

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO

VIDA NUEVA

SEDE MATRIZ



TECNOLOGÍA EN DOCENCIA

TEMA

JUEGOS DE CIRCUITOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN
LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA
MARISCAL ANTONIO JOSÉ DE SUCRE D7 EN EL AÑO LECTIVO 2021-2022

PRESENTADO POR

GUAMBA VEINTIMILLA SHARON NICOLE

TUTOR

MG. QUINZO DUCHI MARITZA DEL ROCIO

FECHA

MAYO 2023

QUITO – ECUADOR

Tecnología en Docencia

Certificación del Tutor

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Aplicación Práctica con el tema: “Juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de educación básica en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022”, presentado para la ciudadana Guamba Veintimilla Sharon Nicole, para optar por el título de Tecnóloga en Docencia, certifico que dicho proyecto ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, del mes de mayo de 2022.

Tutor: Mg. Quinzo Duchi Maritza del Rocio

C.I.: 0604365205

Tecnología en Docencia

Aprobación del Tribunal

Los miembros del tribunal aprueban el Proyecto de Aplicación Práctica, con el tema: “Juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de educación básica en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022”, presentado por la ciudadana Guamba Veintimilla Sharon Nicole, facultada en la carrera Tecnología en Docencia.

Para constancia firman:

Ing.

C.I.:

DOCENTE ISTVN

Ing.

C.I.:

DOCENTE ISTVN

Ing.

C.I.:

DOCENTE ISTVN

Ing.

C.I.:

DOCENTE ISTVN

Tecnología en Docencia

Cesión de Derechos de Autor

Yo, Guamba Veintimilla Sharon Nicole portadora de la cédula de ciudadanía 1725555336, facultada en la carrera Tecnología en Docencia, autora de esta obra, certifico y proveo al Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva usar plenamente el contenido de este Proyecto de Aplicación Práctica con el tema “Juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de educación básica en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022”, con el objeto de aportar y promover la cultura investigativa, autorizando la publicación de mi proyecto en la colección digital del repositorio institucional, bajo la licencia Creative Commons: Atribución-NoComercial-SinDerivadas.

En la ciudad de Quito, del mes de mayo de 2022.

Guamba Veintimilla Sharon Nicole

C.I.: 172555533-6

Dedicatoria

Esta investigación está dedicada a mi familia que me acompañó en todos los momentos que los he necesitado. A mis padres que con su esfuerzo, dedicación y esmero lograron criar dos hijas que están a un paso de empezar su vida laboral, que a pesar de todo lo construido dejaron que sus hijas vuelen con sus propias alas.

A las personas que fueron parte del proceso de aprendizajes amigos, conocidos y compañeros de experiencias. En particular a mí por tener ese empuje de creer en todo lo que me propongo y lograrlo.

Agradecimiento

Con respeto agradezco a Dios por brindarme salud y vida para lograr cada una de mis metas. El más sincero agradecimiento a todas las personas que fueron parte de este proceso en especial a mis padres y hermana que siempre me apoyaron para llegar a cumplir con todo lo que me proponga.

A la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 y a todos los docentes que forman parte de esa emblemática institución que me brindo el espacio y tiempo para poder realizar mi práctica docente y lograr elaborar esta investigación.

A los docentes y psicólogos del Instituto Tecnológico Superior Vida Nueva que fueron de ayuda para lograr llegar a cumplir con mis objetivos.

Tabla de Contenido

Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
Antecedentes	13
Justificación	18
Objetivos	20
Objetivo General	20
Objetivos Específicos.	20
Marco Teórico	21
Motricidad gruesa	23
El juego.	23
Circuito.	24
Juego de circuito.	24
Motricidad Gruesa	24
Definición.	24
Importancia	25
Beneficios	25
Dominio Corporal Estático	26
Dominio Corporal Dinámico	28
Juegos de circuito	30
Definición	30
Beneficios	30
Clasificación	30
Características	31

Metodología y Desarrollo del Proyecto	32
Análisis e interpretación de resultados	35
Propuesta	62
Conclusiones	64
Recomendaciones	65
Referencias	66
Anexos	71

Resumen

La presente investigación titulada Juegos de circuitos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de Educación Básica en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de sucre D7 en el año lectivo 2021-2022. Tuvo como objetivo general, analizar los juegos de circuitos como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año; con respecto a la metodología se utilizó el tipo de investigación experimental con un enfoque mixto. En esta investigación se analizaron dos variables: juego de circuitos y la motricidad gruesa para lo cual se hace referencia diferentes investigaciones.

Las docentes a pesar de tener conocimiento están de acuerdo en que los juegos de circuito son considerados como una herramienta de transmisión de entendimiento, que no los toman en cuenta en las planificaciones para el reforzamiento de las destrezas básicas en el desarrollo integral de los niños/ as siendo estas importantes dentro de la práctica docente.

Finalmente se presenta una propuesta que incluye una guía dirigida a los docentes de cuarto año de educación básica para el desarrollo de la motricidad gruesa, la misma que puede ser útil a la institución y aplicarla en los años educativos inferiores.

Palabras clave:

Motricidad gruesa, juegos de circuito, habilidades.

Abstract

The present investigation entitled Circuit games for the development of gross motor skills in children in the fourth year of Basic Education in the Mariscal Antonio José de Sucre D7 Educational Unit in the 2021-2022 school year. Its general objective was to analyze circuit games as a tool for the development of gross motor skills in fourth-year children; Regarding the methodology, the type of experimental research was improved with a mixed approach. In this investigation, two variables were analyzed: circuit game and gross motor skills, for which reference is made to different investigations.

The teachers, despite having knowledge, agree that the circuit games are considered as a tool for transmitting understanding, that they are not taken into account in the plans for the reinforcement of basic skills in the integral development of children / these being important within the teaching practice.

Finally, a proposal is presented that includes a guide aimed at teachers of the fourth year of basic education for the development of gross motor skills, which can be useful to the institution and applied in the lower educational years.

Keywords:

Gross Motricity, circuit games, skills.

Introducción

El presente trabajo investigativo está ejecutado en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 con el tema “Juegos de circuitos para el desarrollo de la motricidad gruesa. El Sistema Nacional de Educación nos propone como línea metodológica al arte y el juego, estos elementos permiten incrementar la eficacia en la planificación de experiencias y aprendizaje debido a su capacidad de predisponer y motivar a los estudiantes, dándoles la oportunidad de compartir sus sentimientos, ideas y de fortalecerse físicamente, además tiene un importante valor, pues al dejar que estos puedan relacionarse con el entorno, con el fin de mejorar su aprendizaje y las habilidades motrices. Teniendo en cuenta lo expresado, busca mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas, para esto habrá que desarrollar y ejecutar actividades a estimular sus componentes, por ejemplo, coordinación, tono muscular, equilibrio, fuerza, desplazamiento dependiendo las necesidades a fin de propiciar un desarrollo motriz óptimo.

En la revisión del marco teórico, se detalla las distintas corrientes teóricas que sean un apoyo al trabajo investigativo, también se especifica investigaciones que tienen una relación con el tema abordado, tenemos dos variables: variable independiente y variable dependiente cada una con sus definiciones. En cuanto a la metodología, se encuentra la estructura, el enfoque de la investigación, la población, la muestra, la operacionalización de las variables, como también las técnicas y los instrumentos de la recolección de datos. Para el desarrollo se utilizó la siguiente técnica, la encuesta que fue aplicada a los docentes con el fin de conocer el proceso de enseñanza -aprendizaje que adaptan en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. La segunda técnica es la observación aplicada en los niños mediante una lista de cotejo. La propuesta innovadora dentro de la investigación es desarrollar una guía con actividades lúdicas conformadas por juegos de circuitos, juegos cooperativos, competitivos y

tradicionales para propiciar un desarrollo de las habilidades del esquema corporal en los niños y el educando podrá utilizar dentro de su práctica docente.

Antecedentes

Esta investigación fue considerada en base a las siguientes tesis:

Según Contreras (2016) su investigación en la Universidad Central del Ecuador con el tema “El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial” se explica los cambios que contemplan la revalorización de los juegos y la motricidad gruesa desde los inicios escolares y sobre todo para poder fomentar su práctica por los beneficios educativos y sociales que llevan estos juegos dando como resultado de la investigación que gracias a la aplicación de varios juegos se logró mejorar la coordinación de movimientos de una manera efectiva, donde destacan la importancia que tiene el juego desde la etapa inicial de los niños dado a que este es esencial para su desarrollo motriz permitiéndoles crecer y desarrollarse de manera adecuada y les permita desenvolverse en su entorno haciendo que los niños puedan responder así a sus necesidades de aprender, convivir y fluir.

También se determinó que los niños presentan varias alternativas para los juegos, sin embargo, en muchos de los casos no se los practica porque deben ejecutarse fuera del área de clase o los maestros no incluyen en su planificación debido a que no conocen bien los juegos de los niños o si se debe usar un material.

Mostrándonos que es indispensable que los docentes sepan incentivar a los estudiantes con juegos que sean adecuados no solo pensando en las actividades de ese momento si no también brindándoles la oportunidad de trabajar con material diverso llamando la atención y el interés de los estudiantes para que se puedan divertir y consideren al juego como una estrategia metodológica que aporte al conocimiento de los docentes y de los estudiantes.

Concluyendo con su investigación que la guía que se proporciona para que los docentes logren cumplir de manera efectiva su trabajo de manera efectiva y con esto acompañar sus estrategias de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y

puedan observar el mejoramiento de la coordinación de movimientos, considerando que la guía ha funcionado toman como finalidad que el juego tiene mucha influencia en el desarrollo de los niños y niñas.

Arias y Salgado (2014) mencionan en su investigación sobre la “Incidencia del juego dirigido en el desarrollo motor en niños/as, que han identificado los juegos que logran mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas permitiéndoles mejorar sus destrezas, coordinación y habilidades psico-motrices, creando en el estudiante el interés y la curiosidad por practicar estos juegos es por esto que se logra ver resultados favorables con esta investigación dando como fin un manual de juegos que va dirigido a los docentes que les ayude a desarrollar la habilidades motrices de sus estudiantes todo esto para que los docentes comprendan la importancia que tiene el juego desde un punto de vista como es el aprendizaje que se puede incrementar por medio del progreso de sus habilidades y destrezas.

Al topar el tema sobre los juegos en la investigación nos dice como cada juego en este caso tradicionales ecuatorianos tienen variaciones y eso cerca a que los docentes sean el pilar fundamental para aprenderse el juego y así se adapte a los estudiantes y al área en la que se va desarrollar.

Existe una escala de juegos que se podrían aplicar y que los mismos no sean gratificantes con los niños y no se consideren como parte recreativa y únicamente se considera la parte educativa. Al no incluir el tiempo libre como tiempo de aprendizaje se pierde una parte importante del niño a aprender sin aprender, es decir aprender sin las consideraciones de una educación formal.

Es por eso que al proponer un manual de juegos que van dirigidos que pueden realizar los docentes dentro de la jornada diaria de clases con la finalidad de desarrollar habilidades motrices de los estudiantes, y tomando en cuenta al juego no únicamente como distracción, sin beneficio para el aprendizaje.

Al insertar en sus planificaciones los juegos pueden darse cuenta que los estudiantes van perdiendo su timidez y logran crear un entorno armonioso que les permite socializar y compartir en vista de que el juego les llama la atención a aprender y permite que ellos participen de manera activa y la construcción de su propio conocimiento y los docentes sean una guía fundamental y se conviertan en orientadores de los niños y puedan ayudarles a mejorar sus habilidades motrices.

Cuando Rojas (2018) realiza la investigación “El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca.” Con la cual se buscó centrar el beneficio del juego y su influencia para el niño, como un referente de su desarrollo motriz y que lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético, que alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo llevándonos a la conclusión de que los niños y niñas a quienes se les aplico actividades motrices podrán desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: coordinación, equilibrio y movimiento con la propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia.

El programa de juego que se presenta es una de las alternativas que se adopta a las necesidades que presentan los estudiantes y creando una potencialidad en ellos y dándoles seguridad de realizar las actividades sin miedo a equivocarse para que puedan mostrar sus falencias y así puedan ellos poner al juego como una estrategia que muestre cualidades esenciales como son la valides de su desarrollo, la confiabilidad al realizar las actividades y permitirles equivocarse sin necesidad de hacerlos sentir mal.

En la teoría que toma en cuenta esta investigación que es la sociocultural de Vygotsky tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento al momento de realizar las actividades.

Tomando en cuenta los antecedentes de indagación presentados ponemos decir que esta investigación va dirigida para niños y niñas de cuarto año de educación básica los mismo que presentan un déficit en la motricidad gruesa, considerando que el desarrollo motriz es de gran importancia dado a que se manifiesta movimientos desde el nacimiento hasta la etapa de adultez por ello se ha tomado en cuenta que en la actualidad las actividades lúdicas se han introducido como una herramienta para el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes considerando que el juego puede facilitar excelentes oportunidades para el desarrollo psicomotriz.

