

Instituto Tecnológico Superior Japón



CARRERA DE PARVULARIA



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

GUÍA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD
GRUESA, UTILIZANDO MATERIAL Y JUEGOS
TRADICIONALES

AUTORA:

FLORES COBA AMALIA GEOVANNA

TUTORA:

MSC. LIZETH BARRIONUEVO

Quito, enero 2019



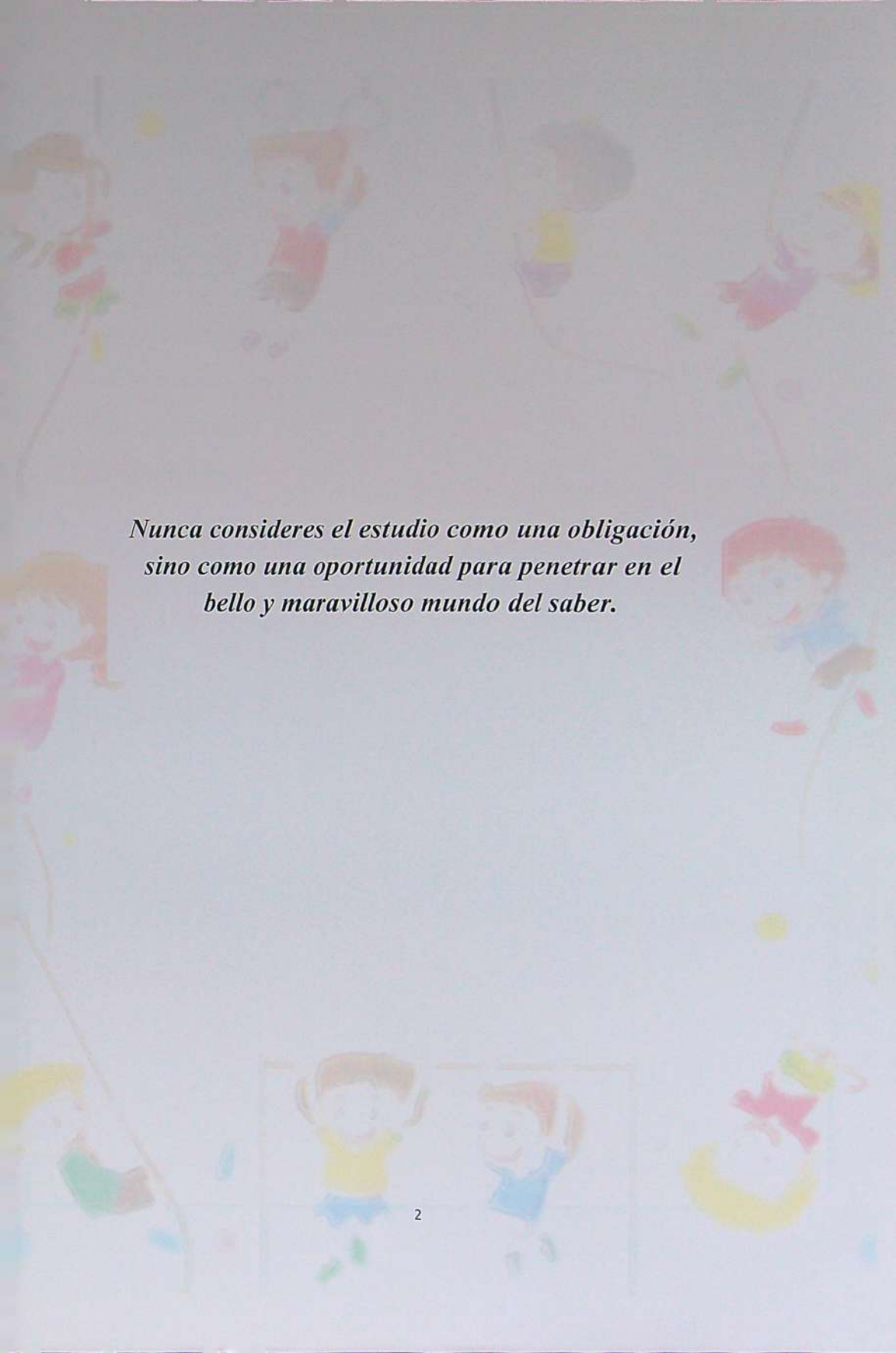
**GUÍA PARA DESARROLLAR
LA MOTRICIDAD GRUESA,
UTILIZANDO MATERIAL Y
JUEGOS TRADICIONALES.**

