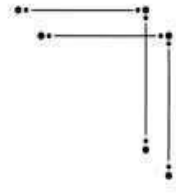


Universidad
Nacional
de Loja



Universidad Nacional De Loja

Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física Y Deporte

Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” 2023-2024.

**Trabajo de Integración Curricular,
previo a la obtención del título de
Licenciado en Pedagogía de la
Actividad Física y Deporte.**

Autor:

René Daniel Sánchez Maurat.

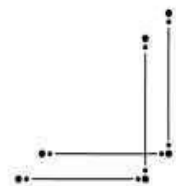
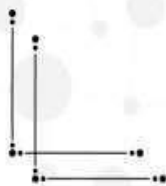
Directora:

Lic. Julia Elizabeth Mendieta León Mg. Sc.

Loja - Ecuador

2024

Educamos para Transformar



Certificación

Loja, 13 de mayo del 2024

Lic. Julia Elizabeth Mendieta León. Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que se ha revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Propuesta Pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” 2023-2024.** , previo a la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, de autoría del estudiante **René Daniel Sánchez Maurat**, con **cédula de identidad número 1105777856**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



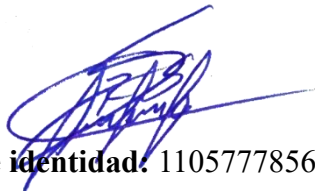
Lic. Julia Elizabeth Mendieta León. Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **René Daniel Sánchez Maurat**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de identidad: 1105777856

Fecha: 13 de mayo de 2024

Correo electrónico: rene.sanchez@unl.edu.ec

Teléfono: 0963226998

Carta de autorización por parte del autor, para la consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo, del trabajo de Integración Curricular.

Yo, **René Daniel Sánchez Maurat**, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” 2023-2024.**, como requisito para optar el grado de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los trece días del mes de mayo de dos mil veinticuatro.

Firma:



Autor: René Daniel Sánchez Maurat.

Cédula de identidad: 1105777856

Dirección: Loja, Av. Manuel Agustín Aguirre, calle Chile

Correo electrónico: rene.sanchez@unl.edu.ec

Teléfono: 0963226998

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Julia Elizabeth Mendieta León Mg.Sc.

Dedicatoria

A mis padres Miguel y Lorgia, quienes siempre me apoyaron en cada paso que he dado en mi vida, sus enseñanzas, sus ejemplos, su aliento y motivación han sido mi mentor en este paso de formación, gracias a su apoyo y amor que me han entregado, por creer en mí, estar siempre a mi lado en los momentos más difíciles de mi vida y así poder alcanzar mis metas y sueños.

Asimismo, a mis queridos hermanos, Juliana, Miguel, Gabriel y Brayan, quienes fueron y son un pilar fundamental en mi vida, en este viaje académico, que a lo largo de mi carrera universitaria fueron un pilar fundamental, han sido mi motor y guía para alcanzar mis metas y sueños, sus palabras de apoyo, paciencia y amor han sido mi inspiración para alcanzar este logro importante.

A mi amada esposa Yelena, quien a través de su apoyo, paciencia, amor, apoyo incondicional, mi confidente y mi inspiración ha sido un pilar fundamental, para concluir con esta etapa de formación, gracias por ser mi compañera de vida y sueños, por estar siempre a mi lado, creer y confiar en mí más de lo que yo mismo lo hacía y nunca dejarme en los momentos difíciles.

Finalmente, a mis amigos y compañeros de estudio, quienes han hecho este camino académico lleno de risas, aprendizajes y momentos inolvidables, gracias por su apoyo, amistad y por estar siempre ahí cuando más lo necesitaba.

René Daniel Sánchez Maurat.

Agradecimiento

Mi agradecimiento profundo a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación, a la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, quienes me abrieron sus puertas, formándome en cada aspecto de mi vida para lograr sobresalir en mi vida profesional. A todos los docentes de esta hermosa carrera quienes con sus enseñanzas, experiencias y solidaridad han formado en mí el espíritu de superación y perseverancia, de manera especial a la docente Lcda. Julia Mendieta León, por su orientación y asesoramiento en la realización de este estudio, gracias a sus conocimientos y experiencia fueron de gran ayuda para el diseño y desarrollo de la propuesta pedagógica.

Asimismo, a los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, por su disposición y participación para llevar a cabo las actividades planteadas en esta propuesta, su ánimo, compromiso fueron fundamental para el éxito y desarrollo de este estudio, también al equipo docente y directivos quienes de la Unidad Educativa, me abrieron sus puertas para lograr poner en marcha este estudio su compromiso con la educación y su disposición para innovar y buscar nuevas estrategias de enseñanza fueron fundamental para el desarrollo de este proyecto.

René Daniel Sánchez Maurat.

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras.....	x
Índice de anexos.....	xi
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Juegos.....	7
4.1.1 Teoría de juegos	8
4.1.2 Clasificación de los juegos.....	10
4.2. Motricidad.....	12
4.2.1 Motricidad fina.....	13
4.2.2 Motricidad gruesa	14
4.2.3 Fases de la motricidad gruesa	15
4.2.4 Importancia de la motricidad gruesa.....	16
5. Metodología	18
5.1. Área de estudio	18
5.2. Procedimiento	18

5.2.1 Enfoque de la Investigación.....	18
5.2.2 Diseño de la investigación.....	19
5.2.3 Alcance de investigación.....	20
5.2.4 Métodos.....	20
5.2.5 Línea de investigación.....	21
5.2.6 Técnicas.....	21
5.2.7 Instrumentos.....	22
5.2.7.1. Test de motricidad gruesa.....	23
5.2.7.2. Planificación de unidad didáctica.....	23
5.2.8 Población y muestra.....	23
5.3. Procesamiento y análisis de los datos.....	24
5.4. Proceso para el desarrollo del programa de intervención.....	25
5.5. Datos generales.....	25
6. Resultado.....	27
6.1. Análisis del pre test y post test realizados.....	28
6.1.1 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 1: Enhebrado de cuentas.....	28
6.1.2 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 2: Tiro al blanco.....	30
6.1.3 Resultados del pre-test y post-tes motricidad gruesa. 3: Tablero de golpear.....	32
6.1.4 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 4: Salto largo.....	34
6.1.5 Resultados del pre-test y post-tes motricidad gruesa. 5: De la posición cabeza abajo a la de pie.....	36
6.1.6 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 6: Carrera de agilidad.....	38
7. Discusión.....	41
8. Conclusiones.....	44
9. Recomendaciones.....	45
10. Bibliografía.....	46
11. Anexos.....	49

Índice de tablas:

Tabla 1. Población y muestra.	24
Tabla 2. Diseño y desarrollo de la propuesta	25
Tabla 3. Población con la que se trabajó en la investigación.	27
Tabla 4. Enhebrado de cuentas.....	28
Tabla 5. Tiro al blanco.....	30
Tabla 6. Tablero de golpear.	32
Tabla 7. Salto Largo	34
Tabla 8. De la posición cabeza abajo a la de pie.	36
Tabla 9. Carrera de agilidad.	38

Índice de figuras:

Figura 1. Croquis de la investigación Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”.	18
Figura 2. Población con la que se trabajó en la investigación	27
Figura 3. Enhebrado de cuentas.	29
Figura 4. Tiro al blanco.	31
Figura 5. Tablero de golpear.	33
Figura 6. Salto Largo	35
Figura 7. De la posición cabeza abajo a la de pie.	37
Figura 8. Carrera de agilidad.	39

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio de apertura a la institución.	49
Anexo 2. Solicitud de designación de asesor para la revisión del proyecto de integración Curricular.	50
Anexo 3. Informe de estructura coherencia y pertinencia del trabajo de integración curricular.	51
Anexo 4. Oficio de aprobación y designación del director del trabajo de integración curricular.	52
Anexo 5. Test de Diagnóstico de la Capacidad Motriz de Arnheim-Sinclair.	53
Anexo 6. Evidencias Fotográficas	57
Anexo 7. Propuesta alternativa	59
Anexo 8. Proyecto	60
Anexo 9. Certificado de traducción del resumen.....	61

1. Título

Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” 2023-2024.

2. Resumen

El presente trabajo de integración curricular fue realizado con el objetivo de: Desarrollar una propuesta pedagógica de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año paralelo "B" de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Santa Mariana de Jesús", en el periodo 2023-2024. Se utilizó un enfoque mixto, con un diseño cuasi experimental y alcance correlacional, empleando métodos deductivos e inductivos, así como la observación directa. Se administraron instrumentos de diagnóstico, como pruebas, a una muestra de 22 estudiantes. Los resultados obtenidos de los instrumentos diagnósticos resaltan la importancia de los juegos recreativos en la educación, porque estimulan tanto el estado mental como físico de los estudiantes, promoviendo el desarrollo de habilidades motoras, sociales, cognitivas y creativas. Por lo cual, es esencial incluirlos en las planificaciones y brindar oportunidades para que los estudiantes disfruten y aprendan a través de ellos. A partir de estos efectos, se diseñó e implementó una propuesta pedagógica basada en juegos recreativos, consistente en 8 sesiones de clase con actividades relacionadas con la motricidad gruesa. Se aplicaron instrumentos de control, mostrando mejoría en los aspectos antes mencionados. Se concluyó que los estudiantes inicialmente tenían un nivel bajo de motricidad gruesa, pero con la implementación de la propuesta y el uso del post-test de Arnhem Sinclair para el desarrollo de la motricidad gruesa, la mayoría de los estudiantes mejoraron su motricidad, aumentando al menos un punto en cada una de las 6 pruebas. Por lo tanto, los resultados obtenidos respaldan la efectividad de la propuesta pedagógica, demostrando la efectividad de los juegos recreativos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras claves: juegos recreativos, motricidad gruesa, propuesta pedagógica.

Abstract

The present work of curricular integration was carried out with the objective of: Develop a pedagogical proposal for recreational games to improve gross motor skills in students of 4th year parallel "B" of Basic General Education of the Private Educational Unit "Santa Mariana de Jesús", in the period 2023-2024. A mixed approach was used, with a quasiexperimental design and correlational scope, employing deductive and inductive methods, as well as direct observation. Diagnostic instruments, such as tests, were administered to a sample of 22 students. The results obtained from the diagnostic instruments highlight the importance of recreational games in education, because they stimulate both the mental and physical state of students, promoting the development of motor, social, cognitive and creative skills. Therefore, it is essential to include them in the plans and provide opportunities for students to enjoy and learn through them. Based on these effects, a pedagogical proposal based on recreational games was designed and implemented, consisting of 8 class sessions with activities related to gross motor skills. Control instruments were applied, showing improvement in the aforementioned aspects. It was concluded that the students initially had a low level of coarse motricity, but with the implementation of the proposal and the use of Arnhem Sinclair's post-test for the development of coarse motricity, most students improved their motricity, increasing at least one point in each of the 6 tests. Therefore, the results obtained support the effectiveness of the pedagogical proposal, demonstrating the effectiveness of recreational games as a strategy for the development of gross motor skills.

Keywords: recreational games, gross motor skills, pedagogical proposal.

3. Introducción

Los juegos recreativos son una estrategia efectiva para el desarrollo de habilidades motoras gruesas porque permiten a los estudiantes disfrutar y aprender a través de actividades lúdicas y físicas, además, proporcionan una forma divertida de aprender y mejorar diferentes aspectos del desarrollo físico de los estudiantes. Para lograr llegar a estos objetivos, los juegos recreativos se presentan como una estrategia de enseñanza aprendizaje que emplea técnicas y tácticas de los juegos en contextos lúdicos y al utilizarlas interviene directamente en el interés y motivación de los estudiantes al momento de recibir las clases de Educación Física. Los juegos recreativos son un fenómeno desde hace mucho tiempo que ha adquirido una gran relevancia en la sociedad actual dado a su enfoque innovador y motivador.

La importancia de los juegos recreativos para el desarrollo de habilidad motrices gruesas reside en que es una herramienta efectiva para promover el movimiento y la actividad física en los estudiantes, este tipo de juegos involucra actividades como correr, saltar, trepar y lanzar, lo que ayuda a fortalecer los músculos y mejorar la coordinación motora. Además, los juegos recreativos también fomentan el trabajo en equipo, la socialización y el aprendizaje de reglas y normas. Los estudiantes aprenden a respetar turnos, a seguir instrucciones y a cooperar con sus compañeros, lo que contribuye a su desarrollo socioemocional, de igual manera estimulan la creatividad y la imaginación de los estudiantes; al participar en juegos, los estudiantes desarrollan su capacidad de resolver problemas, tomar decisiones y pensar de manera creativa.

En base a lo mencionado anteriormente, ha sido preciso plantear la siguiente pregunta problema: ¿De qué manera la propuesta pedagógica de juegos recreativos mejoraría la motricidad gruesa en los estudiantes del 4to año de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” ?, para resolver la pregunta se ha tomado como muestra a los alumnos de 8 años correspondiente al 4to año paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”; esta interrogante sirvió para plantear el tema de investigación denominada: Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” 2023-2024.

Los juegos recreativos, son una gran herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades motoras en los alumnos, estas actividades pueden ser implementados en el ámbito escolar como en el hogar y están delineados para divertir y motivar a sus participantes. Además, el desarrollo de juegos recreativos como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto año paralelo “B” tiene un impacto positivo en el adelanto de su estado físico y motor. Asimismo, la implementación de la propuesta pedagógica y la evaluación

continua del proceso motriz, permiten asegurar su inclusión y desarrollo. El trabajo se evidencia con la investigación realizada por Asanza (2019-2020):

Donde se evidencia mejoras en el proceso enseñanza aprendizaje fruto de la aplicación de su guía de actividades con juegos infantiles para mejorar la motricidad gruesa en los niños. Esta guía didáctica está conformada por 40 actividades sugeridas en diversas categorías, con una duración estimada de 20 a 30 minutos cada una. El propósito es brindar a los docentes una técnica de enseñanza creativa y única, utilizando juegos para fortalecer el desarrollo motor grueso de los niños, además busca fomentar el desarrollo de estudiantes respetuosos colaborativos y reflexivos. Estas actividades pueden aplicarse tanto de forma individual como grupal, permitiendo al educador adoptar un enfoque de trabajo diferente, innovador, creativo y espontáneo, con altas posibilidades de éxito a la hora de facilitar el proceso de aprendizaje. (p. 120)

El autor menciona que el uso de juegos como una herramienta para promover el desarrollo motor grueso en los estudiantes, radica en brindar a los docentes del área de Educación Física, técnicas, estrategias creativas y únicas, asimismo fomenta las habilidades sociales y emocionales como el respeto, la colaboración y la reflexión, en los estudiantes la colaboración y la reflexión, en los estudiantes

Para establecer, con mayor facilidad y formalidad la investigación, hay que recalcar que el objetivo general planteado fue: Desarrollar una propuesta pedagógica de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes el 4to año paralelo” B” de educación general básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”, en el periodo 2023-2024 y como objetivos específicos tenemos en primer lugar, diagnosticar el grado de motricidad gruesa, además, aplicar la propuesta pedagógica para mejorar la motricidad gruesa y por ultimo objetivo tenemos, evaluar la efectividad de la aplicación de la propuesta de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa, todo esto tomando como objetivo de investigación a los 22 estudiantes del 4to año paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” en el periodo académico 2023-2024.

Mediante la presente investigación, se logró la aplicación de juegos recreativos con el fin de fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los participantes, además, durante este proceso, nos enfrentamos a diversos desafíos, como la escasez de recursos y áreas para la práctica deportiva, la falta de entusiasmo de los estudiantes hacia las actividades propuestas, la falta de atención y la presencia de algunos alumnos con problemas de conducta, estos factores tuvieron un efecto negativo en la adquisición de habilidades motrices y conocimientos por parte de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de estas dificultades, se observaron mejoras

significativas en la motivación y la participación de los alumnos, la incorporación de juegos recreativos como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices gruesas logró despertar el interés de los estudiantes y mantener su atención durante las clases de Educación Física.

