

## UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación  
Mención Educación y Creatividad

Título de la investigación

Juegos motores para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 y 5 años  
del nivel inicial de la Unidad Educativa “José María Santana Salazar”

### MODALIDAD

Propuesta metodológica y tecnológica avanzada

Título de la propuesta metodológica y tecnología avanzada

Guía docente de juegos motores creativos para niños del nivel inicial

Autora

Lic. Gretty Elizabeth Palma Pesantes

Tutora

Lic. Carlina Edith Vélez Villavicencio, Mg.

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de  
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Portoviejo, 30 de agosto de 2021

## INDICE

### Contenido

Propuesta metodológica y tecnológica avanzada .....	3
Título de la propuesta .....	3
Introducción.....	3
I. Objetivos	
Objetivo general .....	4
Objetivos específicos.....	4
II. Fundamentación teórica.....	4
III. Descripción de la propuesta .....	9
IV. Métodos teóricos y empíricos .....	11
V. Técnicas para el trabajo de campo y/o bibliográficos para el logro de los objetivos.....	12
Instrumentos para la recolección de datos .....	12
VI. Recursos.....	12
VII. Actividades de la propuesta .....	13
VIII. Mecanismo de evaluación de la propuesta y medios de verificación .....	17
Discusión y análisis de los resultados .....	18
Resultados de encuestas aplicada por los docentes .....	19
Medios de verificación .....	23
IX. Conclusiones.....	24
X. Bibliografías .....	25
Anexos.....	26
Anexo 1: Encuesta de opinión a docentes.....	27
Anexo 2: Lista de cotejo de estudiantes sobre aplicación de la guía de juegos motores.....	28
Anexo 3 Lista de docentes en la actividad de socialización de la guía .....	30
Anexo 4: Fotos.....	30,31,32,33
Anexo 5: Guía docente.....	34

## **PROPUESTA METODOLÓGICA Y TECNOLÓGICA AVANZADA**

### **Título de la propuesta:**

Guía docente de juegos motores creativos para niños del nivel inicial: “Jugando voy creando”.

### **Introducción**

La siguiente propuesta nace de la necesidad de crear una guía de juegos motores la misma que ha sido estructurada bajo la teoría constructivista en donde los niños toman un rol protagonista en su proceso de aprendizaje y enmarca al docente como mediador en la adquisición del conocimiento, proveedor de experiencias. Se plantean actividades de interacciones bien dirigidas que tengan la propiedad de generar procesos de desarrollo individual y colectivo.

Este trabajo encuentra su sustento en incentivar el ambiente de enseñanza aprendizaje sea enriquecido en donde los niños y niñas compartan creativamente en libertad sus ideas, emociones, vivencias adquiriendo así experiencias favorables y constructivas de aprendizaje. Brinda aportes prácticos a los profesionales del nivel inicial juegos motores innovadores factibles de aplicar que despierten en los niños y niñas la exploración por experiencias creativas, impulsando el potencial en los infantes. A partir de esta propuesta se espera que los niños y niñas estén en capacidad de alcanzar niveles óptimos en sus destrezas a partir de la creatividad infantil.

Para las autoras, el juego en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño(a); proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, así también forma vínculos de amistad con sus amigos/as y adultos que lo rodean. Las actividades lúdicas le facilitan el desarrollo de su pensamiento creativo ya que permite la relación con las diferentes situaciones y materiales que el infante posee a su alcance.

La presente propuesta tiene como importancia la realización del juego como principal actividad en la vida de los infantes que se vincula a importantes funciones en su

desarrollo reconociendo que en las familias actualmente las actividades lúdicas que incluyan el movimiento, el equilibrio, la precisión en las destrezas manuales se observan limitadas y poco estimuladas, por diversos factores que inciden en la rutina diaria especialmente poca atención al juego de parte de padres y madres y la exposición prolongada ante juegos que ofrecen los dispositivos tecnológicos. Frente a esta necesidad se establece como necesaria la puesta en práctica de una guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad, pues se confía en la influencia del juego en los niños y niñas.

La presente propuesta consideró la contribución del juego en el desarrollo de la creatividad, pues permite que en los niños y niñas de 4 a 5 años del nivel de educación inicial de la unidad educativa fiscal “José María Santana Salazar”. Este estudio ayuda a que la estimulación afectiva, intelectual y física logre explorar talentos e inclinaciones personales de imaginación y creatividad en los infantes.

## **1. Objetivos**

### **Objetivo general:**

Aplicar la propuesta de juegos motores que desarrollen la creatividad con niños y niñas.

### **Objetivos específicos:**

- Elaborar la guía docente que incorpore referencias teóricas y prácticas para el desarrollo de la creatividad.
- Socializar la guía con los docentes de este nivel educativo.
- Valorar la implementación de la guía docente por parte de las educadoras del nivel inicial.

## **2. Fundamentación teórica**

### **Juegos infantiles: guía de 3 a 6 años**

En el Ecuador, los lineamientos oficiales ante la situación de pandemia, establecidos por el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021) expresa que:

Las Experiencias de Aprendizaje Cotidianas, son sugerencias para que los padres y madres de familia o cuidadores realicen en conjunto con sus niños y niñas en la cotidianidad, propiciando el desarrollo de sus habilidades y destrezas, de tal manera que se estimule desde casa su desarrollo integral. Las Experiencias de Aprendizaje creadas son sugerencias para los padres, madres de familia o cuidadores las realicen, a partir de las vivencias y realidades familiares o del entorno donde se desenvuelve el niño o niña. Enfatiza que todas las actividades se realizarán a través del juego, de manera divertida, sin presiones, creando un ambiente de armonía, afecto, respetando las características, necesidades e intereses de cada niño o niña. (p.8)

La fundación Ayuda en Acción plantea una serie de actividades para niños de esta edad. Ellos consideran que Jugar es lo que hace feliz a un niño. Correr, saltar, bailar, pintar, los juegos en solitario, en grupo, los juguetes, las pinturas son factores esenciales para la evolución y desarrollo físico y mental de los niños y niñas, así como son las primeras oportunidades que tienen para tener contacto con sus padres, primero, y con otros niños, después.

Los juegos infantiles son la base del aprendizaje, ya que a través de ellos aprenden a desarrollar sus habilidades sociales y su autoestima, a manejar las emociones y los sentimientos y, sobre todo, a emplear el lenguaje. (Acción, Ayuda en, 2019)

Plantean entre otras, las siguientes actividades:

### **Pintura de dedos**

El clásico juego de las pinturas con los dedos es una actividad muy eficaz para potenciar la capacidad creativa del niño o la niña. No está restringido a ninguna edad, se podrá enseñarles a combinar los colores de los que dispones para que vean los que resultan de las mezclas, les podrás enseñar que al combinar las pinturas con el agua se vuelve más fluida.

### **Pintura con cepillo de dientes**

Otra forma de fomentar la creatividad del niño con las pinturas es empleando un cepillo de dientes, que utilizará como si fuera un pulverizador.

### **El juego del mago**

Con este juego el niño o niña podrá ser capaz de comunicarse y expresarse con sus movimientos corporales, trabajando así su capacidad de expresión corporal. Los juegos lúdicos se consideran los más apropiados para desarrollar este tipo de capacidades que, además de divertirse, se procura que el niño o niña acepte su propio cuerpo y que haga uso de la improvisación.

Lo primero se necesita una pelota que simula una bola de cristal mágica. El mago (adulto en este caso) llevará la “bola de cristal” mientras que los niños y niñas se situarán detrás de una línea imaginaria. El mago convertirá con sus poderes y su bola de cristal a los niños en los animales que él decida y ellos tendrán que salir de la línea imaginaria imitando al animal.

Cuando el mago quiera dará una señal e intentará atrapar a los niños que no han conseguido traspasar la línea imaginaria. Los pequeños que haya capturado el mago se convertirán en magos.

Este juego también ayuda a desarrollar la imaginación del niño, ya que tiene que ponerse en la piel del animal que le haya tocado imitar y le ayudará a liberar tensiones.

### **Las etiquetas**

El **juego infantil** de las etiquetas es otro método para que los niños exploren la expresión corporal, con el añadido de que consigan un equilibrio físico y psíquico y puedan desinhibirse los que sean más vergonzosos.

En este juego solo harán falta hojas de papel y tantos clips como niños vayan a jugar. El maestro pega en la espalda de cada niño una etiqueta, sin mostrarla. En cada etiqueta habrá escrito una palabra que los niños y niñas puedan entender o, en cambio, un objeto que ellos conozcan.

Tras esto, los niños se dispersarán por la sala y buscarán a un compañero para que lea lo que tiene puesto en la etiqueta de su espalda. El juego consiste en que una vez haya

leído la palabra, se lo tendrá que expresar con gestos para que este pueda hacerse una idea de lo que tiene escrito en su etiqueta.

Para finalizar, cada niño expresa mediante gestos delante de sus compañeros lo que él cree tener en su etiqueta según las indicaciones de los demás niños y niñas.

**La deducción, la síntesis y al observación** entran en juego en esta actividad para que encuentren el significado de su etiqueta.

### **Los juegos motores y los valores**

Oxfam Intermón presenta en su blog actividades que permiten educar en valores y también para el desarrollo de la creatividad. Ellos consideran que El juego es fundamental para el desarrollo infantil. Es una herramienta idónea para el conocimiento y la educación en valores. Tanto es así, que la Comisión de Derechos Humanos de la Unión Europea lo ha reconocido como un derecho. En el artículo 31 de la Convención sobre Derechos del Niño, este organismo afirma que «se respetarán y promoverán el derecho del niño y la niña a participar plenamente en la vida cultural y artística y se propiciarán oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad (...), recreativa y de esparcimiento. (Intermon, Oxfam, 2019)

### **Tipos de juegos motores para el nivel de inicial**

#### **Juegos Populares**

“Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico” (Rodríguez, 2019).

