, no es una propiedad exclusiva de él.

Esta etapa se caracteriza por la imaginación del niño y es la base del desarrollo del juego social. El niño que juega a ser doctor o ingeniero, está preparándose para el futuro acogiendo los modelos que se le presentan y estos van a ser muy útiles en su vida adulta.

### **El juego como reflejo motor de las estructuras intelectuales**

Las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales. El tipo de juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales ayudando al niño a asimilar los diferentes objetos en un mismo tratamiento comportamental. Los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté a su alcance, sin esfuerzo alguno.

### **Importancia del juego en la vida del niño**

Desde el punto de vista pedagógico el juego es lo más importante en la vida del niño, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en diferentes áreas como son la psicomotriz, la cognitiva y la afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.





Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

### Características del juego

El juego es gratuito, es escogido libremente, supera tensiones, es motivo de alegría, es una actividad vital para el niño.

- El juego es libre
- El juego produce placer
- El juego implica actividad
- El juego es una actividad propia de la infancia
- El juego debe ser innovador
- El juego organiza las acciones de un modo propio y específico.
- El juego ayuda a conocer la realidad.
- El juego permite al niño (a) afirmarse
- El juego debe ser para socializar a los niños (as)

### Clases de juegos

Tomando en cuenta que la influencia del juego es integridad del niño se puede clasificar por el lugar donde se va a desarrollar, el esfuerzo y el tiempo que demanda.

**Juegos de Actividad.** -son aquellos que requieren de esfuerzo en el cual se desarrollan todas las capacidades motrices.

**Juegos deportivos y de educación física.** -son aquellos juegos de recreación.

### Aspectos para elegir un juego

Para realizar los juegos se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Marcar los límites del campo,
- Fijar la duración del juego,





- Diferenciar un equipo del otro,
- Mantener siempre la disciplina,
- Dar la oportunidad que los niños sean los que escojan el juego.
- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen y decidan por sí mismos cómo llevarlo a cabo.
- Posibilitar que los propios niños evalúen por sí mismos su éxito.

Permitir que todos los niños (as) participen activamente durante todo el juego, es decir, que se involucren mentalmente adquiriendo a su vez un compromiso.

El juego es un recurso recreador, tanto en el sentido físico como en el sentido mental. El juego tiene un valor social, ya que este contribuye a la formación de hábitos de cooperación en la adquisición de un conocimiento más realista del mundo.

### **El entorno o ambiente de aprendizaje**

El entorno o ambiente de aprendizaje es fundamental para que el niño (a) realmente adquiere aprendizajes que puedan trascender en su vida.

Para los niños (as) de 4 a 5 años el ambiente físico es primordial. Es necesario un espacio organizado para la realización de las actividades lúdicas y en la guía que favorezca el cumplimiento de las metas propuestas por los docentes.

### **Creación del área de aprendizaje**

Es necesario designar un lugar específico para realizar las actividades propuestas, o adaptar el salón de clases o un lugar de acuerdo a las necesidades o al tema de interés en el que se va a trabajar.

Para reafirmar si esta área es efectiva es necesario observar y evaluar el desenvolvimiento de los niños (as) en la misma, cómo la utilizan, cómo se relacionan con sus compañeros, y si favorece la realización de dichas actividades. Con esta información se podrá realizar los cambios apropiados al ambiente de aprendizaje.





## Horario y rutinas para desarrollar las estrategias lúdicas

- El horario y las rutinas constituyen la estructura básica para cumplir con las actividades establecidas en la guía.
- Establezca una hora clase para la realización de las actividades lúdicas de acuerdo a la destreza motora que se esté desarrollando.
- Establezca de dos a tres períodos durante la semana para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Establezca 10 minutos fijos en el día para comenzar con juegos que ayuden en la coordinación general del cuerpo.

Al establecer los horarios y las rutinas, los niños (as) realizan las actividades planteadas con mayor responsabilidad para interiorizar las nociones temporales y despertar el interés por la actividad realizada durante el día. Además, se garantiza que se brinde la importancia necesaria, para la ejecución de las mismas.

## La Evaluación

Para evaluar hay que ser un crítico y no un simple calificador. Es imprescindible conocer y hacer conocer los niveles alcanzados durante el proceso, como forma de retroalimentación y optimización del programa y la tarea docente. Los docentes necesitan un sistema que le ayude a fundamentar el adelanto de las capacidades y destrezas de cada niño (a) para planificar actividades que ayuden en el desarrollo de la motricidad gruesa.

La evaluación no es improvisada, al contrario, es un acto intencional bien planificado por el docente.

## Técnicas e Instrumentos de Evaluación

Técnicas son el conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener un resultado.





- **Lista de cotejo.-** Es una serie de indicadores sobre hechos características o secuencias de acciones cuya ausencia o presencia se desea constatar. Generalmente son útiles para establecer la habilidad motriz y la conducta del niño (a) al realizar una actividad.