4. Marco teórico

4.1. Juegos

El juego es una actividad placentera, y se ha jugado desde tiempos remotos. Sin embargo, el juego en el aula, es fundamental porque obtiene una correlación de trabajo que requiere tiempo, esfuerzo, concentración y ánimos, a pesar de esto, el juego sigue siendo de vital importancia, por lo que se sugiere a los educadores que cambien su modelo de enseñanza-aprendizaje y utilicen estrategias más interesantes para incitar la creatividad de los niños, como menciona López y Vázquez (2018):

El juego es una actividad esencial para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludusludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. (p. 49)

López y Vázquez, nos mencionan que al participar en juegos desarrolla la ganancia de valores, actitudes y normas necesarias para una apropiada convivencia. El concepto de juego es amplio y versátil, y puede ser difícil de categorizar. Los investigadores señalan que la palabra juego proviene de los términos latinos "iocum y ludusludere", que se refieren a la diversión y al entretenimiento, y se utilizan indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

De la misma manera, los juegos recreativos nos permiten una manera divertida de actividad física con el objetivo de divertirse y entretenerse. Estas actividades no solo proporcionan diversión, sino que también tienen beneficios para el desarrollo físico y motor de los niños, así como menciona Torres (2002):

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. Se sugiere al educador un conjunto de actividades para cambiar la rutina por otras, tal vez más interesantes, se plasmaron ideas para realizar clases aportativas para estimular la

creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, con la finalidad que estas estrategias faciliten en los alumnos ese proceso. (p. 290)

A lo largo de la historia los juegos han sido muy utilizados. Es difícil establecer una definición única de juego, ya que se pueden practicar de diferentes formas, como las diferencias entre adultos y niños. No obstante, libremente de la edad, es significativo recalcar que los juegos son una actividad esencial para el progreso integral del individuo, porque nos aportan numerosos beneficios, fundamentalmente durante toda la infancia, así como menciona Chamorro (2010):

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad. (p. 19)

Por lo tanto, el juego es una actividad que está presente en todas las personas. A menudo se asocia con la infancia, pero en realidad se manifiesta a lo largo de toda la vida, incluso en la vejez. Por lo general, se relaciona con diversión, satisfacción y tiempo libre, como una actividad opuesta al trabajo que suele ser valorada positivamente por quienes la practican. Sin embargo, su importancia va mucho más allá, ya que a través del juego se transmiten valores, se establecen normas de conducta, se resuelven conflictos, se educa a los jóvenes y se desarrollan diferentes aspectos de la personalidad.

A sí mismo, nos menciona Neira (2010):

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación clara. (p. 5)

El juego es una acción que se realiza de manera gustosa, independiente y sincera con el único objetivo de gozar y es provechoso para que los estudiantes se conozcan a sí mismos, se relacionen con los demás y perciban el mundo que les envuelve.

4.1.1 Teoría de juegos

La teoría de juegos, también conocida como teoría de las decisiones interactivas, se enfoca en el análisis del comportamiento estratégico en situaciones donde dos o más individuos

interactúan y cada decisión se basa en las expectativas sobre las acciones de los demás. En resumen, esta teoría busca entender qué podemos anticipar a partir de las interacciones entre personas.

Son diferentes teorías que hay sobre los juegos, porque viene siendo que desde la antigüedad hasta hoy e la actualidad son un elemento fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que les permite al educador utilizar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje para motivar al niño, y este aprenda a alcanzar su aprendizaje mediante el juego, como menciona, Hernando y Gómez (2018):

Montessori, autor de “La casita di Bambini”, desarrolló una metodología que atiende a la organización del espacio, el ambiente y el material. Los profesores son los encargados de potenciar el conocimiento del niño basándose en la metodología, es decir, organizando el ambiente y las actividades, potenciando la autonomía intelectual, proporcionando material para el autoaprendizaje y autoevaluación del niño. El juego Montessori es sensorial, utilizando un enfoque práctico para el uso de herramientas cotidianas como mesas de arena. El niño establece su propio ritmo, y el profesor colabora para ayudarlo a aprender el juego. (p. 29)

Montessori, en su trabajo alude que los pedagogos son los representantes de vigorizar las culturas de los niños según técnicas, es decir el docente es el que establece, anima la independencia intelectual y proporciona materiales para el aprendizaje a estudiante. Además, Montessori, insinúa al juego como una estrategia para el desarrollo de los sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto) y de la misma manera ayuda a estimular el desarrollo sensorial como la concentración e imaginación.

De la misma manera, Hernando y Gómez, (2018):

Para Declory jugar, es un centro de interés en sí mismo, impulsa la actividad, mantiene la atención, favorece la observación y desarrolla aptitudes como la iniciativa o la libertad entre otras. Esto es algo atractivo para el niño porque parte de sus necesidades e inquietudes haciendo girar alrededor suyo todas las actividades. (p. 29)

El juego promueve la actividad, conserva la atención, facilita la observación y desarrolla capacidades como la decisión y la autonomía. Por lo tanto, esto es lo que llama la atención al niño y permitiéndole desarrollar su imaginación, explorar el medio social en el cual se desenvuelve.

Asimismo, Spencer (1855) desarrolló su Teoría del excedente energético, que se basa en la idea de que, debido a las mejoras sociales, las personas almacenan grandiosas cantidades de carácter que antes se destinaban a la supervivencia. Estas cantidades excesivas de energía

deben ser liberadas en actividades sin un propósito inmediato para evitar tensiones en el organismo. El juego, junto con actividades artísticas y estéticas, se considera una herramienta que el cuerpo humano utiliza para restablecer el equilibrio interno.

La teoría de la relajación, la pausa, la distensión o la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego actúa como una diligencia compensatoria del brío y la debilidad que otras actividades más serias o útiles generan en los niños. El juego se ve como una forma de descanso, relajación y recuperación de energías utilizadas en esas otras actividades más serias.

Además, Freud desarrolló una teoría de la psique y un método revolucionario conocido como psicoanálisis. Según él, los infantes y los niños pequeños son impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las que tienen poco control. Estas fuerzas incluyen la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar.

En general, el juego es un instrumento esencial en el desarrollo de los niños, dado que les permitirá fortificar su motricidad gruesa, estimular sus sentidos, desarrollar habilidades sociales y emocionales, y aprender de manera lúdica y placentera. Los juegos recreativos, como parte de la metodología Montessori, pueden ser especialmente beneficiosos para estos niños, porque les brindan la oportunidad de explorar y experimentar de manera autónoma, a su propio ritmo y según sus propios intereses. Es importante que los profesores comprendan la importancia de incluir juegos recreativos en la rutina diaria de sus estudiantes y diseñen propuestas específicas que se adecuen a sus necesidades y características individuales, de esta manera, se fomentara el desarrollo integral y su inclusión en la sociedad.

4.1.2 Clasificación de los juegos

La categorización del juego atiende a poder establecer una lista de particularidades para poder ajustar cómo es el tipo de entretenimiento que se ha de ejecutar, el ejemplo de juego se despliega con estudiantes o niños y será una buena estrategia para poder clasificarlo.

El uso de juegos psicomotores envuelve a realizar las habilidades motoras para examinar y manifestar las capacidades propias, así como interactuar con otros y examinar el entorno. Por otro lado, los juegos cognitivos se orientan en el progreso cognitivo a través de actividades como reconstrucción y memoria, solicitando atención y creatividad. Los juegos sociales implican acciones lúdicas en grupo, provocando la interacción y favoreciendo a la socialización mediante el establecimiento de normas y cooperación. Los juegos emocionales utilizan el aspecto dramático para enunciar emociones y deseos, promoviendo el intelecto y manejo de las emociones.

De la misma manera la clasificación tradicional, los juegos se pueden clasificar en diferentes categorías, como juegos de mesa se los llama así porque son aquellos que se juegan sobre una superficie plana, como el ajedrez, monopolio o el parchís etc. A sí mismo, tenemos juegos de cartas, estos son todo aquello que se juega con un fajo de cartas y pueden ser de estrategia como el póker, el blackjack, por otro lado, tenemos los juegos de deporte incluye actividades físicas y competitivas, como el fútbol, el baloncesto o el tenis. De la misma manera existen lo juegos de habilidad que requieren destrezas y coordinación física, como el lanzamiento de dardos, las billas o el juego de la soga. Cada tipo de juego tiene sus propias características y objetivos, y pueden ser adaptados para diferentes edades y habilidades motoras.

Además, los juegos han sido proverbialmente categorizados como cooperativos o no cooperativos, dependiendo de las conformidades de comunicación, negociación y coordinación que permiten a los participantes, como indica Ricart (1988):

Los juegos no cooperativos son aquellos en los que cada agente actúa siguiendo exclusivamente su propio interés y los jugadores no pueden firmar contratos vinculantes. A medida que ampliamos las posibilidades de cooperación, de comunicación y firma de contratos, los juegos pasan a ser cooperativos. Un elemento central en los juegos cooperativos, o en el enfoque cooperativo a las situaciones de conflicto, es la existencia de un poder superior capaz de hacer cumplir los acuerdos entre las partes en conflicto. Actualmente existen muchos trabajos que intentar desarrollar una justificación no cooperativa de las soluciones cooperativas, integrando las dos ramas. Los juegos no cooperativos, se pueden subdividir de dos formas distintas. Por un lado, en función del grado de contraposición de intereses de los agentes, podemos hablar de juegos de suma cero, o juegos representativos de situaciones estrictamente competitivas, donde los intereses de los agentes están totalmente contrapuestos, o en juegos de suma no cero, los más usuales, donde los intereses no son totalmente contrapuestos. Nótese que, a pesar del nombre, los juegos de suma cero son un subconjunto de unos juegos más generales, los de suma no cero. Por cuestiones históricas, los juegos más comunes tienen un nombre con connotación de ser la excepción a la regla. (p. 2)

Ricart indica como inicial clasificación a los juegos no cooperativos, porque son aquellos en los que cada participante actúa para su propio provecho y no se pueden hacer contratos vinculantes. A medida que aumentamos la posibilidad de cooperación, comunicación y firma de contratos, los juegos se vuelven cooperativos.

A sí mismo, menciona a los n los juegos cooperativos, porque en estos juegos es importante la existencia de una autoridad superior que haga cumplir los acuerdos entre las partes

en conflicto. Actualmente, hay muchos estudios que intentan justificar las soluciones cooperativas desde una perspectiva no cooperativa, integrando ambos enfoques.

4.2. Motricidad

La motricidad, es la adquisición de destrezas y habilidades donde el niño aumenta su nivel de desempeño, su creatividad y su aprendizaje a medida que va creciendo va evolucionando tanto es su desarrollo motriz como en sus habilidades motrices, así como menciona Montoya y Trigo (2015):

La motricidad humana es la energía para el movimiento centrífugo y centrípeta de la personalización. En otras palabras: es la energía para el movimiento intencional de la superación (o trascendencia). Pero superación, a todos los niveles físico, social, político, espiritual. La trascendencia no puede ser física únicamente. El movimiento es la parte de un todo, el ser finito y carente que se trasciende. La motricidad es el sentido de ese todo, estando por eso presente en las dimensiones fundamentales del ser humano, actualizándolas. (p. 31)

Las habilidades motoras son la energía detrás del movimiento intencional y la superación de limitaciones en diversos aspectos de la vida, incluidos el físico, social, político y espiritual. De la misma manera las habilidades motoras no son únicamente físicas, sino que están presentes en todas las dimensiones de la existencia humana. Sugiere que las habilidades motoras son esenciales para actualizar las dimensiones fundamentales del ser humano.

Para Pazos y Trigo (2014) mencionan:

Cuando hablamos de Motricidad nos referimos a la expresión total del ser humano en su existencia consciente, pues no es sólo en el juego, en el deporte o en las actividades de tiempo libre ni en las comúnmente conocidas como saludables, en las que ponemos de manifiesto nuestra Motricidad. En cada momento, en cada acción que realizamos de forma consciente e intencional, nos estamos haciendo presentes y con ello estamos manifestando nuestra corporeidad y Motricidad. (p. 374)

Estos autores señalan que, al mencionar la motricidad, nos estamos refiriendo a la expresión completa del ser humano en su existencia consciente. No solo en la actividad, el deporte o los juegos de tiempo libre, sino también en cada labor que realizamos a diario de manera consciente e intencional, estamos mostrando nuestra motricidad y corporeidad.

La motricidad se la puede entender como un modo en la que la persona, despliega sus destrezas, habilidades, todas estas ocupaciones que el individuo logra se la puede concebir como una entidad dinámica, y se la concibe esencialmente por el movimiento que desarrolla el individuo.

4.2.1 Motricidad fina

La motricidad fina, se la conoce como a la habilidad de manipular, coordinar y controlar los movimientos pequeños de sus manos y dedos que el individuo realiza durante todo el día, asimismo incluye las actividades de escribir recortar, entre otros, así como menciona García y Batista (2018):

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño y la niña que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Se refiere a los movimientos realizados por una o ambas manos, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. (p. 2)

La motricidad fina se la entiende como todas actividades que requieren precisión y coordinación en los niños. Se refiere a los movimientos realizados por una o ambas manos que implican precisión en lugar de amplitud, de la misma manera menciona Serrano y Luque (2019):

El desarrollo motor fino es el modo de usar los brazos, manos y dedos. Esto incluye alcanzar, agarrar y manipular objetos como tijeras, lápices, cubiertos, etc. Esto es, la capacidad de usar la mano y los dedos de manera precisa, de acuerdo con la exigencia de la actividad y se refiere a las destrezas necesarias para manipular un objeto. (p. 100)

El progreso de la motricidad fina, es fundamental para la interacción del individuo con su entorno, y lo solicita cada vez que interactúa con objetos y utiliza materiales en sus actividades cotidianas, su madurez empieza desde el nacimiento, siempre está en constante relación con el progreso motor grueso, así como indica Valdez y García (2019):

La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. (p. 226)

Por tanto, esta motricidad fina es fundamental para actividades diarias que la persona realiza durante su día, como la escritura, así como para actividades diarias de la vida cotidiana. En el contexto del proyecto de investigación mencionado anteriormente, este se enfoca en el desarrollo de habilidades motoras gruesas, que se refieren a los movimientos más grandes y coordinados de todo el cuerpo. Sin embargo, es importante tener en cuenta que tanto la

motricidad fina como gruesa son aspectos importantes del desarrollo motor en los estudiantes y deben ser abordados de manera integral en los programas de educación física.

4.2.2 Motricidad gruesa

La motricidad gruesa, engloba los movimientos extensos y coordinados de los músculos grandes y pequeños del cuerpo humano. Estos movimientos son el resultado de procesos de maduración que permiten a los individuos realizar habilidades motoras gruesas. Envuelve la capacidad de intervenir y coordinar movimientos como sentarse, pararse, caminar, marchar, correr, saltar y otras actividades que requieren el uso de grandes grupos de músculos, como indica Bolaños (2010):

Son movimientos gruesos que ponen en función el cuerpo como totalidad; por ejemplo, gatear, caminar, saltar, etc. donde es necesario tener el control motor y control en los mecanismos de ajuste postural. La motricidad gruesa comprende, además, algunas habilidades que se van presentando con el desarrollo motor del niño tales como trepar y correr. (p. 62)

La motricidad gruesa se refiere a los movimientos extensos y ordenados que implican el uso de grandes grupos musculares y el control del cuerpo en su totalidad. Estos movimientos incluyen actividades como gatear, caminar, saltar, trepar y correr. La motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo físico y motor de los niños, ya que les permite adquirir habilidades locomotoras y desarrollar el control motor y los mecanismos de ajuste postural, de la misma manera menciona Gonzaga (2018):

La motricidad gruesa es aquella que permite todos los movimientos musculares del cuerpo ayudando al niño a realizar diferentes actividades en su entorno como, por ejemplo: reptar, gatear, rolar, rodar, caminar, saltar, correr, lanzar, alar, empujar, trepar; estas capacidades se fortalecen o se atrofian de acuerdo al estado de ánimo y de oportunidades de movimiento de los niños. (p. 6)

El desarrollo de la motricidad gruesa es esencial para el desarrollo físico y mental de los participantes, porque les aprueba explorar el entorno que los rodea, participar en actividades físicas y deportivas, y desarrollar habilidades sociales y emocionales.

De la misma manera, en el desarrollo infantil, la motricidad gruesa es crucial, ya que sienta las bases para habilidades más específicas y finas en el futuro. Los niños adquieren estas habilidades a medida que crecen y exploran su entorno, participan en actividades físicas y practican movimientos que requieren coordinación y fuerza en las extremidades grandes.

En adultos, mantener una buena motricidad gruesa es esencial para la salud y el bienestar general. El ejercicio regular, que implica movimientos que activan los músculos grandes,

contribuye al mantenimiento de una buena motricidad gruesa y ayuda a prevenir problemas de salud relacionados con la falta de actividad física.