Son juegos generales que conocen todas las personas, sin necesidad de ser transmitidas de padres a hijos y realizados por casi todas las personas ya que son propios de cada lugar o región en la que viven las personas.

#### **Juegos Infantiles**

“Los juegos infantiles son una actividad que se utilizan para el disfrute y diversión, que se pueden utilizar como herramientas educativas” (Rodríguez, 2019).

Son los juegos que los niños realizan dentro de su entorno y les ayuda a relacionarse con los demás, desarrollar la creatividad, el lenguaje y contribuye a mejorar su autoestima. Estos juegos se los realiza tanto en el exterior, como en los patios, parques, como dentro de las aulas de las instituciones educativas como una herramienta de enseñanza. Estos juegos son:

### Juego Simbólico

“El juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real. Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente” (Chacón, 2017). De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación. En ese proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida.

Este juego consiste en que los niños/as representan situaciones reales o ficticias, creando personajes y escenarios, además el niño imita situaciones reales o ficticias, representan roles y personajes, creando representaciones mentales que le ayudan en el futuro a resolver problemas y situaciones que se le presenten.

### Juego de Reglas

“Los juegos de reglas: son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto”. (Suarez, 2017)

Este juego se basa en unas reglas que todo participante debe respetar para llevar a cabo esta actividad del juego, al tratarse de un juego social se requiere la participación de todos los participantes para que el juego sea de beneficio para todos.

### Juego de Construcción

“Este juego se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más



clásicos son los Lego, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características”. (Rodríguez, 2019)

Son juegos que constan de un conjunto de piezas iguales o de distintas formas en las que el niño/a tiene que construir algo, utilizando para ello el correspondiente material como: legos, cubos, torres, etc.

Al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. El juego permite que el niño haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño. (Fernandiz, 2017)

### **Juegos, interculturalidad y creatividad en el inicial.**

En Pasa la Voz, revista mensual del (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020) en su edición noviembre del 2020 promueve como un juego muy creativo e intercultural “La Chakana” que constituye un puente o escalera para alcanzar una vida en armonía, es un organizador gráfico o dibujo de los ritmos de la naturaleza y del cosmos. Es un recurso de apoyo a la recreación de las sabidurías del pueblo Kayambi, mismas que la Chakana la organiza a través de colores: rojo, azul, verde, amarillo los mismos que se relacionan con el calendario agro ritual donde la luna y el maíz pasan por los cuatro saberes. (p.10)

Los recursos didácticos que se utilizan como la chakana, el cuadro agro festivo, los animales perdidos, el poncho de saberes y el cubo mágico siempre estuvieron expuestos en un lugar visible dentro del aula y fueron elaborados por la maestra, los padres de familia y los estudiantes. La chakana de saberes conocida como la alfombra mágica, que también estuvo colgada como cortina en la ventana, finalmente los niños siempre pudieron observar a los animalitos perdidos del pueblo Kayambi (colibrí, cóndor, oso, cuy, sapo, paloma) colocados en otra ventana del aula junto al poncho de saberes y el cubo mágico. (p.18)

### **3. Descripción de la propuesta:**

La propuesta se realiza para facilitar a las docentes de este nivel una serie de actividades que permitan el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años, está orientada en elaborar una guía docente que incorpore referencias teóricas y prácticas para el desarrollo de la creatividad mediante juegos motores que permitan que los niños desarrollen sus destrezas y habilidades.

En cuanto a la socialización de la guía con los docentes de este nivel educativo, se basa en el enfoque vivencial que permite al grupo de docentes constituirse como validadoras de la propuesta, desde su saber práctico y experiencia que enriquecerán cada uno de los juegos sugeridos.

A partir de esta socialización se genera compromisos para la aplicación con los niños y niñas en forma presencial tomando en cuenta de manera rigurosa las normas de seguridad.

La implementación de los juegos por partes de las docentes seleccionadas en sus actividades diarias favorecerá por una parte, que los niños desarrollen su creatividad y sus destrezas motrices ; y por otro lado se podrá comprobar la efectividad de la propuesta por parte de las maestras.

Para valorar la implementación de la guía docente por parte de las educadoras del nivel inicial se establecerá como medio de verificación una encuesta de opinión que serán sistematizados y recogidos como recomendaciones de la propuesta.

### **3.1 Postulados**

Esta propuesta responde a parámetros que permiten su realización y son:

**Financiera:** Se determina que esta propuesta respeta la viabilidad en cuanto a valores, pues los gastos se ajustan a un presupuesto viable de inversión.

**Legal:** se fundamenta su desarrollo tomando como sustento legal la Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural, Currículo de Educación inicial del Ecuador y Lineamientos para el inicio de actividades educativas del nivel inicial del Ministerio de Educación.

**Técnica:** Se cuenta con información científica suficiente, recursos tecnológicos que permitan la elaboración y ejecución de la misma.

**Talento humano:** Este trabajo para su desarrollo cuenta con asesoramiento profesional pues ha sido guiado, revisado y corregido por un asesor académico de proyecto. Cuenta

con el aval del director y docentes, colaboración de los representantes legales y el entusiasmo de niños y niñas para su aplicación.

Esta guía docente “Jugando voy creando” se presenta como una guía que permita el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño en el contexto de la rutina pedagógica diaria.

La presente guía pretende potenciar con eficacia las interacciones de aprendizaje en donde los estudiantes adquieran capacidades y destrezas que les permitan expresarse creativamente.

El educador puede emplear esta propuesta como un aporte pedagógico que considera los intereses de los niños y niñas, para este propósito la presente propuesta ha sido elaborada poniendo a disposición 16 juegos que aspira cambios en cada uno de los participantes de este trabajo:

**Institución educativa:** pues compromete a los docentes en el uso de nuevas actividades pedagógicas.

**Docentes:** Innovar en sus procesos de enseñanza aprendizaje.

**Niños y niñas:** Participan activamente en su proceso de aprendizaje.

**Investigadora:** Se participa en acciones de movilidad social, pues al otorgar esta propuesta presentan su aporte a la sociedad.

### **3.2. Requisitos:**

Entre los requisitos para implementar esta propuesta, están los siguientes:

- Disposición de docentes en el tema para asumir el acompañamiento,
- Disposición de los estudiantes al proceso formativo.
- Posición favorable de docentes para asumir nuevos retos.
- Disponibilidad de recursos didácticos considerado de manera preferencial aquellos de uso cotidiano en la familia.
- Se incorpore en las planificaciones semanales.

## **4. Métodos teóricos y empíricos**

### **4.1 Métodos teóricos**

El método teórico aplicado es el mixto (inductivo-deductivo). El método inductivo, está dado porque establece las generalizaciones sobre la base del estudio de la práctica de los juegos motores planteados en un círculo de estudio y aplicación en la unidad educativa

escogida; lo que le posibilita desempeñar un papel esencial en el proceso de confirmación empírica del planteamiento de las actividades lúdicas y las destrezas que se identifican con los niños y niñas. La deducción como forma del razonamiento, respecto de los resultados obtenidos frente a las propuestas estudiadas de referencia y del currículo de educación inicial y otros referentes emanados de la autoridad educativa del Ecuador.

#### **4.2 Métodos empíricos**

Como método empírico se aplicará la observación. En la observación pueden ser utilizados aparatos o instrumentos que le permitan al investigador captar información pertinente a su labor de conocimiento del objeto y del problema, en este caso la puesta en práctica de los juegos planteados en la guía docente.

### **5. Técnicas para el trabajo de campo y/o bibliográfico para el logro de los objetivos**

#### **5.1 Técnicas**

Como técnica se aplicará la observación directa. La técnica de observación consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. Para el presente caso, se observará a los niños participando en los juegos previamente revisados por las docentes validadoras quienes brindan su retroalimentación.

#### **5.2. Instrumentos para la recolección de datos**

Se aplicará como instrumento una lista de cotejo como parte de observación y verificación como parte del que hacer de las docentes del grupo de validación de la guía. Otro instrumento constituye la encuesta de opinión que será aplicada a las docentes participantes.

### **6. Recursos**

#### **6.1 Talento humano**

Docente

Investigador

Estudiantes

## 6.2 Recursos técnicos:

Planificación de actividades

Instrumentos de evaluación

## 6.3 Recursos didácticos

Publicaciones

Ejemplares de la guía en versión borrador para la socialización.

## 6.4 Recursos materiales

Especificados en cada juego. Se da preferencia a recursos de fácil acceso y bajo costo.

## 6.5 Recursos económicos

El desarrollo de la propuesta, conlleva a un gasto mínimo de \$320 en los que se detalla.