- **Ficha de observación.** - Es aquella donde se escribe o se detalla sobre la conducta del niño (a). En esta ficha se redacta tal como sucedió el hecho en el lugar y momento correspondiente. En la ficha no solo se describe el comportamiento observado sino también la circunstancia en que éste se obtuvo.





# Parte II

## Actividades lúdicas para la Maduración Espacial





# Conocimiento del Esquema Corporal

## Actividad N° 1

## Mantequita de Chanco

**Objetivo:** Realizar movimientos para la identificación de las partes del cuerpo a través de una canción

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio abierto
- Canción

**Desarrollo:** Este juego se realiza en el patio, los niños y las niñas se colocarán en círculo para iniciar el juego la docente dará inicio a la actividad con la letra de la canción, y los niños deberán irán identificando las partes del cuerpo según la orden, se debe cantar la siguiente canción.

*Esta cabeza que no me da, que no me da*

*Está muy tiesa como un compás, como un compás,*

*Manteca de chanco le voy a untar, le voy a untar,*

*Para que se mueva de allá, para acá,*

*De allá para acá.*

( En la canción se va manifestando las diferentes partes del cuerpo.)



Fuente: Unidad Educativa “V́ctor Hugo Abad Mu~oz”

### Evaluación

Indicador de desempe~o	Indicador de Logro		
Conocimiento del esquema corporal	Identifica las partes de su Cuerpo		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 2

## Los Soldaditos.

**Objetivo:** Adquirir dominio de las habilidades corporales, utilizando las extremidades, a través de la ejecución de órdenes.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Canción

**Desarrollo:** Los niños se colocan en grupo detrás de un “guía” (que actúa y tiene el cargo de Sargento), el que da las órdenes y que los soldaditos (niños) deben cumplir, a través de la siguiente canción:

*Este es el juego del calentamiento  
Hay que seguir la orden del  
sargento*

Todos gritan sargento y se ponen firmes

El sargento ordena por ejemplo....

- Tocarse la Cabeza
- Cruzar los Brazos
- Marchar
- Saltar en un pie
- Tocarse la Nariz con la mano derecha
- Tocarse la oreja izquierda con la mano derecha
- Tocarse la rodilla derecha con la mano izquierda, etc.



**Fuente:** Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

Los niños deben obedecer únicamente las consignas que vayan precedidas de “orden del sargento”. Si cumplen las órdenes que no vayan precedidas de esa frase, abandonan el juego y ayudan al capitán a controlar las infracciones que cometa el resto de los niños.

Para amenizar el sargento da una orden, pero hace otra cosa.

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Conocimiento del esquema corporal	Utiliza las extremidades de su cuerpo		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 3

## La Orquesta

**Objetivo:** Realizar movimientos de coordinación corporal integrando una extremidad derecha superior con una izquierda inferior y viceversa a través de ritmos musicales

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 30 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Reproductor de Audio (o instrumentos de percusión)

### Desarrollo:

Formar grupos de niños de entre 5 o 6 integrantes.

Se coloca cada grupo en un lugar específico del área de trabajo

Se enciende la música, un grupo deberá llevar el ritmo de sonido con las palmas de las manos mientras camina, el otro grupo deberá seguir el ritmo golpeando el suelo con los pies y moviendo los brazos, el tercer grupo saltando y poniendo los brazos al frente y corriendo en el mismo puesto.

Se da una orden y los niños cambian de movimiento

El que se equivoca hace una penitencia.

### Evaluación



Fuente: Unidad Educativa “Victor Hugo Abad Muñoz”

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Conocimiento del esquema corporal	Coordina actividades vinculando una extremidad derecha con la izquierda y viceversa.		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





# Desarrollo de la Lateralidad

## Actividad N° 4

## La Canción de las Manos

**Objetivo:** Distinguir la izquierda de la derecha en el propio cuerpo a través del movimiento corporal para el desarrollo de la lateralidad

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:**

De 10 a 15 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Canción de las Manos

### Desarrollo:

Poner a los niños en círculo alrededor de la parvularia. Enseñarles la canción de las manos y realizar los gestos que va indicando, para cada parte de la canción repetir 2 o 3 veces hasta que el niño o niña la interiorice.