4.2.3 Fases de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa se da en las diferentes etapas de la vida, es esencial mencionar que la etapa de mayor importancia es de 1 a 5 años, dado que, el niño empieza a ejecutar diferentes habilidades como caminar, agacharse, subir y bajar gradas entre otras, después de todas esas habilidades el niño va evolucionando y comienza a fortalecerse, permitiéndole así adquiriera otras habilidades como correr, saltar, tener equilibrio, y por ende, mayor independencia en sí mismo, por tal motivo comprende 5 Fases:

Sánchez (2020): La primera fase de la motricidad gruesa es de 0 a 6 meses: Dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos. Asimismo, en la fase de los 6 meses a 1 año: Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al feedback propio del desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda. Por otro lado, en la edad de 1 a 2 años: Alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc.... A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos. Se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared. Por otra parte, desde los 3 a 4 años: Se consolida lo adquirido hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes. A partir de los 5 a 7 años: El equilibrio entra en la fase determinante, donde se adquiere total autonomía en este sentido a lo largo de este período. En esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos. Las posibilidades que se abren al niño delante de las siguientes fases de crecimiento (adolescencia, pubertad) hasta llegar al desarrollo completo vendrán marcadas ineludiblemente por lo adquirido y consolidado en estas etapas. Finalmente, la fase de los 7 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

4.2.4 Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es de vital importancia en el progreso de los niños, debido a que se refiere al control y coordinación de los movimientos grandes y musculares del cuerpo. Estas destrezas son esenciales para ejecutar actividades físicas, deportivas y recreativas, así como para el desarrollo de habilidades motoras finas, como nos menciona Martínez (2021):

A medida que los niños crecen y desarrollan su motricidad gruesa, adquieren la capacidad de realizar movimientos más precisos y coordinados, lo que sienta las bases para el desarrollo de la motricidad fina, que implica movimientos más pequeños y precisos, como escribir, abrocharse botones o recoger objetos pequeños. El desarrollo de la motricidad gruesa es esencial para el crecimiento y el aprendizaje de los niños, ya que les permite participar en diversas actividades físicas y sociales a medida que avanzan en su desarrollo. (p. 16)

Por lo tanto, la motricidad gruesa ayuda a los niños a moverse de manera adecuada, asimismo ayuda a mejorar la velocidad, resistencia y fuerza participando de manera divertida y segura en las actividades diarias. Además, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, de la misma manera menciona Gonzaga (2018):

La importancia de la motricidad gruesa es primordial ya que permite el movimiento del cuerpo en distintas acciones como la cabeza, brazos, piernas, espalda, abdomen, ayudándole al niño a moverse y por ende tenga una coordinación general de su equilibrio, posición, agilidad y fuerza. (p. 7)

Hay que mencionar que la motricidad gruesa es esencial en el desarrollo humano y desempeña un papel crucial en diversas áreas de la vida.

Durante la infancia, los niños desarrollan habilidades motoras gruesas como gatear, caminar, correr y saltar. Estas habilidades son fundamentales para la exploración del entorno, el desarrollo del equilibrio y la coordinación, y la construcción de una base sólida para habilidades motoras más finas, como escribir.

A sí mismo, en la coordinación y equilibrio, la motricidad gruesa está directamente relacionada con la mejora de la coordinación y el equilibrio. Estas habilidades son esenciales para realizar actividades diarias, desde caminar y subir escaleras hasta participar en deportes y juegos.

Dentro de la participación en actividades físicas, la motricidad gruesa permite la participación en diversas actividades físicas. Jugar, practicar deportes y realizar ejercicios físicos contribuyen al bienestar general, ayudan a mantener un peso saludable y promueven la salud cardiovascular y musculoesquelética.

En cuando al desarrollo cognitivo, la relación entre la motricidad gruesa y el desarrollo cognitivo es evidente. Los movimientos físicos activan áreas del cerebro relacionadas con el aprendizaje y la memoria. Además, el juego activo y el ejercicio pueden mejorar la concentración y la capacidad de atención.

Por lo tanto, para las habilidades sociales, son muchas actividades que implican motricidad gruesa se llevan a cabo en entornos sociales, como juegos en equipo y deportes. Estas interacciones fomentan el desarrollo de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de conflictos.

Además, para la prevención de problemas de salud, mantener una buena motricidad gruesa a lo largo de la vida contribuye a prevenir problemas de salud relacionados con la inactividad física, como la obesidad, la diabetes tipo 2 y las enfermedades cardiovasculares.

Por esto, es importante trabajar con los niños la motricidad gruesa desde la edad escolar, como los estudiantes de cuarto grado, puesto que es en esta etapa donde se están sentando las bases para un desarrollo físico saludable. Además, una buena motricidad gruesa en la infancia puede prevenir futuros problemas de coordinación y movilidad, así como mejorar la autoestima y la confianza en sí mismos.

Por lo tanto, es fundamental que los estudiantes de cuarto grado tengan oportunidades de participar en actividades que promuevan el desarrollo de sus habilidades motoras gruesas. Esto puede incluir juegos recreativos, actividades al aire libre, deportes, baile y otras formas de ejercicio físico. Al incorporar estas actividades en el currículo escolar, se puede mejorar la atención a los espacios físicos, la motivación para las actividades recreativas y la inclusión de todos los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades motoras gruesas.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”, ubicada en la calle Olmedo 205-32, y Rocafuerte, de la ciudad de Loja.

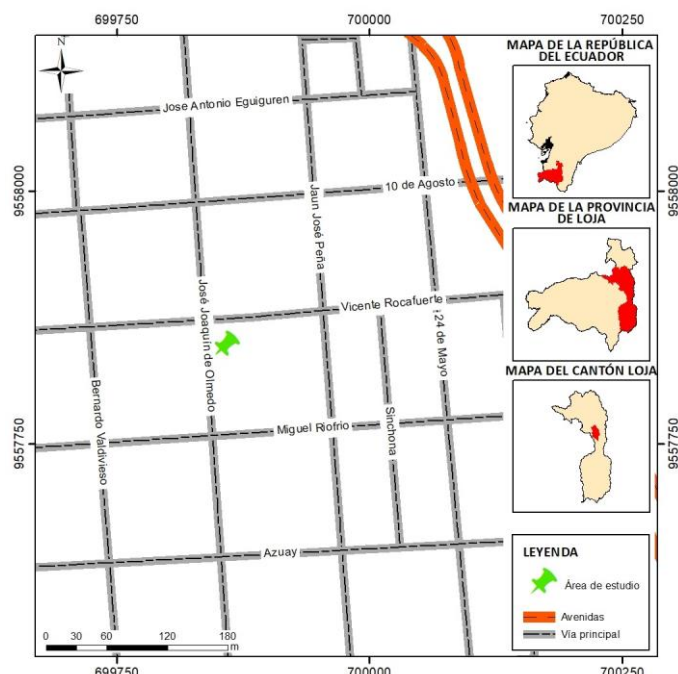


Figura 1. Croquis de la investigación Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”.

Nota Descriptiva: La Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” es un centro educativo de Educación Regular y sostenimiento Particular Religioso, con jurisdicción Hispana.

La presente investigación, se efectuó con los estudiantes de 4to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”, la que comprende una población de 68 estudiantes de los cuartos años paralelos A, B y C, donde la muestra fue de 22 estudiantes correspondiente al paralelo B, se les aplicó un test para evaluar las señales enviadas de los músculos grandes y pequeños, asimismo el equilibrio, la coordinación ojo-mano y la flexibilidad que poseen los estudiantes.

Al inicio de cada actividad, se llevaron a cabo charlas motivadoras con el objetivo de despertar el interés y la motivación de los participantes para que se involucraran en las actividades. Estas charlas también tenían como propósito ayudar a los participantes a enfocar su atención en los hábitos alimentarios y en la incorporación de la actividad física de forma permanente en sus vidas.

5.2. Procedimiento

5.2.1 Enfoque de la Investigación.

En la investigación se utilizó un enfoque mixto, dado que nos permite combinar los enfoques cuantitativos y cualitativos. El enfoque cuantitativo, nos permitirá obtener datos

numéricos a través de test y la observación. Estos instrumentos se aplicaron a una muestra representativa de estudiantes. Los datos recopilados fueron analizados utilizando técnicas estadísticas para identificar patrones y tendencias en la percepción y satisfacción de los participantes con respecto a diferentes aspectos de la educación en la institución. Además, se llevó a cabo un análisis cualitativo que nos ayudó a obtener una comprensión más detallada de los resultados obtenidos de la aplicación del pre y post-test.

Uno de los enfoques que se manejó en la actual investigación es el enfoque cualitativo, como sostiene Cortes y León (2005): «Es una vía de investigar sin mediciones numéricas, tomando encuestas, entrevistas, descripciones, puntos de vista de los investigadores, reconstrucciones de los hechos, no tomando en general la prueba de hipótesis como algo necesario» (p. 10).

De la misma manera se utilizó el enfoque cualitativo, como menciona Cortes y León (2005):

Enfoque cualitativo, toma como centro de su proceso de investigación a las mediciones numéricas, utiliza la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación. Utiliza la recolección, la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y estadígrafos de la población que investiga para llegar a probar las Hipótesis establecidas previamente. (p. 10)

Por tanto, el enfoque mixto permitió obtener una visión completa y enriquecedora de la realidad educativa en la Unidad Educativa Particular "Santa Mariana de Jesús". Los resultados de esta investigación servirán como base para identificar fortalezas y áreas de mejora en la institución, y podrán utilizarse para informar y guiar futuras decisiones y acciones en términos de políticas educativas y prácticas pedagógicas.

5.2.2 *Diseño de la investigación.*

El diseño de investigación propuesto es un diseño cuasi experimental, se caracteriza por no fijar aleatoriamente a los colaboradores o a los grupos, sino que se basa en la asignación no aleatoria o en la comparación de grupos ya existentes.

En este caso, se seleccionó una muestra de 22 estudiantes de cuarto grado para participar en la investigación. La muestra fue por conveniencia basada en criterios específicos, como la disponibilidad de los estudiantes para participar en el estudio.

Además, se menciona que se administró el Test de Diagnóstico de Habilidad Motora de Arnheim-Sinclair para evaluar las habilidades motoras de los estudiantes. Esto indica que se realizó una medición antes y después de la intervención con el fin de evaluar el impacto de los juegos recreativos en la práctica de habilidades motoras gruesas.

En resumen, el diseño que se utilizó en esta investigación fue el cuasi experimental, implica la participación de un grupo de estudiantes en las actividades recreativas propuestas, se midieron las habilidades motoras antes y después de la intervención para evaluar el impacto de estos juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes de cuarto grado.

5.2.3 Alcance de investigación

El alcance de estudio de la investigación correlacional es examinar la relación entre dos o más variables interviniendo en estas. En este asunto, la investigación tiene como objetivo desarrollar una propuesta pedagógica de juegos recreativos para mejorar las habilidades motoras gruesas en estudiantes de cuarto grado en la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús. Por lo tanto, el alcance de esta investigación fue evaluar la relación entre la implementación de juegos recreativos y la mejora de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de cuarto grado.

5.2.4 Métodos

La presente propuesta de investigación contó con métodos y técnicas específicas propuestas, se utilizó el método deductivo, porque es apropiado para analizar los datos recopilados a través de la observación y el análisis de datos. Además, esta técnica de observación es adecuada para obtener información detallada sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. De la misma manera, se utilizó el método inductivo, porque permitió obtener conclusiones generales a partir de datos específicos. En el contexto de la propuesta de investigación mencionada, el uso de este método puede proporcionar información importante sobre la efectividad de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes de cuarto grado.

Así mismo, la metodología propuesta para este estudio combina tanto métodos verbales como prácticos. Los métodos verbales contienen la adquisición y análisis de datos descriptivos y explicativos, esto involucra ejecutar observaciones dentro del aula y aplicar exámenes de habilidades motoras gruesas para obtener datos cuantitativos sobre el desarrollo de habilidades motoras de los participantes de cuarto año paralelo “B”.

Además, se utilizó métodos prácticos, que incluyen el desarrollo e implementación de una propuesta pedagógica. Esta propuesta consistió en actividades recreativas que se utilizaron en las clases de educación física para mejorar las habilidades motoras gruesas de los estudiantes. Asimismo, la metodología práctica implica la evaluación de la efectividad de la propuesta pedagógica.

La combinación de métodos verbales y prácticos permitió obtener una visión completa de la situación, tanto a través de datos cuantitativos como cualitativos. Esto permitió evaluar la efectividad de la propuesta y su impacto en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los estudiantes de cuarto grado.

Por otra parte, los instrumentos propuestos, como el Test de Diagnóstico de la Capacidad Motriz de Arnheim-Sinclair, fueron apropiados para evaluar las respuestas motoras de los estudiantes. Asimismo, las planificaciones ayudaron a programar los juegos recreativos que mejoraron la motricidad gruesa en los estudiantes, y se incluyeron criterios de evaluación, explicaciones teóricas y ejercicios.

En general, se considera que el enfoque mixto de investigación propuesto, combinado con el enfoque cuasi experimental y el uso de varios métodos e instrumentos, fue adecuado para abordar la propuesta de investigación mencionada y obtener resultados significativos y útiles. Sin embargo, se recomienda tener en cuenta la base teórica y los antecedentes al formular hipótesis y asegurarse de que los instrumentos y técnicas utilizados sean apropiados para recopilar los datos necesarios.

5.2.5 Línea de investigación

El presente estudio se direccionó dentro de las líneas de investigación de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, por tal manera, está enmarcada en la primera línea de investigación que es: El deporte y la recreación, esta busca investigar la mejor metodología o métodos de enseñanza para una adecuada actividad física, para mejorar la calidad de vida de los participantes.

5.2.6 Técnicas

Para el desarrollo eficiente del proyecto de investigación se utilizó diferentes técnicas e instrumentos las cuales son de gran ayuda para el proceso de la investigación, se realizaron observaciones directas a los estudiantes durante la aplicación de los juegos recreativos de las planificaciones, para evaluar su nivel de participación e interés, así como su desempeño en la motricidad gruesa.

En el presente proyecto se utilizó como técnica la observación, porque nos permitió observar delicadamente el fenómeno, hechos o casos, obtener información detallada del estudiante en su proceso enseñanza, para así después poderla registrarla y posteriormente analizarla como sostiene Cortes Y León (2005):

La observación es una de las técnicas cualitativas más aplicada en la etnografía y precisamente en el marco educativo, por la riqueza de su información y la influencia de

la misma en la formación del estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
(p. 34)

Por lo tanto, en este estudio la observación fue utilizada como una de las técnicas de recolección de datos, el investigador observó a los estudiantes durante las actividades recreativas y registró sus comportamientos y desempeño motor.

La observación permitió al investigador obtener una comprensión más profunda de cómo los estudiantes interactúan con las actividades recreativas y cómo estas actividades pueden influir en su desarrollo de habilidades motoras. También permitió identificar posibles factores que puedan afectar el éxito de la intervención, como el nivel de participación de los estudiantes o la calidad.

5.2.7 Instrumentos.

Para el presente proyecto, se utilizó dos instrumentos como es el test de motricidad gruesa denominado: Test de Diagnóstico de la Capacidad Motriz de Arnheim-Sinclair, con este test evaluamos las reacciones motoras de control de los músculos grandes y pequeños, asimismo el equilibrio, la coordinación ojo-mano y la flexibilidad que poseen los estudiantes, como menciona Miranda, Abián y Lara (2008):

El test que emplearemos será el de Arheim y Sinclair. Es una batería de 9 tests para evaluar las respuestas motoras de control de músculos grandes y pequeños, el equilibrio, la coordinación ojo-mano y la flexibilidad, todo esto en niños en edades comprendidas entre los 4 y los 12 años. Este test es fácil de administrar por sus indicaciones bien definidas, breve duración y facilidad para adjudicar el puntaje. Además, es bastante específico para ayudar al profesor a detectar problemas en los niños. (p. 2)

De la misma manera, se utilizó la planificación de unidad didáctica, con la ayuda de este instrumento se logró programar los juegos recreativos que nos ayudaron en el mejoramiento de la motricidad gruesa de los estudiantes para su proceso de enseñanza-aprendizaje, a la misma vez contaron con criterios de evaluación, explicaciones teóricas, ejercicios, etc. Como sostiene Aria y Torres (2017):

Una Unidad didáctica es un conjunto de elementos pedagógicos dispuestos organizadamente para desarrollar una clase en un tiempo, espacio y contexto determinados. Si bien tradicionalmente se ha entendido este componente educativo como la estructuración simple de un tema para implementar en el aula, en realidad la Unidad didáctica es mucho más. Esta debe tener en cuenta no solo los contenidos a trabajar, sino que también ha de considerar los objetivos procedimentales y valorativos necesarios para desenvolver la clase. Generalmente una Unidad didáctica requiere varias

horas de clase para llevarse a cabo, pero finalmente es el docente, las características del grupo de estudiantes y la naturaleza de la temática las que determinan el tiempo necesario para implementarse. Usualmente la Unidad didáctica corresponde a la planeación de aquello que el docente desea que suceda en el aula. (p. 43)

5.2.7.1. Test de motricidad gruesa. Se utilizó el test de motricidad gruesa que se denomina: Test de Diagnóstico de la Capacidad Motriz de Arnheim-Sinclair, Miranda, Abián y Lara (2008):

Este se conoce como una batería de test, que contiene varias pruebas específicas, fue elaborado por los profesores Daniel D. Arnheim y William A. Sinclair en 1974, el test consta de 9 subtests este proceso de evaluación se lleva a cabo en niños entre 4 y 12 años, este instrumento es lo suficientemente específico como para observar si los niños presentan algún problema coordinativo, como menciona. (p. 3)

Este conjunto de test fue en parte adaptado a la Batería de Test de habilidades del Movimiento de Frostig de 1972. Es una batería de 9-test que tiene como finalidad, evaluar las reacciones motoras de control de músculos grandes y pequeños, el equilibrio, la coordinación ojo-mano y la flexibilidad, todo esto en niños en edades comprendidas entre los 4 y los 12 años.