Según (PICO, 2013) Tiene la hipótesis que cuando el docente ejerce la educación básica inicial, se debe considerar a la motricidad gruesa como uno de los pilares fundamentales de la educación y la formación del futuro profesional, dado a que el mismo inicia en sus primeros años de vida y conocimiento, siendo un proceso apropiado que garantiza a los niños y niñas con la capacidad de crear, opinar y lograr un dominio de las funciones básicas presentadas a edades tempranas.

Esta investigación finaliza presentando que el juego es una actividad primordial dentro del aprendizaje significativo de los estudiantes debido a sus grandes repercusiones en la motricidad gruesa.

El juego de circuito es tomado en cuenta como una estrategia metodológica dinámica en vista de que sigue siendo un alusivo esencial en la educación con gran potencia en su desarrollo físico y mental de los niños y niñas mediante el cual desarrolla su imaginación, el pensamiento y el interés por explorar todo lo que les rodeo.

En la Constitución Nacional publicada en el (2008), en la sección quinta de la educación, se establecen los siguientes artículos:

Art.26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (p.24).

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (p.25).

Ley del Deporte, Educación Física y Recreación publicada en el (2015), en el Título VI de la recreación- Sección 1, establece el siguiente artículo:

Art. 89.- De la recreación. - La recreación comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida (p.18).

Los artículos mencionados establecen que la educación infantil es una de las etapas primordiales en donde se garantiza el desarrollo holístico por medio de la entidad educativa que será quien impulse el desarrollo de diferentes aspectos como es el arte, las actividades lúdicas, que se realizan al aire libre para mejorar el equilibrio corporal como social del ser humano.

Justificación

En la presente investigación se aplicará los juegos de circuito para determinar el dominio en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cuarto año de educación básica de la unidad educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7. Esta investigación tiene como finalidad lograr un crecimiento tanto personal como institucional, ya que será de mucha ayuda para los docentes quienes contarán con un documento de apoyo en el que consten actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa sirviendo este mismo como aporte a fin de lograr desarrollar también la imaginación al momento de aplicar mediante los juegos de circuito.

Las personas que se beneficiaran de esta investigación son los niños y niñas del cuarto año de educación básica, que a través de la participación puedan desarrollar una coordinación general del esquema corporal y puedan ser seres autónomos, confiados y tengan movimientos precisos y bien coordinados teniendo en cuenta sus habilidades creando personas competitivas. La investigación tiene fundamentos en actividades de circuito que promueven la participación grupal y se determine el juego como una estrategia para el desarrollo del esquema corporal.

Al aplicar los juegos de circuitos en las actividades educativas hace que sea indispensable la presencia del docente y el estudiante, dado a que su participación indicara la motivación que tiene el participante sea el juego de manera libre o sea dirigido, impulsara a los estudiantes a realizar actividades innatas que los volverá divertidos y autónomos siendo este una ayuda a su crecimiento motor.

El juego también favorece en el desarrollo del dominio motor mientras comparte con sus compañeros, al realizar ejercicios de movimientos corporales, permite que su cuerpo se haga fuerte, habiendo una necesidad fundamental hacia su desempeño físico, social y

emocional, siendo esta también responsabilidad de los padres, docentes y la sociedad, a fin de que el juego en todas sus capacidades sea una misión de la infancia.

Objetivos

Objetivo General

Analizar los juegos de circuitos como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7.

Objetivos Específicos

- Identificar los juegos de circuitos que sirvan de apoyo al progreso de la motricidad gruesa.
- Determinar los juegos de circuito que pueden ser utilizados en el cuarto año de educación básica.
- Diseñar una guía lúdica de juegos de circuito que servirán de apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuarto año de educación básica.

Marco Teórico

La presente investigación está basada en la teoría de Lev Vygotsky (Rusia, 1896-1934) sustenta que los niños empiezan a exponer su aprendizaje mediante la interacción social que quiere decir esto, que van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su sumergimiento a un modo de vida. Las actividades que se realizan de forma compartida facilitan a los niños asimilar las estructuras de pensamiento y comportamentales que presenta la sociedad que les rodea, apropiándose de una u otra manera de ellas (Yasnitsky & Anton, 2016).

El juego de circuitos se debería aplicar como tema ya que tiene muchos beneficios tanto para el docente como para los estudiantes, entre estos beneficios debe estar la motivación, mejora la resistencia corporal, permitiendo que los niños trabajen en grupo, mostrando compañerismo de unos con otros y de esa manera el docente le permite tener mejor control de grupo y hay menos dispersión de los estudiantes.

En esta edad las posibilidades motrices siempre varían y se hacen más dificultosas, la práctica constante hace que genere el aprendizaje hasta adquirir cierto grado de experiencia y mayor eficacia en el área motriz que dota al desarrollo cognitivo del niño.”. También este autor fundamenta que “por medio de la experiencia, la acción se hace más compleja y permite la evolución de las estructuras cognitivas y afectivas, posibilitando y apoyando el desarrollo del lenguaje, la imitación, el dibujo y el juego” (Piaget, 1969).

Oxendine (1970) define el aprendizaje como: *“el proceso por el cual la conducta es desarrollada o alterada a través de la práctica o la experiencia”*. El aprendizaje motor es un tipo de aprendizaje como el intelectual que permite un acrecentamiento en el rendimiento motor.

A partir de lo citado en el párrafo anterior se puede decir que el circuito de juego que acciona la motricidad debe ser una herramienta muy bien usada dentro de las instituciones

educativas dado a que es una forma de trabajo en la cual se realizan distintas actividades en una misma. Las instituciones educativas en la actualidad presentan muchas fallas al momento de realizar un juego de circuito por la carencia de conocimiento en el tema.

En la investigación “El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños de primer año de educación básica, del jardín de infantes” Francisco de Orellana”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2012-2011”. Según Silvia (2014) concluye que el juego es una de las actividades fundamentales dentro del aprendizaje significativo de los niños/as debido a que implica la motricidad gruesa, psicológica, emocional, social y pedagógica. El juego como estrategia metodológica y dinámica es un referente esencial en la educación que potencia el desarrollo físico y mental de los niños/as dado a que mediante el juego se desarrolla su imaginación, el pensamiento, el interés por conocer todo aquello que les rodea.

Según Cambrón (2020) en su investigación “Círculo de motricidad” sobre la estructuración y organización del circuito están estipulados de la siguiente manera:

- Los patrones motores se trabajarán de forma independiente antes de incorporarse al sistema de circuito (este se considerará solo en la primera sesión que se tiene en el aula). Por un lado, generamos una adaptación de los niños y niñas al patrón en cuestión y, por otro lado, observamos los problemas técnicos de ejecución del mismo, para su posterior corrección. Es conveniente que estos patrones se trabajen de forma jugada para lograr una mayor atención y motivación.
- En las sesiones de inicio de la actividad se hará un solo recorrido en el que se incluirán entre dos y cinco patrones motores diferentes.
- A medida que se observa el orden y disciplina en los niños y niñas, pueden incorporarse más recorridos dependiendo del espacio y de los materiales con los que contemos.

- Los patrones motrices pueden repetirse en los diferentes recorridos planteados en la sesión.
- Es aconsejable una persona adulta responsable por cada recorrido y área de trabajo.
- Las sesiones de circuitos serán 1 vez a la semana con una duración de una hora realizando la secuencia establecida.

Motricidad Gruesa

Según la investigación de Mendoza (2017, pág. 4) “Desarrollo de la motricidad en etapa infantil” menciona que para Belkis *“La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo.”*

El Juego

Es una actividad que posee sus reglas especiales, con el objetivo de generar diversión o entretenimiento. Las reglas de la actividad deben ser señaladas dependiendo las acciones que puede hacer determinado jugador; de igual manera se debe expresar el resultado del juego, el mismo que puede ser material o no. El juego que se realiza dentro del aula se lo hace a manera de trabajo, aprovechando las capacidades de los participantes al ejecutar las actividades. (Torres C, 2007).

Circuito

El entrenamiento de circuito es muy popular entre los que quieren obtener beneficios cardiovasculares junto con fuerza y resistencia muscular. Sin embargo, el valor de esta clase de ejercicio suele entenderse mal, por lo cual muchas personas tienen una mala ejecución. El entrenamiento de circuito es un método válido y efectivo para implementarlos en las clases diarias, ya que pondrá a prueba las capacidades de los niños para cumplir un objetivo.

(Castro, 2011).

Juego De Circuito

Son trayectos con diferentes desafíos motores que los niños deben recorrer siguiendo un orden determinado, de tal manera que desde un punto de partida a uno de llegada hayan podido pasar por todos los ejercicios presentados. (Hospital Victoria Eugenia Cruz Roja, 2021)

A continuación, se detallará la red conceptual de la variable independiente.

Motricidad Gruesa

Definición

La motricidad gruesa es la relación a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, refiriéndose a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño/a o de todo el cuerpo. La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, cabeza, brazo, espalda y abdomen, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, mantener el equilibrio gatear, incorporarse, voltear, andar. (Durán, 2014).

El movimiento motor grueso en el niño, consiste en ejecutar movimientos de su cuerpo de un lugar a otro considerando su edad biológica, ya que en determinada edad éste, tiene necesidades, condiciones y capacidades para el control de su cuerpo en cada actividad realizada. (Berger, 2007).

Las destrezas de motricidad gruesa comprenden los movimientos corporales complejos como lanzar objetos, lanzar un balón o saltar la soga. Hacer una carrera o apoyar el peso del cuerpo sobre una extremidad para realizar una acción concreta.

Según los autores Durán y Berger, definen a la motricidad gruesa como una serie de movimientos del cuerpo que ayudan al niño a desplazarse y a la capacidad de realizar un sin número de tareas, de aprendizaje, estimulación y recreación por todo su entorno, para lo cual se toma muy en cuenta que el niño va desarrollando poco a poco esta destreza que le permitirá perfeccionar el control sobre cada una de las acciones y de los movimientos que ejecute gradualmente con su cuerpo, eso si esto va avanzando conforme a la edad que el mismo va teniendo, por lo cual es imprescindible que se lleve a cabo la realización de diversas actividades como: saltar, brincar, correr, sostener, girar, pararse, sentarse, subir y bajar escaleras, montar bicicleta, entre otras actividades.

Importancia

Es primordial dado a que permite el movimiento del cuerpo en diversas acciones y por ende tenga una coordinación de su equilibrio, agilidad y fuerza. Al tomar en cuenta desde un inicio la motricidad gruesa en la etapa del infante se puede decir que domina este mismo y está apto para empezar con la motricidad fina por el simple hecho de que el niño perfecciona y coordina movimientos.

Fijándonos en lo expuesto anteriormente es de vital importancia la motricidad gruesa porque de esta manera el/la niño/a tendrá menos problemas para poder aprender a escribir y lograra tener estabilidad y equilibrio algo que como ya mencionamos es fundamental para mantener los movimientos coordinados.

Beneficios

- Dominio de equilibrio.
- Conocimiento de su cuerpo de manera estática o en movimiento.

- Control de la respiración
- Control de coordinaciones motoras
- Desarrollo del ritmo
- Adaptación al mundo exterior
- Orientación del espacio corporal
- Mejora de la creatividad y manera de expresarse de forma general.
- Perfeccionamiento de la memoria
- Discriminación de colores, tamaños y formas
- Noción de situaciones e intensidad
- Dominio de lateralidad (horizontal y vertical)
- Organización de tiempo y espacio (Medina V. , 2017).

Dominio Corporal Estático

“Conjunto de movimientos motrices segmentados armonioso de la madurez, que permite reconocer poco a poco la imagen corporal para lograr interiorizar el esquema corporal del individuo” (Valhondo, 2008).

Es la capacidad que el niño tiene para mantener su cuerpo en equilibrio durante cierto tiempo según la edad y la postura que se requiera, Se conoce que cuando el equilibrio no está bien desarrollado la energía de su cuerpo se consume más rápido creando en el niño preocupación, angustia y ansiedad. Alcibes (1986) . Tiene como base neurofisiológica que en el sistema del cerebelo controla el equilibrio.

Esquema Corporal

La intuición global o conocimiento inmediato que nosotros tenemos de nuestro propio cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento con relación con sus diferentes partes sobre todo en relación con el espacio y los objetos que le rodean. (Le Boulch, 1979)

Tomando en cuenta que el esquema corporal nos permite tener un mayor reconocimiento de nuestro cuerpo, sus diferentes movimientos y partes que se desarrolla por medio de una preparación del sistema nervioso, mediante las diferentes experiencias motrices y sensoriales que experimenta el cuerpo de acuerdo al medio en que se encuentra.

Autocontrol

El autocontrol es la capacidad de encausar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento, para esto es necesario un dominio previo del tono muscular, un niño a los cuatro años ya es capaz de controlar su función tónica pudiendo iniciar el autocontrol (Salguero Estrella, 2018).

Relajación

Es la reducción voluntaria del tono muscular y se parte de una relajación segmentaria para ir a una relajación total (Elme V, 2018).

Respiración

Es una función mecánica y automática por los centros bulbares y el reflejo automático pulmonar por influencia cortical se efectúa en dos tiempos inspiración cuando ingresa el aire a nuestros pulmones y se distribuye a cada uno de los tejidos para cumplir una función de oxigenación.

El aire es necesario para todas las funciones psicofísicas del ser humano; el aprendizaje, la atención, las funciones, la sexualidad, a través de la respiración podemos ejecutar de mejor manera las tareas, la respiración está vinculada a la percepción del propio cuerpo (Elme V, 2018).

