



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

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

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

# **GUÍA DE JUEGOS**

## **Aprendo a ser feliz jugando**

**PARA EL DESARROLLO  
DE LA MOTROCIDAD GRUESA**



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

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

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

COAUTORA

MsC. Tatiana Fonseca

Comité Editorial

Diseño de Portada  
Didhagopro  
didhagopro@yahoo.com

Depósito Legal

PRIMERA EDICIÓN

ISBN

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

IMPRESO EN ECUADOR. / PRINTED IN EQUATOR



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

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

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

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

**ALICIA CUMANDA CISNEROS CAICEDO.**

**MsC. TATIANA FONSECA**

**2017**

# ÍNDICE

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

# PRESENTACIÓN

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

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

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

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

Alicia Cisneros Caicedo

# FUNDAMENTACIÓN

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

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

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

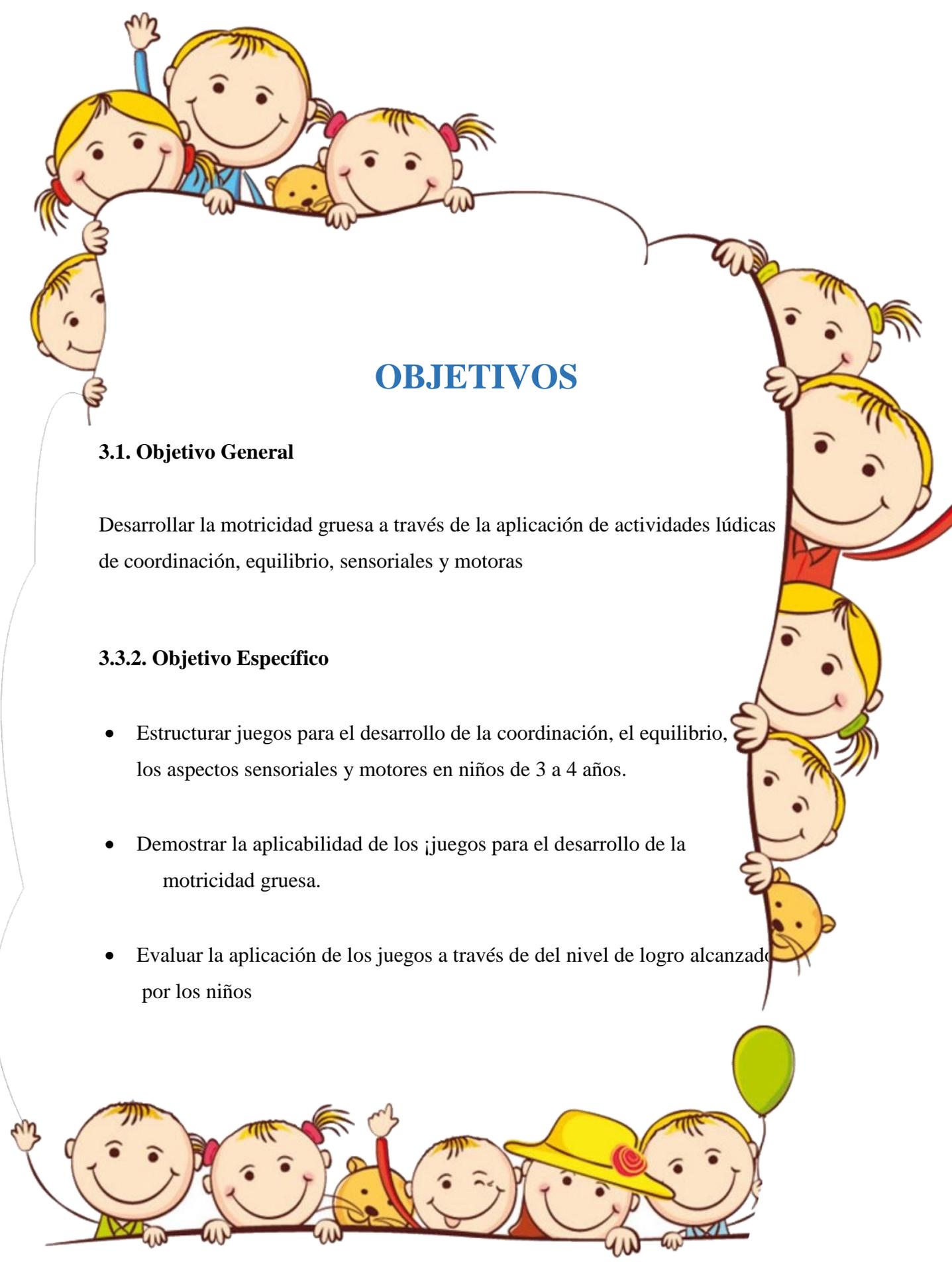
Desde el punto de vista teórico para la estructuración de la Guía de juegos “Aprendo a Ser Feliz Jugando” se han considerado tres aspectos relevantes que están en estrecha relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en la educación inicial. Desde la perspectiva de la evolución Psico fisiológico,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