5.2.7.2. Planificación de unidad didáctica. La planificación de unidad didáctica ayudó a programar los juegos recreativos que permitieron el mejoramiento de la motricidad gruesa en los estudiantes para su proceso de enseñanza-aprendizaje a la misma vez contara con criterios de evaluación, explicaciones teóricas, ejercicios, etc. Como sostiene De Pro Bueno (1999):

Nuestro concepto de planificación tiene poco que ver con las programaciones administrativas. Para nosotros, cuando un profesor planifica una unidad didáctica, una lección o unas actividades, integra sus conocimientos científicos y didácticos, su experiencia práctica y sus concepciones ideológicas, lo que no suele suceder cuando «se copia la programación del año anterior. (p. 411)

5.2.8 Población y muestra

Para el desarrollo de la investigación, se tomó en cuenta a la población real que corresponde a 68 estudiantes niños y niñas de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”.

Por otro lado, al ser una investigación con una guía de intervención en el que su proceso implicó instrucciones casi individualizados para obtener o conseguir los objetivos planteados se seleccionó a 22 estudiantes como muestra para que participen en esta propuesta.

Tabla 1. Población y muestra.

POBLACIÓN	MUESTRA
Los estudiantes de los cuartos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Loja en el periodo 2023-2024.	Los estudiantes de 4to año paralelo “B” de Educación General Básica, conformado por 22 alumnos los cuales son 5 niños y 17 niñas.

Nota descriptiva. Se trabajará con una muestra de 22 estudiantes de 4to año paralelo “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”, de la ciudad de Loja en el periodo 2023-2024.

5.3. Procesamiento y análisis de los datos.

La investigación se efectuó de la siguiente manera:

En primer lugar, se llevó a cabo la recolección de datos, el cual se observaron las actividades recreativas realizadas por los estudiantes y se administró el Test Diagnóstico de habilidades motoras gruesas de Arnheim-Sinclair. Durante esta etapa, se registraron datos como la frecuencia y duración de las actividades recreativas, así como los resultados del test de habilidad motora.

En la etapa de análisis de datos, se realizaron diferentes análisis cuantitativos y cualitativos. En primer parte, se examinó la frecuencia y duración de las actividades recreativas para determinar cuánto tiempo se dedicaba a mejorar las habilidades motoras gruesas. También se compararon los resultados del test de habilidad motora entre el grupo que participó en las actividades recreativas y el grupo de control. Esto permitió determinar si las actividades recreativas tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas.

Igualmente, se ejecutaron análisis cualitativos para identificar los retos y desafíos que poseen los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras.

En la etapa de interpretación de resultados, se analizaron los datos cuantitativos y cualitativos para obtener conclusiones sobre el impacto de las actividades recreativas en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas. Se identificaron las fortalezas y debilidades de las actividades recreativas y se propusieron recomendaciones para mejorar el enfoque pedagógico en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas.

En resumen, el proceso y análisis de los datos de esta investigación, permitió adquirir datos sobre el impacto que poseen las actividades recreativas en el perfeccionamiento de habilidades motoras gruesas y destrezas, de los estudiantes de cuarto año de educación básica, por ello los datos de los resultados proporcionaron información valiosa para mejorar el enfoque pedagógico e el desarrollo de habilidades, promoviendo así la inclusión de todos los participantes en estas actividades planteadas.

5.4. Proceso para el desarrollo del programa de intervención.

Identificar el grado de motricidad gruesa en los estudiantes del 4to año paralelo “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, en el periodo académico 2023-2024.

Valorar la efectividad de la aplicación de la propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes del 4to año paralelo “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”, en el periodo 2023-2024.

Para dar respuesta a estos objetivos se procedió a diseñar, implementar y evaluar un programa ejecutado de la siguiente manera:

5.5. Datos generales.

El programa de propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” 2023-2024, se encuentre estructurado por 10 semanas cada una enfocada en actividades específicas, las cuales se detallan a continuación.

Tabla 2. Diseño y desarrollo de la propuesta

FASE 1: Socialización de la propuesta	
Tema:	Primer acercamiento a la institución educativa, solicitando autorización para realizar el estudio del Proyecto.
Objetivo:	Oficio de aceptación institucional,
FASE 2: Recopilación de datos	
Tema:	Aplicación del pre test de desarrollo motor grueso. Valorar, el nivel que poseen los estudiantes de habilidades motoras gruesas, asimismo su coordinación equilibrio y fuerza.
Objetivo:	
FASE 3: Diseño de la propuesta	
Tema:	Investigación y fundamentación de la propuesta pedagógica.
Objetivo:	Elaboración de las técnicas e instrumentos de la propuesta.
FASE 4: Aplicación de la propuesta	
Tema:	Coordinación y equilibrio
Objetivo:	Mejorar la coordinación y control corporal.
FASE 5: Aplicación de la propuesta	
Tema:	Fuerza y resistencia.
Objetivo:	Desarrollar la fuerza muscular y la resistencia.
FASE 6: Aplicación de la propuesta	
Tema:	Habilidades de juego en equipo.
Objetivo:	Fomentar la interacción social y el trabajo en equipo

FASE 7: Aplicación de la propuesta	
Tema:	Juegos tradicionales.
Objetivo:	Promover hábitos saludables de actividad física.
FASE 8: Aplicación de la propuesta	
Tema:	Coordinación y equilibrio
Objetivo:	Mejorar la coordinación y control corporal.
FASE 9: Aplicación de la propuesta	
Tema:	Fuerza y resistencia.
Objetivo:	Desarrollar la fuerza muscular y la resistencia.
FASE 10: Aplicación de la propuesta	
Tema:	Aplicación del post test de desarrollo motor grueso. Valorar, el nivel que poseen los estudiantes de habilidades motoras gruesas, asimismo su coordinación equilibrio y fuerza.
Objetivo:	
Nota descriptiva: En la tabla se muestra las fases del diseño y desarrollo de la propuesta.	

6. Resultado

La calidad del análisis e interpretación de los resultados es un paso esencial en todo proceso investigativo, proyecto o estudio, esto implica evaluar, examinar y comprender los datos recogidos y sacar conclusiones significativas a partir de ellos. Esta etapa es fundamental porque proporciona datos valiosos que nos ayudan como guía para la toma de decisiones respaldar teorías o hipótesis para así poder generar nuevos conocimientos.

Para que el desarrollo de la investigación sea operativo y funcional en coordinación del licenciado tutor del trabajo de titulación se aplicó:

- Test de Diagnóstico de la Capacidad Motriz de Arnheim- Sinclair.

En ese sentido una vez examinados los datos obtenidos en la aplicación de los instrumentos de investigación se presenta los resultados estadísticos de la muestra estudiada.

Tabla 3. Población con la que se trabajó en la investigación.

Edad	Género				Total	
	Masculino		Femenino		f	%
	f	%	f	%		
8	6	27%	16	73%	22	100%
Total	6	%	16	73%	22	100%

Nota descriptiva: En la Tabla 3 se muestran los resultados de la edad y el género de la población y muestra con la que se trabajó en dicha investigación.

Asimismo, en la Figura 2 se muestra la edad y género de la población estudiada representada en porcentajes.

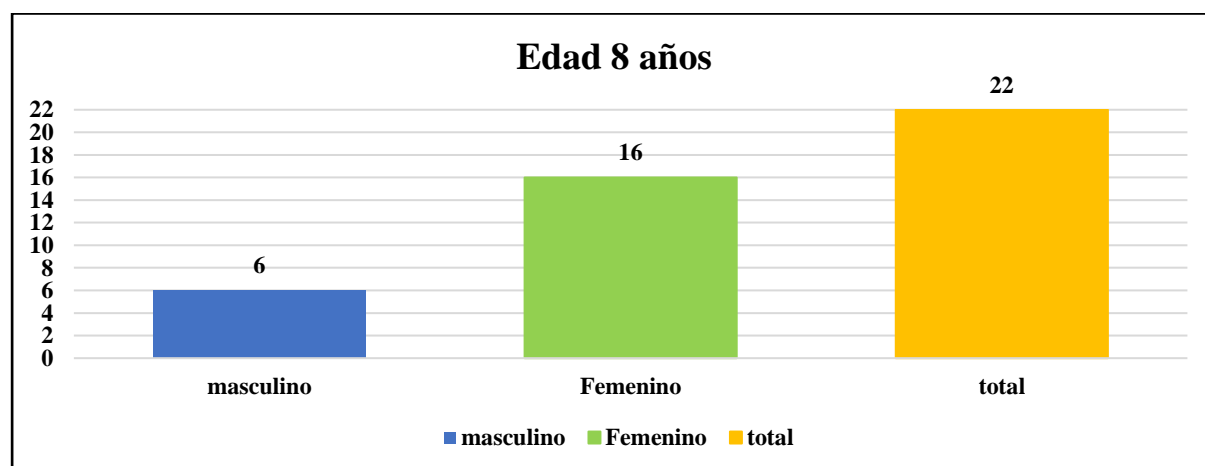


Figura 2. Población con la que se trabajó en la investigación

Nota descriptiva: En la figura 2 se muestra la edad y género de la población estudiada representada en porcentajes.

Análisis e interpretación.

En la figura 2 se muestra la distribución de la población con la que se llevó a cabo la investigación, desglosada por edad y género. Se trabajó con un total de 22 participantes, de los

cuales 6 eran hombres representado el 27% de participantes y 16 mujeres representando el 73%, dándonos como resultado el 100% de la población total, respectivamente.

A toda esta población investigada se aplicó el Test de Diagnóstico de la Capacidad Motriz de Arnheim- Sinclair que comprende 6 pruebas, con el objetivo de recopilar información y verificar en qué nivel de motricidad gruesa se encuentra el estudiante, esto contribuirá al correcto desarrollo del presente estudio, así mismo, estas estadísticas son esenciales para comprender la composición demográfica de la población estudiada y pueden tener implicaciones importantes para el diseño y la implementación de intervenciones específicas destinadas a desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes.

6.1. Análisis del pre test y post test realizados

La aplicación de un pre test como una herramienta de diagnóstico, ejecutadas en instancias previas a diseñar y aplicar la propuesta pedagógica de intervención, sirvió como base para manejar un proceso adecuado dentro de la investigación. Por otra parte, resultó necesario emplear el mismo instrumento de diagnóstico como post test, al finalizar la aplicación de la propuesta para corroborar de qué manera influyó la aplicación de la misma.

6.1.1 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 1: Enhebrado de cuentas.

Tabla 4. Enhebrado de cuentas.

Enhebrado de cuentas												
Genero / ítems	Pre-test: Enhebrado de cuentas										Total, General	
	Malo (10)		Regular (11 – 14)		Bueno (15 – 18)		Muy bueno (19 – 22)		Excelente (23)			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Femenino	0	0,00%	0	0,00%	11	50,00%	5	22,73%	0	0,00%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	0	0,00%	3	13,64%	3	13,64%	0	0,00%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	0	0,00%	14	63,64%	8	36,36%	0	0,00%	22	100,00%
Genero / Ítems	Post-test: Enhebrado de cuentas										Total, General	
	Malo (10)		Regular (11 – 14)		Bueno (15 – 18)		Muy bueno (19 – 22)		Excelente (23)			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Femenino	0	0,00%	0	0,00%	3	13,64%	2	9,09%	11	50,00%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	1	4,55%	4	18,18%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	0	0,00%	4	18,18%	3	13,64%	15	68,18%	22	100,00%

Nota descriptiva: La Tabla 4 muestra los resultados del enhebrado de cuentas en el pre-test, clasificados en diferentes niveles de rendimiento: malo, regular, bueno, muy bueno y excelente.

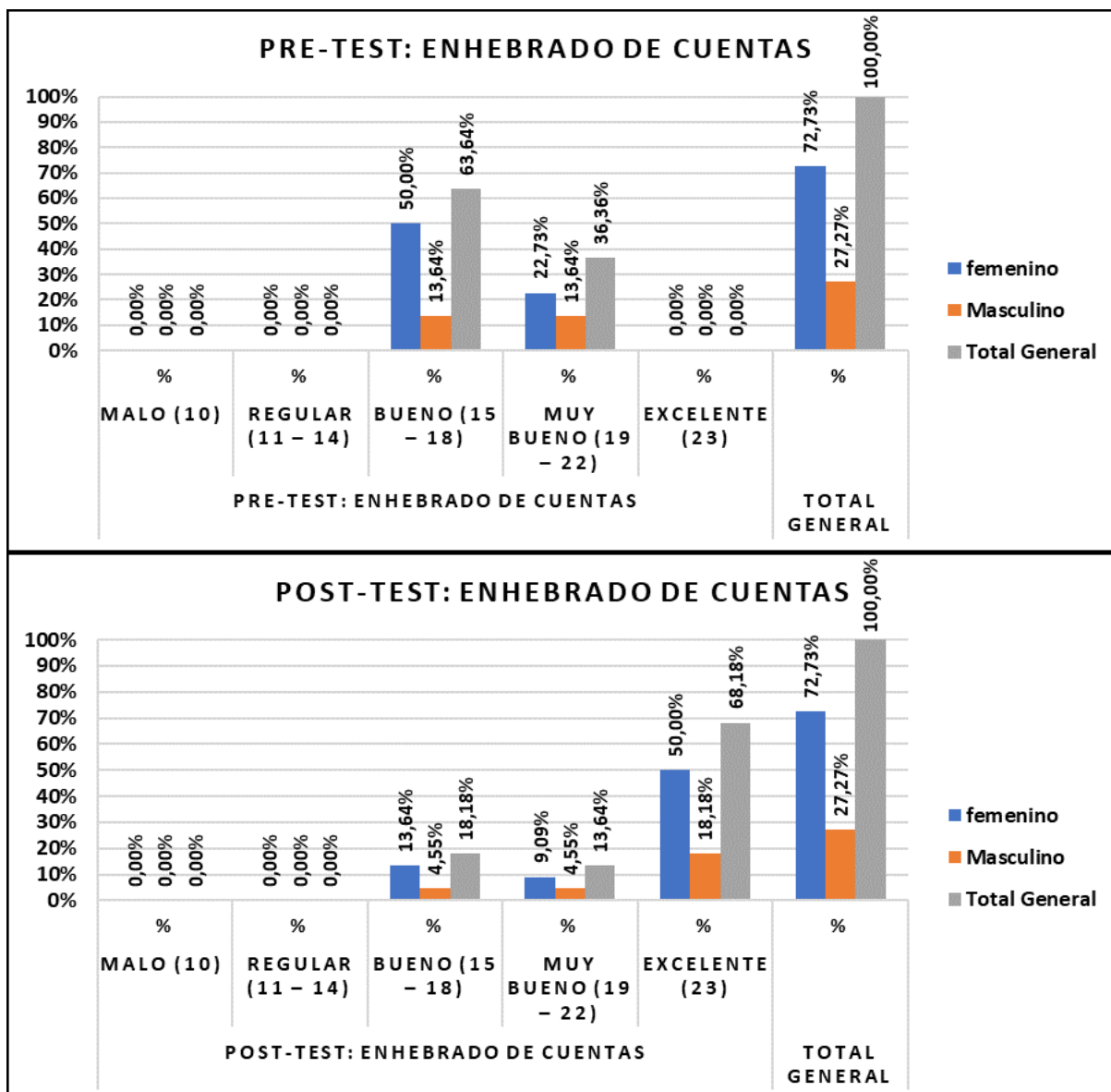


Figura 3. Enhebrado de cuentas.

Nota descriptiva: En la Figura 3 se representa gráficamente el desempeño de la población en la tarea de enhebrado de cuentas. Se puede observar la distribución de los niveles de desempeño y comparar la cantidad de individuos en cada categoría.

Análisis e interpretación.

El enhebrado de cuentas le permite al estudiante a desarrollar y ejercitar la coordinación óculo-manual mediante la actividad del enhebrado de cuentas, asimismo permite a la vez crear otros patrones de colores, por lo tanto, ayuda a diferenciar formas y tamaños de objetos.

Los resultados en el enhebrado de cuentas muestran que, en el pre-test, el 50% de los participantes de género femenino obtuvieron un rendimiento bueno y por lo tanto el 22,73% lograron un rendimiento muy bueno. Sin embargo, en el post-test, el 13,64% de las participantes femeninas consiguieron un rendimiento bueno, mientras que el 9,09% obtuvo un rendimiento muy bueno y el 50% un rendimiento excelente. Por lo tanto, los participantes masculinos, en el pre-test, el 13,64% lograron un rendimiento bueno y el 13,64% un rendimiento muy bueno. En

el post-test, el 18,18% de los participantes masculinos obtuvieron un rendimiento excelente, mientras que el 4,55% lograron un rendimiento bueno y muy bueno.