*Mi mano derecha al frente*

*Mi mano derecha atrás*

*Sacudo mi mano derecha*

*Y la pongo en su lugar*

*Mi mano izquierda al frente*

*Mi mano izquierda atrás*

*Sacudo mi mano izquierda*

*Y la pongo en su lugar*

*Mi pie derecho al frente*

*Mi pie derecho atrás*

*Sacudo mi pie derecho*

*Y lo pongo en su lugar*

*Mi pie izquierdo al frente*

*Mi pie izquierdo atrás*

*Sacudo mi pie izquierdo*

*Y la pongo en su lugar*



Fuente: Unidad Educativa "Víctor Hugo Abad Muñoz"

Fuente: <http://amoverelesqueleto.webnode.es/products/cancion-de-las-manos/>

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Desarrollo de la lateralidad	Distingue la Derecha y la Izquierda con respecto a su propio cuerpo.		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 5

## El Aeropuerto

**Objetivo:** Distinguir la izquierda de la derecha con respecto a los objetos a través del movimiento corporal para el desarrollo de la lateralidad

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 30 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Una Torre de Control que puede ser un juego del patio

### Desarrollo:

Seleccionar un juego en el patio para que sea la torre de control y marcar con tiza o harina si fuera en césped las pistas de aterrizaje a la derecha y a la izquierda de la torre como se indica en el gráfico.



Dividirá los niños en dos grupos y colocar cada grupo frente a una pista, hacer referencia a la pista que ocupa cada grupo.

**Fuente:** Creación propia

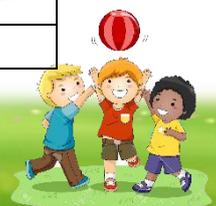
Luego cada niño utilizando su nombre despegar haciendo referencia hacia el lado de la pista a la torre de control, por ejemplo: El avión de Pablito pide permiso a la torre de control para despegar de la pista Izquierda. Cuando todos los niños simulan ser aviones Piden autorización a la Torre de control para aterrizar.

Es importante hacer notar a los niños que las pistas están a la derecha o a la izquierda cuando ellos las miran de frente, porque si se equivocan de pista el avión se estrellara.

Este juego se puede hacer con otros vehículos como barcos en relación un faro, carros en relacion a la gasolinera se pueden utilizar triciclos, bicicletas, etc.

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Desarrollo de la lateralidad	Distingue la Derecha y la Izquierda con respecto a su propio cuerpo.		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Ubicación Espacial

### Actividad N° 6

### La Periquita

**Objetivo:** Interiorizar las nociones de dentro y fuera, a través del juego la periquita, para el mejoramiento de la ubicación espacial

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

#### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Bastones de madera de 30 cm.

#### Desarrollo:

Sacar a los niños al patio, la docente puede formar con los niños un círculo o también puede ubicarlos en una línea de forma vertical u horizontal, darle las indicaciones del juego y entregarles el material como son los bastones, luego enseñarles la canción, los niños deben ejecutar los movimientos junto con la maestra según la orden de la canción.

*Periquita, periquita  
Se parece a su mama  
Por arriba,  
Por abajo  
Por delante y por atrás.  
Bastones adelante,  
Bastones atrás  
Moviendo la cabeza  
Chuchuwa, chuchuwa.*



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

#### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Ubicación espacial	Distingue las nociones de arriba – abajo, adelante - detrás		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 7

## Los Patitos en la Laguna

**Objetivo:** Interiorizar las nociones de arriba – abajo, delante detrás a través del juego Los patitos en la laguna, para el mejoramiento de la ubicación espacial

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Tizas o cuerdas

### Desarrollo:

Este juego se realiza en el patio, los niños y las niñas se colocarán uno detrás de otro ya sea en fila o columna, para iniciar el juego la docente dibuja una laguna con las tizas en el patio o también le puede formar la laguna con las cuerdas, los patitos son los niños, luego de ubicarles junto a la laguna, se debe cantar la siguiente canción, imitando según la orden del canto.

*Yo tengo unos lindos patitos,  
Que nadan en una laguna, (bis)  
Patos, patitas un salto dentro de la laguna.*

*Yo tengo unos lindos patitos,  
Que nadan en una laguna (bis)  
Patos, patitas un salto fuera de la laguna.*

*Cuando salen yo les miro,  
Como mueven sus alitas.*



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Ubicación espacial	Distingue la noción de adentro - fuera		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 8

## Grande ¿Cómo...?, Chico ¿Cómo...?

**Objetivo:** Interiorizar las nociones de grande y pequeño, a través de una actividad de estiramiento corporal para el mejoramiento de la ubicación espacial

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto

### Desarrollo:

En un espacio externo o dentro del aula se forma un círculo con los niños.

Se les pregunta que será grande y que será chiquito.

Al iniciar al juego la docente dice: Grande, grande ¿Cómo? Una montaña, chiquito como un granito de arena, al decir grande se estira abriendo los brazos, al decir pequeño se encoge hasta casi tocar el suelo.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

Posteriormente cada niño realizara el mismo ejercicio.

El grupo dirá: “grande grande ¿cómo? estirándose y el niño responderá, luego el grupo dice chiquito chiquito ¿cómo?, mientras todos se encogen, a lo que el niño responde.