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

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

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

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

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

## OBJETIVOS

### 3.1. Objetivo General

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

### 3.3.2. Objetivo Específico

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

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

# JUEGOS DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO



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



Fuente: Pagebordes.org

## JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO



**Nº 1**

### LABERINTOS

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

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

**Edad:** 3 a 4 años

#### Materiales:

- Tizas
- Cronómetro

#### Tiempo de duración:

30 minutos

#### Proceso

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



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

#### Evaluación

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



## JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

**Nº 2**

### EL REY MANDA



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

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

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

- Ninguno

**Tiempo de duración:**

30 minutos

**Proceso**

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



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

**Evaluación**

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



Fuente: Pagebordes.org

## JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

**Nº 3**

### LA BOLSITA DE ARENA

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

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

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

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

**Tiempo de duración:**

30 minutos



**Proceso**

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

**Evaluación**

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



## JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

**Nº 4**

### LOS MESEROS

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

**Objetivo Operativo:** Desarrollar los reflejos al momento de jugar

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

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

**Tiempo de duración:**

30 minutos



**Proceso**

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

**Evaluación**

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



## JUEGO DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

**Nº 5**

### JUGUEMOS CON LOS RITMOS

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

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

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

- Audios
- Reproductor de audio

**Tiempo de duración:**

30 minutos



**Proceso**

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

**Evaluación**

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

# JUEGOS SENSORIALES



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



Fuente: Pagebordes.org

## JUEGOS SENSORIALES

**Nº 6**

**VEO, VEO**

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

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

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

- Tubos de cartón reciclados
- Objetos varios

**Tiempo de duración:**

30 minutos



**Proceso**

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



Fuente: Unidad Educativa “Carlos Cisneros”

**Evaluación**

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



Fuente: Pagebordes.org

## JUEGOS SENSORIALES

**Nº 7**

### LOS SABUESOS



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

**Objetivo Operativo:** Diferenciar aromas a través del olfato

**Edad:** 3 a 4 años

#### Materiales:

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

#### Tiempo de duración:

30 minutos

#### Proceso

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



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

## Evaluación

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



## JUEGOS SENSORIALES

**Nº 8**

### **ATRAPEMOS EL SONIDO**

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

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

**Edad:** 3 a 4 años

#### **Materiales:**

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

#### **Tiempo de duración:**

30 minutos



#### **Proceso**

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

## Evaluación

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



## JUEGOS SENSORIALES

**Nº 9**

**VAMOS APROBAR**

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

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

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

- Alimentos de diversos sabores
- Venda

**Tiempo de duración:**

30 minutos



**Proceso**

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

## Evaluación

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



## JUEGOS SENSORIALES

**Nº 10**

### LA CAJITA DE SORPRESAS

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

**Objetivo Operativo:** Identificar texturas por medio del tacto

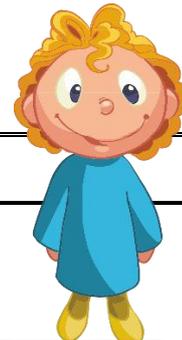
**Edad:** 3 a 4 años

#### Materiales:

- Caja de tacto
- Objetos de diferente textura

#### Tiempo de duración:

30 minutos



#### Proceso

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



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

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

# JUEGOS MOTORES



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



Fuente: Pagebordes.org

## JUEGOS MOTORES

**Nº 11**

### SALTA CONMIGO

**Objetivo Funcional:** Incrementar la capacidad motriz en los niños

**Objetivo Operativo:** Ejecutar saltos utilizando 2 y dos pies

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

- Sogas de acuerdo a la estatura (Individual)

**Tiempo de duración:**

30 minutos



- Soga Larga (Trabajo en grupo)

### Proceso

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



Fuente: Unidad Educativa “Carlos Cisneros

### Evaluación

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



Fuente: Pagebordes.org

## JUEGOS MOTORES

Nº

12

### JUGANDO CON EL KIT PSICOMOTOR

**Objetivo Funcional:** Incrementar la capacidad motriz en los niños

**Objetivo Operativo:** Trabajar en forma armónica el esquema corporal

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

**Materiales:**

- Kit Psicomotor

**Tiempo de duración:**

30 minutos



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



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

### Evaluación

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



Fuente: Pagebor des.org

## JUEGOS MOTORES

**Nº 13**

### GLOBO SALTARÍN

**Objetivo Funcional:** Incrementar la capacidad motriz en los niños

**Objetivo Operativo:** Desarrollar la coordinación óculo – manual

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

**Tiempo de duración:**



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



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

- Legos
- Baldes
- Palas

### Proceso

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



Fuente: Unidad Educativa "Carlos Cisneros"

### Evaluación

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



Fuente: Pagebordes.org

## JUEGOS MOTORES

**Nº 15**

### LOS PECECITOS



**Objetivo Funcional:** Incrementar la capacidad motriz en los niños

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

**Edad:** 3 a 4 años

**Materiales:**

- Colchoneta

**Tiempo de duración:**

30 minutos

### Proceso

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



Fuente: Unidad Educativa “Carlos Cisneros”

### Evaluación

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

## BIBLIOGRAFÍA

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

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

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