En general, se observa una mejora en el rendimiento de los participantes en el enhebrado de cuentas después de la intervención, porque la mayoría de los estudiantes asistían con normalidad y participaban activamente de cada una de las clases planificadas con juegos recreativos para desarrollare su motricidad gruesa y actividades de concentración de coordinación ojo mano, por lo tanto se plantearon juegos de clasificación de colores, patrones de cuentas, enhebrado de cuentas de diferentes tamaños, juegos de velocidad para que así puedan los estudiantes mejorar su desarrollo motor grueso y fino.

6.1.2 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 2: Tiro al blanco

En la tabla 5 se representa el desempeño del pre y post test de la población en la tarea de tiro al blanco, la cual contribuyo a la mejora de su motricidad gruesa.

Tabla 5. Tiro al blanco.

Tiro al blanco													
Genero / Items	Pre-test: Tiro al blanco										Total, General		
	Malo (1-3)		Regular (4-6)		Bueno (7-9)		Muy bueno (10-12)		Excelente (13-15)				
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Femenino	0	0,00%	6	27,27%	6	27,27%	3	13,64%	1	4,55%	16	72,73%	
Masculino	0	0,00%	2	9,09%	2	9,09%	2	9,09%	0	0,00%	6	27,27%	
Total, General	0	0,00%	8	36,36%	8	36,36%	5	22,73%	1	4,55%	22	100,00%	

Post-test: Tiro al blanco													
Genero / Items	Post-test: Tiro al blanco										Total, General		
	Malo (1-3)		Regular (4-6)		Bueno (7-9)		Muy bueno (10-12)		Excelente (13-15)				
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Femenino	0	0,00%	0	0,00%	3	13,64%	8	36,36%	5	22,73%	16	72,73%	
Masculino	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	2	9,09%	3	13,64%	6	27,27%	
Total, General	0	0,00%	0	0,00%	4	18,18%	10	45,45%	8	36,36%	22	100,00%	

Nota descriptiva: Se puede observar la distribución de los niveles de desempeño y comparar la cantidad de individuos en cada categoría.

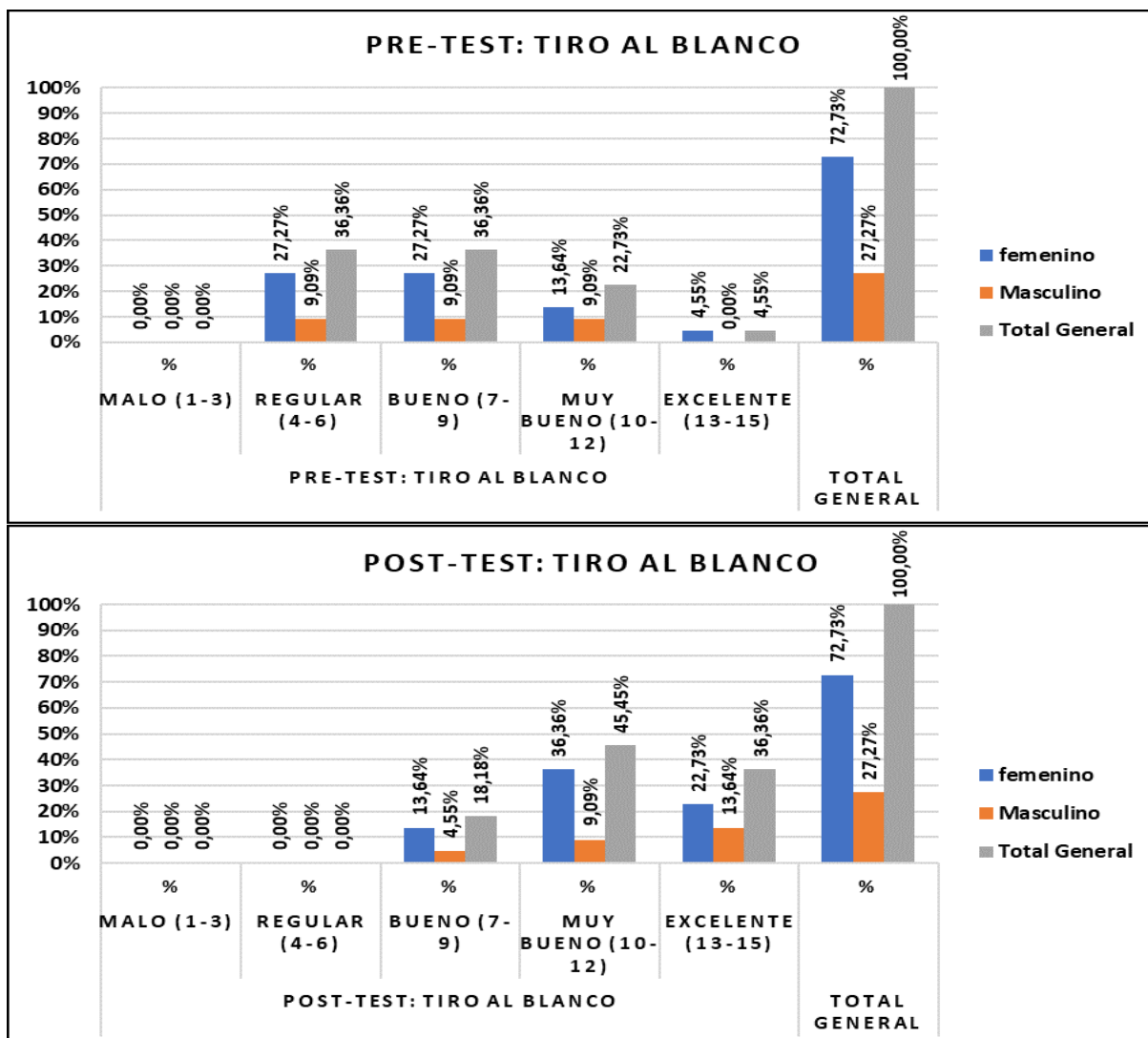


Figura 4. Tiro al blanco.

Nota descriptiva: En la Figura 4 se representa gráficamente el desempeño de la población en la tarea de tiro al blanco. Se puede observar la distribución de los niveles de desempeño y comparar la cantidad de individuos en cada categoría.

Análisis e interpretación.

El tiro al blanco es una actividad que le permite al estudiante ejercitar su precisión y coordinación ojo-mano, fortaleciendo la coordinación, el equilibrio y habilidades motoras en general también estimula su curiosidad y refuerza el principio de auto superación.

La figura 4 presenta los resultados del pre-test y post test de tiro al blanco, desglosados por género. Se muestran el número de individuos y el porcentaje de cada nivel de rendimiento, por lo tanto, se observa una mejora en el rendimiento de los participantes después de la intervención, tanto en hombres como en mujeres. En el pre-test, el 27,27% de las mujeres tuvieron un desempeño regular, el 27,27% un desempeño bueno y el 13,64% un desempeño muy bueno, mientras que el 4,55% un rendimiento excelente. En el post-test, el 13,64% de las mujeres tuvieron un rendimiento bueno y el 36,36% un rendimiento muy bueno mientras que en el 22,73% obtuvo un desempeño excelente. En el caso de los hombres, en el pre-test el 9,09%

obtuvo un rendimiento regular, el 9,09% un rendimiento bueno y el 9,09% demostraron un rendimiento muy bueno. En el post-test, el 4,55% de los hombres obtuvieron un rendimiento bueno, el 9,09% un rendimiento muy bueno y el 13,64% un rendimiento excelente.

Se observa un progreso en el rendimiento de los/as participantes en el tiro al blanco después de la intervención, tanto hombres como mujeres mostraron una mejora en el rendimiento, porque asistían con normalidad y participaban activamente de cada una de las clases planificadas con juegos recreativos, los participantes realizaban lanzamientos precisos, ya sea solos o en grupos, hacia objetivos específicos, empleando la técnica correcta tanto con la mano dominante como con la no dominante, estas actividades ayudaron a mejorar la coordinación motriz de los participantes.

6.1.3 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 3: Tablero de golpear.

En la Tabla 6 se presentan los resultados del pre y post test del desempeño de la población en la tarea de golpear un tablero, la cual contribuyo a la mejora de su motricidad gruesa.

Tabla 6. Tablero de golpear.

Tablero de golpear												
Genero / ítems	Pre-test: Tablero de golpear										Total, General	
	Malo (7)		Regular (8-10)		Bueno (11-13)		Muy bueno (14-16)		Excelente (17-19)		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Femenino	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	10	45,45%	5	22,73%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	4	18,18%	2	9,09%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	14	63,64%	7	31,82%	22	100,00%
Genero / ítems	Post-test: Tablero de golpear										Total, General	
	Malo (7)		Regular (8-10)		Bueno (11-13)		Muy bueno (14-16)		Excelente (17-19)		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Femenino	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	7	31,82%	9	40,91%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	5	22,73%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	8	36,36%	14	63,64%	22	100,00%

Nota descriptiva: Se muestra el número de individuos en cada nivel de desempeño, así como el porcentaje correspondiente.

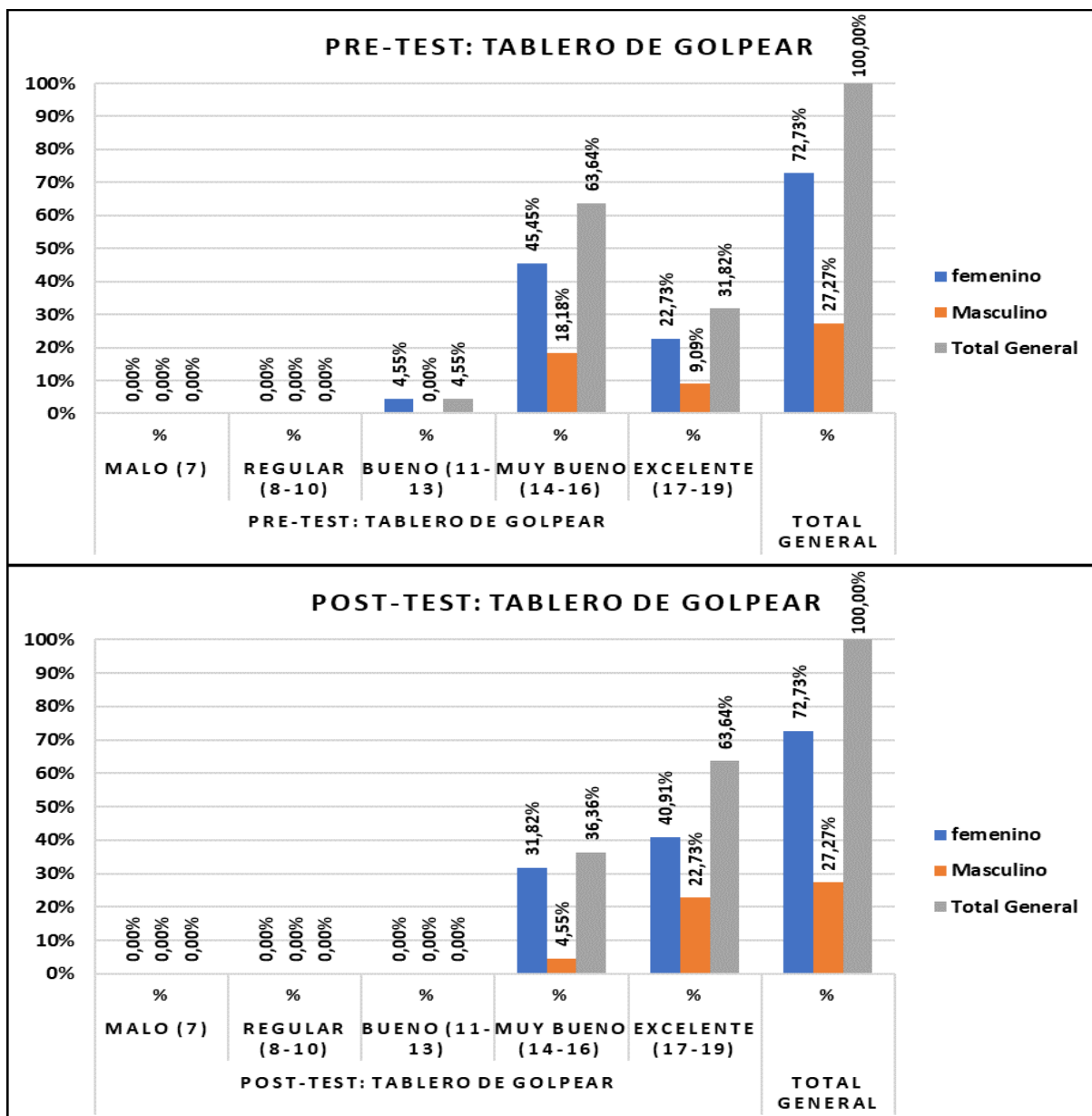


Figura 5. Tablero de golpear.

Nota descriptiva: En la Figura 5 se muestra gráficamente el desempeño de la población en la tarea de golpear un tablero. Se puede observar la distribución de los niveles de desempeño y comparar la cantidad de individuos en cada categoría.

Análisis e interpretación.

El tablero para golpear permite al estudiante, desarrollar su fuerza y resistencia al momento de realizar la actividad, de la misma manera, fortalece las habilidades motoras, hacer patrones, contar, resolver problemas y ayuda a la coordinación ojo-mano y a su destreza.

En el tablero de golpear, en el pre-test, el 4,55% de las participantes femeninas tuvieron un rendimiento bueno y el 45,45% un rendimiento muy bueno y en excelente obtuvieron el 22,73%. En el post-test, el 31,82% del género femenino obtuvieron, un rendimiento muy bueno y el 40,91% un rendimiento excelente. En cuanto a los participantes masculinos, en el pre-test el 18,18% obtuvieron un rendimiento muy bueno y el 9,09% un rendimiento excelente. En el

post-test, el 4,55% del género masculino obtuvieron un rendimiento muy bueno y el 22,73% un rendimiento excelente.

En general, el 63,64% de todos los participantes lograron un rendimiento excelente en el tablero de golpear después de la intervención. Estos resultados indican que la intervención tuvo un impacto positivo en el rendimiento de los participantes en esta actividad específicas, asimismo porque la mayoría de los estudiantes concurrían con normalidad y participaban regularmente en cada una de las clases planificadas con juegos recreativos y actividades acorde a la prueba del test como juegos de pelota al aire libre, circuito de habilidades con estaciones de diferentes tipos de golpeo, juegos de precisión, ejercicios de coordinación ojo-mano y juegos en equipo, el cual contribuyo al mejoramiento del nivel de su motricidad gruesa.

6.1.4 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 4: Salto largo.

La tabla 7 muestra los resultados del desempeño de la población en el ítem "Tablero de golpear", la cual contribuyo a la mejora de su motricidad gruesa.

Tabla 7. Salto Largo

Salto Largo												
Genero / Items	Pre-test: Salto Largo										Total, General	
	Malo (10-25)		Regular (26-50)		Bueno (51-75)		Muy bueno (76-90)		Excelente (90)			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Femenino	0	0,00%	8	36,36%	8	36,36%	0	0,00%	0	0,00%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	2	9,09%	4	18,18%	0	0,00%	0	0,00%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	10	45,45%	12	54,55%	0	0,00%	0	0,00%	22	100,00%
Genero / Items	Post-test: Salto Largo										Total, General	
	Malo (10-25)		Regular (26-50)		Bueno (51-75)		Muy bueno (76-90)		Excelente (90)			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Femenino	0	0,00%	0	0,00%	5	22,73%	7	31,82%	4	18,18%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	3	13,64%	2	9,09%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	0	0,00%	6	27,27%	10	45,45%	6	27,27%	22	100,00%

Nota descriptiva: En la Tabla 5 se presentan los resultados del desempeño de la población en la tarea de salto largo. Se muestra el número de individuos en cada nivel de desempeño, así como el porcentaje correspondiente.