Pierde el juego quien dice algo repetido

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Ubicación espacial	Distingue las nociones de grande - chico,		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 9

## Nos ordenamos por tamaños

**Objetivo:** Interiorizar las nociones de alto - bajo, delante detrás a través del juego nos ordenamos por tamaños, para el mejoramiento de la ubicación espacial

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto

### Desarrollo.

Salir con los niños al patio de la Institución

Preguntarles quien es el más alto del grado y quien es el más bajo

Estos dos niños serán los referentes.

Ahora formaremos a los niños en fila desde el más alto al más bajo considerando la derecha o la izquierda o viceversa.

Se hará lo mismo en columnas e intercambiando al más alto primero y al más pequeño al final.

Una vez que se han ensayado las cuatro posiciones, los niños se reúnen en un círculo y bailan al ritmo de una canción, cuando la profesora ordena formarse en columna adelante el más alto y a tras el más bajo los niños realizan esta actividad, de igual se procederá con las otras posiciones, en este sentido se fortalecen las nociones de delante y atrás e izquierda y derecha al tiempo que se trabaja la noción de alto y bajo.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Ubicación espacial	Distingue la noción de adentro - fuera		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 10

## El Trencito de la Alegría

**Objetivo:** Interiorizar las nociones de hasta - desde, aquí - allí con el juego del trencito, para el mejoramiento de la ubicación espacial

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 30 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto

### Desarrollo.

Salir con los niños y niñas al patio y escoger con ellos diferentes puntos referenciales del espacio asignándoles nombres de estaciones, como por ejemplo la estación de la felicidad, la de la alegría, la estación de los colores, de los juguetes, etc., todo dependerá de la creatividad de los niños, en lo posible poner una señal que identifique a la estación.

Formar una fila y asignamos a un niño para que haga de locomotora, los niños llevarán diferentes objetos que dejarán en las estaciones y cogerán otros que se ubicaron previamente en cada una de ellas de acuerdo a su nombre.

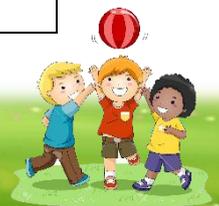


**Fuente:** Unidad Educativa “Victor Hugo Abad Muñoz”

Al partir de un punto la locomotora dice “aquí es la estación de la alegría” y nos dirigimos para “allá a la estación de los colores” completa la frase diciendo para luego desde la estación de los colores recorreremos hasta la estación de los juguetes y se realiza el recorrido, luego otro niño asume la posición de la locomotora y se dirige a los puntos señalados, la condición es siempre considerar en la estación en la que se está, a la estación a donde se va a llegar y de esa cual será la siguiente parada.

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
<b>Ubicación espacial</b>	Distingue las nociones de hasta - desde, aquí - allí		
<b>Estudiante</b>	<b>Iniciando</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>





## Parte III

# Actividades para el desarrollo de la Coordinación Dinámica





# Coordinación Corporal

## Actividad N° 11

## Carrera de Relevos

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad de correr, a través del juego de carreras de relevos para el mejoramiento de la coordinación corporal

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- 2 Bastones

### Desarrollo:

En el patio de la Institución se reúne los niños y niñas y se forman dos equipos, a cada equipo se le divide en dos grupos. Un equipo se coloca al lado derecho y el otro al lado izquierdo del patio, así mismo se ubica un grupo de un equipo en él un extremo y el otro grupo en el otro extremo. El propósito del juego es que un niño cruce corriendo el patio, entregue el bastón a otro, que corre al lado opuesto para entregarlo nuevamente a manera de relevos, esta actividad la hace cada equipo. Gana el equipo que ha sido capaz de cambiar a todos de un grupo a otro.



**Fuente:** Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

Los niños pondrán nombres a sus equipos y es permitido hacer barras para alentar a sus compañeros.

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Coordinación Corporal	Corre		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 12

## La Ranita saltarina

**Objetivo:** Desarrollar la Capacidad de Saltar utilizando el juego de la ranita saltarían para el mejoramiento de la coordinación corporal

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 25 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- UlasUlas

### Desarrollo:

Este juego se realiza en el patio, los niños y las niñas se colocarán uno detrás de otro ya sea en fila o columna, para iniciar el juego la docente distribuirá los materiales en el patio, los niños ejecutarán las actividades de acuerdo a las acciones que pida en la canción, atravesando los obstáculos.

*Salta, salta, pequeña ranita,  
Salta, salta ranita en un pie,  
Si no saltas ahora, te tienes  
que sentar*

*Salta, salta pequeña ranita,  
Salta, salta, ranita en dos  
pies,  
Si no saltas ahora, te tienes  
que sentar.*

(Se cambia la acción según los requerimientos)



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de logro		
Coordinación Corporal	Salta		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 13

### Trepa... trepa

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad de trepar utilizando juegos de exteriores para el mejoramiento de la coordinación corporal

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 25 minutos

#### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Juegos de exteriores

#### Desarrollo:

Esta actividad se realiza en el exterior utilizando un juego de exterior con una escalera de sogas para trepar.