Recursos materiales	\$200,00
Movilización	\$ 80,00
Impresiones	\$ 40,00
Total	\$ 320,00

## 7. Actividades de la propuesta

### 7.1 Detalle de actividades

Las actividades para la implementación de la propuesta se resumen en la siguiente tabla

### **Actividades para la implementación de la guía docente de Juegos Motores para niños de 4 y 5 años del nivel inicial.**

No	Actividades	Responsable
1	Seleccionar el tema	Investigadora
2	Buscar información pertinente y de relevancia que permita lograr los objetivos planteados	Investigadora
3	Elaborar propuesta	Investigadora

4	Confeccionar material de apoyo para su aplicación	Investigadora
5	Revisión y asesoramiento con respecto al contenido de la propuesta por parte de la tutora del proyecto.	Investigadora
6	Socialización de la guía a docentes parvularios.	Investigadora
7	Aplicación de propuesta	Investigadora
8	Evaluación de la propuesta	Investigadora
9	Diseño y maquetación de la guía	Diseñador grafico
10	Obtención del ISBN ante la Cámara Ecuatoriana de Libro.	Investigadora

**7.2 Ejecución de actividades:** detallar cómo se realizó cada actividad, con quiénes, con qué recursos, con qué apoyos, etc.

Actividad No 1

*Seleccionar el tema*

Luego del proceso de investigación, se llegó a la conclusión la necesidad de implementar una guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar”, la misma que contó con el asesoramiento de la tutora. Se contó con el compromiso y predisposición de los docentes de la institución educativa. Además, se contó con los recursos necesarios, tanto bibliográficos como económicos.

Actividad No 2

*Buscar información pertinente y de relevancia que permita los objetivos planteados*

Con el objetivo de diseñar e implementar una guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar”, la misma que contó con el asesoramiento de la tutora, se realizó una búsqueda sistemática de información que permita ejecutar juegos motores en los niños y niñas, para ello se tomaron en cuenta autores especializados de Primera Infancia de Chile, España, México, Colombia, Ecuador realizando la búsqueda en artículos científicos de Scielo, Redalyc y otros de relevancia científica.

Actividad No 3

*Elaborar propuesta*

Con el objetivo de elaborar una guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar”, se contó con el asesoramiento de la tutora se establecieron, luego de la búsqueda de información, aquellos juegos motores que influyan en el desarrollo de la motricidad fina y motricidad gruesa. Los juegos seleccionados son los siguientes:

**Motricidad fina**

Pequeños escultores

Teñimos servilletas

Portaretratos

Instrumentos musicales

Esculturas con plastilina

Separar semillas

Hacemos experimentos

Alcancías con botellas descartables

**Motricidad gruesa**

Recorro mi espacio

Evadiendo obstáculos

Las estatuas

Dentro o fuera

El capitán manda

Pasemos las pelotas

Soy tu espejo

Atrapa la pelota

Cada actividad contiene el ámbito de aplicación, la destreza a desarrollar, los materiales a utilizar, el objetivo, el respectivo procedimiento metodológico y variantes (posibles adaptaciones que se sugieren a padres y/o docentes).

Actividad No 4

*Confecionar material de apoyo para su aplicación*

Una vez escogidos los juegos se procedió a diseñar la respectiva guía, plasmándolo en un documento de manera didáctica y llamativa, que motive a la consulta y fácil uso.

Para ello se contó con el asesoramiento de la tutora de proyecto y el apoyo de un diseñador gráfico.

#### Actividad No 5

##### *Revisión y asesoramiento con respecto al contenido de la propuesta por parte del asesor del proyecto*

Una vez concluida la actividad anterior, se procedió a presentar la guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar” a la asesora del proyecto para su respectiva revisión quien sugirió acerca de ciertos aspectos para mejorar la misma. Una vez realizada las sugerencias se procedió a la aplicación de la propuesta.

#### Actividad No 6

##### *Socialización de la guía a docentes parvularios*

En esta actividad se convocó en forma presencial a las docentes parvularios para socializar la guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar” contando con la presencia de 8 docentes del nivel inicial, constituido como grupo focal, con quienes se revisó cada uno de los juegos propuestos, se realizó una simulación práctica y posterior a ello se aplicó un foro de opiniones sobre la guía, así como la predisposición para aplicarla en un cronograma de trabajo.

#### Actividad No 7

##### *Aplicación de propuesta*

La aplicación de la guía docente de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar”, tomando en cuenta las normativas establecidas a causa de la emergencia sanitaria, se convocó de manera presencial a 8 niños de este nivel realizando las actividades en dos días. Para esta actividad se contó con el apoyo de la autoridad institucional, de las docentes y madres de familia. El espacio idóneo constituyó el salón de clase y aquellos utilizados en cada uno de los juegos motores de la guía.

#### Actividad No 8

##### *Evaluación de la propuesta*



Para la evaluación de la propuesta se aplicaron dos instrumentos: ficha de observación a los estudiantes y encuesta de opinión vía google forms a docentes.

#### Actividad No 9

##### Diseño y maquetación de la guía

Una vez que se han cumplido las fases de diseño, aplicación y evaluación de la guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar” se procedió a realizar el diseño y maquetación de la misma, para lo cual se contó con el apoyo de un diseñador gráfico siendo auto gestionado por la maestrante.

#### Actividad No 10

##### Obtención del ISBN ante la Cámara Ecuatoriana de Libro

Una vez concluido el proceso se obtiene el ISBN respectivo, estando listo para su divulgación y uso.

## **8. Mecanismos de evaluación de la propuesta y medios de verificación**

### **8.1 Mecanismos de evaluación**

Como medio de verificación de la propuesta, se diseñó una lista de cotejo de destrezas dirigida a los estudiantes estableciendo tres niveles: logrado, en proceso, no logrado.

Además una encuesta, la misma que fue aplicada a 8 docentes, la cual contiene 5 preguntas concretas, para conocer la factibilidad y los logros de la aplicación de una guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de edad.

Este instrumento fue elaborado como una herramienta en el formulario de google, para lo cual se tomó el enlace y se lo envió a los participantes para su contestación de manera virtual.

### **8.2 Medios de verificación**

En cuanto a los medios de verificación, estos fueron:

#### Objetivo 1

Elaborar la guía docente que incorpore referencias teóricas y prácticas para el desarrollo de la creatividad.

Medio de verificación

Guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar” con ISBN.

Objetivo 2

Socializar la guía con los docentes de este nivel educativo adecuadamente estructurada.

Medio de verificación

Guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar”, Fotos de reunión con directivo, docentes y niños.

## 9. Discusión y análisis de los resultados

### Resultados de la aplicación de Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Tabla 1.

*Tabla de cotejo*

No	Indicadores	No. niños Logrado	No. niños En proceso	No. de Niños No logrado
<b>DESTREZAS DE MOTRICIDAD FINA</b>				
1	Actividad #1 “Pequeños Escultores” Expresa su opinión al observar una obra artística.	8		
2	Actividad #2 “Teñimos servilletas” Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.	8		
3	Actividad #3 “Portaretratos” Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre		8	
4	Actividad #4 “Instrumentos musicales” Discrimina sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.		8	
5	Actividad #5 “Escultura con plastilinas” Expresa su opinión al observar una obra artística.	8		
6	Actividad # 6 “Separar semillas” Adquiere habilidades en los movimientos de las manos, dedos desarrollando prácticas de múltiples acciones.	8		
7	Actividad #7 “Hacemos experimentos” Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la	8		

	indagación.			
8	Actividad # 8 “Alcancías con botellas descartables” Realiza actividades de coordinación visomotoras con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de material.		8	
<b>DESTREZAS DE MOTRICIDAD GRUESA</b>				
1	Actividad #1 “Recorro mi espacio” Se desplaza en un espacio reducido.	8		
2	Actividad # 2 “Evadiendo obstáculos” La expresión corporal enriquece y aumenta las posibilidades comunicativas, dominio del espacio, conocimiento de su propio cuerpo, exploración motriz.	8		
3	Actividad # 3 “Las estatuas” Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.	8		
4	Actividad # 4 “Dentro o fuera” Realiza movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo.	8		
5	Actividad # 5 “El capitán manda” Realiza desplazamiento y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias .	8		
6	Actividad # 6 “Pasemos las pelotas” Emplea su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utiliza mano, ojo y pie.		8	
7	Actividad #7 “Soy tu espejo” Mantiene la coordinación y el equilibrio.	8		
8	Actividad # 8 “Atrapa la pelota” Promueve la coordinación ojo y mano.	8		

En las actividades para el desarrollo de motricidad fina, luego de la aplicación de la guía, se establece que en las actividades 1, 2, 5, 6 ,7 se logró desarrollar las destrezas planteadas. Las actividades 3, 4, 8 se encuentran en proceso.

En cuanto a las actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa, las actividades 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 se valoran como destrezas logradas, a excepción de la destreza de la actividad 6 que se encuentra en proceso.

### **Resultados de encuesta aplicada por los docentes**

Pregunta No 1

1.- Según Ud. Cree que, al aplicar la guía docente de juegos motores, sus estudiantes desarrollan destrezas tales como

Tabla 2.

*Desarrollo de destrezas de los niños según criterio de docentes*

DESTREZAS	LOGRADO	PORCENTAJE
Expresan su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura	8	100%
Realizan actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales	8	100%
Expresan sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.	8	100%
Discriminan sonidos onomatopéyicos y diferenciarlos sonidos naturales de los artificiales.	8	100%
Realiza desplazamiento y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias.	7	88%
La expresión corporal enriquece y aumenta las posibilidades comunicativas, dominio del espacio, conocimiento de su propio cuerpo, exploración motriz.	8	100%
Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.	7	88%

Se establece que el docente considera que los estudiantes han logrado alcanzar las destrezas de: Expresan su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura, realizan actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales. Expresan sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre. Discriminan sonidos onomatopéyicos y diferenciarlos sonidos naturales de los artificiales.

La expresión corporal enriquece y aumenta las posibilidades comunicativas, dominio del espacio, conocimiento de su propio cuerpo, exploración motriz. A excepción de: Realiza desplazamiento y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias. Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo, pues el 88% de los docentes consideran que hace falta desarrollar estas destrezas.