**ELABORADO POR:
FLORES COBA AMALIA GEOVANNA**

**TUTORA:
MSC. LIZETH BARRIONUEVO**

Quito, Enero 2019





*Nunca consideres el estudio como una obligación,
sino como una oportunidad para penetrar en el
bello y maravilloso mundo del saber.*

ÍNDICE

Introducción.....	4
Objetivo.....	5
Importancia de los juegos dentro del desarrollo de la motricidad gruesa.....	6
Actividades para desarrollar la motricidad gruesa.....	7
Anexos de canciones.....	26
Referencias bibliográficas.....	30

INTRODUCCIÓN

La presente guía contiene información relevante sobre la aplicación del proyecto “Desarrollo de la motricidad gruesa, con material y juegos tradicionales”; se especifica brevemente los beneficios que tiene al implementar actividades donde el punto de partida son los juegos tradicionales que nos ayuda en gran parte al desarrollo motriz grueso en los niños y niñas, facilitando así su desenvolvimiento a la hora de ejecutar cualquier movimiento.

Se sugiere las actividades desarrolladas a continuación como punto de referencia para aplicar el proyecto “Desarrollo de la motricidad gruesa, con material y juegos tradicionales”, en cada actividad va detallado los objetivos, recursos y formas de desarrollar la experiencia de aprendizaje de la manera más conveniente de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas con los que se va aplicar. Se debe tomar en cuenta algunas dificultades de los integrantes del grupo por lo que también se detalla algunas alternativas para lograr desarrollar las destrezas, debido a inconvenientes que se pudieran presentar durante la realización de dichas actividades.

Es importante saber los beneficios que se obtiene cuando los niños y niñas desarrollan de manera correcta las destrezas que se encuentran en este caso dentro del Ámbito de Exploración del cuerpo y motricidad, que deben alcanzar acorde a la edad por la que atraviesan los niños y niñas, además que se enfatice en concienciar a los niños y niñas lo importante que es seguir manteniendo los juegos tradicionales de nuestro País, ya que es algo que nos identifica como Ecuatorianos y a su vez potencializa la unión y respeto de las personas que son participe de los juegos tradicionales, la responsabilidad de cambiar la forma moderna de interactuar con los demás.

OBJETIVOS

- Implementar una guía de actividades donde se enfatice los juegos tradicionales; los mismos que permitan un mejor desarrollo motriz grueso de los niños/as del Centro Infantil "Guagua San Antonio".
- Identificar los juegos tradicionales como estrategia de trabajo para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 2 a 3 años.
- Determinar el nivel de desarrollo motriz grueso en los niños y niñas de 2 a 3 años.
- Aplicar la guía de actividades con los niños de 2 a 3 años, para un correcto desarrollo de su motricidad gruesa.

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DENTRO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

El juego es algo básico para el desarrollo integral de los niños y niñas, porque les permite aprender de una manera divertida y es muy necesaria para que puedan obtener un aprendizaje significativo.

Según (Rojas) dice que “con el juego podemos aprender con mayor motivación y permite notar si hay algunas patologías a tratar.



El aporte que se desea realizar frente a esta dificultad es la implementación y recuperación de los juegos tradicionales, (rondas y juegos) para que haya un mejoramiento de la motricidad gruesa y del desarrollo social en los niños y niñas, ya que es fundamental dar a conocer actividades tradicionales que con el pasar del tiempo han perdido el interés, teniendo en cuenta que son de mucha utilidad para el desarrollo corporal del niño y que en tiempos anteriores han garantizado muy buenos resultados.