Se forman dos grupos de niños  
Se forman parejas de niños y niñas de grupos contrarios se les coloca delante de la escalera.

Se les invita a los niños a subir por la escalera

Los dos niños subirán juntos, mientras lo hacen los demás niños animaran al de su equipo, gritando trepa... trepa... y el nombre del estudiante.

El equipo que logre terminar la ronda de trepar gana el juego.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

#### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Coordinación Corporal	Trepa		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 14

# ¡Cuidado con la tela de araña...!

**Objetivo:** Desarrollar la Capacidad de reptar utilizando el juego de la tela de araña para el mejoramiento de la coordinación corporal

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 25 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Mesas o sillas
- Un Ovillo de lana

### Desarrollo:

Para la realización de este juego, se colocan seis sillas al lado izquierdo y seis al lado derecho del espacio, ya sea en el exterior o dentro del aula

Por las patas de las sillas se teje una red con la lana a la altura de las patas de las sillas.

Una vez obtenido el entramado se pide a los niños que pase por debajo de la lana.

La idea es que no toquen la lana con el cuerpo por lo cual tendrán que reptar sin levantar el cuerpo hasta lograr pasar al otro lado.

El niño que tope el entramado sale del juego.

Esta acción se realiza con música para ponerle más emoción al juego, hasta que solo queda un solo niño quien es el que gana

Si se posee se pueden utilizar conos y palitos como en la imagen

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Coordinación Corporal	Repta		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido



Fuente: Unidad Educativa "Víctor Hugo Abad Muñoz"



Fuente: Unidad Educativa "Víctor Hugo Abad Muñoz"





## Equilibrio dinámico

### Actividad N° 15

### El Remolino

**Objetivo:** Mantener el Equilibrio mientras camina utilizando una cuerda para el desarrollo del equilibrio dinámico

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

#### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Reproductor de audio
- Soga.

#### Desarrollo:

Se deben formar grupos pequeños de 7 u 8 niños. Cada grupo tendrá que formar un círculo o una cadena. Los niños de cada grupo tendrán que unirse cogidos de las manos.

El primero del círculo tendrá que guiar a sus compañeros al ritmo de la música. Cuando la música deje de sonar los niños tendrán que soltarse de las manos y dar vueltas en torno a su propio eje y con los brazos extendidos, en forma de cruz.

En este momento, si algún niño se cae al suelo quedará descalificado. Pero el juego continúa para los que mantienen el equilibrio.

Cuando la música vuelve a sonar los niños vuelven a la posición inicial que tenían en el círculo o cadena.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

#### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Equilibrio dinámico	Mantiene el equilibrio mientras camina		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 16

## Los Equilibristas

**Objetivo:** Mantener el Equilibrio caminando en una barra fija a para el desarrollo del equilibrio dinámico

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 10 a 15 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Reproductor de audio
- Barra Fija a 20 cm del suelo

### Desarrollo:

Se coloca una barra fija a 20cm. Del suelo, el borde por donde se camina será plano por lo que no se recomienda utilizar una madera cilíndrica.

Los niños en fila caminan sobre la barra fija, al inicio muy despacio,

Paulatinamente irán aumentando la velocidad. de pasada por lo que se hará más difícil.

Competitivamente se puede realizar un concurso de quien pasa más veces sin caerse.

Paulatinamente los niños y niñas irán teniendo mayor seguridad al pasar la barra.



**Fuente:** Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Coordinación Corporal	Mantiene el equilibrio caminando sobre una barra fija		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 17

## El Juego de la Rayuela

**Objetivo:** Desarrollar la Coordinación dinámica utilizando el juego de la rayuela mejorando el equilibrio.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 30 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Tiza

Trazar una rayuela en el suelo, en este sentido el o la docente podrá utilizar esta actividad para otros aprendizajes complementarios como contar, los días de la semana, los meses del año, etc.

Básicamente el juego de la rayuela consiste en botar un tejo o chante en una cuadrícula de la rayuela y saltar a la pata coja por todo el trazado a excepción de donde está la ficha, si lo logra sale y arroja la ficha nuevamente al casillero siguiente, para los niños de educación lo importante es que salten ordenadamente, por lo que paulatinamente se les ira introduciendo en las reglas de este juego.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Equilibrio dinámico	Juega rayuela		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Coordinación Visomotora

### Actividad N° 18 **El que no atrapa la pelota pierde**

**Objetivo:** Desarrollar la Coordinación dinámica utilizando la destreza de atrapar una pelota para el mejoramiento del equilibrio.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 30 minutos

#### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Pelotas

En el patio de la institución se forman grupos de 6 niños.

A cada grupo se le pone en un círculo y se le entrega una pelota.

Los niños parados en el círculo comienzan a lanzarse la pelota al azar.