Según Merchán (2015 “La utilización del juego es indispensable en la edad inicial pues es en estas edades de desarrollo que se debe de generar aprendizajes significativos, su ausencia va a desfavorecer en las limitaciones que los niños y niñas presenten en el crecimiento de individuos creativos y saludables”. (pag.15)

Pregunta 2. Según su criterio, el nivel de aplicación de la guía de Juegos Motores es:

**Tabla 3.**

*Nivel de aplicación de la guía de Juegos Motores*

<b>Detalle</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentajes</b>
Muy recomendable	8	100%
Recomendable	0	0%
Medianamente Recomendable	0	0%
Poco recomendable	0	0%
Total:	8	100%

La totalidad de los docentes, el 100%, concuerdan en que el nivel de aplicación de la guía de juegos motores es muy recomendable. El juego motor es una actividad que realizan las personas, la cual ayuda a liberar tensiones, mientras se juega, produce alegría y en los niños es un factor fundamental. Según Brunner (1986): “El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar e incluso a ser el mismo” (pag.23).

Pregunta 3

¿Según su criterio, valore el nivel de factibilidad al implementar la guía de Juegos Motores?

**Tabla 4.**

*Nivel de factibilidad de la guía de Juegos Motores*

<b>Detalle</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentajes</b>
Muy recomendable	7	87,5%
Recomendable	1	12,5%
Medianamente Recomendable	0	0%

Poco recomendable	0	0%
Total:	8	100%

El 87,5% de los docentes encuestados responden que es muy factible el implementar la guía de juegos motora, mientras que el 12,5% responde que es factible. Al incluir el juego motor en el nivel inicial se centra en brindar oportunidades de desarrollo infantil pues en el uso de este como recurso contemplan todos los aspectos de enfoque de integralidad.

El juego permite descubrir la actividad social en donde se interioriza acciones enmarcada en normas morales y que favorecerán al desarrollo emocional y afectivo y dará inicio al imperante desarrollo de su personalidad. (Rodríguez, 2019).

#### Pregunta 4

*Considera usted que se cumplieron los objetivos planteados en la guía de Juegos Motores.*

**Tabla 5.** Nivel de cumplimiento de objetivos de la guía de Juegos Motores

Detalle	Frecuencia	Porcentajes
Se cumplieron totalmente	8	100%
Se cumplieron medianamente	0	0%
No se cumplieron	0	0%
Total:	8	100%

La totalidad de los docentes, el 100%, responden que se cumplieron los objetivos planteados en la guía de juegos motores.

Según Aquino (2015) “Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Además, los juegos pueden ser de todo tipo: de mesa, deportivos, etcétera” (pag.6).

A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

#### Pregunta 5.

*Según su criterio, valore los juegos y los recursos propuestos en la Guía.*

**Tabla 6.** Nivel de pertinencia de Juegos Motores

Detalle	Frecuencia	Porcentajes
Muy pertinentes	8	100%
Medianamente pertinentes	0	0%
Poco pertinentes	0	0%

No son pertinentes	0	0%
Total:	8	100%

El 100% de los docentes encuestados responden que los juegos y los recursos propuestos en la guía de juegos motores son muy pertinentes. El juego es la forma natural que tienen los niños y niñas de conocer el mundo que le rodea, por lo que será muy útil utilizarlo como recurso didáctico. S

e ha de dejar jugar al niño libremente, sin juzgar ni criticar lo que están imaginando. En el juego cada objeto tiene un significado que debe ser respetado para poder fortalecer su creatividad. (Soliz, 2016)

Las actividades planteadas se cumplieron en un 100% logrando alcanzar los objetivos planteados en la presente propuesta, es decir, se aplicó la guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar” alcanzando a desarrollar las destrezas.

### **8.3 Medios de verificación**

En cuanto a los medios de verificación, estos fueron:

#### Objetivo 1

Elaborar la guía docente que incorpore referencias teóricas y prácticas para el desarrollo de la creatividad.

#### Medio de verificación

Guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar” con ISBN.

#### Objetivo 2

Socializar la guía con los docentes de este nivel educativo adecuadamente estructurada.

#### Medio de verificación

Guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar”, Fotos de reunión con directivo, docentes y niños.

#### Objetivo 3

Valorar la implementación de la guía docente por parte de las educadoras del nivel inicial.

Guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Fiscal “José María Santana Salazar”

Lista de cotejo y Encuesta a docentes

## **9. Conclusiones**

De manera general y objetiva, la implementación de esta propuesta de una guía de juegos motores para el desarrollo de la creatividad de los niños de 4-5 años de edad, cumplió con las expectativas de los docentes que estuvieron predispuestos a aplicarlas y darles el uso adecuado, en donde los beneficiarios serán de manera directa los estudiantes del nivel.

Con la aplicación de esta propuesta, se declara un proceso activo y dinámico en el proceso de enseñanza aprendizaje y el desarrollo de destrezas del área motriz, considerando que los docentes llegan a cumplir un rol totalmente significativo ante el avance evolutivo y psicomotriz de los niños. Es importante señalar que se manifestó predisposición en su aplicación al ser partícipes de la validación respectiva.

Se valoró la implementación de la guía docente por parte de las educadoras del nivel inicial manifestando su pertinencia y factibilidad de acuerdo con la encuesta realizada y confirmada con la lista de cotejo aplicada a los estudiantes.



## 10. Bibliografía

- Acción, Ayuda en. (2019). *Guía de juegos para niños de 3 a 6 años de edad*. Obtenido de <https://ayudaenaccion.org/ong/blog/educacion/juegos-infantiles-guia-3-6-anos/>
- Aguilar, R. (2012). *La guía didáctica, material educativo para promover el aprendizaje autónomo*. Obtenido de [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia\\_didactica.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia_didactica.pdf)
- Castillo, J. (2009). *Las guías técnico-didáctica*. Obtenido de [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia\\_didactica.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia_didactica.pdf)
- Chacón, S. (2017). *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad*. Obtenido de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1003/BC-TES-5767.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Fernandiz, I. (2017). *La inclusión del juego*. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaInclusionDelJuego-4772625.pdf>
- García-Aretio, L. (2002). *La educación a distancia, de la teoría a la práctica*. Obtenido de [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia\\_didactica.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia_didactica.pdf)
- Intermon, Oxfam. (2019). *Juegos con valores educativos para niños y niñas*. Obtenido de <https://blog.oxfamintermon.org/juegos-con-valores-para-ninos-y-ninas/>
- Martinez-Mediano, M. (2008). *Las guías didácticas de aprendizaje*. Obtenido de [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia\\_didactica.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia_didactica.pdf)
- Mercer, J. (2008). *Las guías didácticas*. Obtenido de [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia\\_didactica.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia_didactica.pdf)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Revista Pasa la voz*. Obtenido de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/11/Pasa-la-Voz-Noviembre-2020.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (17 de marzo de 2021). *educación.gob.ec*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Lineamientos-para-inicio-de-actividades-educativas-1ro-EGB.pdf>
- Rodríguez, M. (2019). *Tipos de juegos importantes para el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/>
- Soliz, R. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf>
- Suarez, R. (2017). *El juego simbólico y la creatividad*. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2721/1/tm4454.pdf>

## Anexos

### Anexo # 1.

#### Encuesta de opinión a docentes.

1. Según Ud. Cree que, al aplicar la guía docente de juegos motores, sus estudiantes desarrollan destrezas tales como

DESTREZAS	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
Expresan su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura			
Realizan actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales			
Expresan sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.			
Discriminan sonidos onomatopéyicos y diferenciarlos sonidos naturales de los artificiales.			
Realiza desplazamiento y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias.			
La expresión corporal enriquece y aumenta las posibilidades comunicativas, dominio del espacio, conocimiento de su propio cuerpo, exploración motriz.			
Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.			

2.- Según su criterio, el nivel de aplicación de la guía de Juegos Motores es: \*

Muy recomendable 

Recomendable | 

Medianamente recomendable 

Poco recomendable 

3.- ¿Según su criterio, valore el nivel de factibilidad al implementar la guía de Juegos Motores?

Muy factible



Factible



Medianamente factible



Poco factible



4.- Considera Ud. Que se cumplieron los objetivos planteados en la guía de Juegos Motores.

Se cumplieron totalmente



Se cumplieron medianamente



No se cumplieron



5.- Según su criterio, valore los juegos y los recursos propuestos en la Guía.

Muy pertinentes



Medianamente pertinentes



Poco pertinente



No son pertinentes.



## Anexo # 2



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN **EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD**



**Lista de cotejo de estudiantes sobre aplicación de la guía de Juegos Motores  
“JUGANDO VOY CREANDO”**

No	Indicadores	Logrado	En proceso	No logrado
<b>ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD FINA</b>				
1	Actividad #1 “Pequeños Escultores” Expresa su opinión al observar una obra artística.			
2	Actividad #2 “Teñimos servilletas” Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.			
3	Actividad #3 “Portaretratos” Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre			
4	Actividad #4 “Instrumentos musicales” Discrimina sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.			
5	Actividad #5 “Escultura con plastilinas” Expresa su opinión al observar una obra artística.			
6	Actividad # 6 “Separar semillas” Adquiere habilidades en los movimientos de las manos, dedos desarrollando prácticas de múltiples acciones.			
7	Actividad #7 “Hacemos experimentos” Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.			
8	Actividad # 8 “Alcancías con botellas descartables” Realiza actividades de coordinación visomotoras con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de material.			