Dominio Corporal Dinámico

El dominio Corporal dinámico es la facultad de dominar las diferentes partes del cuerpo promoviendo movimientos y desplazamientos sincronizados de forma armónica precisa y sin rigidez.

En la niñez el dominio corporal dinámico propicia adoptar y tener una mayor confianza en ellos mismo, generando seguridad al momento de realizar actividades. Es necesario también remontar la importancia de la coordinación dependiendo del desarrollo que está relacionado con el aprendizaje (Medina G. , 2015).

Teniendo en cuenta que para poder lograr una buena coordinación dinámica necesitamos una correcta organización tanto neurológica como en el control de su postura y de su dominio tono muscular.

Coordinación Viso - Motriz

“Es la capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes” (Esquivel, 1999).

Ejecución de movimientos ajustados por el control de la vista, y hablamos de coordinación óculo- manual, como la capacidad que tiene la persona para utilizar simultáneamente las manos y la vista con el fin de realizar una tarea motriz o movimientos eficaz. (Fernandez, 2012).

Coordinación General

La coordinación general se trata de la integración de las diferentes partes del cuerpo de forma global que permiten al niño realizar sus movimientos de forma general, logrando alcanzar un mayor soltura y armonía (Medina G. , 2015).

Ritmo

Fenómeno motor que consiste en una sucesión de intervalos de tiempo regulares marcados por percepciones referencias periódicas que implica la alternancia de dos movimientos. Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido (Huaman, 2019).

Equilibrio

El equilibrio es un proceso interno en donde el cuerpo llega a establecer un balance óptimo entre los procesos de asimilación y acomodación, de acuerdo al medio en que se encuentre, a la gravedad y a las condiciones ambientales. Considerando al equilibrio de igual forma como la capacidad que tiene el ser humano en lograr una estabilidad motriz, adoptando las diferentes posiciones de su cuerpo, el mismo que desarrolla gracias a la maduración del sistema nervioso que evoluciona con las edades del infante. Un buen equilibrio puede ser el resultado de una buena estimulación y adquisición de la coordinación dinámica general posibilitando una mejor interacción social.

A continuación, se detallará la red conceptual de la variable dependiente

Juegos de Circuito

Definición

Conjunto de ejercicios en estaciones que sirven para el entrenamiento de capacidades y habilidades. Organización de los ejercicios en un círculo, alternando la actividad, partes del cuerpo y número de participantes en cada estación (Glosario, 2018).

Beneficios

Para La memoria vivida (2014) nos presenta varias definiciones:

- Aumento de capacidades. - No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, flores.). Ayudando de esta manera al aumento de la imaginación y creatividad.
- Desarrollo locomotriz. - Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los 33 problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación.
- Integración Social. - Se crean unos lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida.

Clasificación

Para Lavega (2003) nos presenta varias definiciones:

- Colectivos. - La práctica de este supone la participación de varios colectivos de jugadores que se desafían por alcanzar antes o de mejor modo el propósito del juego. En este caso los jugadores de los diversos colectivos no pueden interactuar

con los adversarios ya que no coinciden en el mismo terreno de juego o en el mismo tiempo.

- Con partes del cuerpo. - Consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes en forma independiente para llevar a cabo un movimiento que incluye varios segmentos corporales.
- Con objetos. - Estas condiciones posibilitan la interacción entre los participantes que al poder interferir las de los demás protagonistas, actuando sobre su propio cuerpo o sobre el objeto móvil que se está manipulando, (pelota pañuelo), (persiguiendo, capturando, interceptando objetos) el desafío se hace mediante una oposición.

Características

Para Ofele (1999) nos presenta varias definiciones:

- De fácil comprensión. – Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costoso.
- Por entretenimiento. - Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, responden a necesidades básicas de los niños.

Metodología y Desarrollo del Proyecto

Diseño Metodológico

Para la presente investigación se pretende desarrollar una investigación con el enfoque mixto, es decir que combinará la investigación cuantitativa a través de la cual se realizará la recolección de datos necesario para la fase de diagnóstico y permitirá la aplicación de la estadística para realizar un análisis objetivo de la realidad del cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”; después de la fase de diagnóstico procederemos a aplicar la investigación cualitativa ya que esto favorecerá la interacción con los sujetos de estudio, de tal forma que se conozcan los hechos a través de la medición que se emplea en la observación, es decir, nos permite tener información acerca de los alumnos de cuarto año de la institución antes mencionada. Además, cabe recalcar, la información base será obtenida a través de fuentes bibliográficas y observación de campo, lo que faculta la exploración dentro de este espacio.

Diseño Muestral

Para esta investigación se tomará como población de estudio los estudiantes de cuarto años de educación básica de la Unidad Educativa “Antonio José de Sucre”, ubicada en la ciudad de Quito en el sector sur, ciudadela Ejército. La muestra que se tomará para llevar a cabo este estudio es de 25 niñas y niños y 4 docentes.

Técnicas de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos que se tomarán en cuenta para el desarrollo de juego de circuito y la motricidad gruesa en los niños/as de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”

Encuesta

Esta técnica se encuentra dirigida a los/as docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7, la cual busca recolectar datos e información sobre el juego de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de educación básica. Esta encuesta será dirigida a 4 docentes de cuarto año de educación básica, tomando en cuenta Google Forms para su realización.

Observación

Se emplea de manera no participativa, con la finalidad de ser más objetivos en los resultados que vamos a obtener, ya que se desea comprender cómo las docentes desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuarto año de educación básica y así saber si la población seleccionada utiliza el juego de circuito en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Ficha de Observación

En este caso el uso de este instrumento será útil para nuestra técnica de observación que nos permitirá recolectar los datos e información acerca de los estudiantes y sus habilidades motrices.

Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información

Finalmente, aplicados los instrumentos para la recolección de los datos, que en este caso es la observación dirigida a los niños y la encuesta a los docentes para saber si los juegos de circuito son una buena idea para poder desarrollar la motricidad gruesa, en la cual se analizará las respuestas a través de la aplicación de la tabulación. Para guiarnos tenemos una tabulación en la cual se presenta varios parámetros que permitieron una explicación concreta de los resultados obtenidos.

En la graficación se refleja los datos obtenidos que se presenta mediante la forma de pasteles, donde se visualiza los porcentajes, proporción y la escala de opciones, utilizando Google Forms.

En la observación se aplica una ficha de observación que nos permite revisar parámetros donde se detallan actividades para poder visualizar los movimientos físicos de los niños y niñas.

Análisis e Interpretación de Resultados

Análisis e Interpretación de Resultados de la Encuesta.

1. ¿Piensa usted que el juego es una actividad innata, placentera y voluntaria, que fortalece la actividad motriz en los niños?

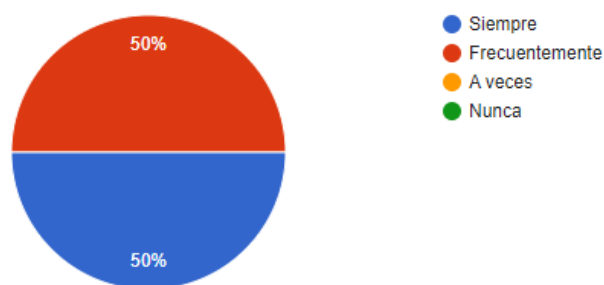
Tabla 1

Pregunta uno- Nivel de conocimiento.

Respuesta	Porcentaje
Siempre	50%
Frecuente	50%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura 1

Pregunta uno- Nivel del conocimiento



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

La figura muestra como el 50% de los docentes indican que el juego siempre es uno de los que fortalece la actividad motriz en los niños y el otro 50% nos dice que esta actividad es frecuentemente usada.

2. ¿Según su experiencia como docente cree que es necesario la aplicación de los juegos de circuito en los que se incluye los psicomotor, cooperativos, libres o dirigidos?

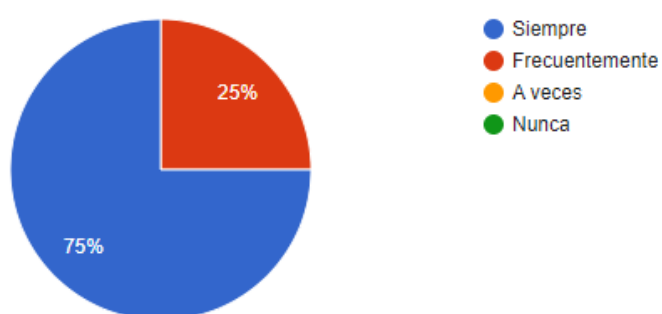
Tabla 2

Pregunta dos- Dominio.

Respuesta	Porcentaje
Siempre	75%
Frecuente	25%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura 2

Pregunta dos- Dominio.



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

La experiencia que han tenido los docentes al realizar juegos ha sido dividida en un 75% que reconocen que es necesaria la aplicación y el 25% siente que no siempre es necesario.

- ¿Dentro de la planificación considera al juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje?

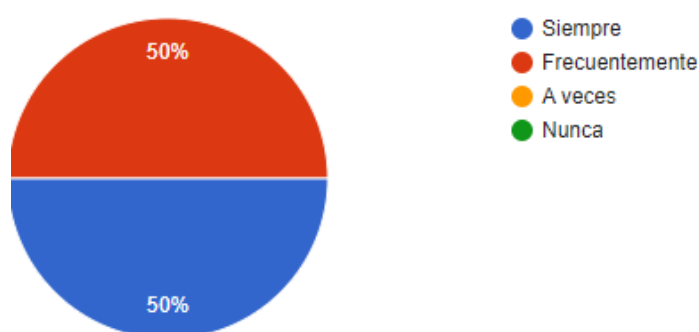
Tabla 3

Pregunta tres- Dominio

Respuesta	Porcentaje
Siempre	50%
Frecuente	50%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura 3

Pregunta tres- Dominio



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

Los docentes al realizar la encuesta nos indican que 50% considera que siempre se debería tomar en cuenta al juego para enseñar y el otro 50 % nos dice que solo es considerada frecuentemente.

4. ¿Considera usted que los juegos de circuito permiten el desarrollo de las emociones, ámbito social, la creatividad y la mente?

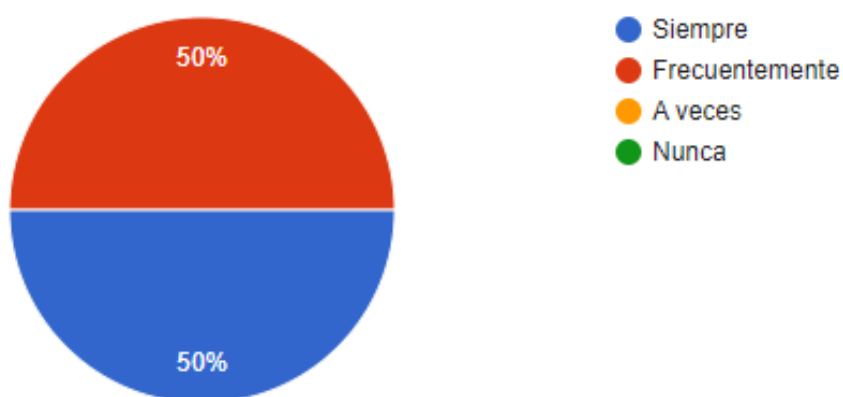
Tabla 4

Pregunta cuatro- Dominio

Respuesta	Porcentaje
Siempre	50%
Frecuente	50%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura4

Pregunta cuatro- Dominio



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 50% de docentes estima que los juegos de circuito siempre permiten el desarrollo de las emociones y el 50% nos dice que esto es solo frecuentemente.

5. ¿Considera usted que los juegos de circuito son usados en la Unidad Educativa?

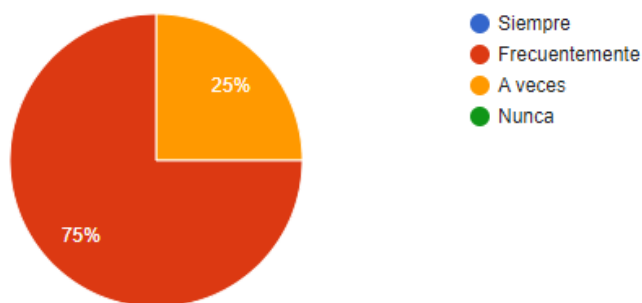
Tabla 5

Pregunta cinco- Clasificación

Respuesta	Porcentaje
Siempre	0%
Frecuente	75%
A veces	25%
Nunca	0%

Figura 5

Pregunta cinco- Clasificación



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

En este caso el 25% nos dice que a veces se usan los juegos de circuito en la institución y el otro 75% nos dice que es frecuente.

6. ¿Considera que los juegos de circuito son placenteros con reglas y normas fáciles?