El niño que no agarra bien la pelota es penalizado obligándole a ponerse de rodillas. Si suelta no agarra la pelota nuevamente se sienta, si vuelve a cometer un fallo se acuesta, si vuelve a soltar la pelota se duerme y sale del círculo, gana el juego el niño que se ha mantenido hasta eliminar a todos los del grupo.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

#### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Coordinación Corporal	Atrapa una pelota		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 19

## Esquiva pelotas

**Objetivo:** Desarrollar la Coordinación dinámica utilizando la destreza de esquivar una pelota para el mejoramiento del equilibrio.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 30 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Pelotas

Al contrario del juego anterior, esta actividad requiere que los niños no sean topados por las pelotas, para el efecto, se organiza a la clase en tres grupos.

En el patio se establece un área que aproximadamente puede ser la mitad del patio. En los extremos se colocan dos equipos y en el medio en el tercero, la función de los equipos de los extremos es lanzar las pelotas y tocar a los niños y niñas que están en el centro, los niños y niñas del centro esquivan las pelotas, si uno de ellos es tocado pasa a formar parte del equipo que le tocó.



**Fuente:** Unidad Educativa “Victor Hugo Abad Muñoz”

---

Gana el equipo que más integrantes ha conseguido

El juego puede comenzar con un niño en cada extremo y los demás en el centro, es importante recordar a los niños que no se pueden salir de área asignada.

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Coordinación Corporal	Esquiva una pelota		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 20

## El túnel de ulas

**Objetivo:** Desarrollar la coordinación visomotora gruesa través de la utilización de ulas para el mejoramiento desde la coordinación dinámica

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 20 a 30 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Ulas

### Desarrollo:

Esta actividad se realiza al aire libre.

Se entrega a la mitad de los niños unas ulas

Los cuales se pondrán en fila, con las ulas puestas al frente, la otra mitad de los niños pasa por entre ellas como si fuera un túnel al llegar al final el ultimo niño le entrega la ula al que ha llegado y ocupa su lugar para pasar por el túnel.

Al inicio la actividad se realiza lentamente hasta que los niños comienzan a agarrar ritmo, paulatinamente realizaran el ejercicio con mayor rapidez.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Coordinación visomotora	Realiza ejercicios con una Ula		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 21

## Carreras en Zigzag

**Objetivo:** Desarrollar la coordinación visomotora gruesa a través de la utilización de de conos para el mejoramiento de la coordinación dinámica

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 15 a 20 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Conos

Desarrollo:

Formar en el patio dos filas de conos a una distancia de cincuenta centímetros entre cada uno.

Dividir a la clase en dos grupos. Explicar a los niños que se va a realizar una carrera en zigzag, el niño que corra tiene que avanzar hasta el final de los conos y regresar, topará al siguiente compañero que sale inmediatamente.

No se permite que el niño salga sin haberle tocado, por otra parte, el niño que no haya pasado por los conos regresa al punto de partida sea al inicio o al final de la fila de conos. Gana el equipo que logra completar el circuito primero.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Coordinación visomotora	Corre en zigzag entre conos		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Parte IV

# Actividades para el desarrollo de la coordinación estática





## Equilibrio Estático

### Actividad N° 22

### Las estatuas

**Objetivo:** Desarrollar el equilibrio estático a través de la actividad lúdica de las estatuas para el mejoramiento de la coordinación estática.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 15 a 20 minutos

#### Recursos y materiales

- Espacio Abierto

#### Desarrollo:

En el patio de la institución los niños se formarán en dos líneas una frente a la otra

Se les comenta que van a jugar a las estatuas, pero con una variante, cuando el docente cuente hasta tres los niños se quedaran en posición congelada y con los ojos cerrados, hasta que los niños del equipo contrario elijan la estatua más chistosa y vigilen que no se muevan o abran los ojos.

El niño que lo hace pierde.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

#### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Equilibrio estático	Se mantiene parado con los ojos cerrados		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 23

## Él cuenta cuentos

**Objetivo:** Desarrollar el equilibrio estático a través de la utilización de la actividad lúdica del cuenta cuentos para el mejoramiento de la coordinación estático

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** 2 minutos por estudiante

### Recursos y materiales

- Sillas

### Desarrollo:

Para lograr esta actividad es necesario que los niños se aprendan una poesía o un cuento.

Para recitar la poesía o contar el cuento los niños deberán subirse en una silla, realizaran mímica mientras permanecen parados en una silla.

Es importante que el parvulario este junto al niño para evitar cualquier caída accidental.

Los niños juzgarán quien hizo la mejor presentación.



**Fuente:** Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Equilibrio estático	Se mantiene parado sobre una silla		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 24

### En un solo pie

**Objetivo:** Desarrollar el equilibrio estático a través de la utilización de la actividad lúdica en un solo pie para el mejoramiento de la coordinación estático

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 15 a 20 minutos

#### Recursos y materiales

- Espacio abierto

#### Desarrollo:

Esta actividad se realiza en un espacio abierto o en el aula.