<b>ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA</b>				
1	Actividad #1 “Recorro mi espacio” Se desplaza en un espacio reducido.			
2	Actividad # 2 “Evadiendo obstáculos” La expresión corporal enriquece y aumenta las posibilidades comunicativas, dominio del espacio, conocimiento de su propio cuerpo, exploración motriz.			
3	Actividad # 3 “Las estatuas” Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.			
4	Actividad # 4 “Dentro o fuera” Realiza movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo.			
5	Actividad # 5 “El capitán manda” Realiza desplazamiento y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias .			
6	Actividad # 6 “Pasemos las pelotas” Emplea su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utiliza mano, ojo y pie.			
7	Actividad #7 “Soy tu espejo” Mantiene la coordinación y el equilibrio.			
8	Actividad # 8 “Atrapa la pelota” Promueve la coordinación ojo y mano.			

## Anexo # 3

## Lista de asistencia de docente en la actividad de socialización de la guía.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCION EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD



## SOCIALIZACIÓN DE GUIA DOCENTES

## NÓMINA DE DOCENTES ASISTENTES.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	FIRMA
1	Ing. Bella del Rocío García Alvia.	<i>Bella del Rocío García Alvia</i>
2	Lic. Jessica Liliam Tomalá Macías.	<i>Jessica Liliam M.</i>
3	Lic. Sonia Elizabeth Bello Alvia.	<i>Sonia Bello Alvia</i>
4	Lic. Edy Aracely Molina Sanchez.	<i>Edy Aracely Molina Sanchez</i>
5	Lic. Mary Estela Macías Ferrín.	<i>Mary Estela Macías Ferrín</i>
6	Lic. Rosario Mercedes Mantuano Lucas.	<i>Rosario Mercedes Mantuano Lucas</i>
7	Lic. Patricia Elizabeth Alonzo Mendoza.	<i>Patricia Alonzo M.</i>
8	Lic. Ena Karina Mero Castro.	<i>Ena Karina Mero C.</i>

Manta, 16 de julio del 2021.



**Anexo # 4**

**Fotos.**

**Socialización de la Guía a docentes.**



**Aplicación de la Guía con niños y niñas. Sección motricidad fina y creatividad**



**Sección Motricidad gruesa**

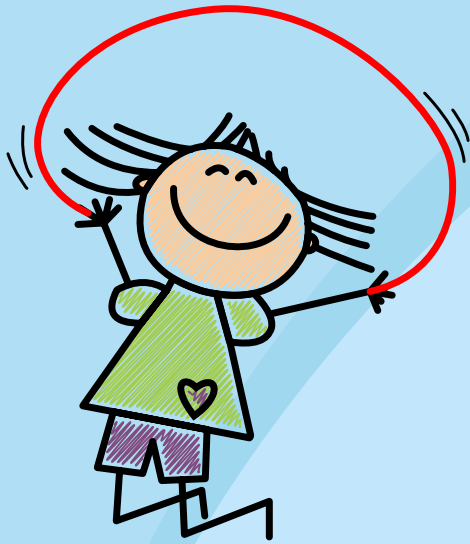




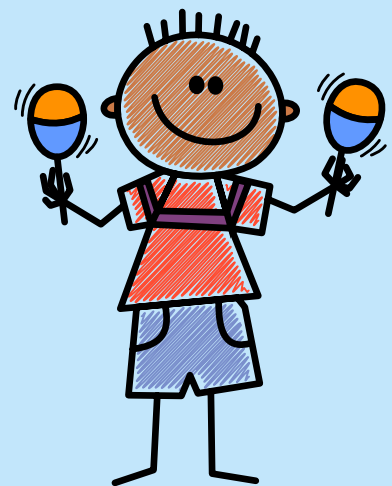


**Anexo # 6.**

**Guía Docente. “Jugando voy creando” con ISBN.**



# GUÍA DOCENTE JUGANDO VOY CREANDO



JUEGOS MOTORES PARA EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL

Autora: Lic. Greta Elizabeth Palma Pesantes

ISBN: 978-9942-40-498-5



9 789942 404985



# JUEGOS MOTORES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL

## GUÍA DOCENTE JUGANDO VOY CREANDO

### *Autora:*

*Lic. Greta Elizabeth Palma Pesantes*

### *Co autora:*

*Lic. Carlina Edith Vélez Villavicencio, Mg.*

### *Validación:*

*Ing. Bella del Rocío García Alvia.*

*Lic. Jessica Liliam Tomalá Macías.*

*Lic. Sonia Elizabeth Bello Alvia.*

*Lic. Edy Aracely Molina Sánchez.*

*Lic. Mary Estela Macías Ferrín.*

*Lic. Rosario Mercedes Mantuano Lucas.*

*Lic. Patricia Elizabeth Alonzo Mendoza.*

*Lic. Ena Karina Castro Mero.*

*Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "José María Santana Salazar" de la ciudad de Manta.*

### *Revisión externa:*

*Lic. Blanca Grace Vélez López, Mg.*

*Docente en Educación Inicial*

*Cargo: Directivo.*

### *Revisión:*

*Lic. Carlina Edith Vélez Villavicencio, Mg.*

*Lic. Tania Zambrano Loo, Mg*

*Dra. Lubis Zambrano Montes, PhD*

### *Comité académico:*

*Maestría en Educación Mención educación y creatividad*

*Universidad San Gregorio de Portoviejo - USGP*

*Diagramación e ilustración: Ángel Solórzano, Gustavo Rezende*

*ISBN: 978-9942-40-498-5*

*Producto de trabajo de titulación presentado como requisito para la obtención del título de Magister en Educación, mención Educación y Creatividad USGP 2021.*



<b>Índice.</b>	<b>pág.</b>
INTRODUCCIÓN	1
ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA .....	2
ACTIVIDAD # 1	
Pequeños escultores .....	3
ACTIVIDAD # 2	
Teñimos servilletas .....	4
ACTIVIDAD # 3	
Portaretratos .....	6
ACTIVIDAD # 4	
Instrumentos musicales .....	7
ACTIVIDAD # 5	
Escultura con plastilinas .....	8
ACTIVIDAD # 6	
Separar semillas .....	9
ACTIVIDAD # 7	
Hacemos experimentos .....	10
ACTIVIDAD # 8	
Alcancías con botellas descartables .....	11
LA MOTRICIDAD FINA Y LA CREATIVIDAD ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA .....	12
ACTIVIDAD # 1	
Recorro mi espacio .....	13
ACTIVIDAD # 2	
Evadiendo obstáculos .....	14
ACTIVIDAD # 3	
Las estatuas .....	15
ACTIVIDAD # 4	
Dentro o fuera .....	16
ACTIVIDAD # 5	
El capitán manda .....	17
ACTIVIDAD # 6	
Pasemos las pelotas .....	18
ACTIVIDAD # 7	
Soy tu espejo .....	19
ACTIVIDAD # 8	
Atrapa la pelota .....	20
MOTRICIDAD GRUESA	
Bibliografía .....	21





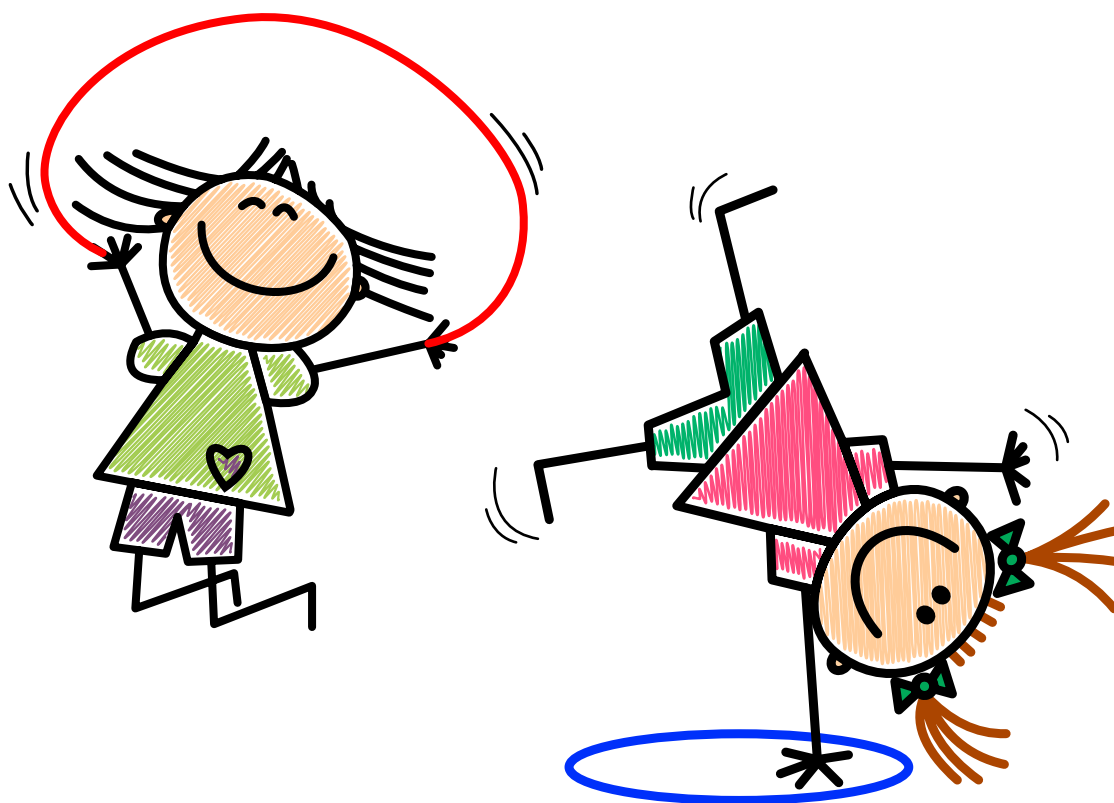
# JUEGOS MOTORES

## INTRODUCCIÓN

La utilización del juego motor es indispensable en la edad inicial pues es en estas edades de desarrollo que se debe de generar aprendizajes significativos, su ausencia va a desfavorecer en las limitaciones que los niños y niñas presenten en el crecimiento de individuos creativos y saludables.