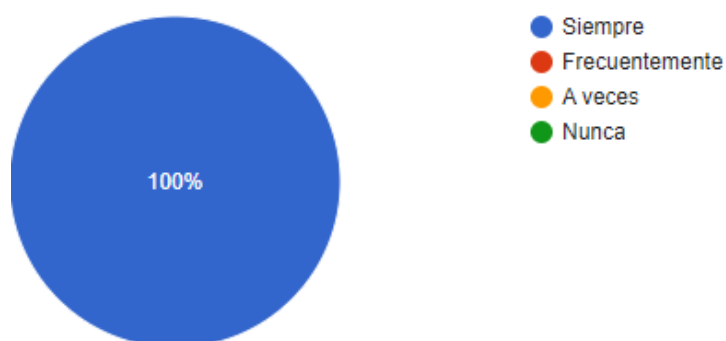
Tabla 6

Pregunta seis- Clasificación

Respuesta	Porcentaje
Siempre	100%
Frecuente	0%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura 6

Pregunta seis- Clasificación.



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

En este caso los docentes consideran con un 100% que los juegos son placenteros tanto con reglas o sin reglas.

7. ¿Los juegos de circuito permiten el desarrollo de las habilidades motrices más básicas de los niños?

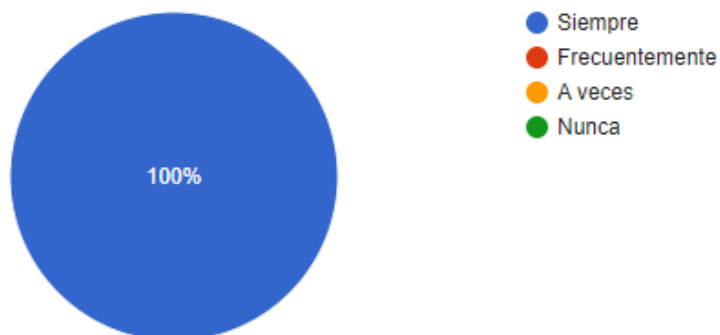
Tabla 7

Pregunta siete- Clasificación

Respuesta	Porcentaje
Siempre	100%
Frecuente	0%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura 7

Pregunta siete- Clasificación



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

En este caso los docentes consideran con un 100% que los juegos permiten el desarrollo de las habilidades motrices de los niños.

8. ¿Cree usted que los juegos de circuito son aquellos que se transmiten por medio del conocimiento?

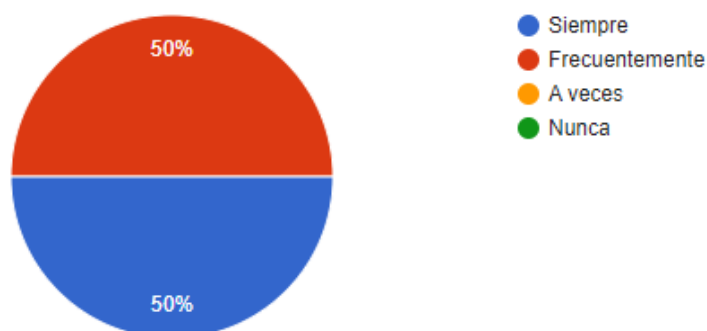
Tabla 8

Pregunta ocho- Clasificación

Respuesta	Porcentaje
Siempre	50%
Frecuente	50%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura 8

Pregunta ocho- Clasificación



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 50% de docentes cree siempre que los juegos de circuito se transmiten por medio del conocimiento y el otro 50% dice que frecuentemente se transmiten por medio del conocimiento.

9. ¿Cree usted que es importante aplicar los juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa de los/as niños/as?

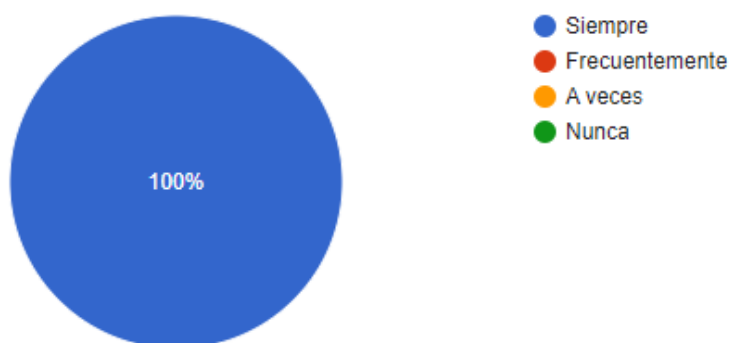
Tabla 9

Pregunta nueve- Clasificación

Respuesta	Porcentaje
Siempre	100%
Frecuente	0%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura 9

Pregunta nueve- Clasificación



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

En este caso los docentes consideran con un 100% que los juegos de circuito son muy importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa.

10. ¿Le sería útil tener una guía de juegos de circuito que sirvan para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas?

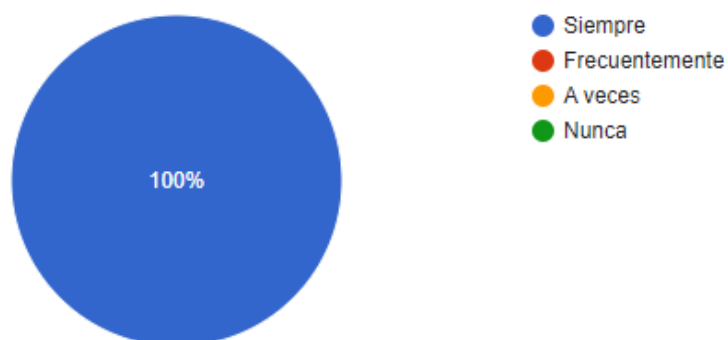
Tabla 10

Pregunta diez -Clasificación

Respuesta	Porcentaje
Siempre	100%
Frecuente	0%
A veces	0%
Nunca	0%

Figura 10

Pregunta diez -Clasificación



Nota. Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

En este caso los docentes consideran con un 100% que sería muy útil tener una guía de juegos de circuito que sirvan para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Análisis Teórico de la Ficha de Observación:

1. Camina y corre con seguridad manteniendo el equilibrio en espacios abiertos y cerrados.

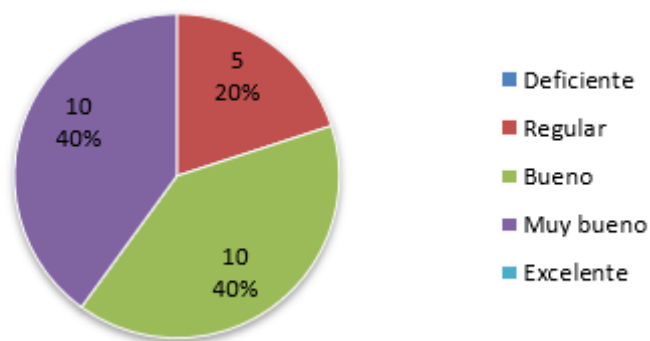
Tabla 11

Pregunta uno. Ficha de observación- Conocimiento y nivel de coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	5	20%
Bueno	10	40%
Muy Bueno	10	40%
Excelente	0	0%

Figura 11

Pregunta uno - Ficha de observación- Conocimiento y nivel de coordinación.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

Al observar pudimos deducir que el 20% tiene un desempeño regular al momento de realizar las actividades, el otro 40% es bueno y el último 40% es muy bueno.

2. Salta en dos pies en sentido vertical y horizontal.

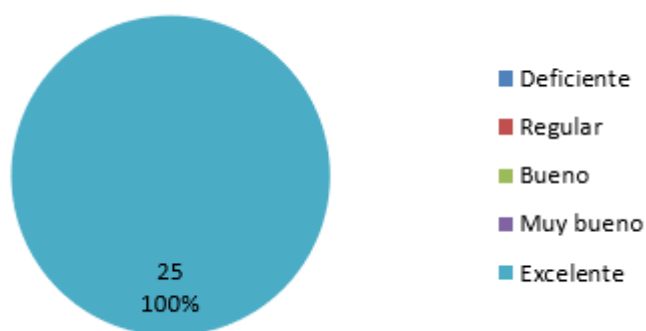
Tabla 12

Pregunta dos. Ficha de observación – Conocimiento y nivel de coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	0	0%
Excelente	25	100%

Figura 12

Pregunta dos. Ficha de observación – Conocimiento y nivel de coordinación.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 100% nos confirma que puede saltar en dos pies.

- Salta en un solo pie alternando de manera autónoma.

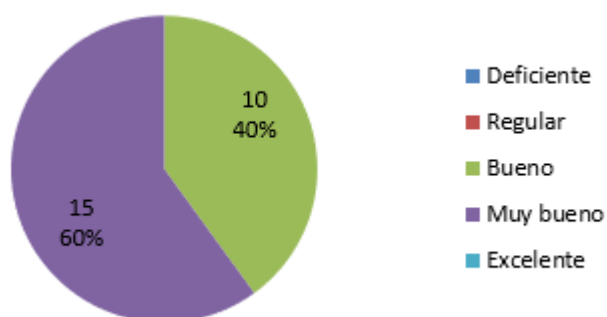
Tabla 13

Pregunta tres. Ficha de observación – Conocimiento y nivel de coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	10	40%
Muy Bueno	15	60%
Excelente	0	0%

Figura 13

Pregunta tres. Ficha de observación– Conocimiento y nivel de coordinación.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 10% han logrado ser buenos en saltar en un solo pie y el 60% es muy buen realizando esta actividad.

4. Puede caminar sobre una línea curva, recta, quebrada.

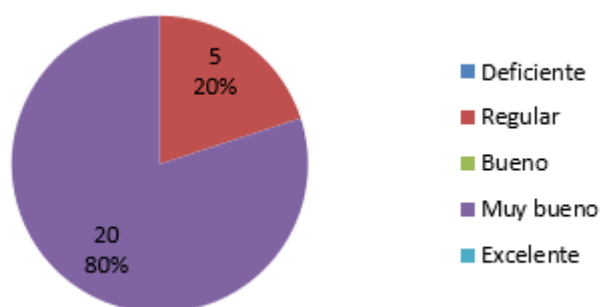
Tabla 14

Pregunta cuatro. Ficha de observación – Clasificación y coordinación

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	5	20%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	20	80%
Excelente	0	0%

Figura 14

Pregunta cuatro. Ficha de observación – Clasificación y coordinación



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 20% de tiene cierta dificultad al momento de caminar sobre diferentes tipos de líneas y el 80% realiza las actividades muy bueno.

5. Mantiene el equilibrio sobre líneas curvas, quebradas y rectas.

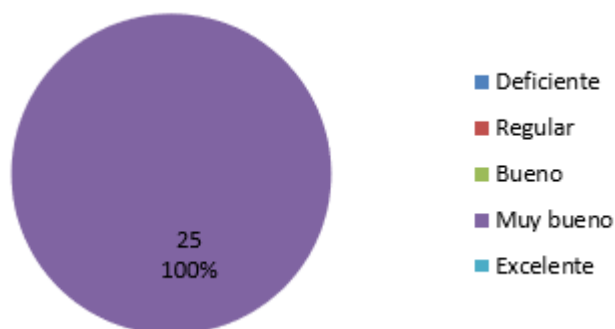
Tabla 15

Pregunta cinco. Ficha de observación – Clasificación y coordinación

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	25	100%
Excelente	0	0%

Figura 15

Pregunta cinco. Ficha de observación – Clasificación y coordinación



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 100% ha logrado con éxito mantenerse en equilibrio.

6. Arroja pelotas en un cartón

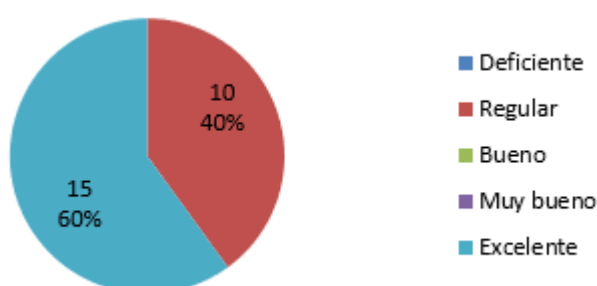
Tabla 16

Pregunta seis. Ficha de observación – Clasificación y coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	10	40%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	0	0%
Excelente	15	60%

Figura 16

Pregunta seis. Ficha de observación – Clasificación y coordinación



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 40% ha salido con un criterio regular puesto a que tiene cierta dificultad al momento de realizarlo mientras que el 15 por ciento lo hizo de manera excelente.

7. Patea la pelota u objetos apuntando a un lugar fijo.

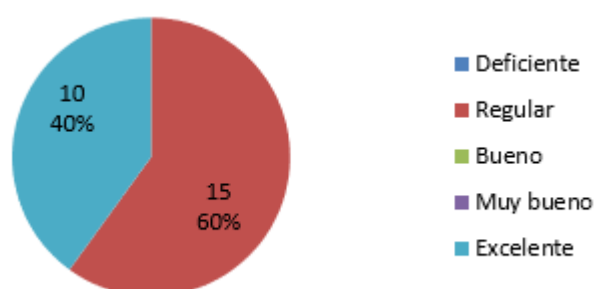
Tabla 17

Pregunta siete. Ficha de observación – Clasificación y coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	15	60%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	0	0%
Excelente	10	40%

Figura 17

Pregunta siete. Ficha de observación – Clasificación y coordinación.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

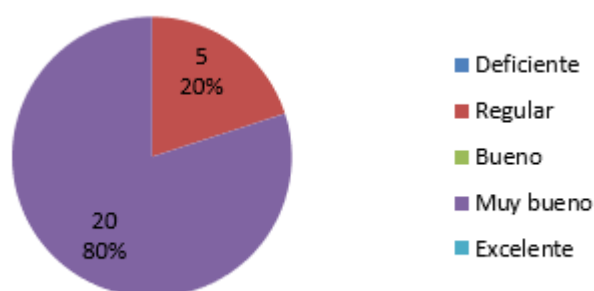
Análisis Teórico:

El 40% de estudiantes realiza la actividad sin ningún inconveniente y el 60% tiene cierta dificultad al momento de apuntar a un lugar fijo.