La realización de este proyecto beneficia directamente a los niños y niña del CDI “Guagua San Antonio”, a las maestras acompañantes, para que comprendan la importancia y los beneficios a los que conlleva la adecuada práctica de rondas, cantos, y juegos tradicionales, y también que los padres de familia desde el hogar incentiven a sus hijos a la realización de determinadas actividades lúdicas.

Para desarrollar la motricidad gruesa es importante saber que desde el nacimiento hasta los dos años es la etapa en la cual se puede dar mayor motivación a los niños y niñas para que desarrollen su motricidad gruesa, utilizando juegos que sean armoniosos de los músculos, la agilidad y el equilibrio. La propuesta de implementar juegos en este caso los tradicionales de nuestro país para desarrollar la motricidad gruesa.

ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA

ACTIVIDAD N° 1

NOMBRE DEL JUEGO: El huevo en la cuchara

DESTREZA: Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Una cuchara
- Huevo (cocinado)
- Espacio

PROCESO DIDÁCTICO:

Hacer dos filas con los niños y niñas, los mismos deberán colocar la cuchara en su boca, la misma que debe contener un huevo (cocinado para evitar accidentes); deberán salir caminando hasta un punto determinado.

El objetivo del juego es tratar de no hacer caer el huevo y el ganador obviamente es el que llegue primero al punto de llegada y con el huevo intacto.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Se recomienda a las educadoras que la tanto la cuchara sean pequeños para que de tal manera los niños y niñas no tengan mayor dificultad para la realización del juego.

ACTIVIDAD N° 2

NOMBRE DEL JUEGO: Caminando acompañado o acompañada.

DESTREZA: Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Pelotas medianas

PROCESO DIDÁCTICO:

La actividad consiste en que los niños y niñas caminen con dos pelotas en sus costados, agarradas con sus brazos y que muestren seguridad al ejecutar la acción de caminar con seguridad llevando objetos de un lugar a otro.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Como recomendación para la ejecución de este juego, es que las pelotas que deben llevar los niños y niñas deben ser pequeñas para que las puedan sostener sin dificultad alguna y de esta manera logren realizar con éxito el juego.

ACTIVIDAD N° 3

NOMBRE DEL JUEGO: Ronda del gato y el ratón.

DESTREZA: Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Círculo formado por los niños y niñas
- Niños/as (gato y ratón)

PROCESO DIDÁCTICO:

La actividad consiste en que los niños y niñas formen un círculo agarrándose de las manos unos a los otros, antes debemos elegir quien será el gato y el otro el ratón; el ratón deberá quedarse dentro del círculo y el gato fuera del mismo, proseguimos a cantar:

- "Ratón, ratón"

- ¿Qué quieres gato ladrón,

- Comerte quiero

- Cómeme si puedes

- ¿Estas gordito?

Hasta la punta de mi rabito.....



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"
Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Como recomendación se les pide que el lugar donde se vaya a ejecutar el juego sea un lugar adecuado para los niños y niñas con superficies planas y así evitar cualquier tipo de caídas.

ACTIVIDAD N° 4

NOMBRE DEL JUEGO: Jugando a las cogidas.

DESTREZA: Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio

PROCESO DIDÁCTICO:

Este juego consiste en que se forma una “torre de llegada”, un lugar donde todos son invictos y nadie los puede tocar; se delega otro niño/a que hará el papel del lobo.

Una vez que hayan salido los niños y niñas de la torre tienen que correr para que el lobo no los alcance. El objetivo del juego es que los niños y niñas no deben dejarse atrapar por el lobo, ya que si lo hace quedaría fuera del juego.