Al momento que los niños y niñas juegan se encuentran en actividad física, social, intelectual todas estas relativamente importantes y positivas en la construcción de neuronas responsables en la fabricación de nuevos y significativos aprendizajes. Se puede decir entonces que los niños y niñas muestran la creatividad de manera natural, espontánea, como capacidad innata y a través de la cual descubren su realidad y su propia intelectualidad. Por otro lado, una aliada poderosa es la imaginación como una herramienta del pensamiento, que configura las emociones y fomenta el desarrollo del lenguaje; por ello es tan necesario estimularla y darle su valor.

Ante ello, se presenta esta guía para los docentes cuyo objetivo principal es proponer juegos motores que desarrollen la creatividad con niños y niñas. La variedad que se presenta están pensados en niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial. Están divididos en dos secciones: juegos para desarrollar la motricidad fina y juegos que atienden la motricidad gruesa.; mismos que serán de gran soporte en el quehacer educativo y familiar, de tal manera que desarrollen las destrezas mediante juegos motores y que la creatividad sea la protagonista en los estudiantes.



# ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA.



## LA MOTRICIDAD FINA Y LA CREATIVIDAD.

La motricidad fina tiene como finalidad la relación entre los músculos pequeños, generalmente de las manos y dedos, logrando así una mayor destreza manual y coordinación visomotora que ayuda positivamente en actividades cotidianas donde utiliza de manera simultánea ojos, manos, dedos, boca, pies, al vestirse, atarse los cordones, soplar, cepillarse los dientes, comer, rasgar, cortar, pintar, juntar objetos, colorear, escribir. Logrando así el desarrollo de su independencia y la ejecución de actividades cada vez más complejas.

De acuerdo con (Reyna, 2016) "La motricidad fina tiene como fin la coordinación de los movimientos musculares pequeños. Es decir, el desarrollo de los músculos de manos, muñecas, pies, dedos, boca y lengua. La coordinación con los ojos en relación con las habilidades motoras" Estas habilidades se observan en el niño de manera constante.

La creatividad es la capacidad que posee una persona para solucionar con mucha imaginación y facilidad los diversos problemas que se le presenten. Y la motricidad fina es la habilidad de manipular objetos con las manos y los dedos orientados a la creación de figuras y formas. Al analizar la creatividad desde el punto de vista pedagógico, se puede decir que está relacionada con la calidad de la educación, a través de los nexos que existen entre proceso creativo, proceso de aprendizaje y la actividad creadora del propio docente, quien constituye el eslabón fundamental para contribuir de forma efectiva al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas.

Se considera entonces la relación entre los juegos motores y la creatividad posibilitando a los estudiantes, la solución de los problemas de manera innovadora; coincidiendo entonces con que la creatividad motriz es la capacidad que permite que el sujeto realice innovaciones útiles de tipo kinestésico. Una persona es motrizmente creativa cuando tiene la habilidad de proporcionar diversas respuestas motoras que a su vez son originales y únicas. (Vera, 2017).

## ACTIVIDAD # 1

Nombre de la actividad

*Pequeños Escultores*



Gráfico.1. (Cárdenas Ana et al. 2014)

Ámbito	Expresión artística
Destreza	Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Barro</li><li>• Agua</li><li>• Palos de helado</li><li>• Cucharitas</li><li>• Cartón</li></ul>
Objetivo:	Incentivar la elaboración de producciones propias que involucre ingenio y creatividad.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mostrar video o fotos de diferentes esculturas de arte</li><li>• Conversar sobre lo que es una escultura.</li><li>• Explorar el material</li><li>• Elaborar esculturas con el material</li><li>• Colocar las esculturas que elaboraron los niños y niñas sobre el pedazo de cartón.</li><li>• Organizar la exposición de sus esculturas</li></ul>
Variantes	Para esta actividad podemos reemplazar con otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Cera, harina, pasta de moldear, pintura acrílica de varios colores.

## ACTIVIDAD # 2

Nombre de la actividad

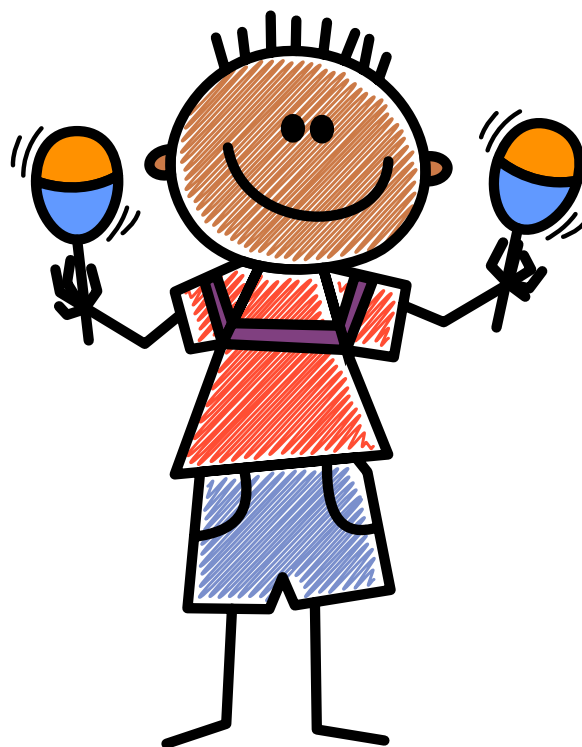
**Teñimos servilletas**



Gráfico.2. ( Experiencias y propuestas de investigación y docencia en la creación artística)

Ámbito	Expresión artística
Destreza	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuadrados de 30 x 30cm de tela de algodón blanco</li><li>• Alambre</li><li>• Pinzas</li><li>• Papel crepé de colores variados.</li><li>• Lavacaras pequeñas</li><li>• Agua</li><li>• Rincón de arte</li></ul>
Objetivo:	Inducir al descubrimiento y la creatividad por medio de las interrogantes planteadas permitiendo que los niños y niñas utilicen su creatividad.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conversar con los niños y niñas sobre la actividad que van a realizar y las medidas de cuidado que deben de considerar.</li><li>• Formar grupos de trabajo.</li><li>• Asignar que cada grupo trocen papel crepe de diferente color.</li><li>• Poner agua tibia sobre las lavacaras y distribuir las a cada grupo</li><li>• Incorporar el papel trozado dentro de la lavacara.</li><li>• Esperar que el agua se tiña.</li></ul>

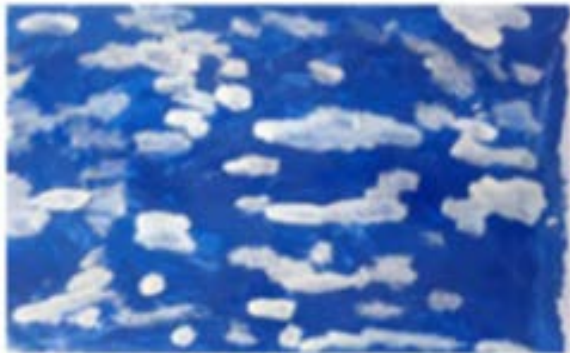
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar interrogante ¿Qué pasara si con nuestros pañuelos blancos si lo mojamos con el agua que está en esta lavacara?</li> <li>• Indicar a los niños y niñas que sujeten el pañuelo por el extremo, sumergirlos en el agua por unos minutos, escurrirlos.</li> <li>• Previamente la docente debe de extender un cordel con el alambre a la altura de los niños y niñas.</li> <li>• Entregar pinzas para que ellos extienda sus pañuelos sobre el cordel.</li> <li>• Aprovechar el rincón de arte para que los niños decoren sus pañuelos con pintura de tela, escarcha y demás detalles a manera personal.</li> </ul>
Variantes	<p>En esta actividad podemos utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Colorantes naturales, piezas de ropa de color blanca, recipientes que estén al alcance, mesa.</p>



### ACTIVIDAD # 3

Nombre de la actividad

Portarretratos



Arte abstracto



Mandala

Gráfico.3. (Cárdenas, Barriga, y Lizama 2017)

Ámbito	Expresión artística
Destreza	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartón</li> <li>• Temperas</li> <li>• Fomix</li> <li>• Fotografías</li> </ul>
Objetivo:	Realizar trabajos con acabados creativos
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recortar el cartón con estilete (lo hará la maestra y el tamaño dependerá del tamaño de la foto que enviaron los padres) debe de haber dos piezas cortadas en el mismo tamaño, además de un triángulo que funcione como soporte para sujetar la porta retrato.</li> <li>• Entregar a los niños y niñas el cartón cortado, temperas y pinceles para que pinten los cartones libremente con los colores de su preferencia.</li> <li>• Permitir que peguen pedazos de fomix sobre la portada del portarretrato.</li> <li>• Colocar la foto entre las partes del cartón, pegar el soporte.</li> </ul>
Variantes	En esta actividad podemos utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Cartulina, sorbetes, figuras de revistas etc.