8. Camina y corre según un ritmo de palmas

Tabla 18*Pregunta ocho. Ficha de observación – Ritmo y coordinación.*

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	5	20%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	20	80%
Excelente	0	0%

Figura 18*Pregunta ocho. Ficha de observación- Ritmo y coordinación.*

Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

En este caso pudimos observar que el 20% de los estudiantes tiene una dificultad al momento de caminar y correr según un ritmo y el 80% realiza la actividad de manera correcta.

9. Sigue las series rítmicas con las partes de su cuerpo

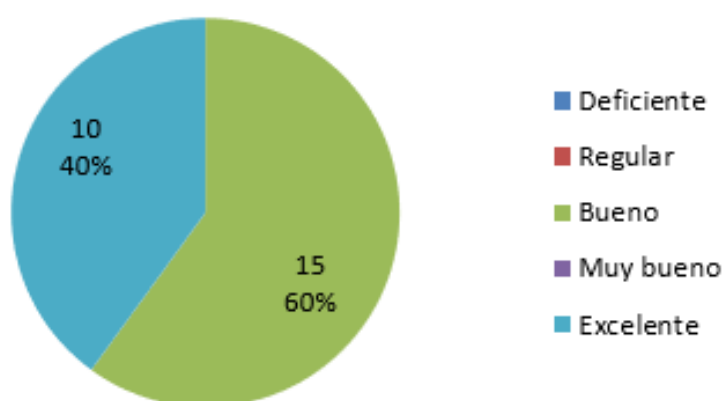
Tabla 19

Pregunta nueve. Ficha de observación – Ritmo y coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	15	60%
Muy Bueno	0	0%
Excelente	10	40%

Figura 19

Pregunta nueve. Ficha de observación- ritmo y coordinación.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 60% realiza la actividad con cierta dificultad al momento de realizar la actividad mientras que el 40% lo hace excelente.

10. Desarrolla actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: lanzar, atrapar y patear objetos.

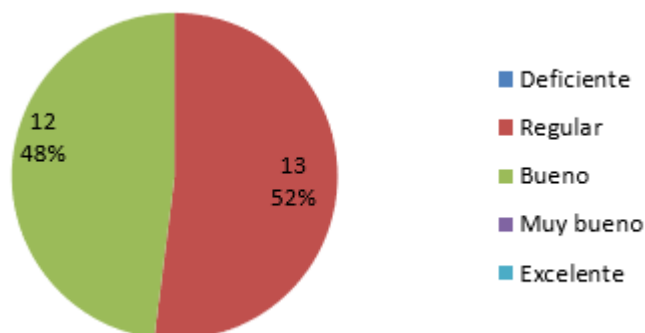
Tabla 20

Pregunta diez. Ficha de observación -clasificación y coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	13	52%
Bueno	12	48%
Muy Bueno	0	0%
Excelente	0	0%

Figura 20

Pregunta diez. Ficha de observación. - clasificación y coordinación.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 52% realiza las actividades con regularidad al momento de atrapar los objetos y el 48% lo hace de una buena manera.

11. Mantiene el control de su postura en diferentes posiciones de su cuerpo y al momento de desplazarse.

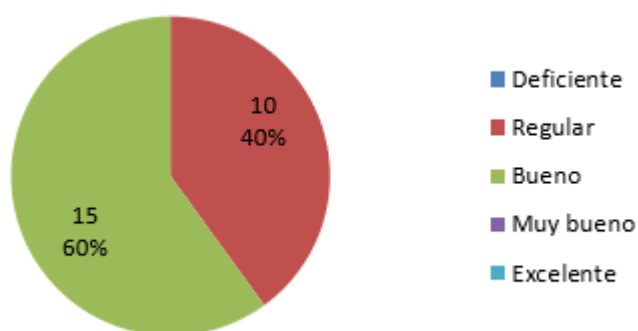
Tabla 21

Pregunta once. Ficha de observación -clasificación y coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	10	40%
Bueno	15	60%
Muy Bueno	0	0%
Excelente	0	0%

Figura 21

Pregunta once. Ficha de observación- clasificación y coordinación.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 40% de estudiantes puede realizar la actividad, pero tiene cierta dificultad al momento de realizarlo causando una corta pausa en la clase mientras que el 60% realiza la actividad sin ninguna novedad.

12. Puede mantenerse en un pie con los ojos cerrados durante 10 segundos.

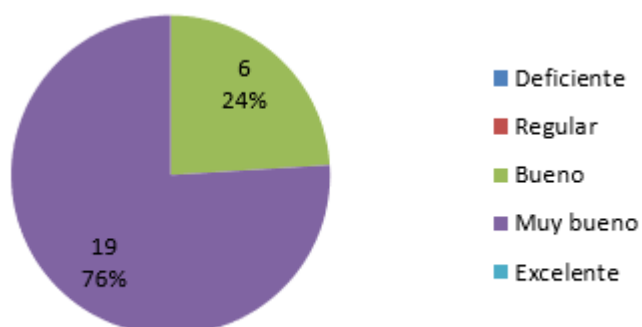
Tabla 22

Pregunta doce. Ficha de observación – clasificación y coordinación.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	6	24%
Muy Bueno	19	76%
Excelente	0	0%

Figura 22

Pregunta doce. Ficha de observación- clasificación y coordinación.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 24% realiza la actividad con cierta dificultad mientras que el 76% de estudiantes no tiene inconveniente al realizar la actividad.

13. Identifica en su cuerpo y de su compañero diferentes partes del cuerpo.

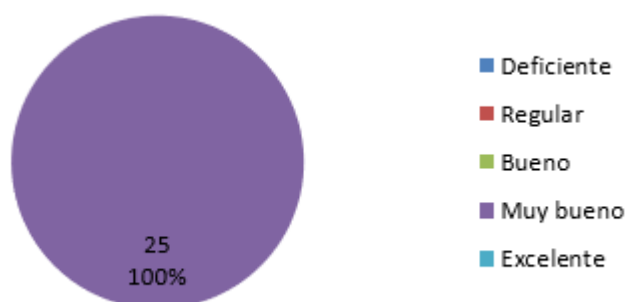
Tabla 23

Pregunta trece. Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	25	100%
Excelente	0	0%

Figura 23

Pregunta trece. Ficha de observación- esquema corporal y lateralidad.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 100% puede identificar partes de su cuerpo y del compañero con éxito.

14. Los niños mantienen la noción de arriba, abajo, adelante y atrás.

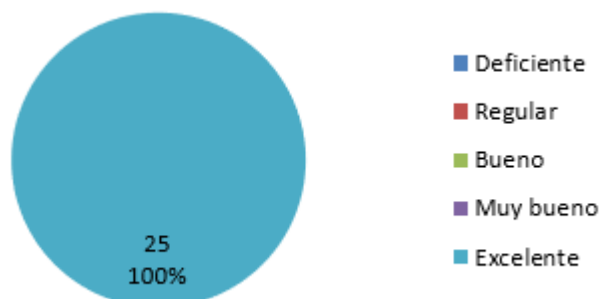
Tabla 24

Pregunta catorce. Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	0	0%
Excelente	25	100%

Figura 24

Pregunta catorce. Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 100% de niños logran reconocer nociones dictadas por el docente.

15. Los niños tienen la orientación espacial en el ejercicio cerca o lejos.

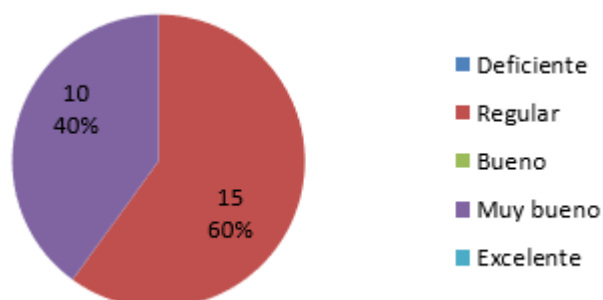
Tabla 25

Pregunta quince. Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	15	60%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	10	40%
Excelente	0	0%

Figura 25

Pregunta quince - Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

En este caso los estudiantes tienen cierta dificultad al momento de realizar actividades en donde se encuentre un ejercicio que dicte espacios es por eso que el 60% tiene esta dificultad y el 40% reconoce de manera pronta la orden que se le pide.

16. Reconoce la derecha y la izquierda.

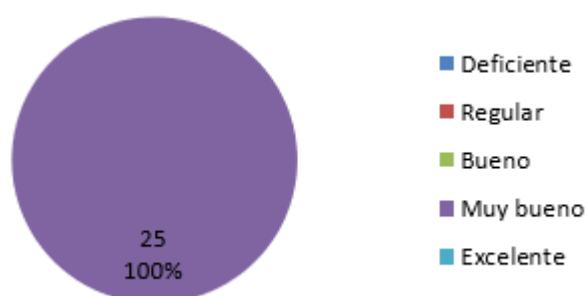
Tabla 26

Pregunta dieciséis. Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	25	100%
Excelente	0	0%

Figura 26

Pregunta dieciséis. Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 100% reconoce la lateralidad de manera correcta.

17. Tiene dominio en los desplazamientos como son: marcha, carrera con giros, subir, bajar y cambios de direccionamiento como también de velocidad.

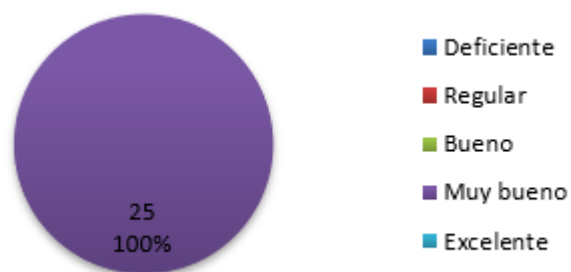
Tabla 27

Pregunta diecisiete. Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.

Criterios	Cantidad	Porcentaje
Deficiente	0	0%
Regular	0	0%
Bueno	0	0%
Muy Bueno	25	100%
Excelente	0	0%

Figura 27

Pregunta diecisiete. Ficha de observación – esquema corporal y lateralidad.



Nota. Datos obtenidos de la Ficha de observación aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 en el año lectivo 2021-2022.

Análisis Teórico:

El 100% logra realizar las actividades sin ninguna novedad.

Propuesta

Desarrollo de la propuesta

Tema: Guía lúdica con juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

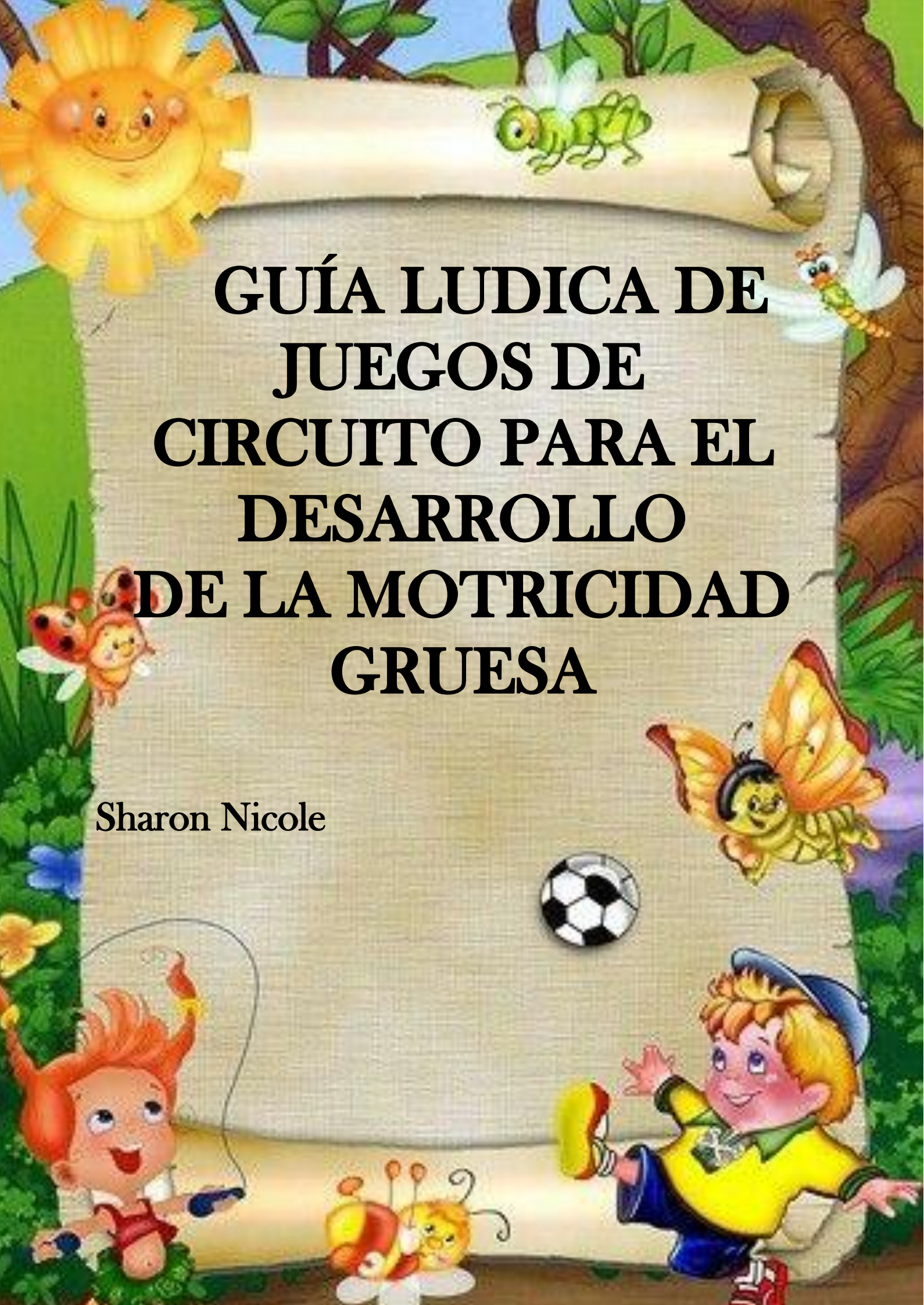
Objetivo: Diseñar una guía lúdica con juegos de circuitos para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 28