Fuente: CDI “Guagua San Antonio”

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Se recomienda a las educadoras checar el lugar donde se realizará el juego, el lugar deberá ser libre de cualquier peligro para los niños y niñas y así podrán correr libremente por todo el espacio.

ACTIVIDAD N° 5

NOMBRE DEL JUEGO: Subiendo gradas

DESTREZA: Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Gradas
- Piscina de pelotas

PROCESO DIDÁCTICO: En esta actividad vamos a trabajar individualmente con cada niño y niñas, procedemos a sacarnos los zapatos y pedir que suban las gradas sin apoyo del adulto.

Una vez que lleguen a la cima de las gradas tendrán que saltar hacia la piscina de pelotas, recoger la pelota del color que la maestra solicite, salir de la piscina y bajar las gradas.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Como recomendación habra que colocar colchonetas en los lados de las gradas, para evitar cualquier caída o golpes en los niños y niñas.

ACTIVIDAD N° 6

NOMBRE DEL JUEGO: Subo y bajo.

DESTREZA: Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Resbaladera

PROCESO DIDÁCTICO:

Primero haremos una fila para que la actividad pueda ser ordenada, proseguimos a solicitar que uno por uno suba las gradas de la resbaladera y baje sentado de la misma.

La maestra debe encargarse de organizar bien el espacio para que no haya ninguna dificultad o peligro al momento de ejecutar la actividad.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

La maestra debe encargarse de organizar bien el espacio para que no haya ninguna dificultad o peligro al momento de ejecutar la actividad.

ACTIVIDAD N° 7

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La culebra

DESTREZA: Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Cuerda

PROCESO DIDÁCTICO:

El juego de la culebra es muy sencillo y muy clásico por los niños y niñas, el juego consiste en que la maestra o cualquier otro niño o niña debe agarrar la cuerda de un extremo y hacer movimientos de una culebra en el piso, mientras que los demás niños y niñas deben saltar intentando no tocar o pisar la cuerda, ya que si lo hace queda eliminado del juego.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Se recomienda a la maestra que la cuerda que utilicen los niños y niñas para el juego, sea una cuerda delgada y no tan larga para que tengan mayor precisión al llevar los movimientos de la cuerda.

ACTIVIDAD N° 8

NOMBRE DEL JUEGO: Saltando dentro de la ula-ula.

DESTREZA: Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Ula- ula

PROCESO DIDÁCTICO:

Esta actividad consiste en que primero la educadora debe colocar las ula-ula en distancias moderadas; los niños y las niñas deberán ir saltando en dos pies dentro de cada obstáculo.

El objetivo de la actividad es que los niños y niñas deberán pasar por todas las ula-ula sin omitir ninguna.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Hay que tomar en cuenta que la distancia entre las ula-ula no sea muy separadas ya que esto puede interrumpir o dificultar la ejecución del juego.

ACTIVIDAD N° 9

NOMBRE DEL JUEGO: Los vaqueros.

DESTREZA: Iniciar movimiento de galope y salticado.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Palos (para simular que son los caballos)

PROCESO DIDÁCTICO:

Explicar la actividad que se va a realizar, preguntarles si saben que movimientos hacen los caballos.

A la orden de la educadora lo niños y niñas deberá buscar a los caballos en el campo, una vez que los vaqueros hayan encontrado y atrapado a los caballos deberán montarlos y galopar en los mismos.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Se recomienda que la distancia entre los niños y niñas sea adecuada para que ellos puedan realizar la acción del galope sin interrupciones, además que el espacio donde se realice el juego esté libre de cualquier peligro.

ACTIVIDAD N° 10

NOMBRE DEL JUEGO: El caballo de San Andrés

DESTREZA: Iniciar movimiento de galope y salticado.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Niños/as

PROCESO DIDÁCTICO:

Esta actividad consiste en que los niños y niñas deberán hacer una fila y ponerse en cuatro (“patas”) sustentándose con las rodillas al piso, simulando ser un caballo.