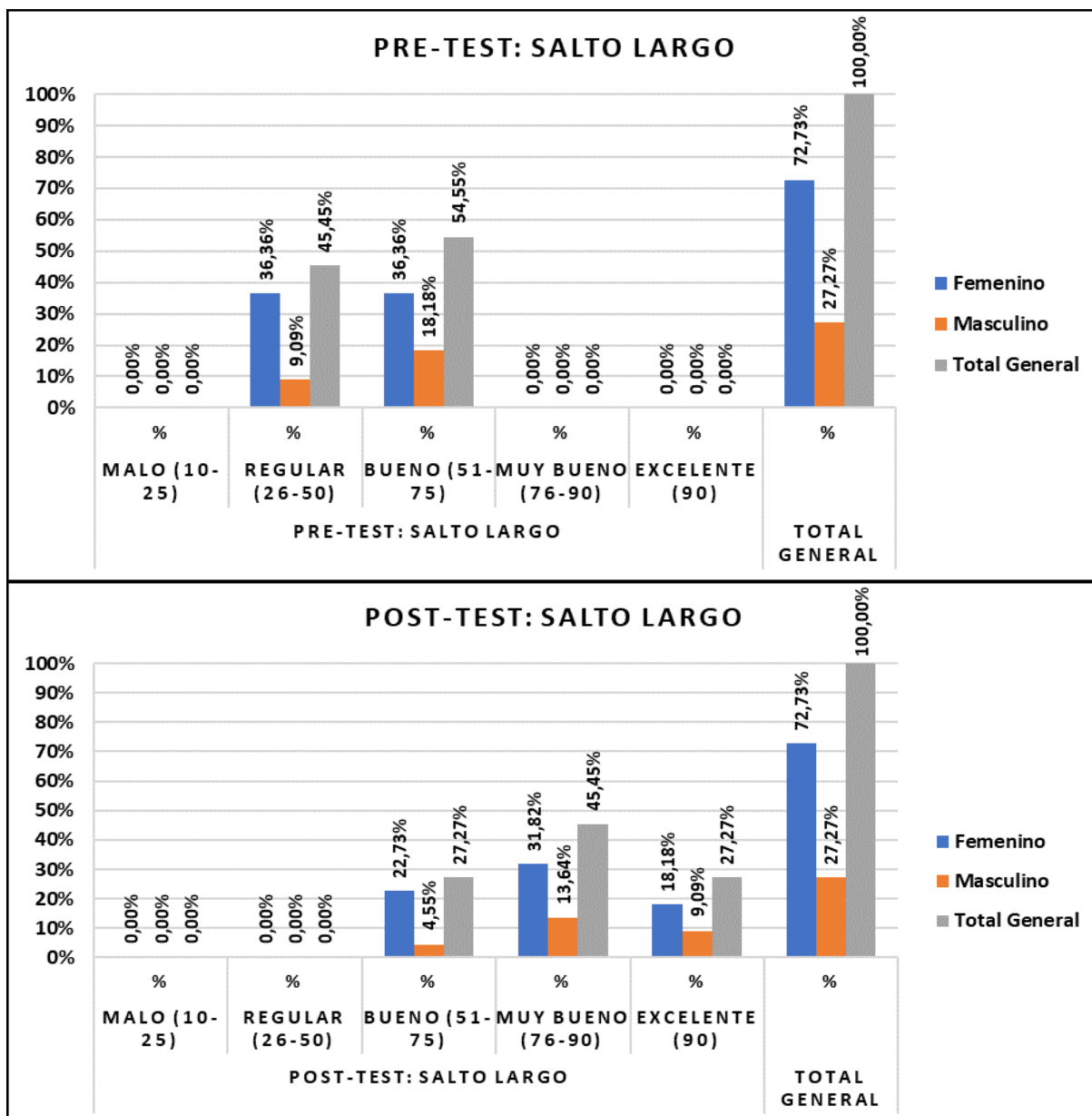


Figura 6. Salto Largo

Nota descriptiva: En la Figura 6 se muestra gráficamente el desempeño de la población en la tarea de salto largo. Se puede observar la distribución de los niveles de desempeño y comparar la cantidad de individuos en cada categoría.

Análisis e interpretación.

El salto largo es una habilidad motriz, que al momento de realizarlo se consigue fortalecer la coordinación, el equilibrio y la fuerza, lo que contribuye al desarrollo de las habilidades motoras gruesas que el estudiante debe tener.

La figura 6 muestra los resultados del salto de longitud antes y después de la intervención, por lo tanto, nos arrojaron los siguientes resultados, en el pre-test, se observó que el 36.36% del género femenino obtuvieron un rendimiento regular, mientras que el 36.36% obtuvieron un rendimiento bueno. En el post-test, se observa que el 31.82% de las mujeres obtuvieron un rendimiento muy bueno, así mismo el 22,73% obtuvieron la puntuación de

bueno, mientras que el 18.18% obtuvo un rendimiento excelente. En cuanto el género masculino, en el pre-test el 9.09% obtuvieron un rendimiento regular, mientras que el 18.18% obtuvo un rendimiento bueno. Por lo tanto, en el post-test, el 4,55% de los estudiantes masculinos obtuvieron un rendimiento bueno, mientras el 13.64% obtuvo un rendimiento muy bueno, y el 9.09% obtuvo un rendimiento excelente.

En el Salto largo, tanto hombres como mujeres también experimentaron una mejora en su rendimiento, porque la mayoría de los estudiantes asistían con normalidad y participaban activamente de cada una de las clases planificadas con juegos recreativos y actividades de fuerza y coordinación donde se realizaban saltos de longitud en el lugar, saltos desde diferentes puntos, carrera de saltos y ejercicios de fuerza como sentadilla, estocada y saltos en caja para así fortalecer su fuerza y mejorar su coordinación, esto sugiere que la intervención fue efectiva para mejorar las habilidades de coordinación y fuerza en ambos géneros.

6.1.5 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 5: De la posición cabeza abajo a la de pie.

En la Tabla 8 se presentan los resultados del desempeño de la población en la tarea de pasar de una posición de cabeza abajo a pararse, la cual contribuyó a la mejora de su motricidad gruesa.

Tabla 8. De la posición cabeza abajo a la de pie.

De la posición cabeza abajo a la de pie												
Genero / ítems	Pre-test: De la posición cabeza abajo a la de pie										Total, General	
	Malo (1)		Regular (2-3)		Bueno (4-5)		Muy bueno (6-7)		Excelente (8)		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Femenino	0	0,00%	5	22,73%	11	50,00%	0	0,00%	0	0,00%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	2	9,09%	4	18,18%	0	0,00%	0	0,00%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	7	31,82%	15	68,18%	0	0,00%	0	0,00%	22	100,00%
Genero / ítems	Post-test: De la posición cabeza abajo a la de pie										Total, General	
	Malo (1)		Regular (2-3)		Bueno (4-5)		Muy bueno (6-7)		Excelente (8)		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Femenino	0	0,00%	3	13,64%	9	40,91%	4	18,18%	0	0,00%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	1	4,55%	2	9,09%	2	9,09%	1	4,55%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	4	18,18%	11	50,00%	6	27,27%	1	4,55%	22	100,00%

Nota descriptiva: Se muestra el número de individuos en cada nivel de desempeño, así como el porcentaje correspondiente.

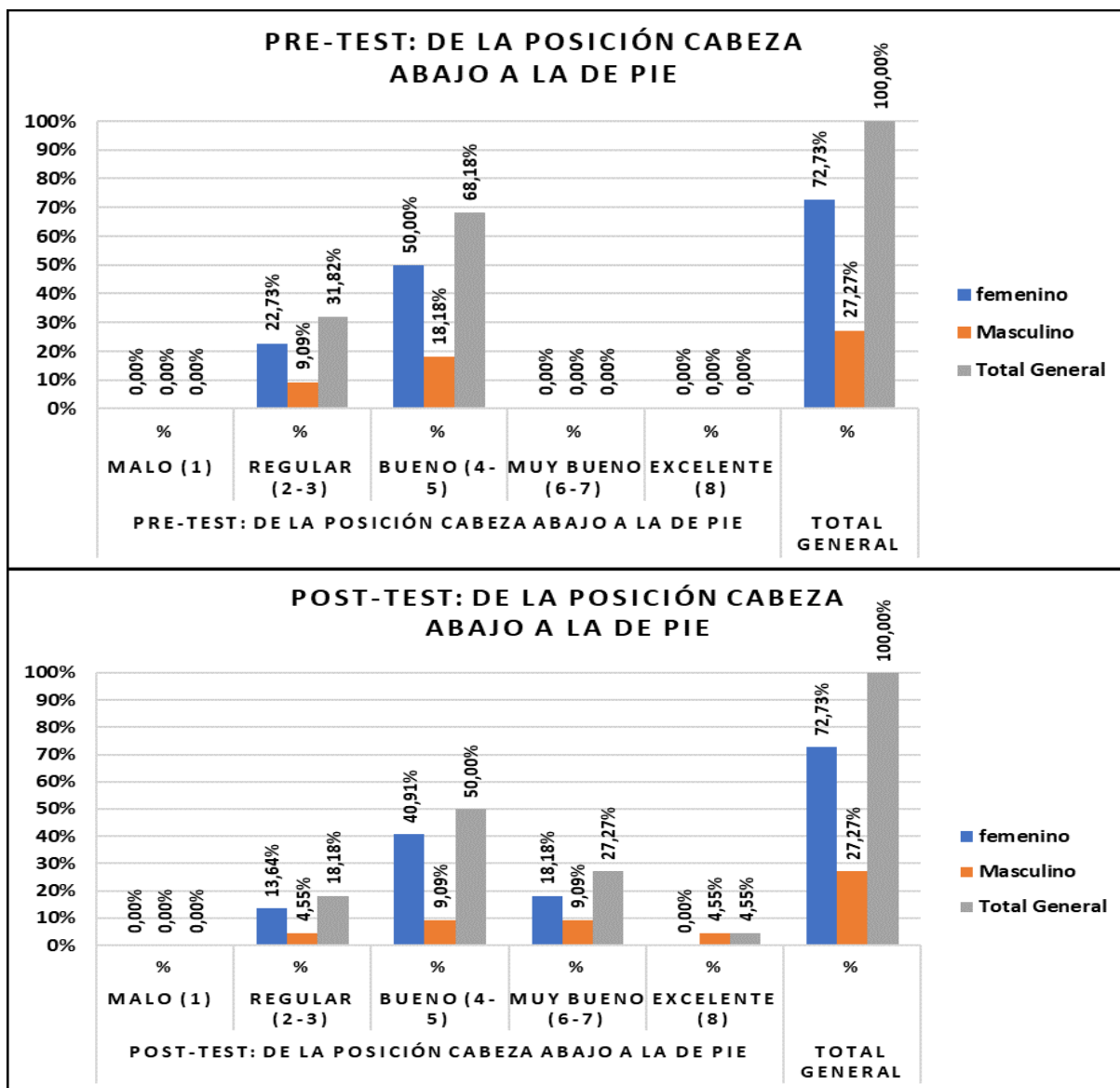


Figura 7. De la posición cabeza abajo a la de pie.

Nota descriptiva: En la Figura 7 se muestra gráficamente el desempeño de la población en la tarea de pasar de una posición de cabeza abajo a pararse. Se puede observar la distribución de los niveles de desempeño y comparar la cantidad de individuos en cada categoría.

Análisis e interpretación.

De la posición cabeza abajo a la de pie, este ejercicio permite y ayuda al niño a mejorar su fuerza y su equilibrio, así como a mejorar la coordinación entre los músculos grandes y pequeños, además mejora la coordinación de las articulaciones.

La figura 7 muestra los resultados del pre y post test de la actividad de pasar de la posición cabeza abajo a la posición de pie. En el pre-test, se observa que el 50% del género femenino obtuvieron una calificación de "Bueno" y el 22.73% obtuvieron una calificación de "Regular". En el post-test, el 40.91% del género femenino mejoraron su rendimiento y obtuvieron una calificación de "Bueno", mientras que el 13.64% obtuvieron una calificación de "Regular" y 18,18% obtuvieron la puntuación de muy bueno, en general, se observó una mejora

en el rendimiento de las mujeres en esta actividad después de la intervención. En cuanto a los hombres, el 18.18% obtuvieron una calificación de "Bueno" en el pre-test y el 9.09% obtuvieron una calificación de "Regular". En el post-test, el 9.09% mejoró su rendimiento y obtuvieron una calificación de "Bueno", mientras que el 4.55% obtuvieron una calificación de "Regular" por otro lado el 9,09% obtuvo una puntuación de muy bueno y el 4,55% tuvo un rendimiento excelente.

En resumen, tanto hombres como mujeres mostraron una mejora en su rendimiento en esta actividad después de la intervención de la propuesta, porque la mayoría de los estudiantes asistían con normalidad y participaban activamente de cada una de las clases planificadas con juegos recreativos y actividades de coordinación y fuerza que esta prueba lo sugiere, así mismo se realizaban estaciones de progresión, juegos de equilibrio, ejercicios de fortalecimiento como flexiones y abdominales, a la misma vez juegos de roles, con la finalidad de mejorar su desarrollo motor grueso.

6.1.6 Resultados del pre-test y post-test motricidad gruesa. 6: Carrera de agilidad.

La tabla 9 muestra los resultados del desempeño de la población en el ítem "Carrera de agilidad", la cual contribuyó a la mejora de su motricidad gruesa.

Tabla 9. Carrera de agilidad.

Carrera de agilidad												
Genero / ítems	Pre-test: Carrera de agilidad										Total, General	
	Malo (10)		Regular (11-13)		Bueno (14-16)		Muy bueno (17-19)		Excelente (20)		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Femenino	0	0,00%	0	0,00%	5	22,73%	8	36,36%	3	13,64%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	3	13,64%	2	9,09%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	0	0,00%	6	27,27%	11	50,00%	5	22,73%	22	100,00%
Genero / ítems	Post-test: Carrera de agilidad										Total, General	
	Malo (10)		Regular (11-13)		Bueno (14-16)		Muy bueno (17-19)		Excelente (20)		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Femenino	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	5	22,73%	10	45,45%	16	72,73%
Masculino	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	5	22,73%	6	27,27%
Total, General	0	0,00%	0	0,00%	1	4,55%	6	27,27%	15	68,18%	22	100,00%

Nota descriptiva: En la Tabla 7 se presentan los resultados del desempeño de la población en la tarea de correr con agilidad. Se muestra el número de individuos en cada nivel de desempeño.

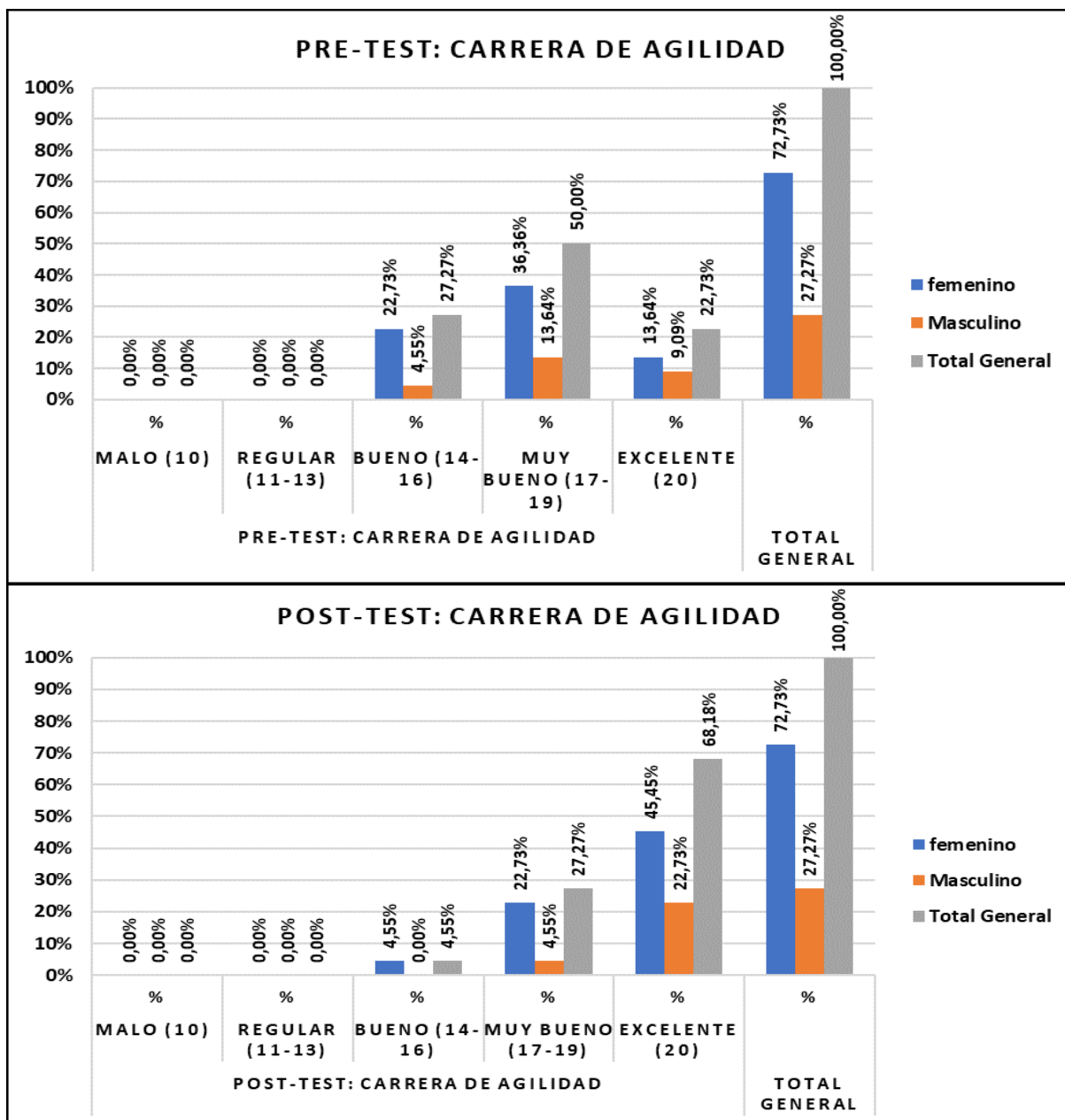


Figura 8. Carrera de agilidad.