Estructura de la Guía lúdica

Tema	Objetivo	Actividad
<p>Tema 1:</p> <p>Movimientos coordinados</p>	<p>Desarrollar los movimientos coordinados mediante juegos de circuito que ayuden al fortalecimiento de cada parte del cuerpo.</p>	<p>Las actividades a desarrollar son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me convierto en un animalito. • El juego loco • Inventa un circuito • Al chocar las manos • Rescatando el tesoro
<p>Tema 2:</p> <p>Lateralidad</p>	<p>Incrementar adecuadamente en los niños el proceso de la lateralidad para prevenir dificultades en su aprendizaje.</p>	<p>Las actividades a desarrollar son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Twister • Atrapando me divierto • Yo tengo un tren • Para reconocer hay que jugar • Reconociendo aprendo

Tema 3:	Desarrollar el	Las actividades a
Equilibrio	equilibrio en los	desarrollar son las
	estudiantes mediante	siguientes:
	actividades lúdicas	
	dependiendo las	<ul style="list-style-type: none">• Las focas
	situaciones de	<ul style="list-style-type: none">• Me convierto en un león
	equilibrio estático y	<ul style="list-style-type: none">• Los trapeceistas
	dinámico ya sea de	<ul style="list-style-type: none">• En parejas
	manera individual o	<ul style="list-style-type: none">• Los reyes de la montaña
	colectiva a través de	
	diferentes posturas	
	corporales.	

The background is a vibrant, cartoon-style illustration of a garden. At the top left is a large, smiling sun. A green bee is flying near the top center. A dragonfly is on the right side. A soccer ball is in the middle right. At the bottom left, a girl with red hair is jumping rope. At the bottom right, a boy with blonde hair and a blue cap is kicking a yellow ball. There are various butterflies and flowers scattered throughout the scene.

GUÍA LUDICA DE JUEGOS DE CIRCUITO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Sharon Nicole

Introducción

Esta guía de estimulación está orientada a los docentes que forman parte de un pilar fundamental en incentivar a los niños y niñas para lograr una plena infancia tomando en cuenta el Sumak Kawsay (Buen vivir) que nos explica acerca de la identidad, respeto, educación, afecto, comunicación, juego desde las edades tempranas. La estimulación es fundamental dado a que mediante técnicas dirigidas con juegos podemos lograr que los niños despierten su creatividad, interés por todo lo que les rodea y lograr que posean un desarrollo óptimo de sus destrezas y habilidades.

La propuesta innovadora está establecida a desarrollar una guía lúdica con juegos de circuito que servirán para los niños y niñas de cuarto año de educación básica, las cuales están enfocadas a desarrollar las destrezas y habilidades de equilibrio, dominio corporal, coordinación general de su esquema corporal y en si a un mejor desarrollo de su motricidad gruesa. Esta guía consta de 15 Juego de circuito, los mismos que son ideales para lograr un desarrollo óptimo de la motricidad gruesa y está dirigida a docentes de cuartos años de básica, al personal de la institución, a docentes de niveles iniciales, padres/ madres de familia y a las personas que estén interesadas en estimular la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Se recomienda que los docentes estar atentos al realizar las actividades para poder brindar seguridad a los niños y control en lugares amplios o cerrados.

Nota: Los juegos son adaptables en caso de que se desee hacer la actividad dentro del aula.

Tema 1

Juegos de circuitos para movimientos

coordinados



Juego 1

Me convierto en un animalito

Objetivo:

Recorrer el circuito diseñado siguiendo las normas preestablecidas.

Materiales

- Ulas (aros)
- Sogas
- Sorbetes
- Costales o saquillos.

Desarrollo

Dividir a los niños en grupos de cinco y buscaremos unos dibujos de los 5 animales elegidos para realizar el circuito: serpiente, cangrejo, conejo, águila y tortuga (el docente debe preparar las imágenes impresas con anterioridad). Con esto se designarán los lugares en los cuales pertenecerá cada uno de los grupos para poder iniciar cada prueba de circuito.

Iniciamos con las pruebas que son las siguientes:

1. Serpientes: Con las sogas haremos caminos. Los niños, tendrán que reptar por ellos.



2. Cangrejos: iremos de un lado a otro de la clase, previamente delimitado, andando como los cangrejos (hacia atrás y en cuatro patas).



3. Conejos: pondremos 10 ulas en el suelo y saltaremos de uno a otro como si fuéramos unos conejos.



4. Águila: transportaremos con la boca simulando que es el pico del agila un sorbete de un lado al otro volando como un águila.



5. Tortuga: esta vez los niños portaran el saquillo en la espalda y a cuatro patas y de manera lenta los cargaremos de un lugar a otro de la clase.



Cada grupo debe iniciar la actividad en el animal que le ha tocado, cada 20 segundo se cambiaran de estación para imitar al siguiente animal.

Juego 2

El juego loco

Objetivo:

Desarrollar la coordinación dinámico general y la atención.

Materiales:

- Conos
- Tizas.

Desarrollo

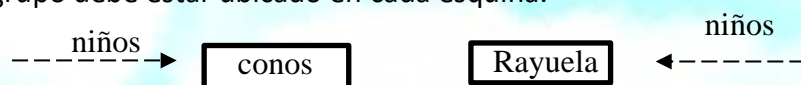
1. Ubicarse en un espacio abierto
2. Crear una línea con conos cada una con distancia para que los niños puedan pasar como si estos fueran obstáculos (la línea debe ser de manera diagonal al patio).



3. Al finalizar de la línea dibujaremos una rayuela por la que los niños deberán cruzar.



4. En la línea de conos se formarán los estudiantes en 2 grupos de 10 (esto depende de la cantidad de niños que tenga el paralelo) cada grupo debe estar ubicado en cada esquina.



5. Una vez formados saldrá al mismo tiempo un niño de cada extremo del circuito deberán encontrarse en la mitad del patio jugaran piedra, papel o tijera, el que gane pasara al grupo contrario del que salió y el que perdió deberá regresar al final de su fila, así hasta que todo el grupo haya culminado, el grupo que pierda tendrá una penitencia puesta por el docente y el grupo ganador.



Juego 3

Inventa un circuito

Objetivo:

Respetar los turnos de los compañeros, favorece la imaginación y la participación en el grupo.

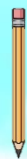
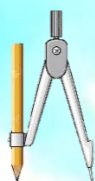
Materiales:

- Banco
- Pelota
- Ulas
- Colchonetas

Desarrollo

El mago burbuja hoy día trajo a la escuela muchos materiales y quiere que nos inventemos un circuito.

1. Dividir a la clase en grupos de 4 integrantes.
2. Proponemos varios materiales (de preferencia los nombres de los materiales que los niños quieran ponerse pueden ser pelotas, sacapuntas, compás ...)



3. Serán los niños quienes dirán que actividad realizarán sus compañeros cuando pasen por la estación de cada material (puede ser al pasar por la estación de la pelota los niños deben saltar 10 veces) así hasta finalizar el juego.



Juego 4

Al chocar las manos

Objetivo

Desarrollar el trabajo cooperativo mediante el juego para favorecer a la atención de los niños.

Materiales

- Costales o saquillos
- Aros o ulas
- Tiza.

Desarrollo

1. Crearemos un circuito en el lugar que el docente prefiera:
 - El primer circuito será los ensacados para el cual se utilizará los saquillos



- El segundo será las ulas que formaran una línea en la cual se dibujara en secuencia pies adentro y pies afuera de la misma manera dibujaremos el mismo circuito en otro lado para que trabajen dos grupos realizando la actividad y poder ver que grupo es el ganador.



2. Los participantes deben estar formados un grupo en cada extremo.
3. Al iniciar el juego el extremo de los saquillos saltara hasta el extremo de las ulas aquí se encontrará el compañero que continuará con el circuito, así cuando llegue el primer participante chocará la mano del compañero para poder seguir con el juego.



4. Al pasar el primer participante de cada grupo deberá saltar hasta llegar al otro circuito.
5. Cuando lleguen todos al otro lado del circuito es cuando se dará por finalizado el circuito y se tendrá un grupo ganador.



Juego 5

Rescatando el tesoro

Objetivo

Aprender a trabajar en equipo mediante el juego para desarrollar la coordinación corporal

Materiales

- Objetos que puedan esconderse sin ser notados
- 5 balones
- 5 aros
- 5 cartones de tamaño mediano
- Tizas de colores.

Desarrollo

1. El docente debe crear un circuito donde los balones se inserten en los cartones.



2. Pintar una línea curva en el suelo (esta servirá para que los niños caminen sobre esa línea) poner los aros en zigzag para que los niños salten dentro de ellas.



3. Dividir al grupo de estudiantes en cantidades iguales (deben ser 5 grupos).
4. Los estudiantes deberán pasar por el circuito en el orden en el que la docente desee.
5. Cada circuito tendrá escondido un objeto.



6. El grupo que encuentre más objetos será el ganador.
7. Si al momento de encontrar los objetos alguien hace trampa, el grupo al que pertenece deberá quedarse quieto por unos 10 segundos y después continuar con el juego.

Tema 2

Lateralidad

Juegos de circuitos para la lateralidad



Juego 1

El Twister

Objetivo

Identificar la derecha e izquierda sin dificultad mediante el juego Twister para progresar en la lateralidad.

Materiales

- Ulas de colores llamativo
- Tizas
- Sogas
- Dados.

Desarrollo

En la cancha o espacio de juego el docente deberá crear un circuito continuo iniciando por las Ulas haciendo que este sea un Twister dentro de cada ala se pondrá los números de los dados, la soga será quien dictamine el grupo ganador.

1. Se realizará 2 grupos de estudiantes cada uno se pondrá un nombre de algún animal que identifique a su manada por ejemplo los leones, una vez hecho esto se escogerá el participante que dará inicio al circuito.
2. Para el Twister se determinará qué mano o pie se colocará dentro de los aros esto puede ser de la siguiente manera: lanza el dado y sale el número 2 (el docente determinará el color al que desee que los estudiantes coloquen sus extremidades) digamos que el 2 es de color azul digo mano derecha al color azul y así sucesivamente hasta que uno de los participantes pierda.



3. El grupo que más ganadores hayan tenido se dividirán en partes iguales y un grupo se pondrá a la derecha y el resto a la izquierda,
4. Para determinar qué grupo es el más fuerte jalaran a sus compañeros hasta que todos pasen al siguiente lado.



Juego 2

Atrapando me divertido

Objetivo

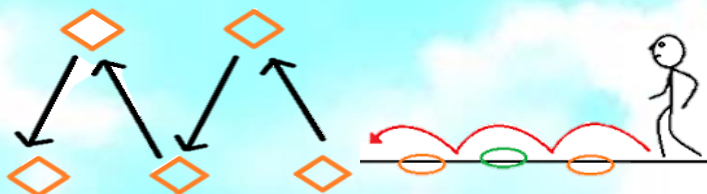
Desarrollar la lateralidad mediante el juego para el fortalecimiento corporal.

Materiales

- Ulas(aros)
- Conos
- Pelota de tenis.

Desarrollo

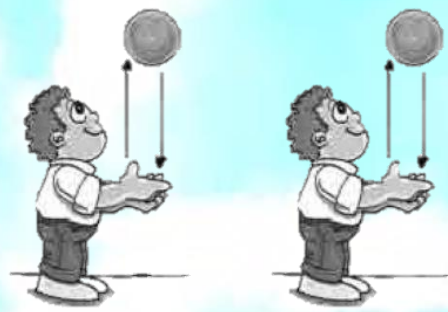
1. El docente se encarga de desarrollar el escenario junto a los estudiantes, colocaran en el lado izquierdo los conos en forma de zigzag y en el lado derecho los aros formando una línea.