Luego los niños y niñas deberán ir pasando por encima de cada niño y niña, haciendo los movimientos que hace un caballo (galopar).



Fuente: CDI “Guagua San Antonio”

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Se recomienda que la distancia entre los niños y niñas sea adecuada para que ellos puedan realizar la acción del galope sin interrupciones, además que el espacio donde se realice el juego esté libre de cualquier peligro.

ACTIVIDAD N° 11

NOMBRE DEL JUEGO: Ronda “Buenos días mi señoría Matatiritirula”

DESTREZA: Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Música

PROCESO DIDÁCTICO:

La actividad consiste en hacer una ronda pero se utiliza dos personas la que pregunta y responde y el que pregunta se lleva una de las niñas pero antes tiene que elegir un oficio a la niña y empieza a decir los nombres y la niña se va con el pero si le gusta el oficio.

Al cantar la canción lo niños y niñas deberán ir cogidos de las manos.

Buenos días, su señoría. Mantantiru-Liru-Lá!

¿Qué quería su señoría? Mantantiru-Liru-Lá!

Yo quería una de sus hijas, Mantantiru-Liru-Lá!

¿Cuál quería su señoría? Mantantiru-Liru-Lá!

Yo quería la más bonita, Mantantiru-Liru-Lá!

¿Y qué oficio le pondremos? Mantantiru-Liru-Lá!

Le pondremos de modista, Mantantiru-Liru-Lá!

Ese oficio no le agrada, Mantantiru-Liru-Lá!

Le pondremos de princesita. Mantantiru-Liru-Lá!

Ese oficio sí le agrada, Mantantiru-Liru-Lá!



RECOMENDACIÓN

Adecuar el ambiente o lugar donde se vaya a realizar el juego, es decir que el lugar este libre de peligros o sean superficies inadecuadas y esto imposibilite el juego.

ACTIVIDAD N° 12

NOMBRE DEL JUEGO: Ronda “juguemos en el bosque”.

DESTREZA: Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Lobo niño/a

PROCESO DIDÁCTICO:

La actividad consiste en que primero debemos formar un círculo con todos los niños y niñas, luego proseguimos a elegir un niño o una niña que desee hacer el papel del lobo, los niños y las niñas proseguimos a cantar con la canción de juguemos en el bosque para que los niños y niñas vayan haciendo preguntas al lobo, hasta cuando el lobo esté listo para comerlos, todos los niños y niñas deberán salir corriendo para que no los devore.



Fuente: CDI “Guagua San Antonio”

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Tomar en cuenta que el espacio debe plano sin fisuras en el piso, para que puedan correr con seguridad mientras se va desarrollando el juego.

ACTIVIDAD N° 13

NOMBRE DEL JUEGO: Soldados al mando.

DESTREZA: Trepar y reptar obstáculos pequeños.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Mesas, sillas
- Pintura para el rostro

PROCESO DIDÁCTICO:

Esta actividad consta que los niños y niñas junto a la educadora deberán imitar a ser soldados, tendrán que reptar por debajo de las mesas y superar algunos pequeños obstáculos para lograr cumplir con la misión.

Para esto es necesario que la educadora busque un lugar acorde a la actividad que no haya peligros para los niños y niñas, y de ser posible disfrazarse de soldados y pintarse el rostro para que la actividad sea más real y divertida.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Cerciorarse que encima de las mesas no haya ningún objeto que pueda caer y golpear al niño o niña, mientras juegan, además se deberá retirar cualquier otro objeto que pueda interrumpir la acción solicitada.

ACTIVIDAD N° 14

NOMBRE DEL JUEGO: Trepando llego.

DESTREZA: Tregar y reptar obstáculos pequeños.

EDAD: 2 3 años

RECURSOS:

- Arco de gimnasia
- Pelotas medianas
- Colchonetas

PROCESO DIDÁCTICO:

La actividad consiste en que lo niños y niñas deberán primero sacarse los zapatos para evitar golpes a los demás compañeros, luego uno a uno deberá ir trepando por todo el arco de gimnasia hasta llegar al punto de llegada y luego proseguirán a saltar a la piscina de pelotas donde será el final del circuito.