Nota descriptiva: En la Figura 8 se muestra gráficamente el desempeño de la población en la tarea de correr con agilidad. Se puede observar la distribución de los niveles de desempeño y comparar la cantidad de individuos en cada categoría.

Análisis e interpretación.

La carrera de agilidad es una actividad que ayuda al docente a calcular la rapidez, resistencia del estudiante y su capacidad de cambio de dirección. En esta actividad, los estudiantes deben correr a toda velocidad a lo largo de una pista, pasando por una serie de obstáculos o conos que están colocados en el camino, su propósito es completar la pista en el menor tiempo posible, mostrando agilidad y destreza en los cambios de dirección.

Los resultados de la carrera de agilidad del pre y post test de la intervención se muestran en la figura 8, dándonos como resultado que, en el pre-test, el 22.73% de las mujeres obtuvieron

un rendimiento bueno, el 36.36% lograron un rendimiento muy bueno y el 13.64% obtuvieron un rendimiento excelente. En el post-test, el 4.55% de las mujeres consiguieron un rendimiento bueno, el 22.73% obtuvieron un rendimiento muy bueno y el 45.45% obtuvieron un rendimiento excelente. En el caso de los hombres, el 4.55% obtuvo un rendimiento bueno y el 13.64% lograron un rendimiento muy bueno en el 9,09 lograron una puntuación de excelente, en el pre-test. En el post-test, el 4.55% obtuvo un rendimiento muy bueno y el 22.73% obtuvo un rendimiento excelente, mostrando así la efectividad de la propuesta.

Estos resultados indican que existen diferencias inherentes entre los géneros en cuanto a habilidades motoras y que los hombres tienden a tener una ventaja en la carrera de agilidad. Sin embargo, es importante tener en cuenta que estos resultados se basan en una muestra específica y que puede haber otros factores, como el entrenamiento o la experiencia previa, que influyan en el rendimiento de cada individuo. Es por ello que se puede constatar una mejoría significativa en lo que corresponde a realizar la carrera de agilidad, debido a que la mayoría de los estudiantes asistían con normalidad y participaban activamente de cada una de las clases planificadas con juegos y actividades de velocidad, coordinación y capacidad de respuesta donde realizaban carreras de relevos y obstáculos, juegos de persecución, circuitos de agilidad, juegos de equilibrio y ejercicios de cambio de dirección, con el objetivo de mejorar su capacidad motriz gruesa.

7. Discusión

El presente Trabajo de Integración Curricular denominado: Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año, tuvo como lugar en la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Loja, tomando como muestra a 22 estudiantes del 4to año Paralelo “B”, quienes fueron partícipes de las distintas actividades que se plantearon a lo largo del presente trabajo investigativo.

En referencia al primer objetivo específico del trabajo de investigación, el cual consiste en: Diagnosticar el grado de motricidad gruesa en los estudiantes del 4to año paralelo “B” de Educación General Básica, se llevó a cabo una revisión bibliográfica acerca del tema, lo cual se fundamentó también con la citación de diversos autores que se refieren u ofrecen distintas conceptualizaciones sobre la importancia que tienen los juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños.

Como menciona Zamora, Vásquez y Cáceres (2017):

Los Juegos Recreativos que se emplean para el desarrollo motriz deben ser renovadores donde se realicen actividades lúdicas para apoyar situaciones de afecto, comodidad, socialización y solidaridad; con juegos y dinámicas que coloquen a flote la imaginación de los niños, por ser voluntaria, flexible y de libre elección. El nivel de desarrollo motriz debe seguirse ampliando a través de Juegos Recreativos que reconozcan una conveniente organización de su diseño corporal y relación en la ejecución de movimientos y desplazamientos para que logren mayor dominio de sus destrezas y habilidades motoras. (p. 13)

El autor nos menciona que los juegos recreativos utilizados para el desarrollo motor deben involucrar actividades lúdicas y ser innovadores que fomenten el afecto, la comodidad, la socialización y la solidaridad. Estos juegos deben fomentar la imaginación y ser voluntarios, flexibles y elegidos libremente. Se debe seguir ampliando el nivel de desarrollo motor a través de juegos recreativos que promuevan una adecuada organización del diseño corporal y la ejecución de los movimientos, permitiendo a los niños obtener un mayor dominio de sus habilidades motoras.

A sí mismo, antes de elaborar la propuesta pedagógica se llevó a cabo la aplicación de un pre-test y a partir de esos resultados se procedió a diseñar actividades que están relacionadas con el desarrollo de la motricidad gruesa y los juegos recreativos, que tuvieron la finalidad de mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes.

Por lo tanto, el primer objetivo de este estudio fue conocer el nivel de habilidades motoras gruesas de los estudiantes a través de una revisión de literatura y una prueba pre-test.

Esto permitió establecer una línea base para medir el progreso de los estudiantes después de implementar la propuesta pedagógica.

En el marco de la investigación, el segundo objetivo específico se enfocó en: Aplicar la propuesta pedagógica para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del 4to año paralelo “B” de Educación General Básica, luego de obtener los resultados del pre test, y elaborar la propuesta es necesario aplicar la propuesta pedagógica, para conocer los cambios que se pueden generar en los niveles de motricidad gruesa a través de los juegos recreativos, como menciona Quispe e Ybarra (2023) en su proyecto:

Desde el punto de vista de la psicología, para Vygotski (1998), el juego “compone el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia”. Es así que se destaca que jugar permite que los niños desarrollen todas sus capacidades y, a la vez, satisfacen sus deseos. (p. 14)

Las autoras nos quieren decir que Según Vygotski (1998), desde una perspectiva psicológica, el juego es considerado como el impulsor del desarrollo motor, porque crea zonas de progreso y resuelve deseos insatisfechos a través de situaciones ficticias. Además, el juego permite a los individuos desenvolver todas sus capacidades y a su vez, satisfacer sus deseos.

Por esto, el segundo objetivo fue implementar la propuesta pedagógica para mejorar las habilidades motoras gruesas de los estudiantes. Esta propuesta consistió en la realización de juegos recreativos que involucraban actividades físicas que requerían coordinación, equilibrio y conciencia espacial. Estos juegos fueron delineados de manera lúdica y divertida para motivar a los alumnos a participar activamente y desarrollar sus habilidades motoras gruesas de manera segura.

Finalmente, como tercer objetivo planteado: Evaluar la efectividad de la aplicación de la propuesta pedagógica de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del 4to año paralelo “B” de Educación General Básica, es importante determinar que luego de la aplicación de la Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa y gracias a la aplicación de un post test se pudo evidenciar que, los participantes presentan un progreso significativo en sus habilidades motoras gruesas. Se observó una mejora en el equilibrio, la coordinación, la conciencia espacial y la condición física general de los estudiantes.

Los resultados del último objetivo específico se corroboran con los resultados obtenidos de la investigación realizada por Espinoza (2019-2020), en donde se evidencia mejoras en el proceso enseñanza aprendizaje fruto de la aplicación de su guía de actividades con juegos infantiles para mejorar la motricidad gruesa en los niños. Esta guía didáctica está conformada

por 40 actividades sugeridas en diversas categorías, con una duración estimada de 20 a 30 minutos cada una. El propósito es brindar a los docentes una técnica de enseñanza creativa y única, utilizando juegos para fortalecer el desarrollo motor grueso de los niños, además busca fomentar el desarrollo de estudiantes respetuosos colaborativos y reflexivos. Estas actividades pueden aplicarse tanto de forma individual como grupal, permitiendo al educador adoptar un enfoque de trabajo diferente, innovador, creativo y espontáneo, con altas posibilidades de éxito a la hora de facilitar el proceso de aprendizaje.

Con estos resultados se determina que la propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa, es efectiva y tiene incidencia positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de educación básica, estos hallazgos respaldan la importancia de utilizar los juegos recreativos como herramienta pedagógica para mejorar las habilidades motoras gruesas de los estudiantes así dejando abierta la posibilidad de realizar más investigaciones en esta área para seguir explorando y mejorando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

8. Conclusiones

Luego del análisis de los resultados obtenidos y tomando en cuenta los objetivos planteados en el presente trabajo de investigación, se concluye que:

- Para diagnosticar los niveles de motricidad gruesa fue necesario aplicar un pre-test para facilitar así la elaboración de un programa de juegos recreativos, porque, son una estrategia de enseñanza innovadora y dinámica que tienen un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y en la obtención de los objetivos de aprendizaje.
- Al aplicar la propuesta pedagógica de juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa se evidenció que los estudiantes del 4to año de Educación Básica paralelo “B”, elevaron positivamente los niveles de motricidad gruesa, esto fue aplicado 3 veces por semana, durante un período de 2 meses, la propuesta se diseñó teniendo en cuenta las necesidades identificadas en los resultados iniciales del pre test de los/as estudiantes.
- La implementación de la propuesta pedagógica, fue apta demostrando una mejora en el equilibrio, la coordinación, la conciencia espacial y la condición física general de los estudiantes, por tal motivo, los resultados obtenidos demostraron la efectividad de la propuesta pedagógica.

9. Recomendaciones

Tomando como reseña las conclusiones mencionadas anteriormente, a continuación, se detallan algunas recomendaciones cuya ejecución resulta factible en la Unidad Educativa, el cual fue el objeto de estudio del presente trabajo de investigación:

- Se sugiere a los educadores de Educación Física de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, planificar programas que incluyan juegos recreativos como parte esencial de sus clases, estas actividades académicas deben estar adecuados a las necesidades y destrezas de los participantes, y orientarse en el desarrollo de habilidades motoras gruesas, aplicando un pre-test inicial para conocer los niveles de motricidad que se encuentran los participantes y en base a esto ejecutar sus planificaciones.
- Se recomienda a los líderes de la Unidad Educativa, brinden capacitación a los profesores de educación física en el diseño y aplicación de juegos recreativos, baterías o programas para el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Esto les permitirá utilizar estrategias innovadoras en sus clases y maximizar el impacto en el aprendizaje de los estudiantes.
- Por último, Se recomienda que los profesores realicen evaluaciones periódicas para monitorear el progreso de los estudiantes en el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Además, que los pedagogos de Educación Física de esta Unidad Educativa, usen juegos y actividades recreativas que fomenten la inclusión y la diversidad, con el objetivo de optimizar el aprendizaje de todos los participantes.

10. Bibliografía

- Asanza, M. P. (s.f.). (2020). EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA IV CENTENARIO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24016/1/Mery%20Priscila%20Espinoza%20Asanza%20Tesis%20Completa.pdf>
- Bolaños, D. F. (2010). *Desarrollo motor, movimiento e interacción*. Editorial Kinesis.
- Cabrera Valdés, B. D. L. C., & Dupeyrón García, M. D. L. N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de educación*, 17(2), 222-239.
- Chamorro, I. L. (2010). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *Revista de la Educación en Extremadura*, 19-37.
- Cortés, M. E. (2005). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: D.R. © Universidad Autónoma del Carmen
- De Pro Bueno, A. (1999). Planificación de unidades didácticas por los profesores: análisis de tipos de actividades de enseñanza. *Enseñanza de las Ciencias. Revista de investigación y experiencias didácticas*, 17(3), 411-429
- Diego H. Arias Gómez, E. T. (2017). Unidades didácticas. *Herramientas de la enseñanza. NORIA investigación educativa*, 1(1), 41-47.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*(24), 41-51.
- García, M. G. (2018). El desarrollo de la motricidad fina en. *Revista Atlante*, 1-11.
- Gonzaga Chiriboga, S. A. (s.f.). (2018). LA MOTRICIDAD GRUESA PARA EL DESARROLLO FÍSICO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD EN EL PROGRAMA CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS (CNH) “SAN JOSÉ” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2017-2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>
- Hernando, P. C., & Gómez, M. D. C. G. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*(40), 23-31.

- Martinez, J. M. (s.f.). (2021). Importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de los niños. *[Título de segunda especialidad profesional en investigación y gestión educativa, Universidad Nacional de Tumbes]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64574/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20MARTINEZ%20CAÑEDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casanova, S., Vásquez, M., Casanova, T., (2017). Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz. *[Universidad Nacional de Chimborazo]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/5ffc1436bed517d0aad0da5c31902688.pdf>
- Miranda, M., Abián, J., & Lara, A. (2008). Evaluación de la capacidad motriz para diagnosticar posibles dificultades. *The International Journal of Medicine and Science in Physical Education and Sport*, 4(3).
- Neira, R. V. (2010). *El Juego en la Educación Escolar*. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5jl_AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Neira,+R.+V.++\(2010\).+El+juego+en+la+educaci%C3%B3n+escolar.+Lulu.+com.&ots=YixWZUjcp4&sig=zdvo6Kf7SDj-YsEC1Hr3NBMVAcU#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5jl_AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Neira,+R.+V.++(2010).+El+juego+en+la+educaci%C3%B3n+escolar.+Lulu.+com.&ots=YixWZUjcp4&sig=zdvo6Kf7SDj-YsEC1Hr3NBMVAcU#v=onepage&q&f=false)
- Pazos-Couto, J., & Trigob, E. (2014). Motricidad Humana y gestión municipal. *Estudios Pedagógicos*, 40(374), 373-387.
- QUISPE LOVATON, S. &. (s.f.). (2023). JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 204" MARÍA MONTESSORI". *[Grado Académico de Bachiller en Educación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa"]*. Repositorio Institucional. Obtenido de http://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/240/PROYECTO_DE_TESIS_-_SONIA_Y_FLOOR%20-%20Sonia%20Quispe%20Lovaton.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ricart, J. E. (1988). Una introducción a la teoría de los juegos. IESE Business School, Universidad de Navarra. (4) DI-138.
- Sánchez, P. (2020). Motricidad fina y gruesa. Mundo entrenamiento. <https://mundoentrenamiento.com/motricidad-fina-y-gruesa/>
- Serrano, P., & de Luque, C. (2019). Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación (Vol. 84). Narcea Ediciones.


Torres, C. M. (2002). EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE. *Educere*, 6(19), 289-296.

Trigo, E., & Montoya, H. (2015). Motricidad Humana: aportes a la educación física, la recreación y el deporte.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IhllCQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=related:qVeC0FZuIm4J:scholar.google.com/&ots=03EFE9dtm4&sig=C6TvdTo960KGwVtBRh-oTANAK4c#v=onepage&q&f=false>

11. Anexos

Anexo 1. Oficio de apertura a la institución.

		Universidad Nacional de Loja	Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
---	---	------------------------------------	---

Loja, 23 de octubre de 2023

Hna. Mgs.
Dinna María Orellana
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "SANTA MARIANA DE JESUS" DE LA CIUDAD DE LOJA.

Ciudad,

De mi consideración:

Por medio de la presente le hago llegar un cordial y atento saludo junto con los mejores deseos de éxito en las labores que usted desempeña.

Me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitarle se autorice al señor estudiante **RENÉ DANIEL SÁNCHEZ MAURAT** con C.I: **1105777856**, que actualmente cursa el 8º ciclo, paralelo "A" de la carrera de **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, en la **Universidad Nacional de Loja**, para que realice su trabajo de integración curricular en el cuarto grado de Educación General Básica en la unidad educativa que usted acertadamente dirige, el mismo que según la planificación prevista en el presente ciclo se realizará el proyecto y el trabajo de integración curricular.

De acuerdo a la naturaleza de la investigación será necesario establecer contacto con los docentes y estudiantes de manera presencial en la institución educativa.


Seguro de contar con su colaboración, desde ya le anticipo mis sinceros agradecimientos, no sin antes de expresarle mis sentimientos de alta consideración estima.

Atentamente,



Mg. Sr. Hamilito Daniel Sanmartín Cruz
DOCENTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE, RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

*Recibido
Aprobado
23/10/2023*



UNIDAD EDUCATIVA
SANTA MARIANA DE JESÚS
RECTORADO
LOJA - ECUADOR

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",
Sector La Argelia · Loja - Ecuador
072-54 7234

Anexo 2. Solicitud de designación de asesor para la revisión del proyecto de integración Curricular.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Cultura Física
y Deportes

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-00298M.
Loja, 27 de octubre del 2023

Magister.
Luis Rafael Valverde Jumbo.
DOCENTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE. FEAC-UNL.
De mi consideración.

Asunto. Informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia.

Es grato dirigirme a usted y desearle éxitos en sus funciones en beneficio de nuestra Carrera.