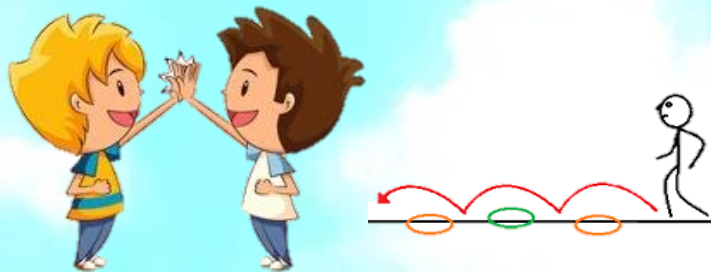
2. Dividiremos al grupo en 2 y cada uno se colocará en la mitad de los circuitos ejemplo



3. El circuito iniciará cuando el docente lo determine dando a cada grupo una pelota de tenis, si se iniciaría con los conos deberá cruzarlos de manera zigzag y al finalizar debe realizar lanzamientos con la mano derecha y atraparlos con la misma.



4. Chocara la mano del compañero para que este salga por el otro circuito de las uñas y al terminar lanzara la pelota con la mano izquierda y deberá chocar la mano del compañero y colocarse en la parte del final de la fila.



Nota:

El lanzamiento de la pelota se puede hacer también de la siguiente manera: lanzar con la derecha y atrapar con la izquierda en caso de que el docente así lo decida.

Juego 3

Yo tengo un tren

Objetivo

Fomentar la lateralidad mediante la memorización para aumentar su dominio corporal.

Materiales

No necesita material

Desarrollo

1. El docente debe aprenderse la letra con su ritmo.

Aprenderse la letra de la canción

Yo tengo un tren que va para arriba,

Yo tengo un tren que va para abajo,

Yo tengo un tren que va para arriba,

Yo tengo un tren que va para abajo, para arriba, para abajo.

Para arriba, para abajo, para arriba, para arriba, para arriba, para abajo, para abajo, para abajo.

2. Realizar un círculo con los estudiantes para realizar las cosas que le pide la canción.
3. El docente debe explicar que los estudiantes deben hacer lo contrario por ejemplo si dice arriba los estudiantes bajan, si dice derecha, ellos van a la izquierda.

Juego 4

Para reconocer hay que jugar

Objetivo

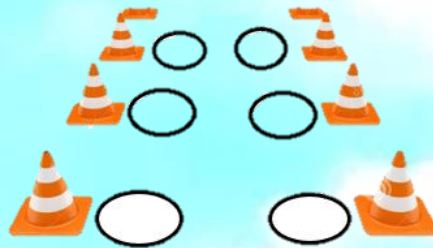
Reconocer la lateralidad y manejar el dominio corporal.

Materiales

- Conos
- Discos.

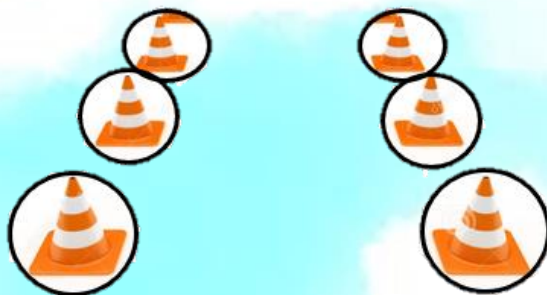
Desarrollo

1. Poner los conos en 2 filas que tengan una distancia prudente y al lado de cada cono poner los discos.



2. Los estudiantes deberán formar una fila, uno por uno deberá realizar la actividad.

3. El estudiante que salga primero dará el ejemplo de cómo realizar la actividad, el cual pondrá con la mano derecha los discos encima de los conos del mismo lado y con la izquierda deberá poner los discos del lado izquierdo encima de los conos y así sucesivamente hasta acabar con todos los estudiantes.



Nota: Si el docente desea puede dividir a los estudiantes y realizar 2 circuitos para que sea trabajo colectivo.

Juego 5

Reconociendo aprendo

Objetivo

Identificar las partes del cuerpo mediante el juego lúdico para mejorar su lateralidad.

Materiales

- Conos

Desarrollo

Para este juego el docente deberá poner al grupo de estudiantes en parejas, dependiendo de la cantidad de parejas debe ser la cantidad de los conos.



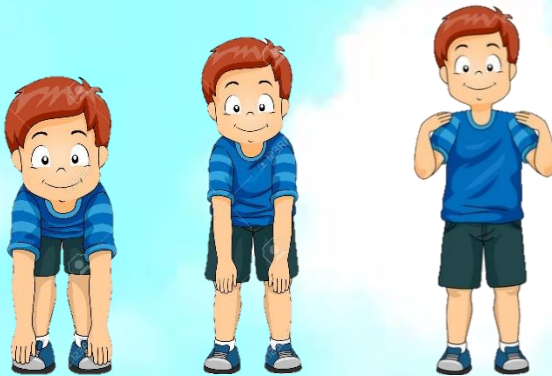
1. Realizar una línea recta entrecortada con los conos que tenga espacios para que los estudiantes no se vayan a golpear.



2. Cada uno de los estudiantes se pondrá frente a su pareja haciendo que el cono sea la separación y deberán estar ubicados dándose las espaldas



3. El docente dará órdenes por ejemplo rodillas, los niños deben tocarse las rodillas y así sucesivamente.



4. El docente dará la orden de cono y una persona de la pareja debe coger una el cono y quien se quede con él es el ganador.

Tema 3

Equilibrio

Juegos de circuitos para el Equilibrio



Juego 1

Las focas

Objetivo

Recorrer el circuito fomentando el equilibrio en los niños para desarrollar la habilidad del trabajo cooperativo.

Materiales

- Balones
- Sillas
- Cucharas de plástico
- Bolitas de papel aluminio
- Caja de cartón

(Tener listos los materiales antes de iniciar el juego).

Desarrollo

1. En parejas deben transportar el balón con la cabeza de un lado a otro de la clase o patio.



2. Las parejas que transportaban el balón se dividirán y el circuito ahora se hará dos circuitos y cada niño irá hacia un lado (Uno por el izquierdo y otro por el derecho)
3. A ambos lados pondremos un banco que los niños tendrán que pasar reptando



1. Por último, deberán transportar una bolita en la cuchara de plástico con la boca hasta una caja



Cuando todos los niños hayan acabado, contaremos todas las bolitas que hay y representaremos el número con nuestro cuerpo, puede ser con las manos, pies o cuerpo entero.

Nota: Si el docente desea puede realizar antifaces de foca para realizar la actividad.

Juego 2

Me convierto en un león

Objetivo

Fomentar el equilibrio recorriendo el circuito prediseñado para desarrollar su equilibrio.

Materiales

- Sillas
- Ulas (aros)
- Globos

Desarrollo

En este circuito lo que haremos será convertirnos en unos leones usando la imaginación.

El circuito consta de tres disposiciones:

1. Los leones deben entrar al circo por un gran puente colgante: para esto se usarán las sillas simulando un puente y ellos deberán pasar por encima. Al pasar el puente deben rugir fuerte como un león.



2. Tendrán que pasar por las ulas simulando que son aros de fuego, podemos hacer de ayuda el docente que sostenga dos ulas para que los estudiantes pasen por ellas.



3. Para finalizar deberán transportar con la boca un globo que antes de empezar el juego debe estar inflado y colocarse y pasear por una línea imaginaria en un solo pie saltando.



Juego 3

Los trapecistas

Objetivo

Trabajar el equilibrio mediante el juego los trapecistas para mejorar el tono muscular.

Materiales

Manzana, cuchara, globos, pelotita, cuaderno.

Desarrollo

Para actuar de equilibrista debemos decirles a los niños que se imaginen que están en circo.

Se realizará una serie de intercambios, en cinco grupos de 5 estudiantes, las actividades que deben realizar son las siguientes.

1. Saltar en un solo pie por los aros hasta el otro extremo del patio o clase, si se apoya en el otro pierde y empieza otra vez.



2. Con un cuaderno en la cabeza debe caminar sin que este se caiga, en caso de caerse deberá empezar otra vez.



3. Por parejas deben llevar un globo en distintas partes del cuerpo.



4. Llevar en la boca la cuchara y en ella la pelotita intenta que no se caiga, si se llegara a caer debe iniciar otra vez.



Juego 4

En parejas

Objetivo

Desarrollar el equilibrio de los estudiantes mediante el juego para fortalecer el trabajo cooperativo.

Materiales

- Telas
- Cuerdas
- Pelotas
- Ulas
- Sillas.

Desarrollo

1. Los niños deberán formar parejas para esta actividad, una vez hecho esto deberán tener pegada una pierna a la de su compañero.



2. Con trozos de tela atamos la pierna izquierda del compañero con la derecha del otro y deberán agarrarse de la mano, tendrán que pasar por el circuito que el docente quiera realizar (puede ser cualquier tipo de línea), pero tendrán que ser precavidos para no caerse.



3. Primero pasaran por la línea dibujada sin salirse ni topar fuera de la línea.



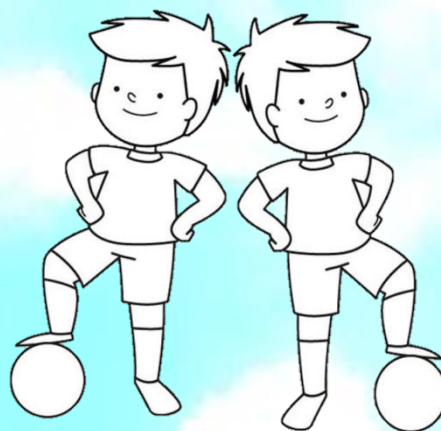
4. Ahora deben pasar por los ulas saltando los dos a la vez dentro de cada ula sin salirse.



5. De forma lateral deben pasar por encima de la cuerda sin tocar el suelo.



6. Para finalizar deberán dar una patada a la pelota con los pies atados.



7. Y deberán volver a la fila para que los compañeros que sigan puedan realizar la actividad.

Juego 5

Los reyes de la montaña

Objetivo

Desarrollar el equilibrio dinámico mediante el juego para mejorar la atención y la orientación espacial.

Materiales

- Colchonetas

Desarrollo

1. Pondremos tres colchonetas que simularan una montaña y varias colchoneras alrededor con el fin de que los niños no se vayan a lastimar.



2. El objetivo que tiene el juego es hacerse el rey de la montaña más grande para esto debe quedarse un solo participante sobre ella.



3. Los niños antes de llegar a ella deberán realizar 20 saltos, 10 sentadillas y 5 abdominales para poder llegar a la montaña el primero que suba debe impedir que el resto de sus compañeros le quiten el puesto.



Nota

Para hacer el juego más fácil podemos realizarlo en parejas o en grupos de cinco.

Conclusiones

Después de realizar el análisis e interpretación de los resultados de la encuesta que fue dirigida a los docentes de la institución y la ficha de observación dirigida a los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Institución Mariscal Antonio José de Sucre D7 y en conjunto con los objetivos de la investigación llegamos a las siguientes conclusiones:

Por lo tanto, se ha identificado los juegos de circuito que sirven de apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa teniendo en cuenta las diferentes dificultades que se pueden presentar en el proceso que son: coordinación general, coordinación viso- motriz y en la tonicidad muscular, lateralidad, equilibrio, autocontrol, ritmo que se presentan por falta de aplicación de actividades lúdicas.

Luego de haber determinado los juegos que se puede utilizar en el proceso del mejoramiento de la motricidad gruesa los docentes están de acuerdo que la aplicación de los juegos de circuito es muy importante para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas independientemente del año lectivo se encuentren.

Finalmente, se diseñó una guía lúdica de juegos que ayuden al desarrollo de la motricidad gruesa y también sirva de apoyo a los docentes en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

Recomendaciones

Concientizar a los docentes de la unidad educativa para que aporten con el aprendizaje que los estudiantes necesitan mediante actividades lúdicas que incentiven al desarrollo de la expresión corporal y el desarrollo psicomotriz y logren tener una estimulación física de acuerdo a sus necesidades.

También se recomienda a los docentes emplear el juego como una estrategia lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que de esa forma los estudiantes podrán desarrollarse emocionalmente, cognitivamente y de forma integral.

Tener presente la guía lúdica para ayudar a los estudiantes, tomando en cuenta los detalles que conlleva en la guía para facilitar la ejecución de los juegos y le permita desarrollar la motricidad gruesa a cada uno de los niños o niñas.

Referencias

- Alcabes. (1986). *Psicomotricidad y el aprendizaje significativo*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5001/PSICOMOTRICIDAD_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_%20LEANDRO_ASIPALI_SUSY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, M., & Salgado, F. (2014). *INCIDENCIA DEL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL SECTOR RURAL DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA*. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/8757/T-ESPE-047973.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Asamblea Nacional Republica del Ecuador. (2008). *Constitución de la Republica del Ecuador*. Montecristi : Imprenta del Gobierno.
- Berger, K. S. (2007). Psicología del desarrollo infancia y adolescencia. En D. R. K, *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia* (Vol. 7). Colombia: Panamericana. Recuperado el 2016, de <https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/2398/3/Cap%202.%20Parte%20II.%20Teor%C3%ADas%20del%20desarrollo%20humano%20-%20D.R.%20Shaffer%28P%C3%A1ginas%2053-71%29.pdf>
- Burbano, P. (13 de Mayo de 2013). *Didactica.com* . Recuperado el 11 de Marzo de 2014, de <http://www.didactica.com/recursos/reciclaje>
- Burbano, P. (2014). *Proyectos*. Quito: Vida Nueva .