## ACTIVIDAD # 4

Nombre de la actividad

*Instrumentos musicales*



Gráfico.4. (Cárdenas et al. 2017)

Ámbito	Expresión artística
Destreza	Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Botellas desechables pequeñas</li><li>• Un pedazo de tubo plástico o cartón.</li><li>• Granos de todo tamaño</li><li>• Pintura acrílica.</li><li>• Pincel.</li><li>• Cinta adhesiva.</li></ul>
Objetivo:	Realizar trabajos con acabados creativos
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lavar bien los desechables a usar.</li><li>• Recortamos las botellas y dejamos dos tapas una en la parte superior debe ser grande y la otra en la parte inferior debe ser pequeña.</li><li>• Luego unimos sus partes ubicando los granos y pegamos.</li><li>• Por último pintamos o decoramos</li><li>• Listos nuestros instrumentos musicales para darle el uso adecuado.</li></ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Frasquitos de yogurt pequeños, de remedios, tapitas de colas, alambre, etc.



## ACTIVIDAD # 5

Nombre de la actividad

**Escultura con plastilinas**



Gráfico.5. (Cárdenas et al. 2017)

Ámbito	Expresión artística
Destreza	Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastilinas de varios colores</li> <li>• Palillos</li> <li>• Tabla de espolear</li> <li>• Rodillo</li> </ul>
Objetivo:	Incentivar la elaboración de figuras propias que implique ingenio y creatividad.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversar sobre lo que es una escultura.</li> <li>• Explorar los materiales</li> <li>• Dar plastilina a los niños, amasar bien hasta que este suave y moldeable.</li> <li>• Elaborar esculturas con la plastilina según su imaginación.</li> <li>• Recomendar a los niños y niñas al colocar los palillos para utilizarlos.</li> <li>• Colocar las esculturas que elaboraron los niños y niñas sobre la mesa.</li> <li>• Organizar la exposición de sus esculturas.</li> </ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Harina, goma, colorantes naturales, tuvo plástico de luz, etc.



## ACTIVIDAD # 6

Nombre de la actividad

*Separar semillas*



Gráfico.6. (43089536 s. f.)

Ámbito	Expresión artística
Destreza	Adquieren habilidades en los movimientos de las manos y dedos desarrollando prácticas de múltiples acciones.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Semillas de maíz, arroz, lenteja, frejol, etc.</li><li>• Recipientes</li></ul>
Objetivo:	Desarrollar la motricidad fina y pinza digital para coger y manejar objetos.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dar a los niños y niñas varias clases de semillas y varios recipientes</li><li>• Clasificar las semillas según correspondan</li><li>• Serán distribuidas en cada recipiente de acuerdo como indique la maestra.</li><li>• Deberán hacerla con la pinza digital</li></ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Semillas de tagua, botones, en caso de no tener recipientes hacerlo en tapitas de los bidones de agua.

## ACTIVIDAD # 7

Nombre de la actividad

*Hacemos experimentos*



Gráfico.7. (Anón s. f.)

Ámbito	Relaciones con el medio natural y cultural
Destreza	Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartón</li><li>• Temperas</li><li>• Fomix</li><li>• Fotografías</li><li>• Vasos desechables</li></ul>
Objetivo:	Promover en los infantes el interés por los temas científicos, experienciales y creativos.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promover en los niños el interés por los temas científicos.</li><li>• Fomentar el intercambio y la participación entre los niños.</li><li>• Realizar experiencias, observaciones e investigaciones que los acerquen al mundo de las ciencias.</li><li>• Formulación de anticipaciones e hipótesis.</li><li>• Formulación de anticipaciones y preguntas.</li></ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Tubos de papel higiénico, materiales del medio, plantas, etc.

## ACTIVIDAD # 8

Nombre de la actividad

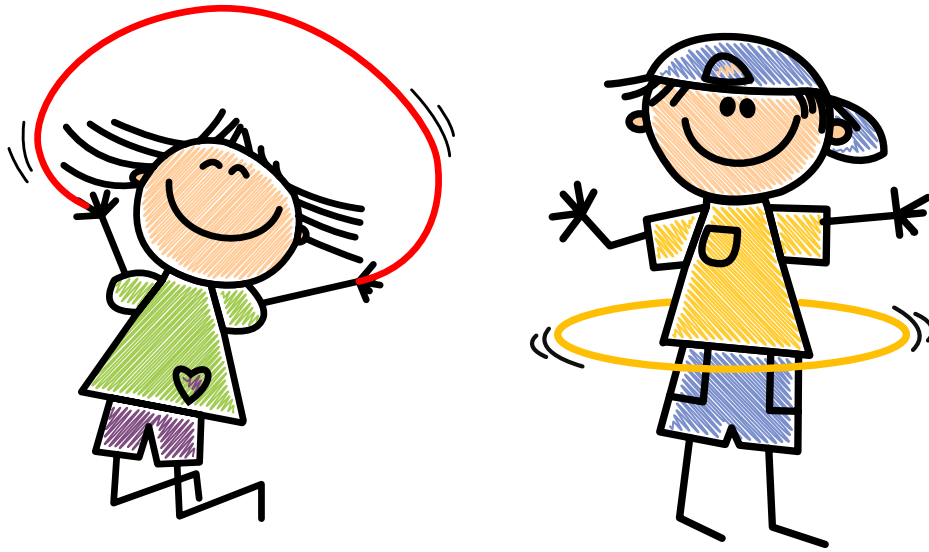
**Alcancías con botellas descartables**



Gráfico.8. (Sandra Milena Prieto Lizarazo, 2018)

Ámbito	Expresión artístico y motricidad
Destreza	Realizar actividades de coordinación visomotoras con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una botella vacía plástica de 1/2 litro ya sea de gaseosa o agua</li> <li>• Pintura acrílica</li> <li>• Recortes de fomix.</li> <li>• Cinta de colores</li> </ul>
Objetivo:	Incentivar la creatividad en niños y niñas mediante el trabajo colectivo.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poner cinta aisladora de colores en la tapa, para que no se pueda abrir.</li> <li>• Cubrir la botella plástica con pintura acrílica o esmalte en aerosol, decorar con fomix como por ejemplo ojos, orejas, etc.</li> <li>• Forma una ranura por la cual pasará la moneda para poder ser depositada, pero no se podrá adquirir.</li> <li>• Este material puede ser llevado a casa para incitar el ahorro o para colocar como adorno.</li> <li>• Para proceder al retiro del dinero ahorrado habrá que cortar la parte de arriba de la botella, lo cual promoverá para que los pequeños no retiren el dinero hasta que hayan logrado su objetivo.</li> </ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Cajas de cartón de remedios, revistas en deshuso, cartulina de colores, etc.

## ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA



### MOTRICIDAD GRUESA Y CREATIVIDAD

La motricidad gruesa es un ámbito de desarrollo de la infancia, adquieren habilidades para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto, oído y tacto) para procesar, guardar y utilizar relaciones y concepciones de su entorno vital, como lo manifiesta (Franco, 2016) "Las respuestas globales del cuerpo en la motricidad gruesa son movimientos amplios que se pueden desplazar en el espacio físico o mantener en una posición estable, como, por ejemplo, hacer círculos".

Por ello, permitir a los niños realizar funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego, por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota u otros objetos, favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad, el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal, ayuda a afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.

La creatividad junto con actividades de desarrollo de la motricidad gruesa, es considerada un aspecto metodológico muy útil y necesaria que debe trabajarse desde edades tempranas que constituyen los momentos de mayor receptividad y sensibilidad donde se desarrollarán la mayoría de las capacidades que condicionarán el futuro del niño, para crear individuos que sean capaces de reaccionar y solucionar rápidamente y con originalidad el problema que se les presenta. Gervilla (2018) establece que la creatividad es una capacidad que le permite al individuo enfrentarse al cambio y se desarrolla trabajando cualidades críticas de la mente.

En edades tempranas debe trabajarse la creatividad tomando con relevancia la plasticidad cerebral que establece la etapa infantil al ofrecer las posibilidades para que la naturalidad creativa evolucione al máximo y perdure en el tiempo.

## ACTIVIDAD # 1

Nombre de la actividad

*Recorro mi espacio*



Gráfico.9. (Roque y Iturriaga s. f.)

Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Destreza	Desplazarse en un espacio reducido
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soga</li> <li>• Cintas</li> <li>• Objetos del medio.</li> </ul>
Objetivo:	Practicar equilibrio sobre el piso usando objetos del medio en que se encuentre
Desarrollo de la actividad.	La docente debe pedir a los niños que caminen sobre la soga ubicada en el piso, para poner dificultad a la actividad colocar obstáculos.
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Tiza, manguera, crayones, piola, juguetes.



## ACTIVIDAD # 2

Nombre de la actividad

*Evadiendo obstáculos*



Gráfico.10. (Méndez-Giménez y Fernández-Río 2015)

Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Destreza	La expresión corporal enriquece y aumenta las posibilidades comunicativas, dominio de espacios, conocimiento de su propio cuerpo, exploración motriz.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conos</li><li>• Cajas de cartón</li><li>• Pelotas</li><li>• Botellas plásticas</li><li>• Ulas. Etc.</li></ul>
Objetivo:	Desarrollar destreza de movimiento, mejorar en el niño la coordinación corporal.
Desarrollo de la actividad.	Colocar diferentes objetos en líneas rectas dejando espacios. Explicar lo que se va a realizar, la maestra pedirá a los niños que se coloquen unos atrás del otro y todos caminarán, saltarán esquivando los obstáculos.
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Botellas llenas con tierra o arena, tachos, baldes, sillas, globos.