El presente tiene la finalidad de poner en su conocimiento el Proyecto de Investigación de trabajo de Integración Curricular o de Titulación denominado: **Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes del 4to año paralelo "B" de EGB de la Unidad Educativa Particular "Santa Mariana de Jesús".**, del aspirante señor. **René Daniel Sánchez Maurat**, alumno del **Ciclo octavo, paralelo A**, periodo académico **octubre 2023 - marzo 2024**, de la Carrera. Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Por lo antes expuesto, me permito solicitarle de la manera más comedida se digne **emitir el informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia del mismo**, pedido que lo formulo en basándome en el Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja. Para lo cual transcribo. La presentación del proyecto de investigación se realizará por escrito, acompañado de una solicitud dirigida al Director de carrera o programa, quien designará un docente con conocimiento y/o experiencia sobre el tema, que podrá ser el que asesoró su elaboración, para que **emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto**. El informe será remitido al Director de Carrera o programa dentro de los ocho días laborables, contados a partir de la recepción del proyecto"

Por la favorable atención que se digne dar al presente, le antelo mis sinceros agradecimientos de consideración y estima personal

Atentamente.

Mag. José Gregorio Picoita Quezada
**DIRECTOR DE LA CARRERAS. CULTURA FISICA Y DEPORTES.
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE.**



Handwritten signature and date: **11/10/2023**

Aut.JP./Elb. Mcy.
C/C.-Archivo.
c/c. Estudiante . Sr. René Daniel Sánchez Maurat

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
072 -54 5997
Ciudad Universitaria "Guillermo Falconí Espinosa",
Casilla letra "S", Sector La Argelia - Loja - Ecuador

Anexo 3. Informe de estructura coherencia y pertinencia del trabajo de integración curricular.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 30 de octubre del 2023

Mg. Sc.

José Gregorio Picoita Quezada.

DIRECTOR DE LA CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

Ciudad.

De mi consideración:

En correspondencia con el artículo 225 del Reglamento de Régimen Académico me dirijo a usted para presentar el informe de revisión del proyecto del trabajo de integración curricular o de titulación presentado por la estudiante **René Daniel Sánchez Maurat**, para lo cual me permito informar lo siguiente.

Que en base al **Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD Y PAFD-2023-00298M**. Donde se me solicita se emita el informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia del tema, **Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes del 4to año paralelo "B" de EGB de la Unidad Educativa Particular "Santa Mariana de Jesús"**, de autoría del Estudiante **René Daniel Sánchez Maurat**, y en correspondencia con el artículo 225 del Reglamento de Régimen Académico me dirijo a usted para presentar el informe de revisión del proyecto del trabajo de integración curricular o de titulación presentado por el estudiante para lo cual me permito informar lo siguiente.

Luego de haber analizado la estructura, coherencia y pertinencia de los elementos del mencionado proyecto y confirmado la incorporación de correcciones y sugerencias por parte del estudiante, me permito emitir el informe favorable y la rúbrica de revisión de proyecto de integración curricular con el tema denominado: Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular "Santa Mariana de Jesús" 2023-2024., a fin de que se continúe con el trámite respectivo.

Sin otro particular me suscribo a usted.

Atentamente.

Lic. Luis Rafael Valverde Jumbo Mg Sc.

DOCENTE ASESOR DEL PROYECTO DE INTEGRACION CURRICULAR

Anexo 4. Oficio de aprobación y designación del director del trabajo de integración curricular.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Cultura Física
y Deportes

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-00357M.

Loja, 24 de noviembre del 2023

Magister.

Julia Elizabeth Mendieta León.

DOCENTE DE LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE FEAC. UNL.

De mi consideración.

Asunto. Designación como Directora del Trabajo de Integración Curricular. C. P.A.F.D.

Es grato dirigirme a usted y desearle éxitos en sus funciones en beneficio de nuestra Carrera.

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, **en lo referente Art. 228**, que expresa: "El Director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma; y, en calidad de Director de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, me permito designarle a usted como **Directora del Trabajo de Integración Curricular** titulado: Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular "Santa Mariana de Jesús" 2023-2024., de la autoría del señor. **René Daniel Sánchez Maurat**, estudiante del **Ciclo Octavo, Paralelo A**, correspondiente al período académico: Octubre 2023 - Marzo 2024.

Para lo cual le solicito brindar la orientación correspondiente al estudiante, se desarrolle el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido dando estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente.

Recibido
[Handwritten signature]

[Handwritten signature]
Mag. José Gregorio Picoita Quezada

DIRECTOR DE LA CARRERA.

PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.



Aut.P. JP./Elb. P.Mcy
C/c. Estudiante.
C/C.-Archivo.
[Handwritten signature]

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
072-54 5997
Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa",
Casilla letra "S", Sector La Argelia - Loja - Ecuador

Anexo 5. Test de Diagnóstico de la Capacidad Motriz de Arnheim-Sinclair.

Introducción

El objetivo de este trabajo es pasar el test de Diagnóstico de la Capacidad Motriz de Arnheim- Sinclair. Este test recopila los Test Básicos de Habilidad Motora y fue elaborado por los profesores Daniel D. Arnhem y William A. Sinclair en 1974.

Este conjunto de test fue en parte adaptado a la Bateria de Test de habilidades del Movimiento de Frostig de 1972. Es una batería de 6 test y su misión es evaluar las respuestas motoras de control de músculos grandes y pequeños, el equilibrio, la coordinación ojo-mano y la flexibilidad, todo esto en niños en edades comprendidas entre los 4 y los 12 años. Este test es fácil de administrar por sus indicaciones bien definidas, breve duración y facilidad para adjudicar el puntaje. Y es bastante específico como para ayudar al maestro a detectar ciertos problemas en los niños. El objetivo propuesto fue conocer mejor a los sujetos de estas edades, observar sus características y ver para qué cosas son aptos y aquellas cosas que todavía no pueden hacer.

MATERIAL Y MÉTODOS

En primer lugar, se identificarán las características de los sujetos evaluados. Se aplicará el Test Diagnóstico de Habilidad Motora (Arnheim y Sinclair, 1976). Este test permite observar los problemas que tuviesen los sujetos y hacer un diagnóstico de su situación. Si pasado un periodo de tiempo volviéramos a aplicar el test a los mismos individuos veríamos como ha sido su evolución a lo largo del tiempo. Para realizar el Test Diagnóstico de Habilidad Motora se ha sometido a cada una de las pruebas que forman el test a un grupo de niños de 8 años pertenecientes a segundo curso de primaria. Este test está formado por las siguientes pruebas:

SUBTEST 1: ENHEBRADO DE CUENTAS:



OBJETIVO: poner a prueba la coordinación ojo-mano y destreza bilateral.

MATERIALES: cuentas de 1cm., un cordón de zapatos redondo de 45cm. De largo, con un extremo de plástico de 2cm. Y un nudo atado en el otro extremo, y un cronómetro.

TÉCNICA: colocar las cuentas y el cordón delante del niño. Hacer una demostración colocando 2 cuentas en el cordón, al mismo tiempo que explico que la velocidad es lo fundamental en la prueba. No hace falta hacer descender las cuentas hasta el nudo final, lo único importante es introducirlas en el cordón.

TIEMPO: 30 segundos.

PUNTAJE: contar el número total de cuentas enhebradas.

SUBTEST 2: TIRO AL BLANCO:



OBJETIVO: poner a prueba la coordinación ojo-mano.

MATERIALES: un blanco consistente en 3 rectángulos que miden: 12, 27 y 45cm. de base, sobre una pizarra, a 120 cm. del suelo y 15 bolsitas que contienen habichuelas, de 12.5 cm.

TÉCNICA: detrás de una línea a 3m. del blanco. Demuestro la prueba arrojando 2 bolsitas al blanco, mientras le explico que el cuadrado pequeño tiene un mayor puntaje que los demás. Debe tratar de reunir el mayor número de puntos posible en 15 intentos.

PUNTAJE: el puntaje total se determina sumando los puntos obtenidos en los 15 intentos. Si una bolsita toca la línea divisoria entre 2 rectángulos se anota el puntaje mayor.

SUBTEST 3: TABLERO PARA GOLPEAR:



OBJETIVO: poner a prueba la velocidad del movimiento de la mano al cruzar de un lado del cuerpo al otro.

MATERIALES: una mesa, una silla y un tablero de 45cm. de largo y 17 de ancho con 2 cuadrados (uno a cada lado) para golpear.

TÉCNICA: se sienta el niño frente a la mesa, con el tablero colocado directamente delante de él. Demuestro 2 veces la prueba, mientras le explico que debe ejecutar el golpeteo lo más rápidamente posible con la mano que prefiera. El niño cruza la mano hacia el otro lado del cuerpo golpeando una vez a cada lado del tablero, lo más rápidamente posible. Mientras él realiza la prueba yo cuento el número de golpes que da.

TIEMPO: 20 segundos.

PUNTAJE: contar el número total de golpes ejecutados en el tiempo marcado.

SUBTEST 4: SALTO EN LARGO PARTIENDO DE LA POSICIÓN DE PIE:



OBJETIVO: poner a prueba la fuerza y el poder de los músculos del muslo y de la parte inferior de la pierna.

MATERIALES: una cinta de medir y una superficie no deslizante como punto de partida y aterrizaje del salto.

TÉCNICA: le demuestro la forma adecuada de saltar y luego el niño ejecuta el ejercicio. Se balancean los brazos hacia atrás, flexionando las rodillas, llevando luego los brazos hacia delante y extendiendo las piernas en el momento del despegue. Se permiten 3 intentos.

PUNTAJE: se registra, en cm. el salto más largo dentro de los 3 intentos.

SUBTEST 5: DE LA POSICIÓN CABEZA ABAJO A LA DE PIE:



OBJETIVO: poner a prueba la velocidad y agilidad para cambiar de la pronación a la posición erecta.

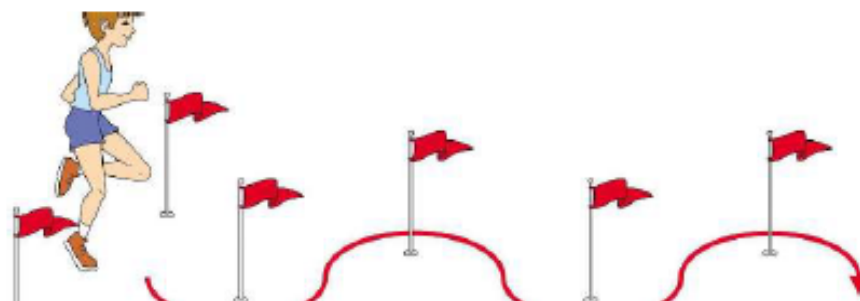
MATERIALES: una colchoneta y un cronómetro.

TÉCNICA: demuestro al niño 2 veces el test mientras le explico que debe comenzar acostado boca abajo, tocando con la frente la colchoneta. Cuando le diga “Ya” debe elevarse para alcanzar la posición erecta, con las rodillas rígidas. Repite este ciclo el mayor número de veces que le sea posible.

TIEMPO: 25 segundos.

PUNTAJE: contar el número de veces que el niño es capaz de ponerse en posición erecta en el tiempo permitido.

SUBTEST 6: CARRERA DE AGILIDAD:



OBJETIVO: poner a prueba la facultad de mover rápidamente el cuerpo y alterar la dirección.

MATERIALES: 4 conos y un cronómetro.

TÉCNICA: se colocan los conos a 1.5 metros de distancia, en línea recta. Yo le demuestro al niño como se realiza la prueba y le explico que cuando diga “Ya” debe correr lo más rápidamente posible en zigzag alrededor de los conos, comenzando por la derecha del primero.

TIEMPO: 20 segundos.

PUNTAJE: número total de conos que se pasen en 20 seg (Una carrera completa de ida y vuelta dará un puntaje total de 8 puntos).

Anexo 6. Evidencias Fotográficas







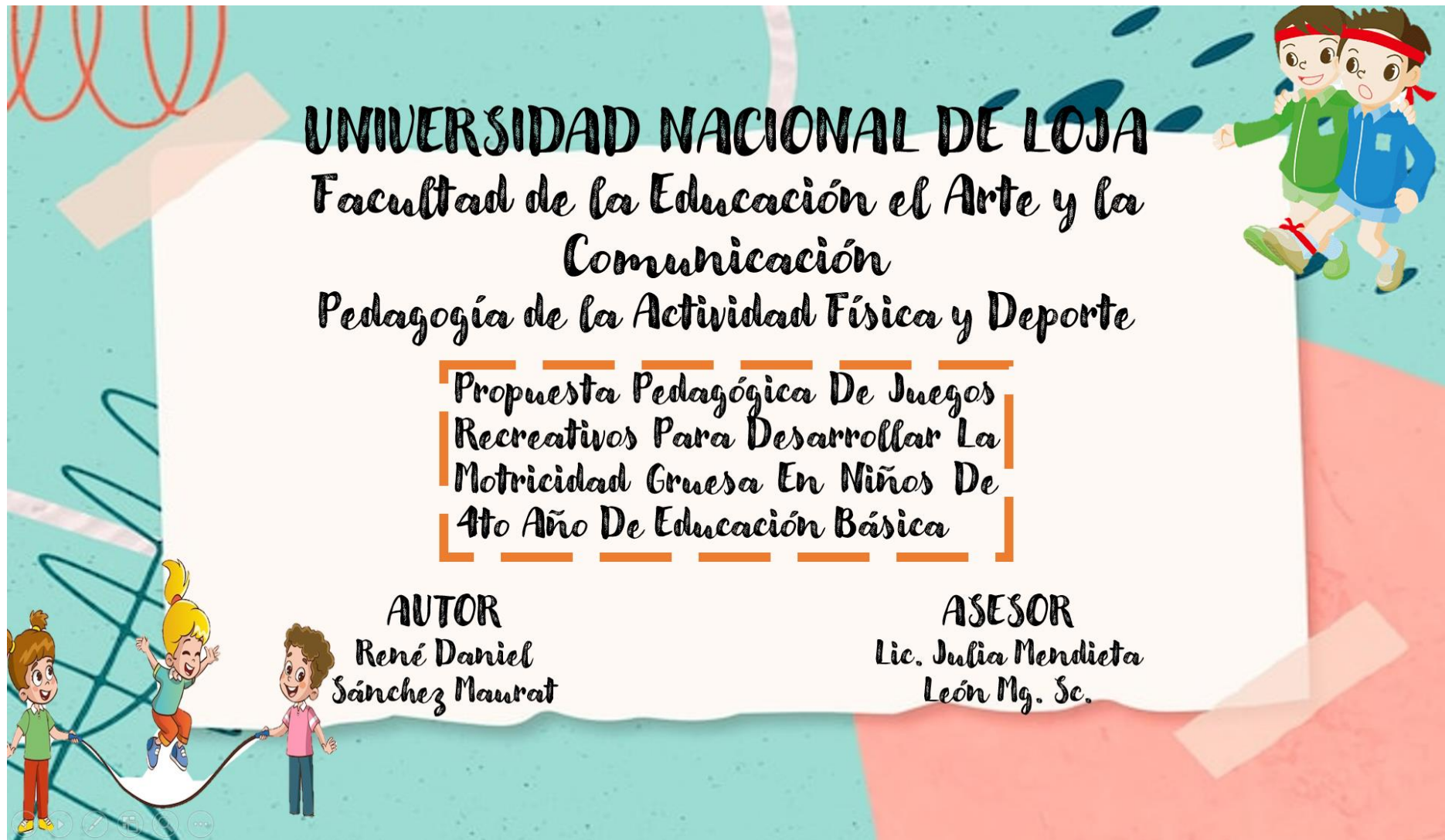
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
Facultad de la Educación el Arte y la
Comunicación
Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Propuesta Pedagógica De Juegos
Recreativos Para Desarrollar La
Motricidad Gruesa En Niños De
4to Año De Educación Básica

AUTOR
René Daniel
Sánchez Maurat

ASESOR
Lic. Julia Mendieta
León Mg. Sc.

Link de la propuesta: https://drive.google.com/drive/folders/1zhetpb5Llj-f1TO4zG_unRycywLpwkgS?usp=drive_link



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
Facultad de la Educación el Arte y la
Comunicación
Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Propuesta Pedagógica De Juegos
Recreativos Para Desarrollar La
Motricidad Gruesa En Niños De
4to Año De Educación Básica

AUTOR
René Daniel
Sánchez Maurat

ASESOR
Lic. Julia Mendieta
León Mg. Sc.

Link del Proyecto: https://drive.google.com/drive/folders/1w-USXxj_IyAxBy8vVFiO0y8H_NRTzc71?usp=sharing

Anexo 9. Certificado de traducción del resumen.

Catacocha 19 de febrero de 2024

Lcdo. Willan Stalin Ramirez Tandazo
Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Inglés

A petición de la parte interesada y en forma legal.

CERTIFICA:

Que el Señor **René Daniel Sánchez Maurat**, con cédula de identidad número 1105777856, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, de la Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, completó satisfactoriamente la presente traducción de español a inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Particular "Santa Mariana de Jesús" 2023-2024.**

Traducción que fue guiada y revisada minuciosamente por mi persona. En consecuencia, se da validez a la presentación de la misma. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento en lo que estimare conveniente.

Atentamente,



Lcdo. Willan Stalin Ramirez Tandazo
Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Inglés
Número de Registro Senescyt: 1031-2017-1835093 / MDT-3104-CCL-254264