La educadora deberá colocar colchonetas en todo alrededor del arco de gimnasia para evitar golpes y caídas durante la actividad.



Ficha: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

La educadora deberá colocar colchonetas en todo alrededor del arco de gimnasia para evitar golpes y caídas durante la actividad además deberá estar muy al pendiente del niño o la niña que esté realizando el juego por si resbala durante la misma.

ACTIVIDAD N° 15

NOMBRE DEL JUEGO: De llanta en llanta.

DESTREZA: Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Llantas

PROCESO DIDÁCTICO:

Para lograr desarrollar esta actividad primero la educadora deberá demostrar cómo hacer la actividad y proseguir con los niños y niñas.

Los niños y niñas de uno en uno deberán atravesar caminando el camino de llantas tratando de mantener el equilibrio mientras recorren el camino poniendo un pie detrás del otro.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Procurar que la altura de las llantas sea moderada para la edad de los niños y niñas, ya que pueden resbalar y caer, también es necesario colocar colchonetas a los costados de las llantas.

ACTIVIDAD N° 16

NOMBRE DEL JUEGO: Siguiendo el camino.

DESTREZA: Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Masking

PROCESO DIDÁCTICO:

En esta actividad la maestra deberá trazar una línea curva, donde los niños deberán caminar alternando sus pies uno a uno para que puedan mantener el equilibrio, al caminar por la línea los niños y niñas deberán ir abiertos los brazos a sus costados para un mejor dominio de la actividad.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOEMNDACIÓN:

Se recomienda que la línea trazada en el piso sea de color llamativo, que los motive a cruzarla, además que también no debe ser muy delgada lo normal para que puedan desarrollar el juego.

ACTIVIDAD N° 17

NOMBRE DEL JUEGO: Jugando con la pelota.

DESTREZA: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Líneas trazadas

PROCESO DIDÁCTICO:

El grupo se divide en dos o más equipos de igual número de integrantes, formados en filas, que se colocan detrás de una línea. Se trazarán dos líneas frente a cada equipo, con una separación de 1m entre sí, estas líneas son perpendiculares a la línea de salida.

A la orden de la educadora, el primer niño/a de cada equipo tendrá que saltar en un solo pie por encima de una de las dos líneas. Al llegar al final, regresa saltando en el otro pie por encima de la otra línea hasta llegar a su equipo para darle salida al niño/a que sigue.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Se recomienda que el espacio en el que se vaya a desarrollar el juego sea un espacio amplio, donde no haya ningún tipo de peligro para los niños y niñas y así puedan ejecutar el juego con normalidad.

ACTIVIDAD N° 18

NOMBRE DEL JUEGO: Atrapa al globo.

DESTREZA: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

EDAD: 2 a 3 años

RECURSOS:

- Espacio
- Globos inflados (colgados en el techo)

PROCESO DIDÁCTICO:

La actividad consiste en que la educadora deberá inflar globos y colgarlos en el techo, para que los niños y niñas salten y traten de alcanzar uno de ellos.

Podemos acompañar esta actividad con música para que al momento en que los niños y las niñas salten sea más divertido agarrar los globos.



Fuente: CDI "Guagua San Antonio"

Elaborado por: Flores Amalia

RECOMENDACIÓN:

Se recomienda que el espacio para desarrollar el juego sea amplio sin ningún obstáculo que impida moverse por todo el lugar, además que los globos deben estar a una altura moderada para que se motiven a saltar y alcanzarlos.

ANEXOS DE CANCIONES:

RATÓN, RATÓN

- "Ratón, ratón"

- ¿Qué quieres gato ladrón,

- Comerte quiero

- Cómeme si puedes

- ¿Estas gordito?

Hasta la punta de mi rabito.....