Se divide a la clase en dos grupos y se los ubica uno frente al otro

Se les pide a los niños que alcen el pie derecho y que aguanten lo más posible.

Los niños y niñas que ponen el pie en el suelo se van retirando.

Gana el equipo en el cual uno de sus representantes haya aguantado estar parado en un solo pie por más tiempo.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

#### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Equilibrio estático	Mantiene el equilibrio en un solo pie		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





# Tono Muscular

## Actividad N° 25

## Lanzamiento de pelota

**Objetivo:** Desarrollar el tono muscular a través de la utilización de la actividad lúdica de lanzamiento de pelota para el mejoramiento de la coordinación estática

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 15 a 20 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio abierto
- Pelotas

### Desarrollo:

En un espacio abierto preferiblemente de césped, formar a los niños y niñas en filas de cinco

Y ubicar estas filas una de tras de otra.

Entregarles las pelotas y hacer que las lancen lo más alto posible.

Clasifica el niño que lanzo la pelota a la mayor altura

Tras las rondas clasificatorias necesarias, gana el niño que más lejos lanza la pelota.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”z

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Tono Muscular	Lanza una pelota por encima de la cabeza		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## Actividad N° 26

## Amasando Plastilina

**Objetivo:** Desarrollar el tono muscular a través de la utilización de la actividad lúdica de manipulación de plastilina para el mejoramiento de la coordinación estático

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 15 a 20 minutos

### Recursos y materiales

- Mesas
- Plastilina

### Desarrollo:

Aunque se relaciona a los trabajos con plastilina con la motricidad fina, es una actividad muy importante para el desarrollo de la motricidad gruesa relacionada a la coordinación estática para el desarrollo del tono muscular, pues permite una mejor manipulación de los objetos.

Para realizar esta actividad simplemente se les entrega plastilina a los niños. Y se les pide que la ablanden

Una vez hecho esta se les da libertad para que trabajen creativamente, lo importante es que manipulen la plastilina.



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Tono Muscular	Amasa Plastilina		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 27

## El puente se ha caído

**Objetivo:** Desarrollar el tono muscular a través de la utilización de la actividad lúdica del puente se ha caído para el mejoramiento de la coordinación estática

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 15 a 20 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio abierto

### Desarrollo:

Dos jugadores se sitúan enfrentados y se agarran de la mano formando un “puente”. Cada uno de ellos elige un color, fruta, etc.; sin que lo sepan los demás, el resto forman una fila cogiendo cada uno la cintura del anterior y van pasando por debajo del “puente” formado mientras cantan esta canción:

*“El puente se ha caído / mandaremos a componer / con que plata/ con qué dinero/ con la cáscara del huevo/ que pase el rey/ que ha de pasar/ que el hijo del conde/ se ha de quedar”*

Cuando se acaba la canción el jugador que queda dentro del puente es atrapado y ha de elegir entre los dos colores, frutas, etc., que hubieran elegido los componentes del puente. Según lo elegido se situará detrás del jugador correspondiente.



**Fuente:** Unidad Educativa “Victor Hugo Abad Muñoz”



**Fuente:** Unidad Educativa “Victor Hugo Abad Muñoz”





Cuando se acaba la canción el jugador que queda dentro del puente es atrapado y ha de elegir entre los dos colores, frutas, etc., que hubieran elegido los componentes del puente. Según lo elegido se situará detrás del jugador correspondiente.

Cuando todos los jugadores están formando el “Puente” utilizando una cuerda tiran cada uno hacia un lado para ver qué grupo gana.

**Fuente:** <http://juegostradicionalescom.blogspot.com/>

### **Evaluación**

<b>Indicador de desempeño</b>	<b>Indicador de Logro</b>		
<b>Tono Muscular</b>	<b>Juega a tirar de la cuerda</b>		
<b>Estudiante</b>	<b>Iniciando</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>





# Respiración y Relajación

## Actividad N° 28

## El tesoro submarino

**Objetivo:** Mejorar la respiración a través de la actividad lúdica los buceadores para el mejoramiento de la coordinación estática.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** De 15 a 20 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto
- Juguetes

### Desarrollo:

Para la realización de esta actividad contar a los niños que se va a jugar a encontrar un tesoro que está en el fondo del mar y que este tesoro son juguetes escondidos.

Como no tenemos trajes de Buzo, hay que contener la respiración e imaginarse que se está buceando, mientras se busca el tesoro.