- Cambrón, A. V. (2020). *Circuito de motricidad*. Obtenido de http://132.247.232.170/bitstream/handle/acervodigitaledu/53919/CGTODPED131_Circuito%20de%20motricidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castro, L. (2011). *EL JUEGO DE CIRCUITOS COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA*. REPOSITORIO UNILIBRE COLOMBIA. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5968/CastroBeltranIvanDario2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Contreras, G. M. (2016). “*EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “LUCIA FRANCO DE CASTRO” DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO*”. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8929/1/T-UCE-0010-1566.pdf>
- Durán, R. (2014). *Consultorio didactico*. Colombia: Grupo latino. Obtenido de <https://www.yumpu.com/es/document/read/14108952/consultor-didactico-para-la-primer-infancia-grupo-latino->
- Elme V, S. H. (2018). *NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10666/EDCelvis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Esquivel. (Junio de 1999). *La coordinación visomotora y su importancia para el desarrollo* . Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>
- Fernandez, B. (23 de Junio de 2012). *Psicomotricidad infantil*. Obtenido de <http://betzabeth89.blogspot.com/2012/06/psicomotri>

- Glosario. (26 de Enero de 2018). *Glosario Educación Física*. Obtenido de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/circuito>
- Hospital Victoria Eugenia Cruz Roja. (2021). *Hospital Victoria Eugenia Cruz Roja*. Obtenido de Beneficios de los circuitos de psicomotricidad para niños: <https://hospitalveugenia.com/atencion-temprana/psicomotricidad-infantil-beneficios-de-los-circuitos/>
- Huaman, S. (2019). *Trabajo de Investigación NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10666/EDCelvis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- La memoria vivida . (2014). *Beneficios que aportan los juegos tradicionales*. Obtenido de <http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/10-beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales.html>
- Lavega, P. (2003). Mil juegos y deportes populares y tradicionales. Paidotribo, Salvador.
- Le Boulch, J. (1979). *La Percepción Corporal y Espacial*. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11234/1/T-ESPE-049408.pdf>
- LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION. (2015). *LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION*. Quito.
- Medina, G. (2015). *Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa* . Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11234/1/T-ESPE-049408.pdf>
- Medina, V. (5 de Abril de 2017). *Beneficios de la psicomotricidad para los niños*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>

- Mendoza. (2017). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil*. (S. educativas, Ed.) Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821586002/3821586002.pdf>
- Ofele, M. (1999). *Deporte y Ciencia Inclusiva*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2014, de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>.
- Oxendine. (1970). *El aprendizaje motor*.
- Piaget. (1969). *El Juego*.
- PICO, D. C. (2013). Obtenido de LA ESTIMULACIÓN DEL ÁREA MOTRIZ INCIDE EN EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES BÁSICAS EN LOS NIÑOS DEL 1ER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA OBRA EDUCATIVA “MADRE GERTRUDIS” DE LA PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN CEVALLOS PROVINCIA DEL TUNGURAHUA: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6171/1/FCHE-PEOV-58.pdf>
- ROJAS, J. S. (22 de Enero de 2018). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 401 FRUTILLO BAJO - BAMBAMARCA*. Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf
- Salguero Estrella, B. W. (Julio de 2018). *Proyecto para el reconocimiento de las emociones en la expresión de la imagen corporal como ente generador de herramientas de autocontrol de conductas agresivas a partir de las artes marciales el karate-do con la población de internos del centro de acogid*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16548/1/UPS-QT13593.pdf>

Silvia, & C.R. (2014). *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, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011.*

Torres C, M. T. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.* Universidad de los Andes. Recuperado el 2007, de http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf.

Valhondo, A. (2008). *Educación Psicomotriz.* Barcelona: Universidad de Oviedo.

Yasnitsky, & Anton. (2016). *Vygotski revisitado.* (M. y. Dávila, Ed.) Obtenido de Una historia crítica de su contexto y legado.

Anexos

Anexo 1

Preguntas usadas en las encuestas aplicadas a los docentes.

Preguntas de encuesta.

ORDEN: Lea detenida las preguntas y responde dependiendo a su criterio.

1. ¿Piensa usted que el juego es una actividad innata, placentera y voluntaria, que fortalece la actividad motriz en los niños?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca
2. ¿Según su experiencia como docente cree que es necesario la aplicación de los juegos de circuito en los que se incluye los psicomotor, cooperativos, libres o dirigidos?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca
3. ¿Dentro de la planificación considera al juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca
4. ¿Considera usted que los juegos de circuito permiten el desarrollo de las emociones, ámbito social, la creatividad y la mente?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca

5. ¿Considera usted que los juegos de circuito son usados en la Unidad Educativa?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca
6. ¿Considera que los juegos de circuito son placenteros con reglas y normas fáciles?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca
7. ¿Los juegos de circuito permiten el desarrollo de las habilidades motrices más básicas de los niños?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca
8. ¿Cree usted que los juegos de circuito son aquellos que se transmiten por medio del conocimiento?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca
9. ¿Cree usted que es importante aplicar los juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa de los/as niños/as?
 - Siempre
 - Frecuente
 - A veces
 - Nunca

10. ¿Le sería útil tener una guía de juegos de circuito que sirvan para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas?

- Siempre
- Frecuente
- A veces
- Nunca

Anexo 2

Calentamiento del grupo



Anexo3

Niños corriendo alrededor del establecimiento en forma de calentamiento



Anexo 4

Niños corriendo en forma de calentamiento

**Anexo 5**

Niños haciendo polichilenos

**Anexo 6**

Niños haciendo saltos de adelante hacia atrás



Anexo 7

Niños estirando los brazos

**Anexo 8**

Niños haciendo polichilenos

**Anexo 9**

Niños usando el ula Ula



Anexo 10

Niños haciendo girar el Ula Ula

**Anexo 11**

Niños saltando con el Ula Ula

**Anexo 12**

Niños lanzando el Ula Ula



Anexo13*Demostración de atrapar el Ula Ula*

Anexo 14*Permiso para realizar el proyecto***INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO****Vida Nueva****Quito 26 de octubre de 2021****Estimada Rectora****MSc. Pilar Bucheli****De: Heydi González, José Guerrero, Sharon Guamba**

Por medio de la presente me dirijo a usted esperando que se encuentre bien.

El motivo de esta petición es para solicitarle de la manera más comedida su aprobación para asistir y permitimos realizar diversas actividades y encuestas con el personal docente y alumnos de la institución con el fin de recopilar datos para la ejecución de la tesis. Hemos considerado a la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7, por ser una institución unida y le tenemos una gran apreciación los practicantes.

Esperando contar con su favorable resolución y manifestándole que sería de gran valor que considerara nuestra petición.



Anexo 15

Presentación del tema del proyecto

Quito 07 de marzo del 2022

MSc. Bucheli Pilar

DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARISCAL ANTONIO JOSE DE SUCRE D7.

Presente. -

Estimada directora:

Yo Guamba Veintimilla Sharon Nicole, tengo a bien en comunicarle que estoy culminando mis estudios previos a la obtención del título **TEGNOLOGIA EN DOCENCIA**, por lo que estoy elaborando la siguiente tesis de investigación:

TEMA: JUEGOS DE CIRCUITOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA MARISCAL ANTONIO JOSÉ DE SUCRE D7.

Objetivo general:

Diagnosticar juegos de circuitos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 utilizando documentos de apoyo para el mejoramiento de las habilidades del esquema corporal.

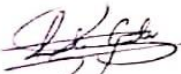
Objetivo Específico:

- Identificar los juegos de circuitos que sirvan de apoyo al progreso de la motricidad gruesa.
- Determinar los juegos de circuito que pueden ser utilizados en el cuarto año de educación básica.
- Diseñar una propuesta de juegos de circuito que serán utilizados para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuarto año de educación básica.

Con estos antecedentes y ubico la encuesta correspondiente, me dirijo a usted muy respetuosamente con la finalidad de solicitar su revisión y autorización para la aplicación de las encuestas de manera digital a los docentes y observación a los estudiantes de manera presencial, que servirá de base para la investigación por lo tanto se manejará los datos con la confidencialidad requerida.

Sin más que tratar me despido y agradezco la disposición que dé a esta solicitud.

ATENTAMENTE


 Realizado por
 Sharon Nicole Guamba Veintimilla
 C.I: 1725555336
 Fecha: 07/03/2022




 Aprobado por
 MSc. Pilar Bucheli
 C.I: 171512243-6
 Fecha: 07/03/2022

Anexo 16

Preguntas de encuesta dirigida para docentes

JUEGOS DE CIRCUITOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA MARISCAL ANTONIO JOSÉ DE SUCRE D7

Autora: Guamba Veintimilla Sharon Nicole.

Objetivo: Recopilar información de los juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto año de educación básica. Esto con la finalidad de recopilar información para el desarrollo de la investigación.

Encuesta aplicada a los docentes (Variable independiente)

Instrucciones: Lea detenidamente los ítems a continuación y seleccione en la escala la respuesta que más acerque su opinión.

ITEMS	ESCALA
1. ¿Piensa usted que el juego es una actividad innata, placentera y voluntaria, que fortalece la actividad motriz en los niños?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca
2. ¿Según su experiencia como docente cree que es necesario la aplicación de los juegos de circuito en los que se incluye los psicomotor, cooperativos, libres o dirigidos?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca
3. ¿Dentro de la planificación considera al juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca
4. ¿Considera usted que los juegos de circuito permiten el desarrollo de las emociones, ámbito social, la creatividad y la mente?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca
5. ¿Considera usted que los juegos de circuito son usados en la Unidad Educativa?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente



Anexo 17

Preguntas de encuesta para los docentes

	<ul style="list-style-type: none"> • A veces • Nunca
6. ¿Considera que los juegos de circuito son placenteros con reglas y normas fáciles?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca
7. ¿Los juegos de circuito permiten el desarrollo de las habilidades motrices más básicas de los niños?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca
8. ¿Cree usted que los juegos de circuito son aquellos que se transmiten por medio del conocimiento?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca
9. ¿Cree usted que es importante aplicar los juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa de los/as niños/as?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca
10. ¿Le sería útil tener una guía de juegos de circuito que sirvan para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • A veces • Nunca



Anexo 18

Observación aplicada a los estudiantes

JUEGOS DE CIRCUITOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA MARISCAL ANTONIO JOSÉ DE SUCRE D7

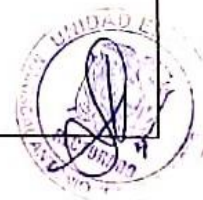
Autora: Guamba Veintimilla Sharon Nicole.

Objetivo: Recopilar información de los juegos de circuito para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto año de educación básica. Esto con la finalidad de recopilar información para el desarrollo de la investigación.

Observación aplicada a los estudiantes (Variable dependiente)

Instrucciones: Observar detenidamente el desarrollo de las actividades de los niños y niñas y seleccione en la escala la respuesta de acuerdo a su desenvolvimiento.

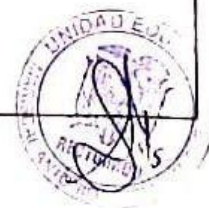
ITEMS	ESCALA
1. Camina y corre con seguridad manteniendo el equilibrio en espacios abiertos y cerrados.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
2. Salta en dos pies en sentido vertical y horizontal.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
3. Salta en un solo pie alternando de manera autónoma.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
4. Puede caminar sobre una línea curva, recta, quebrada.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente



Anexo 19

Lista aplicada a los estudiantes

5. Mantiene el equilibrio sobre líneas curvas, quebradas y rectas.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
6. Arroja pelotas en un cartón.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
7. Patea la pelota u objetos apuntando a un lugar fijo.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
8. Camina y corre según un ritmo de palmas	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
9. Sigue las series rítmicas con las partes de su cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
10. Desarrolla actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular sea: lanzar, atrapar y patear objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente



Anexo 19

Lista de observación

<p>11. Mantiene el control de su postura en diferentes posiciones de su cuerpo y al momento de desplazarse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
<p>12. Puede mantenerse en un pie con los ojos cerrados durante 10 segundos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
<p>13. Identifica en su cuerpo y de su compañero diferentes partes del cuerpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
<p>14. Los niños mantienen la noción de arriba, abajo, adelante y atrás</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente
<p>15. Los niños tienen la orientación espacial en el ejercicio cerca o lejos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 deficiente • 2 regular • 3 bueno • 4 muy bueno • 5 excelente



Anexo 20

Final de la observación de los estudiantes.

16. Reconoce la derecha y la izquierda.	<ul style="list-style-type: none">• 1 deficiente• 2 regular• 3 bueno• 4 muy bueno• 5 excelente
17. Tiene dominio en los desplazamientos como son: marcha, carrera con giros, subir, bajar y cambios de direccionamiento como también de velocidad.	<ul style="list-style-type: none">• 1 deficiente• 2 regular• 3 bueno• 4 muy bueno• 5 excelente