### ACTIVIDAD # 3

Nombre de la actividad

*Las estatuas*



Gráfico.11. (Roque y Iturriaga s. f.)

Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Destreza	Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Música</li><li>• Colchoneta</li><li>• Césped</li></ul>
Objetivo:	Reconocer imagen corporal.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Consiste en bailar o realizar movimientos de acuerdo a la música.</li><li>• Una vez que la maestra pare la música los niños deben quedarse en diferentes posiciones.</li><li>• La estatua más extraña ganara diversión de esta forma los niños crearán sus estatuas.</li><li>• Ayuda a los niños a liberar energía o se “despierten” después de mucho tiempo quietos.</li></ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Almohadas, pelotas, ulas, pito, palmadas.

## ACTIVIDAD # 4

Nombre de la actividad

*Dentro o fuera*



Gráfico.12. (Méndez-Giménez y Fernández-Río 2015)

Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Destreza	Realizar movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo (un lado y otro lado).
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ulas</li><li>• Patio</li></ul>
Objetivo:	Desarrollar la coordinación motora
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"><li>• La maestra coloca las ulas de forma dispersas en el patio</li><li>• A través de palmadas la docente guiará el juego. Por ejemplo, los niños estarán alrededor de las ulas si la docente da una palmada cada niño estará dentro de la ula, si da dos palmadas deben estar dos niños dentro de la ula y así sucesivamente o viceversas.</li><li>• Los niños aprenderán a controlar su cuerpo.</li></ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Pedazos de cartón o papel, dibujar círculos con tiza, carbón.



## ACTIVIDAD # 5

Nombre de la actividad

*El capitán manda*



Gráfico.13. (Quirós Pérez y Arráez Martínez 2015)

Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Destreza	Realizar desplazamientos y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias (largas-cortas)
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> <li>• Objetos que se encuentren en la misma.</li> </ul>
Objetivo:	Estimular la noción de seguir órdenes, desplazándose por todo el lugar.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir órdenes.</li> <li>• Se deslaza por todo el lugar</li> <li>• La docente indica que va a ver un capitán en el aula y que este pedirá que traigan en sus manos diferentes objetos, primero será el docente el capitán y pedirá a los niños que lleven algo por ejemplo un lego de color azul y así sucesivamente se irán turnando quien lleve primero el objeto solicitado.</li> <li>• Realizar la actividad en un espacio amplio</li> </ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Juguetes, utensilios del hogar, prendas de vestir.

## ACTIVIDAD # 6

Nombre de la actividad

*Pasemos las pelotas.*



Gráfico.14.(Montero s. f.)

Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Destreza	Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas</li> <li>• Cubos</li> </ul>
Objetivo:	Desarrollar la coordinación, trabajo en equipo, lateralidad y equilibrio de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente realizará dos columnas con la misma cantidad de estudiantes</li> <li>• Le dará una pelota a cada grupo</li> <li>• Cada grupo pasara la pelota empezando con el primer compañero por arriba, por abajo, izquierda o derecha.</li> </ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Juguetes, peluches, botellas de plásticos.

## ACTIVIDAD # 7

Nombre de la actividad

**Soy tu espejo**



Gráfico.15.(Quirós Pérez y Arráez Martínez 2015)

Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Destreza	Se mantiene la coordinación y el equilibrio.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Cinta</li> </ul>
Objetivo:	Desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad.
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente realizara movimientos con su cuerpo y simultáneamente el niño debe imitar</li> <li>• Se puede escuchar una canción mientras se realiza la actividad.</li> <li>• Cada grupo pasará la pelota empezando con el primer compañero por arriba, por abajo, izquierda o derecha.</li> <li>• Se sigue las indicaciones del docente.</li> </ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Indicar diferentes movimientos de acuerdo a la sombra o la puesta al sol.

## ACTIVIDAD # 8

Nombre de la actividad

**Atrapa la pelota**

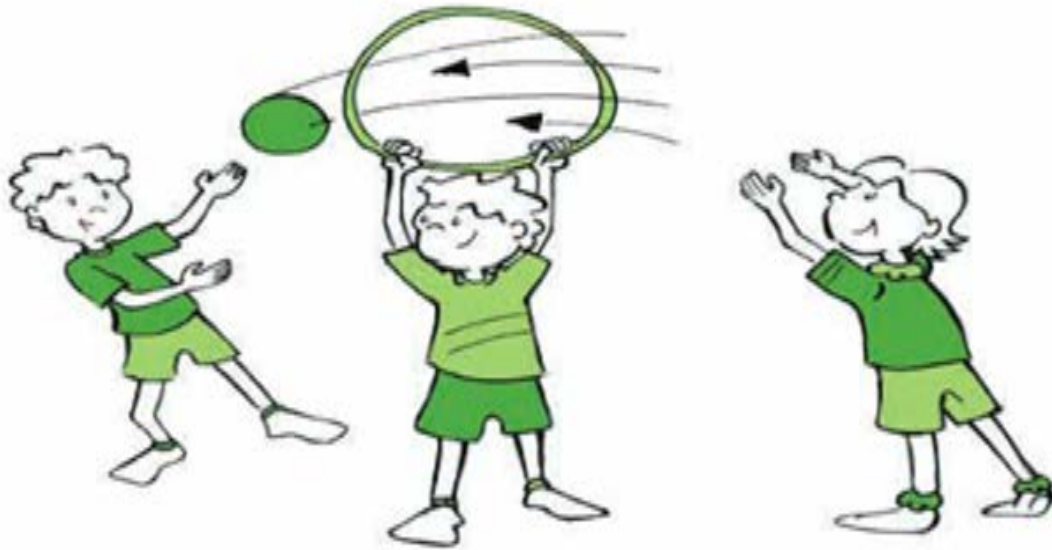


Gráfico.16.(Montero s. f.)

Ámbito	Expresión corporal y motricidad
Destreza	Se promueve la coordinación ojo-mano.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pelotas</li><li>• Aros</li></ul>
Objetivo:	Desplazarse en diferentes, mostrando control y equilibrio en las diversas situaciones de juego libre o de exploración de espacios
Procedimiento Metodológico	<ul style="list-style-type: none"><li>• El juego se hace en trío</li><li>• Se coloca a los niños y niñas por trío, con una pelota y un aro.</li><li>• Uno de ellos se colocará entre los otros dos, con el aro, y los otros intentarán pasar la pelota por el centro del aro. Después irán cambiando.</li></ul>
Variantes	En esta actividad se puede utilizar otros materiales al ser aplicada en los hogares de los estudiantes con apoyo de sus padres o acompañantes. Por ejemplo. Ula hecha de cartón, manguera Pelotas de papel o medias.

## Bibliografía.

Anon, J. (2018). *Ámbito relaciones con el medio natural y cultura*. Obtenido de [https://www.liveworksheets.com/worksheets/es/Educación\\_Infantil/Evaluacion/Ámbito\\_Relaciones\\_con\\_el\\_Medio\\_Natural\\_y\\_Cultural\\_si288066hn](https://www.liveworksheets.com/worksheets/es/Educación_Infantil/Evaluacion/Ámbito_Relaciones_con_el_Medio_Natural_y_Cultural_si288066hn)

Franco, S. (2016). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa*. Obtenido de <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/ASPECTOS%20QUE%20INFLUYEN%20EN%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DEL%20GRUPO%20DE%20MATERNAL-PREESCOLAR%20EL%20AR.pdf>

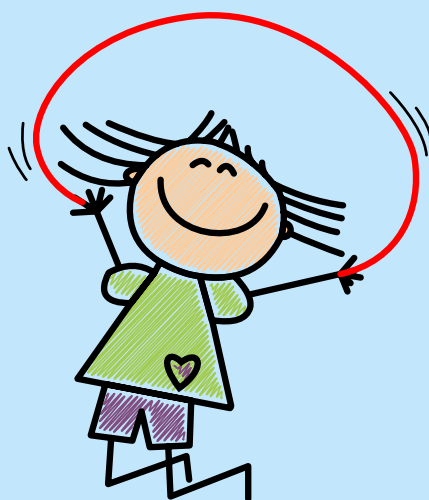
Gervilla, E. (2018). *La motricidad gruesa*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=53200>

Larco, J. (2018). *Experiencias y propuestas de investigación*. Obtenido de [https://issuu.com/pablogarciasempere/docs/i\\_parte\\_experiencias\\_y\\_propuestas\\_d](https://issuu.com/pablogarciasempere/docs/i_parte_experiencias_y_propuestas_d)

Reyna, J. (2016). *¿Qué es motricidad fina?* Obtenido de <https://www.robotica.com.py/que-es-motricidad-fina-en-que-ayuda-al-nino-o-nina/>

Taniapao, J. (2019). *El juego en el desarrollo motor de los niños*. Obtenido de [https://issuu.com/taniapao\\_1993/docs/ilovepdf\\_merged](https://issuu.com/taniapao_1993/docs/ilovepdf_merged)

Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>



**GUÍA DOCENTE**  
**JUGANDO VOY**  
**CREANDO**

## CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutora de la estudiante **Lic. Grety Elizabeth Palma Pesantes**, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

### CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Propuesta Metodológica y Tecnológica avanzada** con el título: **Guía docente de juegos motores creativos para niños del nivel inicial**, presentado por la estudiante **Grety Elizabeth Palma Pesantes**, con cédula de ciudadanía No **1307152817**, como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.



Tutor: Lic. Carlina Edith Vélez Villavicencio, Mg.

Portoviejo, agosto 30 del 2021