La maestra dice al fondo, en ese momento los niños contienen la respiración y hacen movimientos como si estuvieran buceando, luego por tiempos adecuados la maestra dice a la superficie, de esa manera se contiene la respiración y se trabaja el desplazamiento y el movimiento



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Respiración y relajación	Contiene la respiración		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 29

## Futbol soplando

**Objetivo:** Mejorar la respiración a través de una actividad lúdica soplando pelotitas mejoramiento de la coordinación estática.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** 10 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto o Aula
- Pelotas de ping pong
- Tiza

### Desarrollo:

Esta actividad promueve el desarrollo pulmonar y por lo tanto mejora la respiración, para realizarla se deben formar parejas o grupos de cuatro o seis niños a los que se dividirá en dos equipos, se dibuja un área en forma rectangular de aproximadamente 2 x1 metro a manera de cancha de futbol.

Los niños en forma individual o en parejas empujan la pelota soplando para tratar de meter un gol al equipo contrario, no se permite tocar la pelota con las manos porque se sanciona con un penal, gana el equipo que más goles consigue en el lapso de 10 minutos



Fuente: Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Respiración y relajación	Sopla Fuerte		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 30

## Todos a Bailar

**Objetivo:** Promover la relajación utilizando el baile para el mejoramiento de la coordinación estática.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** de 15 a 20 minutos

### Recursos y materiales

- Espacio Abierto o Aula
- Reproductor de audio

### Desarrollo:

El Baile por sí mismo se constituye en una actividad relajante, por lo que es importante aprovechar esta estrategia para promover la relajación entre los estudiantes, rompiendo la timidez a la que están sujetos algunos niños y niñas.

Para utilizar esta actividad de forma eficiente se puede trabajar en rondas o concursos de baile, que los niños bailen de forma individual, en parejas o en grupo.



**Fuente:** Unidad Educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”

Es importante utilizar diferentes tipos de ritmos para que los niños aprendan a apreciar diferentes tipos de música

### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Respiración y relajación	Baila		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





### Actividad N° 31

### Cachorros

**Objetivo:** Promover la relajación utilizando las cosquillas para el mejoramiento de la coordinación estática.

**Edad:** 4 y 5 años

**Tiempo de ejecución:** de 15 a 20 minutos

#### Recursos y materiales

- Espacio Abierto o Aula

#### Desarrollo:

Hacer cosquillas requiere un nivel muy elevado de confianza por parte de los niños a la docente y a otros niños.

Para utilizar esta estrategia, se propone jugar con los niños a imaginarse que son cachorros, y sus dueños, para el efecto formamos parejas, que alternativamente serán el cachorro y su dueño.

La misión del dueño es de mimar al cachorrito, por lo cual tendrá que acariciarle, decirle cosas bonitas y hacerle cosquillas.



Fuente: Unidad Educativa “Victor Hugo Abad Muñoz”

#### Evaluación

Indicador de desempeño	Indicador de Logro		
Respiración y relajación	Responde positivamente a las cosquillas		
Estudiante	Iniciando	En proceso	Adquirido





## **Bibliografía.**

- A Ardanz García, T. (2007). La Psicomotricidad en la Educación Infantil. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-10.
- Ati Colcha, I. (2015). *Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos "Mágicas Travesuras" en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa "San Vicente de Paúl", cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, Perú*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo .
- Ausubel, D. (2012). *Aprendizaje significativo*. Barcelona : Blume.
- Ayres, A. (1979). *Integración sensorial*. México: Trillas.
- Cañeque , H. (1991). *Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y el adulto* . s/c: El Ateneo.
- Cruz Rojas, Y., & Moyota Sanchez, S. (2015). *El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños del primer año de educación básica, del jardín de Infantes "Francisco de Orellana", de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, Durante el año lectivo 2010– 2011*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Franco Navarro, P. (2009). *Aspectos que influyen en la Motricidad Gruesa de los niños del grupo de maternal, Preescolar el Arca*. Caldas: Copropración Universitaria Lasallista.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El Juego Infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Gómez , T., Molano , O., & Calderón , S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesus de Praga*. Ibague - Tolima: Universidad del Tolima.
- Jimenez, B. (2002). *Lúdica y Recreación* . Bogota: Magisterio.
- MEC. (2014). *Curriculo de Educación Inicial 2014*. Quito : Versión Web.





Moreno , J. A., & Rodríguez García , P. L. (2010). *Aprendizaje por juego motriz en la edad infantil* . Murcia: Universidad de Murcia.

Patín Ninabanda , R. A. (2016). *Elaboración y aplicación de un manual de estrategias lúdicas “Jueguitos Maravillosos” para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer grado de Educación Básica de la escuela Gustavo Lemos, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.

Pavia, V. (2006). *Jugar de un Modo lúdico*. s/c: Noveduc Libros.

Piaget , J., Quintanilla M, & Tizón , A. (1975). *Problemas de psicología Genética*. Buenos aires: Ariel.

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

Yarit, G. (2015). *Mi Blog Creativo*. Obtenido de La Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en nivel inicial: <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/2011/05/la-actividad-ludica-como-estrategia.html>