SOTERA, CASADA,

Soltera,
casada,
viuda,
divorciada,
con hijos ,
sin hijos,
no puede vivir,
con uno,
con dos,
con tres...



BUENOS DIAS SU SEÑORÍA

Buenos días, su señoría. Mantantiru-Liru-Lá!

¿Qué quería su señoría? Mantantiru-Liru-Lá!

¡Yo quería una de sus hijas, Mantantiru-Liru-Lá!

¿Cuál quería su señoría? Mantantiru-Liru-Lá!

¡Yo quería la más bonita, Mantantiru-Liru-Lá!

¿Y qué oficio le pondremos? Mantantiru-Liru-Lá!

¡Le pondremos de modista, Mantantiru-Liru-Lá!

¡Ese oficio no le agrada, Mantantiru-Liru-Lá!

Le pondremos de princesita. Mantantiru-Liru-Lá!

¡Ese oficio sí le agrada, Mantantiru-Liru-Lá!



JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

Me estoy poniendo los pantalones.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

Me estoy poniendo al chaleco.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

Me estoy poniendo el saco.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

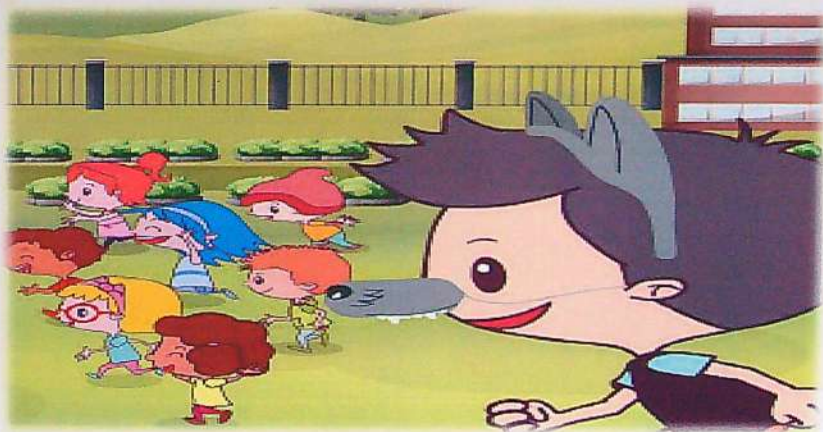
¿Lobo estás?

Me estoy poniendo al sombrero.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

¿Lobo estás?

¡Si y salgo para comérmelos!



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <https://es.slideshare.net/leninmendiataledo/gua-didctica-para-docentes-aplicado-a-nios-de-3-a-4-aos>
- <https://www.monografias.com/trabajos105/juegos-desarrollo-del-equilibrio-primer-grado-ensenanza-primaria/juegos-desarrollo-del-equilibrio-primer-grado-ensenanza-primaria.shtml>
- <http://www.lostiempos.com/tendencias/interesante/20180228/como-juegos-ayudan-desarrollar-motricidad>
- https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=hr1UXLvsE-zm5gLCprroCA&q=juguemos+en+el+bosque&oq=juguemos+&gs_l=img.1.0.0i10i2419.65387.68042.70324...0.0..0.150.1402.0j10.....0...1..gws-wiz-img.....0j0i67j0i10.Zw9LaZqLLM#imgre=UMkPgYu2-TesxM:
- https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=E71UXMWfJo2Z5gKU0qE4&q=juEGO+SOLTera+viuda+soga&oq=juEGO+SOLTera+viuda+soga&gs_l=img.3...15538.18649..18961...0.0..0.163.862.0j6.....0...1..gws-wiz-img.QKW0_vSNjXc#imgre=AknQjjuOajSgM:
- https://www.google.com/search?q=juEGO+RATON+RATON&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwik_onmv5vgAhUm1lkKHRQjDEIQ_AUIDigB&biw=1366&bih=657#imgre=jx_4pzHVvz74UM:

