



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

Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica paralelo "B" de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, 2023-2024.

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

AUTOR:

Yesmani Ramiro Torres Espinoza

DIRECTOR:

Lic. José Picoita Quezada Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023-2024

Loja, 27 de febrero del 2024

Certificación

Lic. José Gregorio Picoita Quezada Mg. Sc

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICADO:

Que he revisado y orientado todo proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica paralelo "B" de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, 2023-2024.**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, de la autoría del estudiante Yesmani Ramiro Torres Espinoza, con cedula de identidad Nro. 1150746103**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Lic. José Gregorio Picoita Quezada Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Yesmani Ramiro Torres Espinoza**, 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 o 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:



Cedula de Identidad: 1150746103

Fecha: Loja, 12 de febrero del 2025

Correo electrónico: yesmani.torres@unl.edu.ec

Teléfono: 0994042596

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

Yo, **Yesmani Ramiro Torres Espinoza**, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular, denominado: **Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, 2023.**, como requisito para optar por el título de **Licenciado de 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 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 doce días del mes de febrero del dos mil veinticinco.

Firma:



Autor: Yesmani Ramiro Torres Espinoza

Cédula: 1150746103

Dirección: Loja, Esteban Godoy

Correo electrónico: yesmani.torres@unl.edu.ec

Teléfono: 0994042596

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: Lic. José Gregorio Picoita Quezada Mg. Sc.

Dedicatoria

Mi trabajo de integración curricular va dedicado primeramente a Dios, quien en su infinita gratitud me ha dado la sabiduría, la paciencia y la fuerza para lograr esta meta tan importante en mi vida.

A mis padres Ermilton Rene Torres Torres y María del pilar Espinoza Granda, con todo mi amor y gratitud hacia ellos por ser unos excelentes padres y saberme guiar por el camino correcto, por su sacrificio y esfuerzo, por darme una carrera universitaria para mi futuro y por creer siempre en mi capacidad.

A mi abuela materna, quien siempre me apoyo moral y económicamente, por brindarme sus consejos y amor incondicional, el cual ha sido mi fortaleza y guía en el camino de la vida.

Finalmente, A toda mi familia por su apoyo incondicional, quienes sin esperar nada a cambio me brindaron su ayuda y apoyo emocional en mi carrera universitaria.

Yesmani Ramiro Torres Espinoza

Agradecimiento

En primer lugar, quiero expresar un rotundo agradecimiento 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, a la dirección, al personal administrativo y sobre todo al personal docente por permitirme formar parte de esta comunidad y brindarme su apoyo a lo largo de todo mi proceso formativo.

De igual manera, considero oportuno agradecer al Lic. José Gregorio Picoita Quezada Mg. Sc., Director del trabajo de Integración Curricular por el compromiso y apoyo que ha brindado a esta labor, además de ser un líder fundamental en su desarrollo con su conocimiento y orientación. Por último, expreso mis más sinceros agradecimientos a la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, dirigida por el Dr. Juan Luis Imaicela Rocillo, al Lic. Italo Yanangomez., y a los estudiantes de cuarto año paralelo B de esta institución, por su colaboración, amabilidad y tiempo concedido a lo largo de la realización del trabajo de campo del presente Trabajo de Integración Curricular.

Gracias a todas las personas que de una u otra manera aportaron para el desarrollo de la presente investigación.

Yesmani Ramiro Torres Espinoza

Índice

Portada.....	i
Certificación.....	¡Error! Marcador no definido.
Autoría	ii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras.....	xi
1. Título.....	1
2. Resumen.....	2
2.1. Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1 Juegos.....	7
4.1.1. Clasificación de los juegos.....	8
4.1.2. Recreación.....	9
4.1.3. Juegos recreativos	10
4.2. Motricidad	15
4.2.1 Tipos de motricidad	15
4.2.1 Clases de motricidad	17

4.2.2. Etapas de motricidad.....	18
4.2.3. Motricidad gruesa	19
5. Metodología	26
Área de estudio	26
Procedimiento	27
Enfoque de investigación.....	27
Tipo de investigación.....	27
Diseño de investigación	27
Líneas de investigación.....	27
Técnicas para la recolección de información.....	28
Instrumentos utilizados para la recolección de información.....	28
Población y muestra.....	28
Criterios de inclusión	28
6. Resultados	32
7. Discusión.....	58
8. Conclusiones	60
9. Recomendaciones	61
10. Bibliografía	62
11. Anexos	68

Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Consideraciones de la motricidad gruesa</i>	22
Tabla 2. Muestra del Trabajo de Integración Curricular.....	29
Tabla 3. Detalle de la propuesta de intervención por semana.....	30
Tabla 4. Edad	32
Tabla 5. Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho.....	33
Tabla 6. Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo	34
Tabla 7. Tocarse la nariz 3 veces	35
Tabla 8. Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos	36
Tabla 9. Pararse sobre el pie derecho.....	38
Tabla 10. Pararse sobre el pie izquierdo	39
Tabla 11. Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro - ojos abiertos	40
Tabla 12. Caminar por la línea recta con los ojos cerrados	41
Tabla 13. Recorre el camino sorteando obstáculos.....	43
Tabla 14. Salto largo	44
Tabla 15. Salto horizontal	45
Tabla 16. Salta en un pie en las líneas trazadas	46
Tabla 17. Corre 18 metros	48
Tabla 18. Galopa 7,6 metros	49
Tabla 19. Desplazamiento lateral 7.6 metros.....	50

Tabla 20. Salta en un pie 4,5 metros	51
Tabla 21. Dribling estacionario.....	53
Tabla 22. Lanza y recibe balones.....	54
Tabla 23. Recorre un obstáculo llevando objetos	55
Tabla 24. Encesta balones.....	56

Índice de Figuras

Figura 1. Clases de motricidad.....	17
Figura 2. Importancia de la motricidad gruesa	24
Figura 3. Ubicación Unidad Educativa Adolfo Valarezo	26
Figura 4. Edad.....	32
Figura 5. Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho	33
Figura 6. Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo.....	34
Figura 7. Tocarse la nariz 3 veces.....	35
Figura 8. Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos.....	36
Figura 9. Pararse sobre el pie derecho	38
Figura 10. Pararse sobre el pie izquierdo.....	39
Figura 11. Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro - ojos abiertos.....	40
Figura 12. Caminar por la línea recta con los ojos cerrados	41
Figura 13. Recorre el camino sorteando obstáculos	43
Figura 14. Salto largo.....	44
Figura 15. Salto horizontal.....	45
Figura 16. Salta en un pie en las líneas trazadas.....	46
Figura 17. Corre 18 metros	48
Figura 18. Galopa 7,6 metros.....	49
Figura 19. Desplazamiento lateral 7.6 metros	50
Figura 20. Salta en un pie 4,5 metros.....	51

Figura 21. Dribling estacionario	53
Figura 22. Lanza y recibe balones	54
Figura 23. Recorre un obstáculo llevando objetos.....	55
Figura 24. Encesta balones	56

Índice de Anexos

Anexo 1. Oficio para la apertura a la institución	68
Anexo 2. Solicitud de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo De Integración Curricular	69
Anexo 3. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo De Integración Curricular	70
Anexo 4. Oficio de aprobación y designación del director del Trabajo de Integración Curricular	71
Anexo 5. Aceptación de padres de familia	72
Anexo 6. Test aplicado a los estudiantes	75
Anexo 8. Evidencias fotográficas	77
Anexo 9. Propuesta alternativa	81

1. Título

Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de cuarto año paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, Loja 2023-2024

2. Resumen

La presente investigación surge al notar la necesidad de fortalecer las habilidades físicas desde temprana edad, ya que son primordiales para un adecuado desarrollo físico y emocional de las personas; para ello se planteó como objetivo general potenciar la aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo. Para dar cumplimiento a este objetivo se siguió un enfoque mixto, con un diseño cuasi experimental y un alcance correlacional, los métodos principales usados fueron el inductivo y el deductivo, acompañados de los instrumentos de pre y post test, los cuales fueron orientados por cinco dimensiones de la motricidad gruesa y aplicados a 28 estudiantes. Entre los resultados principales del pre test se evidenció que el 39,80% de los niños tienen problemas de motricidad gruesa con mayor relevancia en las dimensiones de coordinación, equilibrio, agilidad, velocidad y control de objetos; al observar estos resultados se planteó un programa de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños, luego de dicha implementación se pudo concluir que al haber aplicado el programa, el desarrollo de la motricidad gruesa de los investigados mejoró significadamente con un gran porcentaje (96,35%), lo que evidencia que este tipo de actividades favorecen el desarrollo de las clases de Educación Física, siendo necesario que los docentes hagan uso de diversas estrategias que motiven al estudiantado a participar activamente y así evitar problemas académicos derivados de la deficiencia de habilidades motoras.

Palabras clave

Educación física, juegos recreativos, motricidad gruesa, habilidades motoras.

2.1. Abstract

This research project is based on the need to strengthen physical skills from an early age, as they play a crucial role in the appropriate physical and emotional development of individuals. Therefore, the main objective is proposed to enhance the application of recreational games in the development of gross motor skills among fourth-grade students enrolled in parallel “B” of Adolfo Valarezo High School. In order to achieve this objective, a mixed-method approach is employed, which included a quasi-experimental design and a correlational analysis. The main methods employed are the inductive and deductive approaches, followed by pre- and post-test instruments, which are guided by five dimensions of gross motor skills and applied to 28 students. Among the main results of the pre-test, it was observed that 39.90% of children encountered challenges with gross motor skills, particularly notable in the dimensions of coordination, balance, agility, speed, and object control. Once these results are analyzed, a program of recreational games is proposed to develop the gross motor skills of children. After the implementation of the program, a notable improvement in the development of gross motor skills among the participants is observed, with a high percentage (96.35%). This indicates that these types of activities promote the development of Physical Education classes. It is essential for teachers to employ various strategies that encourage students to actively participate, thus preventing academic issues derived from deficiencies in motor skills.

Keywords

Physical education, recreational games, gross motor skills, motor skills.

3. Introducción

En la actualidad se habla mucho del tipo de estrategias que aplican los docentes de Educación Física para impartir sus clases, y no es para menos dado que es un factor que de cierta manera incide en los resultados de aprendizaje de los estudiantes; en la asignatura de Educación Física los antecedentes analizados catalogan a la metodología de enseñanza como una de las dificultades que enfrenta esta disciplina, ya que comúnmente para el desarrollo de la clase los docentes optan por realizar ejercicios monótonos que no despiertan el interés ni la participación activa de los estudiantes.

La aplicación de juegos recreativos es una estrategia que puede ser puesta en práctica en las clases de Educación Física, considerando que en esta asignatura conviene proponer escenarios y actividades que motiven a los niños y permitan el desarrollo de habilidades, capacidades y aprendizajes en beneficio del desarrollo físico, especialmente tomando en consideración el fortalecimiento de la motricidad gruesa (Geamonond, 2016).

Con base en los antecedentes mencionados brevemente, se formulan las siguientes preguntas de investigación: ¿Cómo potenciar los juegos recreativos el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo?, ¿Qué habilidades motrices gruesas tienen los estudiantes de cuarto año paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo?, ¿Cómo aplicar un programa de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo?, ¿Qué resultados se obtienen luego de la aplicación del programa de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo?

Para dar respuesta a las preguntas de investigación mencionadas anteriormente se proponen los siguientes objetivos específicos: diagnosticar el uso de juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, aplicar un programa de juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo y evaluar el programa de juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

De lo anteriormente mencionado radica la importancia de los juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Física, lo cual es de gran utilidad en el campo educativo en especial para la labor de los docentes de esta disciplina, con ello se pretende contribuir al fortalecimiento

de la calidad de la enseñanza en los centros educativos. No obstante, hay que considerar que una de las limitaciones que presenta la implementación de este tipo de estrategias es la tendencia generar indisciplina, por tal razón se recomienda al docente diversificar las estrategias de estudio y diseñar adecuadamente cada juego.

Como principales resultados se observa que en el pre test los estudiantes objeto de estudio presentan muchas dificultades relacionadas a coordinación, equilibrio, agilidad, velocidad y control de objetos, siendo necesaria una intervención para colaborar en estos aspectos. Una vez diseñado el programa de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa y luego de aplicarlo se evidenció una mejora significativa; lo que evidencia que este tipo de actividades contribuyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Física.

Para finalizar, se especifica la estructura del presente documento, el cual comprende los siguientes elementos:

- Título: es la idea principal a investigar.
- Resumen: se presenta el objetivo de la investigación, metodología, resultados más relevantes y las conclusiones a las que se llegaron una vez efectuada la investigación.
- Introducción: se incorporan los antecedentes, pregunta general, objetivos de investigación, importancia del estudio, categorías conceptuales, conclusiones, utilidad del estudio y las principales limitaciones de la investigación.
- Marco teórico: se desarrolla una explicación argumentada en autores de tres categorías conceptuales: el ABP, el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Física y la relación entre estas categorías.
- Metodología: se precisa el enfoque, tipo y nivel de investigación, adicionalmente se menciona el método, técnica, instrumentos y procedimiento aplicado para llevar a cabo el estudio investigativo.
- Resultados: muestra los datos de la aplicación de los instrumentos, así como la información más importante encontrada.
- Discusión: presenta una triangulación de información entre lo obtenido en los resultados, la opinión del autor y lo mencionado por otros investigadores.
- Conclusiones: comprende los resultados más relevantes de la investigación realizada, están en función del objetivo general y de los específicos formulados en un inicio.
- Recomendaciones: contiene las principales observaciones que el investigador puede recomendar luego de haber realizado la investigación.

- Bibliografía: incluye las fuentes de información empleadas en el desarrollo del estudio investigativo.
- Anexos: se incorporan oficios, instrumentos, propuesta de mejora debido a su extensión, certificado de traducción y otras evidencias necesarias para el estudio.

4. Marco teórico

4.1 Juegos

Los juegos recreativos y el juego en general se consideran necesarios para el desarrollo adecuado de niños, niñas y adultos, por este motivo, se cree fundamental abordar esta variable de manera deductiva, empezando por la generalidad del juego, sus características, importancia y clasificación.

Chamba y Cargua (2016) mencionan que desde el inicio de la vida del ser humano el juego es un elemento fundamental, ya que incluso cuando es un bebé se establece una conexión interior con la realidad en base a las necesidades que va satisfaciendo. El juego es considerado una actividad de distracción, que permite desarrollar varias actividades psicomotoras, además de desarrollar la parte física y cognitiva de la persona, ya que permite desarrollar una visión propia del mundo, desarrollando su imaginación e intelecto, para dar como principales contribuciones los siguiente: desarrollo físico, desarrollo mental, creatividad e imaginación.

Bajo el mismo sentido, para Elles Cuadro (2021) el juego es considerado como un espacio para realizar actividades lúdicas que permiten realizar procesos formativos desde edades tempranas, considerando que desde la niñez existe una naturaleza lúdica, recreativa y artística y deportiva, lo que permite el desarrollo psicológico, psicomotor y cognitivo. Los juegos son utilizados para un desarrollo integral del ser humano creando hábitos y estilos de vida saludables y al mismo tiempo fomentar disciplina y perseverancia.

En cuanto a las características del juego, varios autores concuerdan, entre ellos Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2013) menciona que los juegos son propios de la infancia, se deben considerar como una forma de interactuar con la realidad, su finalidad es intrínseca, no es motiva, es atractivo a simple vista por el niño, no requiere siempre de material, se puede hacer en cualquier espacio y puede ir evolucionando según la edad.

Se puede observar que el juego presenta varias características que facilitan su aplicación y contribuye a la motivación y participación de los involucrados, generando espacios de interacción que favorecen las relaciones humanas. Esto resulta de gran importancia para mejorar los procesos educativos de escuelas y colegios, ya que brinda la oportunidad de generar aprendizajes de una manera dinámica y lúdica.

4.1.1. Clasificación de los juegos

En relación a la clasificación de los juegos, existe gran diversidad, dependiendo de las corrientes del pensamiento en torno a Educación Física, modalidades de complejidad, tipo de grupos de trabajo, año de implicación y las capacidades a ser desarrolladas. A continuación, se presentan dos clasificaciones principales:

Primera clasificación: es la que presenta (Baena-Extremera, 2015, como se cita en Baena y Ruiz, 2016, p. 77) donde se realiza una clasificación científica de acuerdo a cinco autores clásicos:

- Bulher (1934) funcionales (de 0 a 3 años), imaginativos (de 3 a 8 años), constructivos (más de 8 años).
- Piaget (1959) juegos sensomotores, juegos simbólicos, juegos de reglas.
- Gross (1902) juegos de experimentación o funciones generales, juegos motores, juegos de funciones especiales, juegos de lucha, caza, persecución, sociales, familiares y de imitación.
- Moyles (1990) juegos físicos, motor grueso, motor fino, psicomotor; juego intelectual, Lingüístico, simbólico, matemático, científico, creativo; juego socioemocional, Terapéutico, lingüístico, repetitivo, comprensivo, autoconcepto, lúdico.
- Parlebas (1981) Juegos Deportivos Institucionales, juegos Tradicionales, los Cuasi-Juegos deportivos.

Segunda clasificación: (Blázquez, 1999, como se cita en Baena y Ruiz, 2016, p. 78) completa la clasificación que realiza el autor anterior y presenta una clasificación de los juegos motrices, bajo diferentes enfoques:

- Dimensión social: individual, grupo, equipo.
- Año de participación: eliminación progresiva, participación total, intervención libre intervención parcial.
- Energético: muy activos, activos, intensidad media, baja intensidad.
- En función de la dificultad: corporales, desplazamientos, dependientes del objeto.
- En función del defecto: sensoriales, motores, anatómicos, orgánicos, gestuales.
- En función del movimiento: marcha, carrera, salto, lanzamientos, lucha, equilibrio, coordinación.

Como se puede notar los juegos son parte fundamental en el área de educación física y brinda una serie de actividades a los docentes y estudiantes para desarrollar capacidades individuales y grupales; habilidades corporales, lingüísticas, sociales y emocionales. Esto permite un adecuado desarrollo físico y personal de los participantes, brindando claramente beneficios a todos los actores y sectores.

4.1.2. Recreación

Existen varias definiciones sobre la recreación en torno a su importancia y a los beneficios que aporta a la sociedad en general, por ejemplo, para Peñaranda y Velasco (2014) la recreación es un necesidad y una oportunidad para satisfacer emocionalmente factores psicológicos, sociales y culturales, es por ello que se requiere establecer el tipo de características que cumplirá la recreación como: libertad de realizar actividades, expresar emociones, tener carácter universal, realizar actividades éticamente correctas, verificar el componente saludable, permite desarrollar la diversión y la necesidad de relacionar valores y principios con un enfoque humanista.

Por otro lado, se puede comprender como recreación todas las actividades que buscan tener como eje principal el entretenimiento, diversión, espontaneidad y relajación que las personas involucradas, donde se deben implementar los espacios físicos y6 emocionales necesarios para realizar ejercicios orientados a las afinidades y gustos individuales de cada persona, permitiéndole descubrir sus propios intereses (Ramos, 2009, como se citó en Barraza et al., 2020).

Como se menciona en los párrafos anteriores, la recreación juega una parte fundamental en el desarrollo de las personas, sobre todo en su parte física y emocional, lo cual hace indispensable su aplicación en las escuelas y colegios con frecuencia y desde edades tempranas.

Posturas teóricas respecto a la recreación

Barraza et al. (2020), menciona seis teorías que sustentan a la recreación como estrategia fundamental para el desarrollo personal y académico de los estudiantes:

Teoría sociológica de la recreación: dentro de esta teoría se menciona que la recreación parte de la acción liberadora, produciendo sensaciones y emociones en las personas, esto permite una actitud positiva frente a la realidad, donde el participante libera las capacidades y habilidades de su cuerpo y mente, buscando salir de la rutina de la sociedad.

Teoría psicológica de la recreación: la recreación constituye una actividad física y mental sin un fin utilitario, sino únicamente por el placer de liberarse del ocio y aburrimiento que muchas de las veces constituyen el diario vivir de las personas.

Teoría de relaciones humanas: la recreación es una actividad que se ha utilizado a lo largo del tiempo, desde sus inicios ha sido situada en las relaciones humanas y en manifestaciones culturales y sociales.

Teoría de la responsabilidad social: hace referencia a tomar en consideración todas las teorías evolutivas, cognoscitivas, conductistas y eclécticas, para lograr entender cómo aprenden los estudiantes y su adiestramiento, mostrando a la recreación dentro de las acciones prácticas para poder aprender.

Teoría de decisiones relacionadas con el juego: también conocida como la teoría del descanso o la relajación, hace énfasis a liberarse de los problemas, a tomarse un recreo luego de las arduas labores que se pueden presentar durante el día.

Teoría de la recapitulación: esta teoría busca que desde los inicios de la vida el ser humano vaya recapitulando todas las fases evolutivas y el cómo actuar y recrearse desde la niñez, con aspectos particulares de cada etapa de desarrollo cognitivo.

4.1.3. Juegos recreativos

Una vez que se ha revisado por separado los términos de juego y recreación, ha llegado el momento de unirlos y mencionar la variable de la investigación denominada los juegos recreativos, en la cual se va a identificar: definición, características, clasificación y juegos recreativos más utilizados y beneficiosos para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de colegio.

En cuanto a la definición, los juegos recreativos se consideran como el conjunto de actividades que brinda en todos los participantes el disfrute, entretenimiento y diversión; es una acción que se la puede realizar al aire libre o en un contexto diferente y permite transmitir y contagiar emociones positivas; aunque por lo general el juego puede generar una especie de competencia, el juego recreativo minimiza este aspecto y le da mayor valor a la mera diversión y recreo (Delgado et al., 2019).

Así mismo, autores como Casares (2013) y Mateo (2014) convergen en la definición de juegos recreativos, mencionando que son el conjunto de actividades utilizadas para un empleo positivo del tiempo libre, mediante juegos y acciones divertidas, esto permite fortalecer habilidades, actitudes, aptitudes, conocimientos, comportamientos entre otras cuestiones necesarias para el adecuado desarrollo de los niños.

En relación a las características de los juegos recreativos existe una diversidad de autores que he hecho referencia a esto, tomando principalmente en consideración que las actividades se realizan al aire libre y con un grupo de personas, entre ellos Delgado et al. (2019) caracteriza a este tipo de juegos de la siguiente manera:

- Es voluntaria, cada participante lo hace sin obligación.
- Se convierte es un escape para los tiempos libres.
- Es un derecho humano para todas las edades y niveles sociales.
- Puede ser individual, pero preferentemente es colectivo.
- Debe formar parte de todo proceso educativo.
- No es utilitaria, es decir no admite ningún premio o recompensa.
- Es saludable para mente, cuerpo y espíritu.
- Es de participación alegre y gozosa.
- Logra una experiencia que proporciona libertad.
- Es una actividad que da mayor protagonismo a los participantes y permite una participación activa.
- Se considera un elemento de expresión y descubrimiento de unos mismo y de lo que nos rodea.
- Brinda mayor comunicación entre todos los actores que intervienen.
- Este tipo de actividades son imprescindibles para el desarrollo motor.

Clasificación de los juegos recreativos

Uno de los primeros autores en realizar una clasificación general de los juegos es (Botarav, 1960, como se citó en García, 2023), la información se refleja a continuación:

Juegos verbales, imitativos y mágicos, y de iniciación:

- Entretenimientos individuales o colectivos.
- Creaciones artísticas y técnicas.
- Juegos de suertes.
- Juegos de azar.
- Juegos rituales y mágicos.
- Juegos de simulacro.

Juegos de fuerza y habilidad

- Juegos de habilidad propiamente dichos.
- Juegos de habilidad con apuestas.
- Juegos gimnásticos, acrobáticos y rítmicos.
- Juegos de fuerza propiamente dichos.
- Juegos de fuerza y habilidad complejas.

Juegos intelectuales

- Juegos de mentira y de farsa.
- Juegos de memoria, de reflexión rápida y de situación de adivinar.
- Juegos de esconder.
- Juegos geométricos.
- Juegos de combinatoria.
- Juegos combinados.

Otro autor que realiza una clasificación sobre los juegos es Villanueva (2018):

Juegos Ecológicos

Este tipo de juegos tiene como fin el concientizar a las personas que lo practiquen sobre el medio ambiente, a cómo cuidarlo y por ende a disminuir la contaminación.

Juegos individuales

Los juegos individuales permiten el desenvolvimiento personal de los participantes.

Juegos colectivos

Al mencionar estos juegos, se busca propiciar el trabajo colaborativo, lo que permite fortalecer los lazos sociales y la competitividad.

Juegos cooperativos

Para estos juegos es primordial el trabajo cooperativo, para el cual se debe asignar un rol diferente a cada participante, busca fortalecer la comunicación entre los compañeros.

Una vez clasificados los juegos en general, es necesario clasificar e identificar los juegos recreativos más adecuados para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas, en este sentido Rosada (2017) y Mendoza-Alcívar y Zambrano-Rivera (2021) proponen los siguientes juegos recreativos que según su experiencia fortalecen la motricidad de los niños.

- **La marcha:** esta incluye el desplazamiento y autonomía corporal, que da la oportunidad al niño de moverse en determinado espacio, logrando explorar el contexto y alcanzar objetos por sí solo. Esta es una habilidad fundamental en la iteración diaria en la escuela y el hogar.
- **La carrera:** también relacionada al desplazamiento, resulta una de las habilidades de mayor complejidad, porque requiere de una gran cantidad de movimientos y funciones del cuerpo, por lo que el niño tarda mayor tiempo en lograrla llevarla a cabo de manera exitosa.
- **El rastreo:** hace referencia al desplazamiento corporal en contacto con el suelo, también es compleja, por lo general se logra entre los 8 y 10 años.
- **Trepar y suspensiones:** requiere de desplazamiento y locomoción resulta una habilidad que puede desarrollarse a través de una gran variedad de actividades lúdicas, que favorecen el dominio corporal. (p. 500)

Bajo el mismo sentido, otros investigadores también han propuesto actividades similares a las anteriores, mencionando que los resultados luego de su aplicación han sido beneficiosos para los estudiantes y la motricidad gruesa de ellos ha experimentado mejoras significativas, algunas de ellas se mencionan a continuación Morante y Vargas (2019):

- **Movimiento estilo lombriz:** Este movimiento permite a los niños desplazarse como lo realiza una lombriz de forma literal, lograr la coordinación de mente y movimiento de forma equilibrada; para realizarla debe colocarse en posición boca abajo, sobre una superficie lisa, tirar con los brazos, se deslizarán hacia delante, este movimiento se lo puede realizar empujándose hacia atrás con los brazos.
- **Espalda al suelo:** este movimiento representa el desplazamiento que realiza la lombriz, los niños deben imitar este movimiento, para ello deben acostarse boca arriba completamente estirados y deben empezar a realizar movimientos iniciando con la espalda y luego los pies, o viceversa. Este tipo de movimientos permite desarrollar habilidades espaciales.
- **Verdaderos equilibristas:** Este ejercicio permite la estabilidad en cuanto al equilibrio, logra en los niños el equilibrio a través de la permanencia estable por unos segundos o talvez minutos. Se pone en juego mente y cuerpo; para poder aplicar este juego es necesario que el docente proponga posiciones de equilibrio como pararse en un solo pie, el estudiante debe mantenerse en esa posición el mayor tiempo posible, sin asentar el otro pie y utilizando sus otras extremidades para equilibrarse.
- **Movimiento con taburete:** Logra que los niños a más de usar su mente y cuerpo coordinen sus movimientos con objetos, en un taburete que sirven para sentarse, con las manos sobre éste se deben desplazar lateralmente, luego, hacerlo complejo de tal modo que los pies estén sobre el banco y las manos en el suelo, así mismo moverse lateralmente.
- **Estatua:** Este juego consiste en estar atentos a las órdenes a recibir tratando de no equivocarse, desarrolla la atención y a la vez coordinar los movimientos del cuerpo, puede ser la maestra o un participante que exprese una narrativa. (pp. 16-18)

En definitiva, los juegos recreativos son indispensables para el desarrollo individual y grupal, para su fortalecimiento existen diversas formas de trabajar individual o en grupos, pero el común es que independientemente de la manera en cómo se trabaje, el propósito es divertir y dar libertad a los participantes, una libertad a explorar y descubrir el mundo, a fortalecer sus emociones y su físico, a aprovechar los tiempos libres y a ser mejores cada día.

4.2. Motricidad

La motricidad es un elemento de gran importancia en la vida de las personas, es necesario que todo ser humano conozca que, para responder a los retos propios de la supervivencia, es conveniente que pueda conocer el entorno donde se desenvuelve y cómo la interacción con la sociedad se realizará también con uno de los sentidos necesarios como es el desarrollo del tacto.

La motricidad tiene como un elemento fundamental al movimiento, siendo este factor utilizado ampliamente como complemento a la comunicación verbal en la sociedad, adicional es relevante indicar que el mejor ejercicio para desarrollar el pensamiento, el control de emociones y la sana convivencia es la motricidad gruesa, en este aspecto autores como Alonso y Pazos (2020) destacan la importancia de una educación integral donde se incluya la motricidad gruesa con un enfoque multidisciplinario y atendiendo las relaciones expresivas de los estudiantes como agentes activos, innovadores y creativos.

Es necesario destacar la necesidad de hablar de los tipos de motricidad, primero se tiene la motricidad gruesa donde se basa en el control del propio cuerpo y de los elementos que lo conforman como tronco, piernas y brazos. Por otra parte, se destaca la motricidad fina donde prioriza el control de las manos y los dedos (Rodríguez-Vásquez et al., 2020).

Como se ha mencionado en párrafos anteriores, la motricidad es necesaria en el desarrollo humano, se presenta desde edades tempranas y está compuesta de diferentes factores que se encuentran en el contexto en el que se desenvuelve el niño, es así que Vallejo (2021) menciona que entre los factores principales se encuentran cuestiones genéticas y hereditarias, el medio en el que vive el niño, los aspectos sociales que envuelven al pequeño, la motricidad, desarrollo cognitivo e inclusive otros factores académicos y de religión.

4.2.1 Tipos de motricidad

La motricidad se refiere a la capacidad de realizar movimientos y controlar el cuerpo, implica una serie de habilidades motoras que permiten a las personas moverse de manera coordinada y realizar actividades físicas con destreza (Mariscal y Mendoza, 2022). La motricidad abarca tanto la motricidad gruesa como la motricidad fina.

Por otro lado, la motricidad fina se refiere a la coordinación y control de los movimientos pequeños y precisos, como agarrar objetos, escribir, abrochar botones, recortar con tijeras y realizar tareas que requieren destreza manual. La motricidad fina es crucial para actividades que involucran la manipulación de objetos y la precisión (Sánchez, 2020).

Motricidad fina: este tipo de motricidad se desarrolla desde edades tempranas, a partir del primer año de vida, toma en consideración todas las partes finas del cuerpo entre las cuales generalmente se encuentran manos, dedos y pies; se presenta mediante la habilidad que tiene el infante para utilizar estas partes y realizar actividades que requieran precisión como por ejemplo poner pinzas, recoger semillas o frutos, entre otros (Acosta et al., 2019).

Mendoza (2017) plantea algunas actividades que permiten fortalecer la motricidad fina de los niños entre las más comunes se pueden destacar utilizar plastilina; donde los estudiantes tiene que realizar diferentes formas en base a actividades como estirar, apretar y formar figuras con base a una instrucción o imaginación, otra actividad muy recomendada es pintar; donde el pincel es un elemento fundamental para adquirir control y sostén de esta pieza, también se puede involucrar el trabajar con jardines; ya que estas actividades requieren un control de músculos pequeños y la coordinación de mano ojo, con el uso de algunas herramientas agrícolas que también permiten tener una valoración y responsabilidad hacia la preservación los elementos naturales y finalmente se propone el ensartar e hilar; ya que cose, bordar o insertar objetos requiere una alta precisión y estabilidad para desarrollar una eficiente coordinación óculo manual.

Motricidad gruesa: al contrario de la motricidad fina, este tipo de motricidad involucra las partes gruesas del cuerpo donde generalmente se encuentran los músculos, como la cabeza, las piernas y los brazos, para llegar a este punto es necesario primero adquirir la motricidad anterior; por lo general en esta motricidad se desarrollan ejercicios y deportes como por ejemplo nadar, correr, lanzar, entre otros (Acosta, Miranda y Andaluz, 2019).

Así mismo Mendoza (2017) presenta en su escrito algunas actividades que permiten el desarrollo de la motricidad gruesa en niños entre las más comunes y relacionadas a juegos pueden destacar: la calistenia; que consiste en realizar ejercicios utilizando el propio peso corporal, con actividades como ponerse en puntillas, saltar, dar saltos de rana entre otros, también se puede caminar sobre una línea; donde la idea es no salirse de la línea dibujada en el

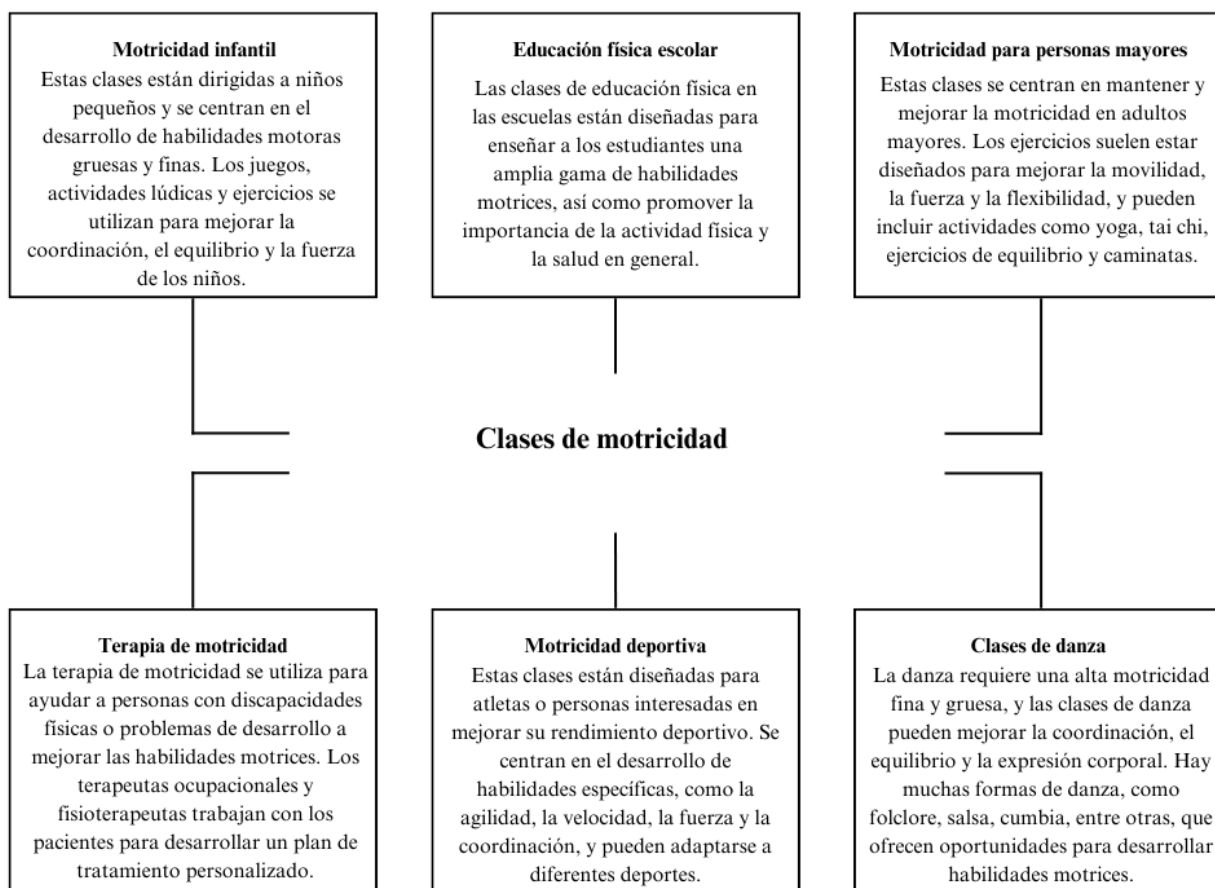
suelo y el recorrido tiene que tanto para adelante como para atrás. Otra actividad de motricidad gruesa es el juego de las carretillas; la misma que permitirá trabajar la fuerza de los brazos, es por ello necesario se considere incluir algunos obstáculos, también se muestra el juego de imitar animales, donde algunos estudiantes se convertirán imaginariamente en animales y la idea es imitar el movimiento de estos, aquí es relevante destacar que se trabaja tanto la imaginación como la creatividad, y finalmente se considera importante al juego de las estatuas; donde el estudiante tendrá la libertad de moverse con base a una canción y una vez que pare la misma no podrán moverse en lo absoluto, esta actividad es importante ya que desarrolla la concentración y la capacidad de seguir órdenes.

En base a lo indicado la motricidad gruesa se refiere a la coordinación y control de los movimientos grandes del cuerpo. Incluye habilidades como caminar, correr, saltar, trepar, nadar y practicar deportes. Estas habilidades son fundamentales para la movilidad y la fuerza del cuerpo, siendo un factor relevante en el desarrollo humano ya que se puede trabajar los dos campos destacados de la motricidad como son el dominio corporal dinámico; donde se trabaja la coordinación general de cuerpo humano y también el dominio corporal estático, donde se interioriza el esquema del cuerpo con la capacidad muscular (Sánchez, 2020).

4.2.1 Clases de motricidad

La motricidad tiende a dividirse en grupos y diferentes alcances que pueden permitir tener un contexto global y desarrollarse en diferentes etapas de la vida, es por ello que autores como Martínez-Bello y Bernabé-Villodre (2019) y Caiza et al. (2022) presentan seis clases de motricidad a considerar en un ambiente dinámico educativo:

Figura 1. *Clases de motricidad*



Nota. Adaptado de Martínez-Bello y Bernabé-Villodre (2019) y Caiza et al. (2022), la figura muestra las clases de motricidad que son propias del ser humano y que permitirán conseguir objetivos de desarrollo físico e intelectual.

Estas son algunas de las clases de motricidad, y la elección dependerá de los objetivos y necesidades específicas. Es necesario valorar dichas clases considerando que proporcionan una variedad de beneficios que abarcan desde el desarrollo físico y cognitivo hasta la mejora de la salud mental y la promoción de habilidades sociales.

4.2.2. Etapas de motricidad

El desarrollo de la motricidad en los seres humanos se divide generalmente en varias etapas a lo largo de la vida. Estas etapas se caracterizan por el desarrollo progresivo de habilidades motoras. A continuación, se describen con base a las autoras Torres Luque y Hernández García (2019) las etapas típicas del desarrollo de la motricidad:

- **Motricidad en la primera infancia (0 a 2 años): Reflejos primitivos:** Los recién nacidos muestran una serie de reflejos primitivos, como el reflejo de succión y el reflejo de prensión, que son automáticos y ayudan en la alimentación y la interacción temprana.

- De 6 a 12 años, tienen una formalidad en el desarrollo de su motricidad, pues se desarrollan dimensiones generales de la motricidad gruesa, como son: La coordinación, velocidad, agilidad, equilibrio y control de objetos.
- De 13 años en adelante, a este punto ya no se enseña motricidad, sino se aplica para el desarrollo de otras habilidades y capacidades generando mayor esfuerzo, como los deportes y el ejercicio.

Cabe destacar que estas etapas son generales y que el desarrollo de la motricidad puede variar de una persona a otra. Factores como la genética, la nutrición, la actividad física y las experiencias individuales influyen en el desarrollo de las habilidades motrices. También es importante tener en cuenta que las personas con discapacidades o condiciones médicas pueden tener necesidades y patrones de desarrollo diferentes en lo que respecta a la motricidad.

4.2.3. Motricidad gruesa

Como factor elemental para el desarrollo humano, la motricidad gruesa involucra el movimiento de algunas partes del cuerpo como huesos y músculos, así también se considera motricidad gruesa al desarrollo del equilibrio y la coordinación. Por ello es necesario hacer énfasis en la coordinación motora, visto como una actividad física básica para el desarrollo de movimientos.

Por lo que Vaque (2020) presenta algunas categorías conceptuales para desarrollar la motricidad gruesa, entre las que se pueden destacar:

Coordinación: se refiere a unir dos o más elementos para que puedan formar un conjunto de armonía sincronizada. La coordinación se la realiza de forma física e involucra la capacidad de los individuos para moverse y manipular objetos al momento de desplazarse ya sea de manera individual o grupal.

Movimiento: es la habilidad de manejar grandes elementos con algunas partes del cuerpo, por ello es necesario desarrollar constantemente esta categoría y ejercitando los grandes grupos de músculos con el afán de ser más preciso su equilibrio y coordinación. Pero es necesario recalcar que no desarrollar ejercicios de movimientos a lo largo de la vida también afecta al desarrollo del aprendizaje.

Flexibilidad: es la mayor articulación posible donde la capacidad de articular y el estiramiento son factores implicados en esta actividad, es necesario destacar que este factor se va perdiendo con el pasar del tiempo donde es conveniente la concientización de la importancia

de las actividades físicas en un entorno dinámico y que permitan favorecer constantemente el estiramiento muscular.

Desarrollo integral: se indica que el ser humano tiene un desarrollo integral y multidisciplinar a lo largo de su vida, donde el aspecto físico se relaciona continuamente a lo largo de su vida, es por ello necesario aplicar la motricidad ya que permitirá reinventar diferentes perspectivas con base al desarrollo de capacidades que permitirán responder a dudas propias y ajenas mediante el desarrollo físico y mental del ser.

Desarrollo cognitivo: implica la capacidad intelectual del ser humano, sobre todo el comportamiento y la toma de decisiones eficientes, es por ello que desarrollar la voluntad de hacer las cosas bien es una tarea de la educación y más cuando en la asignatura de educación física se podrá trabajar el propio cuerpo por ende el hábito de ser mejores personas.

4.2.3.1 Dimensiones de la Motricidad gruesa

La motricidad gruesa implica una serie de dimensiones o componentes que se refieren a diferentes aspectos del control y la coordinación de los movimientos grandes del cuerpo. Estas dimensiones son esenciales para realizar actividades físicas y deportivas de manera efectiva. Los autores Calle (2019) y Rodríguez-Vázquez (2020) presenta las principales dimensiones de la motricidad gruesa que incluyen:

- **Coordinación:** es la habilidad de utilizar diferentes partes del cuerpo de manera armoniosa y sincronizada para llevar a cabo movimientos complejos. Implica la colaboración de músculos, articulaciones y sistemas sensoriales para lograr movimientos precisos y eficientes.
- **Equilibrio:** se refiere al estado de fuerzas y cómo actúan sobre el cuerpo permitiendo permanecer en el mismo lugar o moverse en base a algún requerimiento específico, para ello la importancia de realizar movimientos con una postura erguida lo cual permitirá mantener el cuerpo en su centro de gravedad.
- **Fuerza muscular:** relacionada como la capacidad de generar algunas tensiones independientes con la ayuda de los músculos, ya se permite levantar o empujar algún peso con el objetivo de generar cierta resistencia, la fuerza puede irse desarrollando a medida que aumenta el peso levantado mediante la realización de ejercicios continuos.

- **Agilidad:** capacidad de llevar a cabo algunos movimientos con una alta precisión, velocidad y eficacia, es por ello relevante tener un alto conocimiento sobre el cuerpo y reflejos que permitan desarrollar con mucha firmeza las actividades propuestas. Aquí se relacionan tanto los factores físicos como los factores cognitivos, con un alto grado de toma de decisiones inmediatas.
- **Velocidad:** capacidad que permite realizar movimientos en el menor tiempo posible, así también permite reaccionar ante un determinado estímulo inmediatamente, es decir toda actividad tiene como objetivo un esfuerzo contiguo y de gran intensidad ya que se necesita un nivel de concentración y eficacia únicos con el objetivo es cumplir cualquier actividad en el menor tiempo posible.
- **Resistencia:** este elemento es un factor muy conveniente y se relaciona con la eficiencia, considerando que en esta actividad se promueve la capacidad de aguantar y tolerar el esfuerzo físico por un largo periodo, así mismo es necesario un entrenamiento riguroso donde es necesario superar el cansancio físico y mental además de los dolores musculares.
- **Postura:** considerada como la alineación simétrica y proporcional del cuerpo con relación al espacio donde se encuentra, es por ello necesario un control neuromuscular entre las articulaciones y los segmentos corporales, en el caso del ser humano la posición bípeda se establece como un modelo correcto de postura es por ello preciso la implementación de continuos ejercicios para tener una correcta postura y no sufrir de dolencias vertebrales posteriores.

4.2.3.2 Desarrollo de la Motricidad en Niños

El desarrollo de la motricidad es un elemento fundamental para que los niños puedan presentar un progreso físico y cognitivo, además de una mejora emocional que permita desarrollar algunas destrezas y habilidades propias para su desenvolvimiento en el diario vivir, es por ello que autores como Cuadrado et al. (2021) menciona la importancia de tomar conciencia sobre la necesidad de implementar ejercicios motrices que permitan desarrollar el propio cuerpo con movimientos corporales autónomos y con elementos propios del entorno lo cual permitirá desarrollar una mejor calidad de vida. La motricidad al ser la capacidad para generar movimientos va a permitir el dominio del propio cuerpo, y con un hábito de poder obedecer el propio propósito, con una visión centrada en cumplir con todos los objetivos

propuestos. Siendo importante destacar el desarrollo de la motricidad como una actividad fundamental para el aprendizaje y la concentración.

A continuación, se presenta algunas consideraciones sobre el desarrollo de la motricidad en niños:

Tabla 1. *Consideraciones de la motricidad gruesa*

Autores	Consideraciones
Oñate Navarrete et al. (2021)	<p>Desarrollo de habilidades motoras: Los niños pueden seguir desarrollando las habilidades motrices gruesas y finas a través de actividades físicas y deportivas. Participar en una variedad de deportes y actividades físicas puede ayudar a mejorar la agilidad, la velocidad y la fuerza.</p> <p>Actividad física regular: Es fundamental que los niños mantengan un nivel adecuado de actividad física para su salud general. La Organización Mundial de la Salud recomienda al menos 60 minutos de actividad física moderada a vigorosa al día. Esto puede incluir deportes, ejercicios aeróbicos, entrenamiento de fuerza y actividades al aire libre.</p>
Rodríguez Torres et al. (2020)	<p>Crecimiento y cambios físicos: Durante la adolescencia, los jóvenes experimentan un rápido crecimiento y cambios en su cuerpo. Estos cambios pueden afectar la coordinación y el equilibrio, ya que deben adaptarse a su nuevo cuerpo en desarrollo. Los niños pueden ser torpes durante esta etapa de transición, pero con el tiempo, la coordinación mejora.</p> <p>Intereses y preferencias: Los niños tienen intereses y preferencias individuales en términos de actividad física. Es importante que elijan actividades que disfruten para que se mantengan comprometidos y motivados a largo plazo.</p>
Hernández Gallardo et al. (2020)	<p>Habilidades deportivas: Algunos niños pueden optar por especializarse en deportes específicos. Esto puede requerir un enfoque más serio en el desarrollo de habilidades específicas, la fuerza y la resistencia. La participación en equipos deportivos o clases especializadas puede ser beneficiosa.</p> <p>Nutrición y descanso: Junto con la actividad física, una dieta equilibrada y el descanso adecuado son fundamentales para el desarrollo físico y la recuperación. Los niños deben prestar atención a su alimentación y</p>

Nota. Adaptado de Oñate Navarrete et al. (2021), Rodríguez Torres et al. (2020), Hernández Gallardo et al. (2020) y Úbeda-Palomares y Hernández-Álvarez (2020), la tabla muestra a la motricidad gruesa en niños como clave para el desarrollo continuo y bienestar general, promoviendo un enfoque holístico hacia la salud para contribuir al crecimiento físico y emocional positivo.

El desarrollo de la motricidad en los niños es un proceso continuo que implica mantener un estilo de vida activo y saludable. Participar en actividades físicas, practicar deportes y adoptar hábitos saludables es esencial para promover un desarrollo físico óptimo y mantener una buena salud a lo largo de la vida.

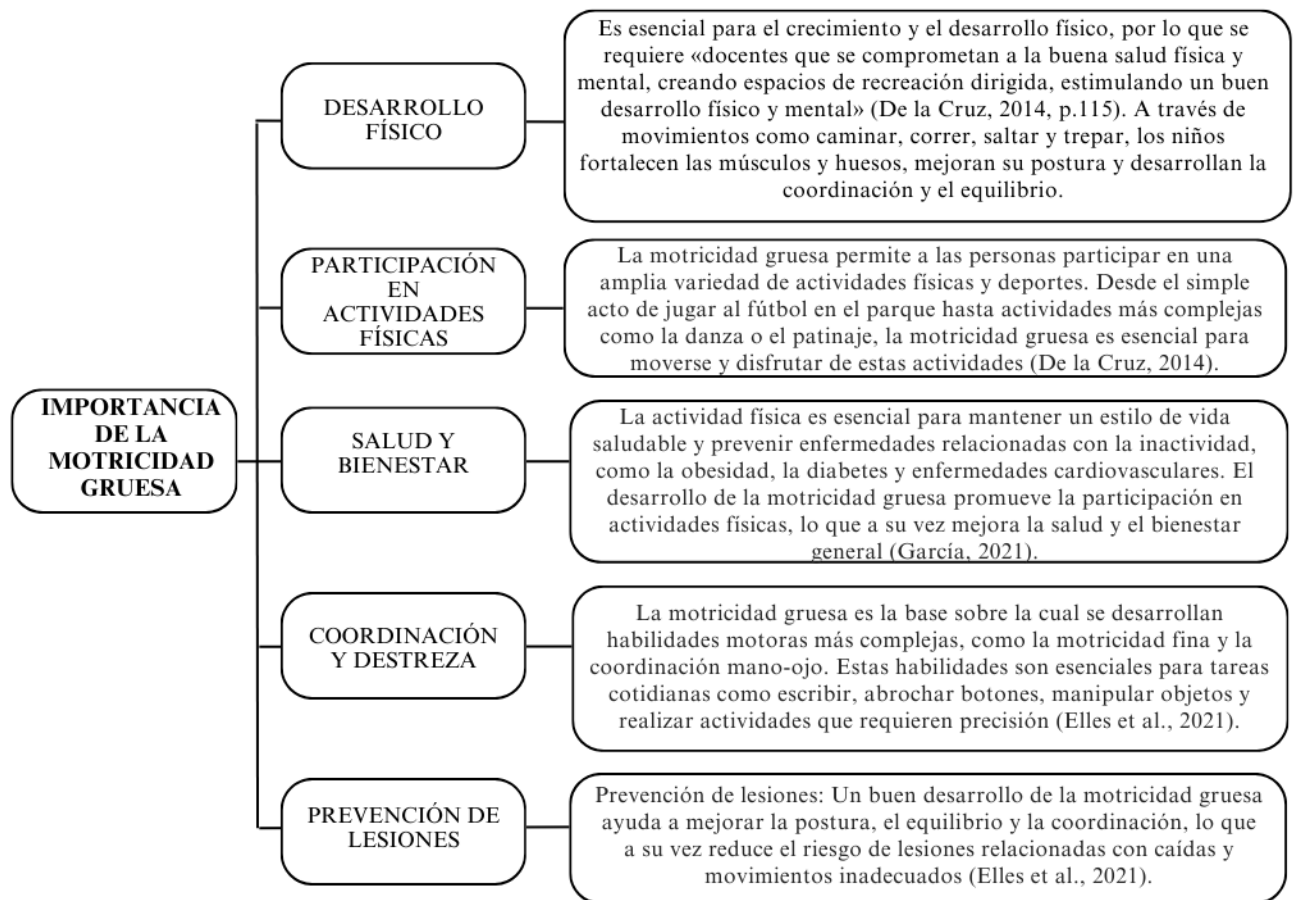
4.2.3.3 Importancia de la Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo del ser humano ya que no solo implica el elemento físico, sino también el emocional y cognitivo, es conveniente hacer conciencia sobre la importancia de la motricidad, como un elemento clave a implementarse en el sistema educativo y en la propia familia.

Es por ello que Andrey-Bernate y Tarazona-Buitrago (2021) brindan algunos elementos donde se identifica la importancia de la motricidad gruesa, pudiendo destacarse: dejar que el niño pueda aprender y hacer por cuenta propia; esto es fundamental ya que un error común en algunos docentes y padres de familia es tratar de resolver todos los problemas de los estudiantes sin antes intentar dejar que ellos sean los propios partícipes de su propio aprendizaje, es un error grave ya que el estudiante se acostumbrará a que otras personas resuelvan sus problemas y tareas, otro elemento es tratar de que cada actividad sea una competencia; pero sin caer en frustraciones, ya que un elemento clave para el éxito es la motivación constante, también jugar al aire libre; actividad que permitirá promover el cuidado del medio ambiente y la interacción social, también se requiere felicitar constantemente al estudiante; aquello es un elemento necesario ya que el crear una retroalimentación permitirá desarrollar motivación, disciplina y autoestima, y finalmente indicar que los docentes tienen la responsabilidad de respetar el ritmo de actividad y aprendizaje de cada estudiante ya que en el desarrollo del cuerpo y de la mente no caben comparaciones.

Seguido se muestra la figura 2, donde se presentan razones importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa:

Figura 2. Importancia de la motricidad gruesa



Nota. Adaptado de García (2021), De la Cruz (2014) y Elles et al. (2021), la figura muestra la importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo físico e intelectual del ser humano.

La motricidad gruesa es esencial para el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo de las personas. Promover el desarrollo de estas habilidades desde una edad temprana y mantenerlas a lo largo de la vida es fundamental para disfrutar de una vida activa y saludable. Considerando que refiere al control y coordinación de los músculos grandes del cuerpo, como los de las piernas, brazos y tronco.

Desarrollarla adecuadamente en estudiantes es fundamental porque les permite realizar actividades básicas como caminar, correr, saltar y jugar. Además, la motricidad gruesa es la base para el desarrollo de habilidades más específicas en el futuro, como la escritura, el dibujo y la práctica de deportes. Así que, en resumen, es como el cimiento sobre el que se construyen muchas otras habilidades motoras y actividades diarias.

En la niñez es esencial para la salud física y emocional, así como para establecer hábitos de vida activa que perduren en la edad adulta, considerando el desarrollo físico continuo de: actividad física, salud mental, desarrollo social, autonomía y habilidades prácticas, para ello es necesario seguir incentivando al estudiantado en actividades que involucren esos grandes movimientos.

5. Metodología

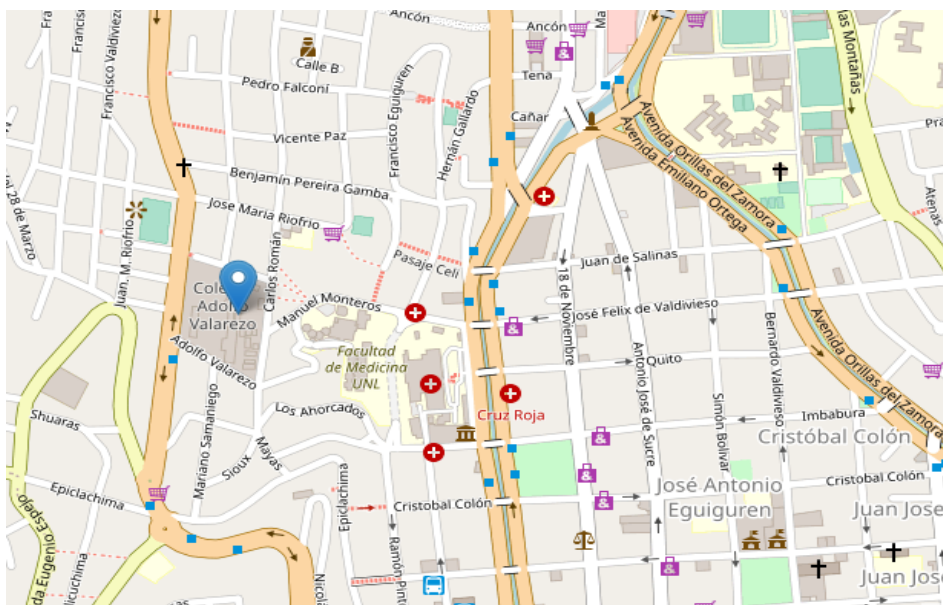
La presente investigación tomó como objeto de estudio a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, la cual luego de un acercamiento dio los permisos respectivos para proceder a realizar el trabajo.

Para dar inicio se procedió a calcular la muestra a utilizar, y a continuación aplicar como instrumento de diagnóstico un pre test sobre las dimensiones de la motricidad gruesa de los estudiantes, luego se procedió a elaborar el programa de intervención denominado: propuesta pedagógica sobre juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo. Para la misma, se plantearon juegos individuales y en equipo, a los cuales se les realizó el monitoreo respectivo.

Área de estudio

El área de estudio de la presente investigación fue la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, ubicada en la provincia y cantón Loja, parroquia Sucre, en las calles Carlos Román Hinostroza y Manuel Carrión Pinzano; es una institución de educación regular y sostenimiento fiscal, que presenta la modalidad presencial en las jornadas matutina y vespertina, así mismo, presenta los tres niveles educativos: Inicial, Educación Básica y Bachillerato. El tiempo empleado para el estudio fueron ocho semanas que empiezan desde la socialización del proyecto hasta la aplicación del post test como instrumento final.

Figura 3. Ubicación Unidad Educativa Adolfo Valarezo



Fuente: Ubica Ecuador (2023). Unidad educativa Adolfo Valarezo.
<https://www.ubica.ec/info/UNIDAD-EDUCATIVA-ADOLFO-VALAREZO>

Procedimiento

Enfoque de investigación

Al mencionar el enfoque de investigación se hace referencia a la naturaleza del fenómeno de estudio. En este sentido, el enfoque utilizado fue el mixto, el cual permitió conocer las cualidades de las categorías y así mismo cuantificar los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados.

Tipo de investigación

Este apartado hace referencia al alcance que tuvo la investigación, por ese motivo el estudio es de tipo correlacional, cuyo objetivo principal fue mostrar si existe relación entre las variables o de lo contrario ninguna depende de la otra, cabe recalcar que no se buscó causalidades.

Diseño de investigación

Este trabajo siguió un diseño cuasi experimental, ya que se llevó a cabo en entornos del mundo real donde el investigador no manipuló completamente todas las variables ni tampoco asignó aleatoriamente a los participantes a diferentes condiciones.

Métodos

El método inductivo, se utilizó como estrategia que partió de observaciones específicas para llegar a tomar decisiones y plantear la propuesta pedagógica. En una investigación, el enfoque inductivo se utiliza para desarrollar teorías, conceptos o principios a partir de datos específicos y observaciones detalladas.

El método deductivo se utiliza para probar teorías, hipótesis o predicciones a través de la aplicación de reglas y principios generales. En el contexto de esta investigación, el método deductivo se empleó para generalizar los resultados del estudio y extraer conclusiones.

Líneas de investigación

La presente investigación tomó como referencia la segunda línea de investigación de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Nacional de Loja, la cual hace referencia a los Procesos Pedagógicos y Didácticos de la Actividad Física, la cual

busca maneras diferentes e innovadoras de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Física.

Técnicas para la recolección de información

Se utilizó como técnica principal el test, la cual se refiere al uso de pruebas o test como herramientas de medición en una investigación. Estas pruebas se utilizaron para recopilar datos sobre variables específicas y evaluar ciertas características, habilidades o comportamientos de los participantes en el estudio. Los test se diseñaron para medir una amplia variedad de constructos, relacionados principalmente a las habilidades psicomotoras.

Instrumentos utilizados para la recolección de información

En el contexto de la investigación, el término instrumento se refiere a la herramienta o dispositivo utilizado para recopilar datos. Se utilizó el instrumento del test que sirvió como herramienta para recolectar información sobre las características o comportamientos de los estudiantes en torno a la motricidad gruesa. Este instrumento fue un cuestionario, el cual constó de 20 indicadores en total, divididos en cinco dimensiones de la motricidad gruesa: coordinación, equilibrio, agilidad, velocidad y control de objetos.

Población y muestra

La investigación tuvo como muestra la Unidad Educativa Adolfo Valarezo de la ciudad de Loja, en el año lectivo 2023 – 2024, donde se tomó como muestra a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, a los cuales se les aplicó el instrumento de medición y así mismo la propuesta pedagógica.

Criterios de inclusión

- Estudiantes que estén cursando el cuarto año de Educación General Básica y que se encuentren matriculados.
- Estudiantes que puedan participar en los test y en la propuesta pedagógica planteada.
- Estudiantes cuyos representantes legales hayan firmado los consentimientos informados.
- Estudiantes que estén dispuestos a participar en las actividades planificadas.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que se encuentren retirados de la institución.
- Estudiantes que no acepten voluntariamente participar de la investigación.

- Estudiantes que por estado de salud o situaciones de fuerza mayor no puedan realizar las actividades planificadas.

A continuación, en la siguiente tabla se presenta de manera detallada la muestra de la presente investigación:

Tabla 2. Muestra del Trabajo de Integración Curricular

Indicadores	Número de participantes
Niños	13
Niñas	15
Total	28

Nota. La tabla muestra una división entre niños y niñas. La información fue proporcionada por el docente de cuarto año paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

Procesamiento de los datos obtenidos

La investigación siguió tres fases fundamentales, las cuales se detallan a continuación:

1. Se obtuvieron datos iniciales mediante un diagnóstico previo sobre la motricidad gruesa de los estudiantes, así como también de un acercamiento a la institución educativa y al docente de la signatura.
2. A través de los datos iniciales se diseñó y aplicó una propuesta pedagógica que constó en implementar juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año paralelo “B”.
3. Finalmente, se realizó una evaluación de los resultados obtenidos luego de implementar la propuesta, esto mediante un post test aplicado a los estudiantes.

Proceso para el desarrollo de la propuesta pedagógica de intervención

- **Objetivo específico 1:** Diagnosticar el uso de juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.
- **Objetivo específico 2:** Aplicar un programa de juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

- **Objetivo específico 3:** Evaluar el programa de juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

Para la investigación sobre los juegos recreativos para desarrollar motricidad gruesa en los estudiantes se desarrolló la propuesta pedagógica según el detalle de cada semana que se presenta a continuación:

Tabla 3. *Detalle de la propuesta de intervención por semana*

Semana	Actividades
Semana 1	- Socialización del proyecto con los administrativos de la institución, docente tutor y docente de educación física de cuarto de EGB, paralelo “B”. - Firma de consentimientos informados por parte de los representantes.
Semana 2	Aplicación del pre test a cada uno de los estudiantes.
Semana 3	Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de coordinación.
Semana 4	Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de equilibrio.
Semana 5	Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de agilidad.
Semana 6	Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de velocidad.

Semana 7

Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de control de objetos.

Semana 8

Evaluación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa,
Aplicación del post test a los estudiantes.

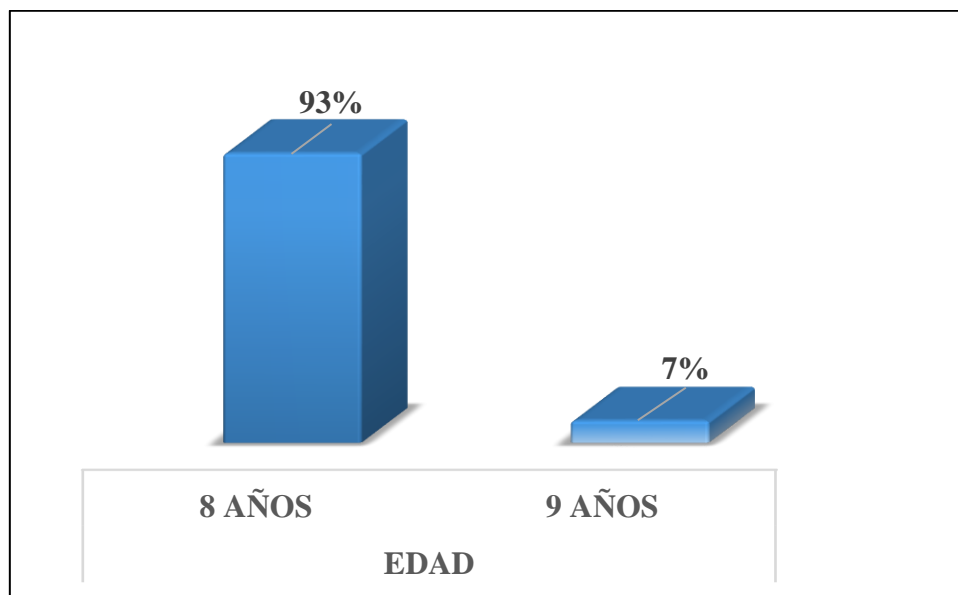
6. Resultados

Análisis de resultados del pre y post test del grupo experimental para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa

Tabla 4. *Edad*

Alternativa	EDAD	
	Frecuencia	Porcentaje
8 años	26	93%
9 años	2	7%
TOTAL	28	100%

Figura 4. *Edad*



Tomando en consideración los datos obtenidos en la población objeto de estudio, el 93 % de los encuestados poseen una edad de 8 años y únicamente el 7 % tienen 9 años, esto muestra que con una frecuencia mayoritaria la población está en 8 años.

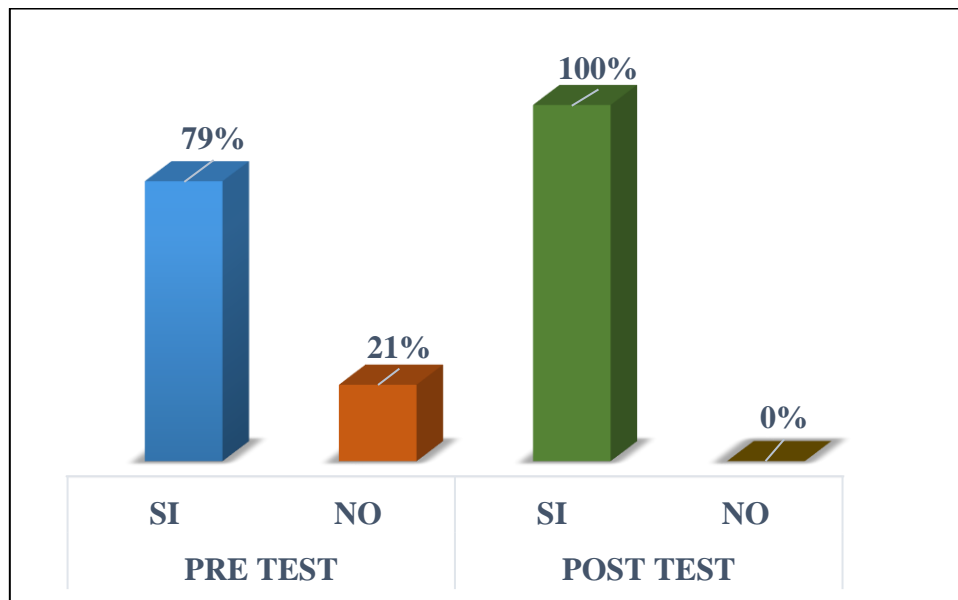
A dicha población se le aplicó un pre test y un post test para determinar el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la implementación de juegos recreativos, donde se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación.

Dimensión de coordinación

Tabla 5. *Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	79%	28	100%
NO	6	21%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 5. *Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho*



Análisis e interpretación

Con relación a la primera pregunta del pre y post test, se puede observar que en el pre test el 79% de los encuestados presentan una coordinación adecuada, golpeando rítmicamente con el pie y el dedo derecho. Por otro lado, en el post test aplicado se nota una mejora significativa, ya que toda la población con un 100% lograron realizar adecuadamente la coordinación pie-dedo derecho.

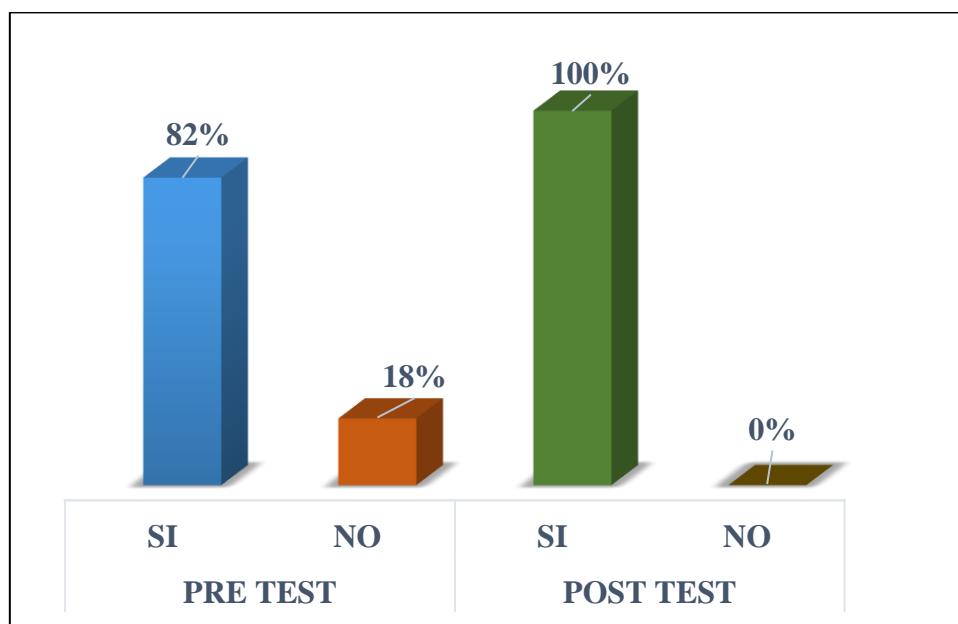
Con base a los resultados descritos anteriormente, Munzon-Chuya y Jarrín-Navas (2021) mencionan que la coordinar se experimenta desde los primeros años de vida y se formaliza desde los 4 hasta los 12 años de edad; así mismo afirman que la coordinación se basa desde el hecho de caminar, sincronizar varias partes del cuerpo hasta realizar una carrera evadiendo obstáculos.

De acuerdo a lo mencionado por el autor y encontrado en los resultados, se puede notar claramente que los niños empiezan a desarrollar coordinación desde los 4 años de edad y aproximadamente a los 8 o 9 años ya se encuentra muy plasmada en las actividades que realizan, sin embargo, en algunos casos es necesario fortalecerla con actividades que les permitan coordinar todo su cuerpo.

Tabla 6. Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	82%	28	100%
NO	5	18%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 6. Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo



Análisis e interpretación

Con relación a la segunda pregunta del pre y post test, se puede observar que en el pre test el 82% de los encuestados presentan una coordinación adecuada, golpeando rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo; lo cual haciendo una comparación con el dedo derecho el porcentaje es mayor. Por otro lado, en el post test aplicado se nota una mejora significativa, ya

que toda la población con un 100% lograron realizar adecuadamente la coordinación pie-dedo izquierdo

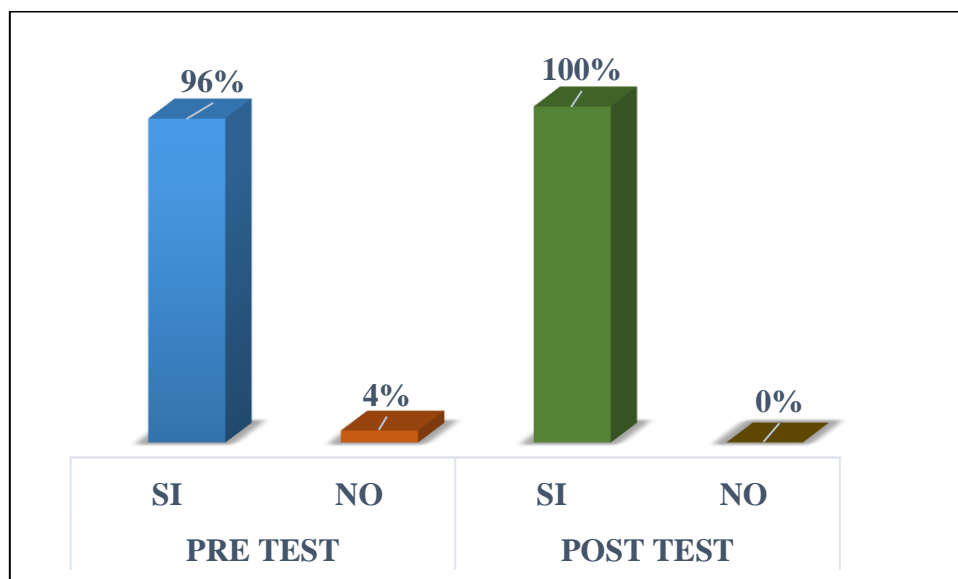
Tomando las palabras del autor citado en la pregunta anterior, se nota la importancia de la coordinación, así como también menciona que inicialmente esta dimensión empieza a desarrollarse con las extremidades principales, aquí tomar en consideración piernas y brazos (Munzon-Chuya & Jarrín-Navas, 2021).

Por este motivo en esta dimensión se propuso inicialmente verificar la coordinación entre pie y mano derechos o viceversa, notándose claramente que, con un mayor porcentaje, con una diferencia de 3 puntos porcentuales, los estudiantes tienen mejor coordinación con pie y mano izquierdos.

Tabla 7. *Tocarse la nariz 3 veces*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	96%	28	100%
NO	1	4%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 7. *Tocarse la nariz 3 veces*



Análisis e interpretación

La pregunta cuatro de la primera dimensión propuso ver la reacción de los estudiantes de cuarto año al tocarse la nariz por tres veces seguidas, en el pre test el 96 % de los estudiantes

pudo cumplir con esta actividad adecuadamente, sin embargo, un 4% no pudo realizarlo. En cuanto al post test se observó que el 100% de todos los encuestados cumplieron con esta actividad de una manera eficaz.

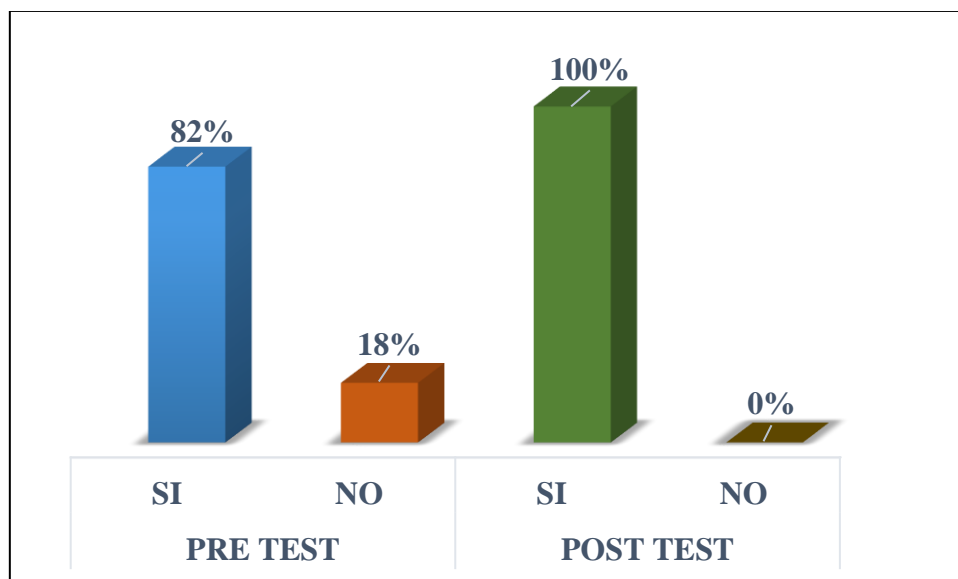
En este sentido Redondo (2020), propone algunas actividades para desarrollar la coordinación en niños, haciendo énfasis en que el docente en el desarrollo de su profesión debe utilizar diferentes partes del cuerpo como la cara, brazos, manos, piernas, entre otras, siempre subiendo niveles de rapidez.

Por este motivo, en la presente pregunta se buscó utilizar la nariz como parte del cuerpo principal para demostrar el nivel de coordinación y de igual manera trabajar con un nivel de rapidez alto para determinar si los estudiantes pueden realizarlo correctamente o si necesitan de mayor tiempo para poder cumplirlo.

Tabla 8. Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	82%	28	100%
NO	5	18%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 8. Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos



Análisis e interpretación

En cuanto a la pregunta 5 de la dimensión de coordinación, los estudiantes en el pre test con un 82% tienen rapidez para tocarse la yema de los dedos de una manera alternada; y, en relación al post test se puede notar que en su totalidad con 100% pudieron realizar esta actividad de una manera rápida.

En relación a lo mencionado sobre esta actividad de coordinación (Torralba, Vieira, Lleixà, & Gorla, 2016) afirma que es necesario en las clases de educación física involucrar actividades de coordinación, ya que permite el desarrollo motor del niño, así como también fomenta habilidades físicas, psicológicas y emocionales.

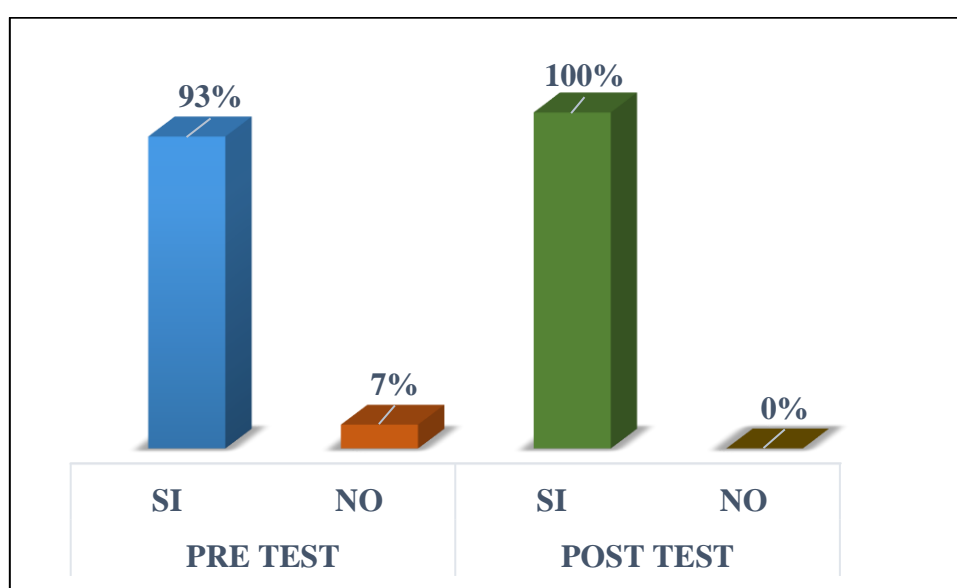
Todo lo mencionado hace reflexionar sobre la importancia de la coordinación en los niños, cómo favorece a su desarrollo óptimo y de igual manera realizar una reflexión sobre la labor docente y la importancia de diseñar situaciones que permitan fortalecer esta dimensión.

Dimensión de equilibrio

Tabla 9. Pararse sobre el pie derecho

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	93%	28	100%
NO	2	7%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 9. Pararse sobre el pie derecho



Análisis e interpretación

La primera pregunta de la dimensión de equilibrio se basó en observar la capacidad que tienen los estudiantes para pararse sobre el pie derecho, en cuanto a esto el pre test lanzó como resultado que el 93 % pudo realizarlo y únicamente dos estudiantes tuvieron dificultad; en el post test todos los encuestados pudieron completar la actividad a cabalidad, esto quiere decir que los dos estudiantes pudieron superar la dificultad que se les presentaba inicialmente.

En el campo educativo y precisamente en el área de educación física es necesario fortalecer la motricidad gruesa a partir de los 4 años de edad y uno de los mejores ejercicios para fortalecer este campo es el equilibrio, partiendo desde sus bases de pararse en un solo pie (Macías Merizalde, García Álvarez, & Bernal Cerza, 2022).

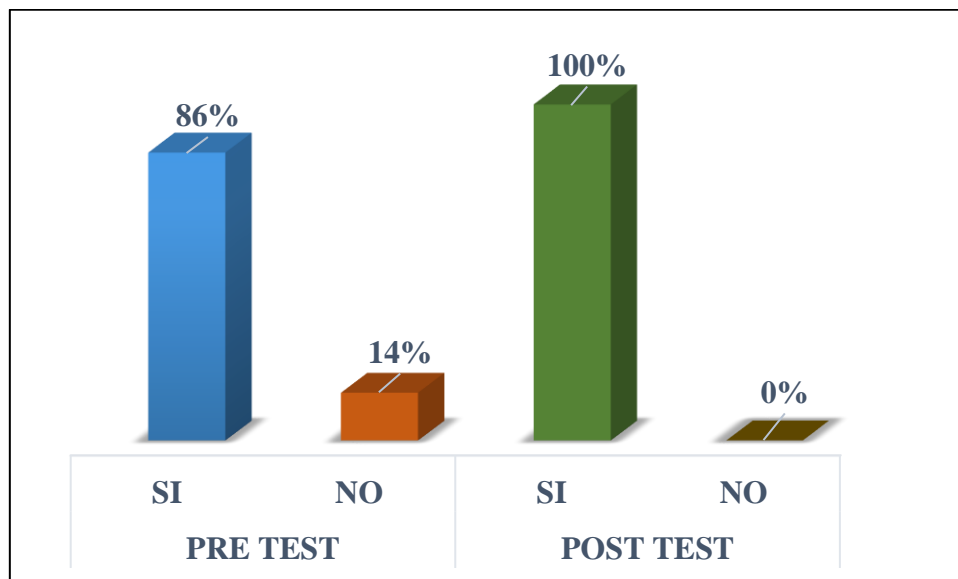
El pararse en un solo pie permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades de equilibrio y por ende su motricidad gruesa, en este apartado los estudiantes no tuvieron mayor

inconveniente de realizarlo, pero es necesario tomar en consideración que este tipo de actividades deben ser continuas para que se puedan fortalecer.

Tabla 10. *Pararse sobre el pie izquierdo*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	86%	28	100%
NO	4	14%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 10. *Pararse sobre el pie izquierdo*



Análisis e interpretación

En relación a la pregunta sobre pararse sobre el pie izquierdo, los resultados del pre test muestran que el 86 % pudieron cumplirlo y el 14 % no pudieron realizarlo; en cambio en el post test todos con un 100 % lo hicieron al primer intento y no tuvieron dificultades de equilibrio.

En cuanto a lo mencionado en el párrafo anterior (Macías Merizalde, García Álvarez, y Bernal Cerza (2022) afirman que este tipo de actividades permiten desarrollar el equilibrio de los niños, siendo este indispensable para el fortalecimiento de la motricidad gruesa.

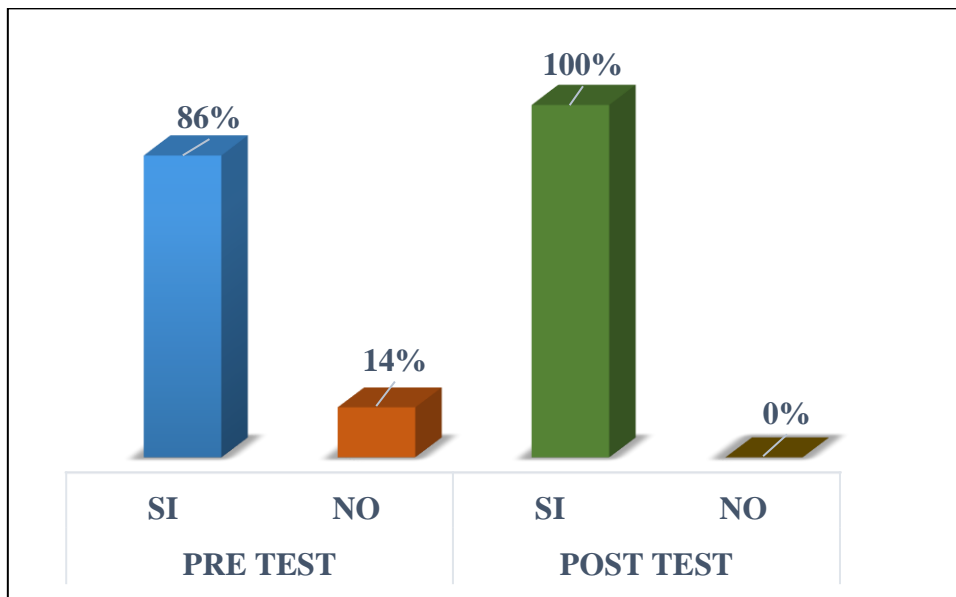
La diferencia entre pararse sobre el pie izquierdo y el pie derecho radica en que en su gran mayoría los estudiantes objeto de estudio tienen dificultad en el equilibrio sobre el pie

izquierdo, esto puede ocurrir por varias razones como que son diestros o que tienen menos práctica con esta pierna y pie.

Tabla 11. Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro - ojos abiertos

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	86%	28	100%
NO	4	14%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 11. Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro - ojos abiertos



Análisis e interpretación

Inicialmente se plantea a los estudiantes caminar en línea recta con un pie delante de otro con los ojos abiertos y en el pre test solo el 86 % de los estudiantes pudieron realizarlo y el 14 % no, debido a que se tambaleaban y no podían cumplirlo. En cuanto al post test todos los estudiantes (100 %) lo cumplieron, luego de algunas actividades pudieron superar las dificultades que se les presentaban.

En este sentido Samaniego-Villalobos et al. (2020) plantea que es necesario evaluar las habilidades de equilibrio de los estudiantes y para ello no es necesario infraestructura, recursos

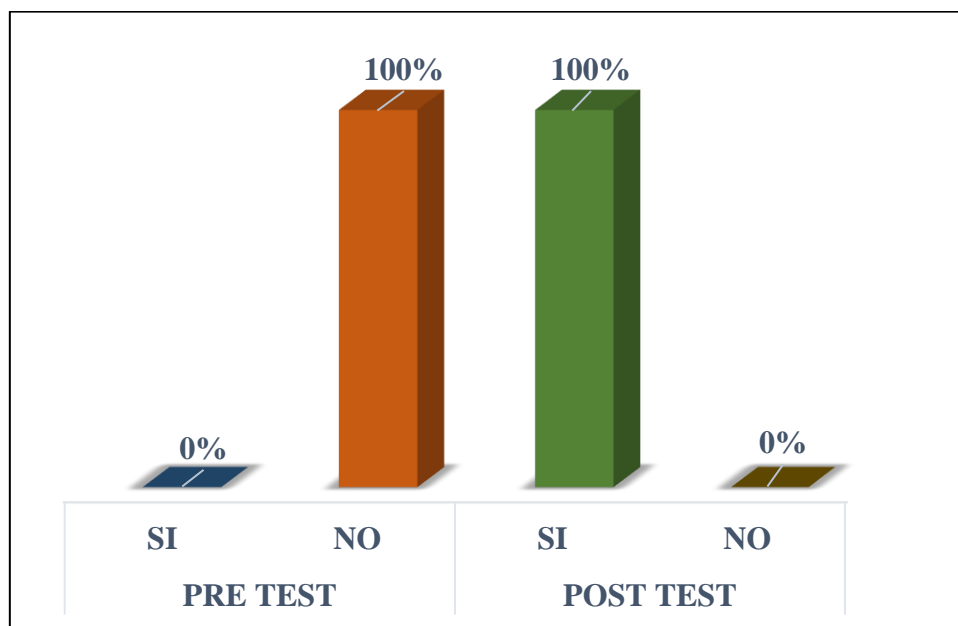
económicos ni un espacio demasiado extenso; por ello, lo que se requiere son actividades diseñadas específicamente para medir este campo utilizando materiales del medio.

Por este motivo, en esta pregunta se plantea únicamente la utilización de una línea recta trazada y caminar con un pie delante de otro, cabe recalcar que se pretende subir el nivel de los ítems, por ese motivo los estudiantes lo hicieron con los ojos abiertos pudiendo observar el segmento por donde caminaban.

Tabla 12. *Caminar por la línea recta con los ojos cerrados*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%	28	100%
NO	28	100%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 12. *Caminar por la línea recta con los ojos cerrados*



Análisis e interpretación

En la última pregunta de la dimensión de equilibrio en el pre test el 100 % de los estudiantes no pudieron caminar por una línea recta con los ojos cerrados, tuvieron muchas dificultades para poder cumplir este ejercicio; sin embargo, en el post test el 100 % de todos

los niños pudieron realizar esta actividad, superando las dificultades anteriores y cumpliendo la tarea planteada.

Tal como se menciona en la pregunta anterior, el proponer este tipo de actividades permiten evaluar el equilibrio de los niños e inclusive el implementar ejercicios similares de una manera continua y secuencial logran en los estudiantes grandes resultados que al corto plazo fortalecen la motricidad gruesa y los guían para conseguir nuevas capacidades (Samaniego-Villalobos et al., 2020).

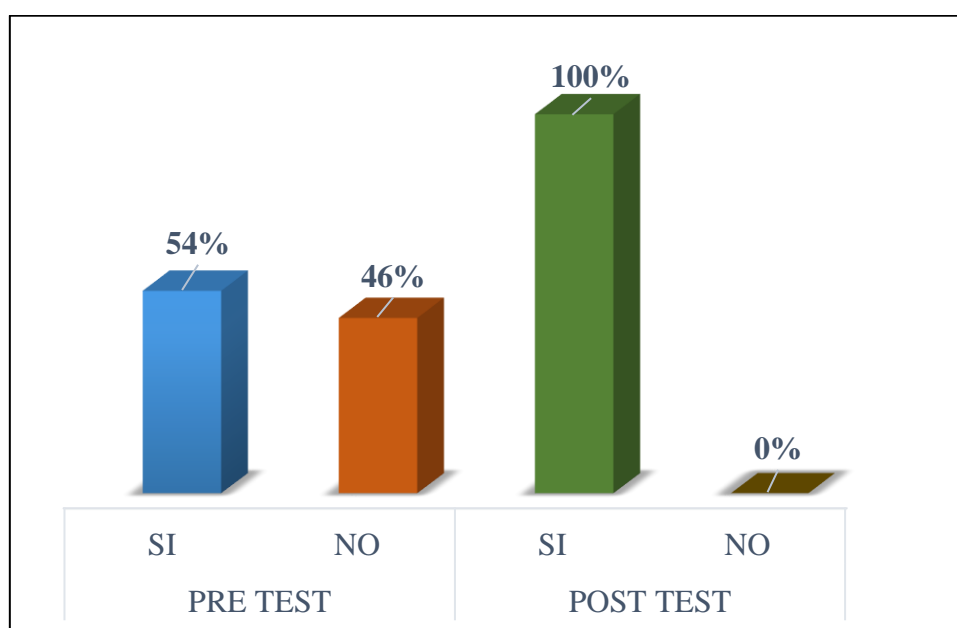
Haciendo una comparación entre esta pregunta y la anterior, se puede observar una gran diferencia, donde el caminar en línea recta con los ojos abiertos no se les complica a los estudiantes, pero si el nivel sube y lo tienen que hacer con los ojos cerrados esta situación da un giro radical, ya que ningún estudiante lo pudo realizar al primer intento; sin embargo, cabe mencionar que luego de una intervención se pudieron conseguir resultados favorables donde todos los estudiantes pudieron cumplir con lo planteado.

Dimensión de agilidad

Tabla 13. *Recorre el camino sorteando obstáculos*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	54%	28	100%
NO	13	46%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 13. *Recorre el camino sorteando obstáculos*



Análisis e interpretación

Dando inicio a la dimensión de agilidad, se propuso a los estudiantes recorrer un camino sorteando obstáculos dando como resultados que en el pre test únicamente el 54% pudo realizar esta actividad y el 46% no pudo terminar el recorrido. En cuanto al post test se puede observar que hubo una mejora significativa ya que es tu totalidad con 100% los estudiantes pudieron completar todo el circuito sin novedades.

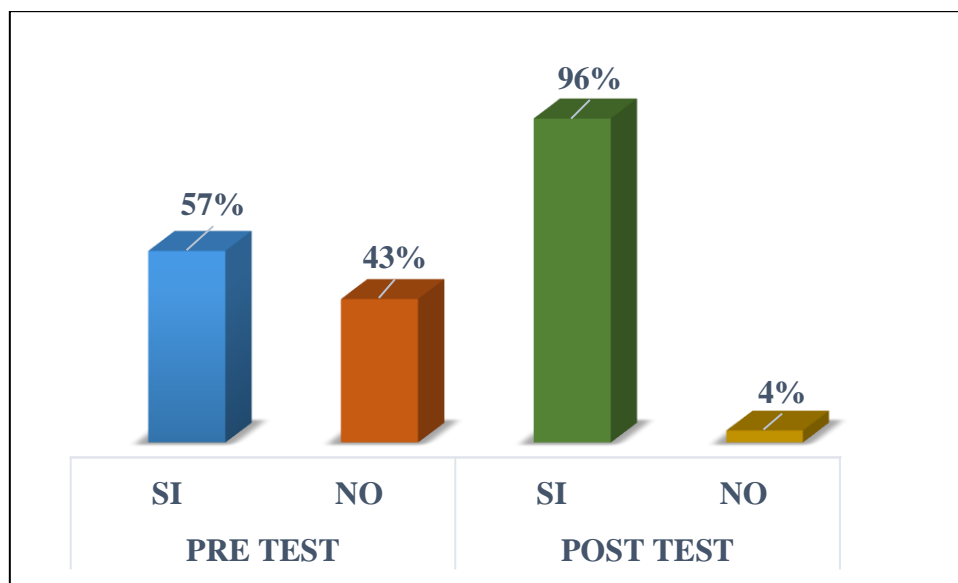
En este sentido, (Geamonond, 2016) en su investigación menciona que los niños presentan dificultad de agilidad encontrándose en un nivel débil, lo que provoca que tengan inconvenientes en el desarrollo de su motricidad; por ende, sugiere la necesidad de plantear diferentes actividades que permitan fortalecer esta dimensión.

En cuanto a lo mencionado por el autor, se pudo corroborar en los resultados presentes en esta pregunta, ya que luego de realizar una intervención mediante la aplicación de diversos juegos que fortalezcan la agilidad de ellos niños, éstos han podido recorrer el camino con obstáculos sin ningún inconveniente.

Tabla 14. Salto largo

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	57%	27	96%
NO	12	43%	1	4%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 14. Salto largo



Análisis e interpretación

En relación a la segunda pregunta, el 57 % de los encuestados pudieron realizar un salto largo y el 43 % no pudo alcanzar la meta trazada; sin embargo, al aplicar el post test se pudo observar que el 96% de los niños pudieron llegar a la marca de salto y únicamente un estudiante no lo alcanzó.

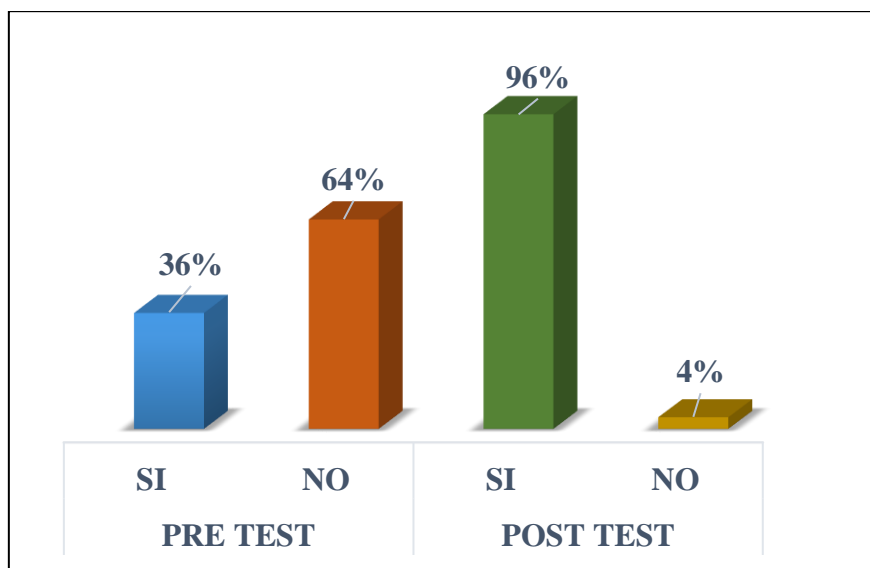
Haciendo referencia al salto largo, el autor menciona que es esa acción física que permite que el cuerpo se desplace de un lugar a otro con los pies juntos de 1 a 3 metros de distancia, lo que requiere una fuerza física sobre todo de impulso, permitiendo al niño separar los pies del suelo a través de una contracción (Posso, 2023).

En consideración a lo mencionado es necesario tener en cuenta que depende la finalidad para presentar el salto como estrategia física, en este caso el objetivo se centró en la tarea motriz y su fortalecimiento, para ello inicialmente se preparó el terreno y se trazó una marca de referencia para que los niños intenten llegar hasta esa meta.

Tabla 15. Salto horizontal

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	36%	27	96%
NO	18	64%	1	4%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 15. Salto horizontal



Análisis e interpretación

En cuanto al salto horizontal, en el pre test tan solo el 36 % mostró agilidad al realizar este tipo de salto en una distancia determinada, en el post test en cambio los resultados fueron mayormente favorables, ya que el 96 % pudo realizarlo con éxito, lo que determinó que únicamente un estudiante no pudo cumplir a cabalidad este ejercicio.

Al mencionar el salto horizontal, éste busca medir de cierta manera la fuerza de las extremidades inferiores, el mismo autor menciona que se deben tomar en consideración tres fases principales para desarrollar adecuadamente este tipo de saltos: despegue, cuando los pies

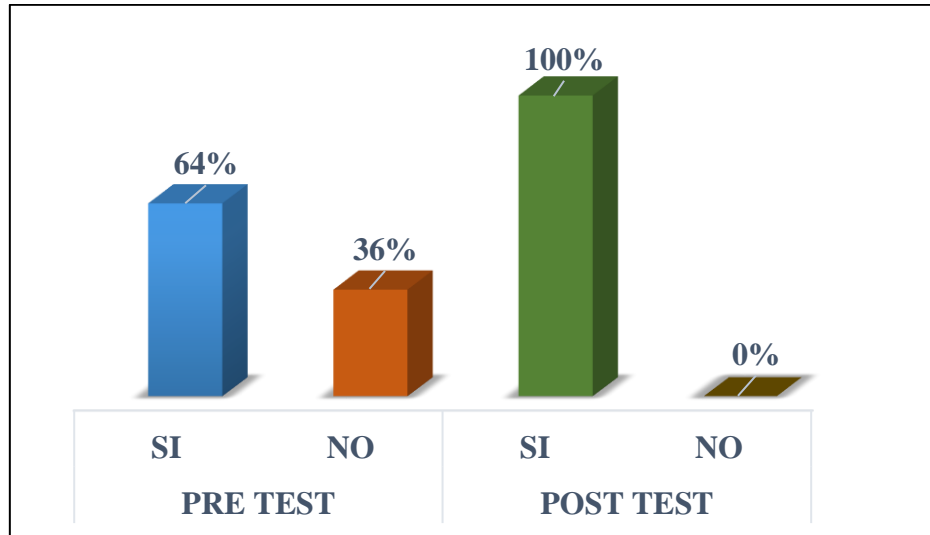
salen del suelo; vuelo, es la fase en la que los pies no están en contacto con el suelo; aterrizaje, cuando los pies vuelven a tocar el suelo (Fernández-Galván, Casado, & Domínguez, 2024).

Para el desarrollo del pre y post test se tomaron en consideración las tres fases descritas por el autor anterior y se observaron detenidamente cada una de ellas para corroborar si los estudiantes tenían claro de qué trata el salto horizontal, así como también se buscaba determinar el nivel de agilidad que poseen a través de la implementación de este tipo de actividades.

Tabla 16. Salta en un pie en las líneas trazadas

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	64%	28	100%
NO	10	36%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 16. Salta en un pie en las líneas trazadas



Análisis e interpretación

En la última pregunta de la dimensión de agilidad, el pre test muestra que solo el 64 % de los niños observados cumplieron adecuadamente la tarea de saltar en un solo pie por las líneas trazadas. Sin embargo, en el post test estos resultados variaron y se pudo conseguir que la totalidad de los estudiantes (100 %) cumpliera con este reto de la mejor manera.

Olivera-Rodríguez (2017) mencionan que en niños de cuarto año la motricidad se desarrolla en una de sus etapas finales, por lo que es necesario fortalecerla mediante la implementación de juegos y ejercicios como saltos ejecutados con todas sus variantes, esto permitirá que se motiven y desarrollen habilidades motrices y de agilidad.

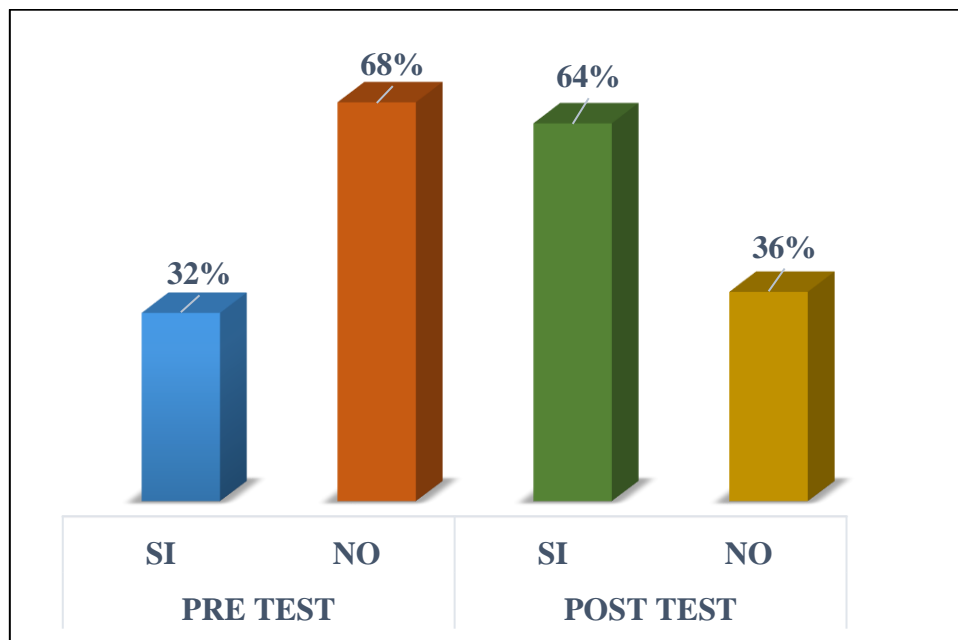
En este sentido el salto en un solo pie por las líneas trazadas permite a los estudiantes desarrollar fuerza en las piernas, agilidad y motricidad, además, se puede observar que con una intervención se consiguió que los niños puedan participar de este tipo de tareas, lo cual muestra resultados favorables.

Dimensión de velocidad

Tabla 17. *Corre 18 metros*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	32%	18	64%
NO	19	68%	10	36%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 17. *Corre 18 metros*



Análisis e interpretación

En cuanto a la pregunta que permitió observar la velocidad de los estudiantes al correr 18 metros, en el pre test los resultados muestran que solo el 32 % pudieron alcanzar esta marca, la mayoría no pudo conseguirlo. En el post test se superó este porcentaje en donde el 64 % pudo conseguir correr los 18 metros y únicamente 10 estudiantes no pudieron hacerlo.

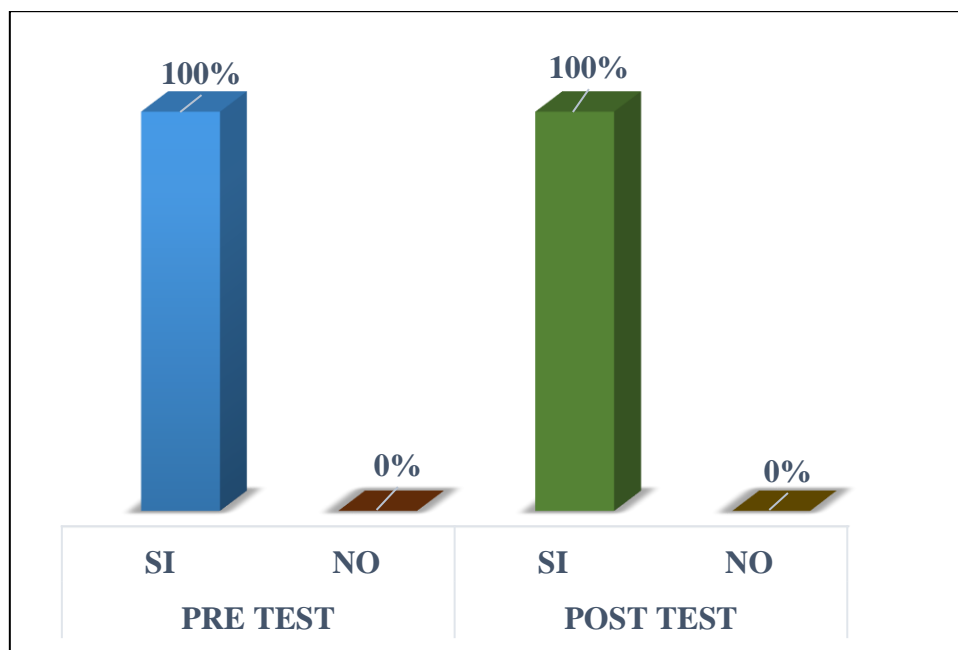
En cuanto a la carrera de velocidad de 18 metros Barquero-Jiménez y Salazar-Rojas (2020) afirma que existe la necesidad de involucrar a los estudiantes en este campo ya que contribuye en el desarrollo de la fuerza, motricidad, velocidad e inclusive resistencia, pero es necesario tomar en consideración realizar calentamiento previo y estiramiento al terminar la rutina.

Esta prueba de velocidad buscó determinar el nivel de rapidez que los estudiantes tienen en un determinado tiempo tomando en consideración una distancia de referencia de 18 metros, donde en el post test se pudo observar mayor cumplimiento, así como también mejor tiempo hasta llegar a la meta.

Tabla 18. Galopa 7,6 metros

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	100%	28	100%
NO	0	0%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 18. Galopa 7,6 metros



Análisis e interpretación

Este apartado intenta observar el galope de los estudiantes en una distancia de 7,6 metros, en el pre test el 100 % lo pudo cumplir en un tiempo adecuado, y en cuanto al post test también se pudo observar situación similar donde todos los niños realizaron un adecuado galope con una velocidad óptima.

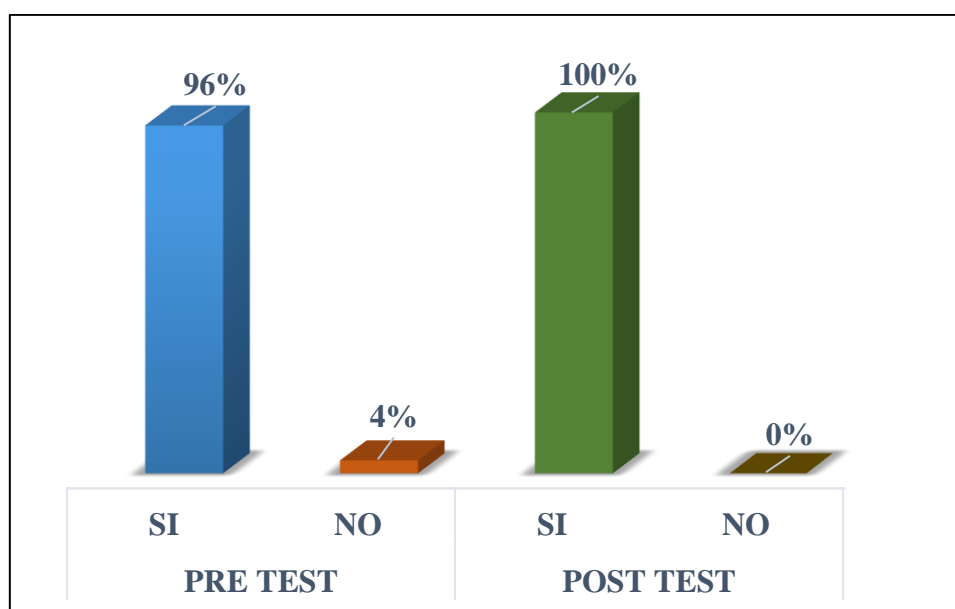
Los niños de edades entre 4 y 10 años necesitan reforzar estimulación en galope y carreras ya que esto permitirá una maduración del desempeño motriz, por lo cual es necesario que los docentes diseñen actividades enfocadas en reforzar estas situaciones y de esa manera formar al niño para que en una etapa más madura no tenga problemas motrices (Morera-Castro, Arguedas-Viquez, & Brabenec-Aguilar, 2020).

Los estudiantes observados rondan entre los 8 y 9 años de edad, lo cual según el autor mencionado con anterioridad necesitan de actividades como el galope para fortalecer su desarrollo motriz, los resultados muestran que los niños no tienen inconvenientes con estos ejercicios.

Tabla 19. *Desplazamiento lateral 7.6 metros*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	96%	28	100%
NO	1	4%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 19. *Desplazamiento lateral 7.6 metros*



Análisis e interpretación

En relación al desplazamiento lateral en una distancia de 7,6 metros, en el pre test el 96 % de los estudiantes realizaron adecuadamente este tipo de desplazamiento con una velocidad

acorde a su edad; en el post test se pudieron superar las dificultades encontradas y el porcentaje alcanzó su nivel máximo cumpliendo la actividad en un 100 %.

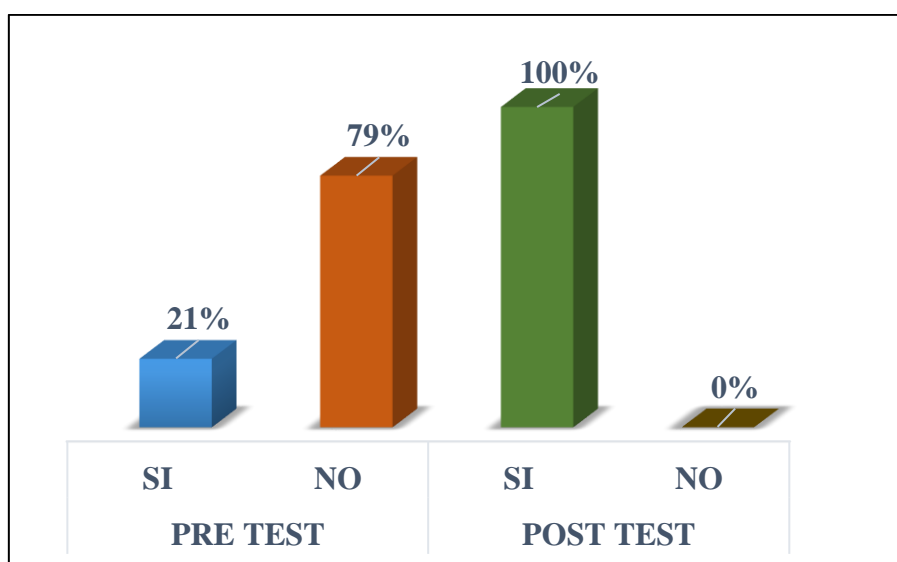
Así mismo, Frómeta-Hechavarría y Daudinot-Munive (2015) plantean que la utilización de juegos o de actividades recreativas estimulan a los niños y favorecen el desarrollo motriz, de igual manera este tipo de actividades tienen gran aceptación en este tipo de poblaciones, motivando a la participación activa.

Los desplazamientos permiten a los estudiantes adquirir habilidades motrices y mejorar coordinación y velocidad, en este caso los estudiantes contaban con gran desplazamiento desde la aplicación del pre test, pero con la intervención fue con mayor velocidad.

Tabla 20. Salta en un pie 4,5 metros

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	21%	28	100%
NO	22	79%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 20. Salta en un pie 4,5 metros



Análisis e interpretación

En la última pregunta de la dimensión velocidad se plantea saltar en un pie por 4,5 metros, en el pre test se reflejó un porcentaje de 21 % favorable y el 79% con un porcentaje mayoritario mostró que los estudiantes no pudieron cumplir esta meta. En cambio, en el post

test los resultados mejoraron significativamente, donde el 100% pudo saltar en un solo pie 4,5 metros.

En esta edad los niños experimentan la formalización de la motricidad y para ello se requiere la implementación de actividades que favorezcan este proceso, las más usadas y que presentan gran acogida en los estudiantes es el salto, el cual aparte de motivar también permite el desarrollo de fuerza, resistencia y velocidad (Olivera-Rodríguez, Rosales-Torres, & Ferrat-Peláez, 2017).

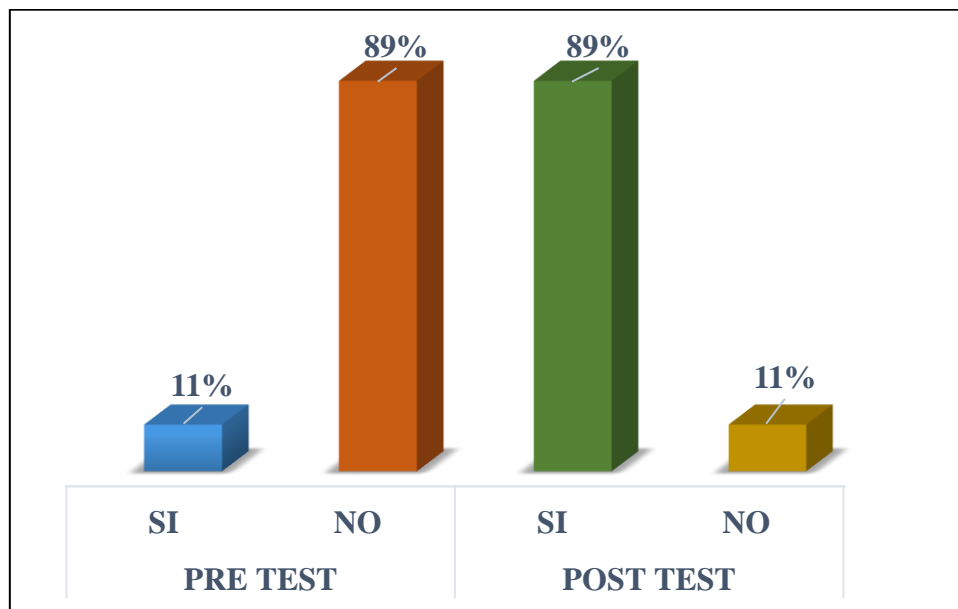
Con esta última actividad de la dimensión de velocidad se puede comprobar que los niños acogen adecuadamente ejercicios de este tipo y se demostró que al realizar una intervención y aplicar el post test se refleja una mejora continua, así mismo los estudiantes muestran gran participación y entusiasmo a las actividades planteadas.

Dimensión de control de objetos

Tabla 21. *Dribling estacionario*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	11%	25	89%
NO	25	89%	3	11%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 21. *Dribling estacionario*



Análisis e interpretación

En relación a este indicador, en el pre test se puede observar que de la totalidad de la población únicamente el 11 % que corresponde a 3 niños realizaron correctamente el dribling estacionario; y, en cuanto al post test los resultados fueron más favorables donde el 89 % pudo realizar correctamente esta actividad, notándose una mejora significativa en relación al test inicial.

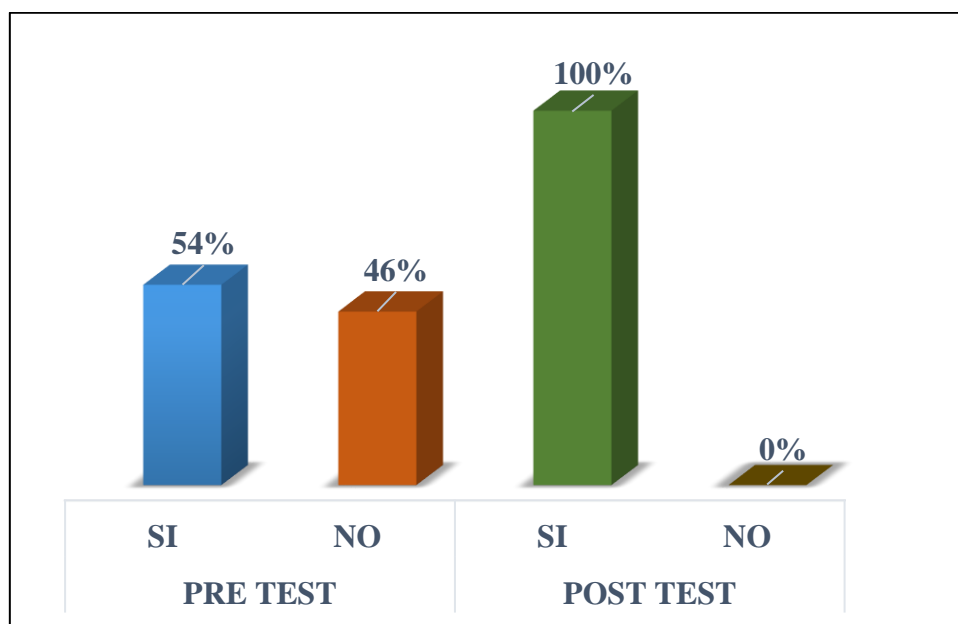
Ojeda et al. (2017) en su estudio realizado en niños de aproximadamente 5 a 8 años de edad en cuanto al desarrollo grueso motor con actividades como dribling estacionario, pudo concluir que las estadísticas no fueron significativas, ya que no existía el desarrollo de habilidades de boteo en los niños.

En el mismo sentido a lo mencionado por el autor, se puede observar que en los resultados de esta investigación concuerdan, ya que la población a quien se le aplicó el test mostro deficiencia en el dominio del dribling estacionario; sin embargo, en el segundo instrumento se pudo encontrar una mejora significativa.

Tabla 22. *Lanza y recibe balones*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	54%	28	100%
NO	13	46%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 22. *Lanza y recibe balones*



Análisis e interpretación

Es esta pregunta, los resultados del pre test muestran que el 54 % de los observados presentan dominio para lanzar y recibir balones; y, el 46 % no pudo realizar esta actividad. En el post test en cambio los porcentajes variaron en gran medida, ya que en su totalidad (100 %) efectuaron este ejercicio con normalidad.

Fernández-Losa, Cechini, y Pallasá (2014) afirma que el control del balón con respecto a lanzamiento y recepción en niños de 7 años en adelante debe ser adecuado, ya que a estas

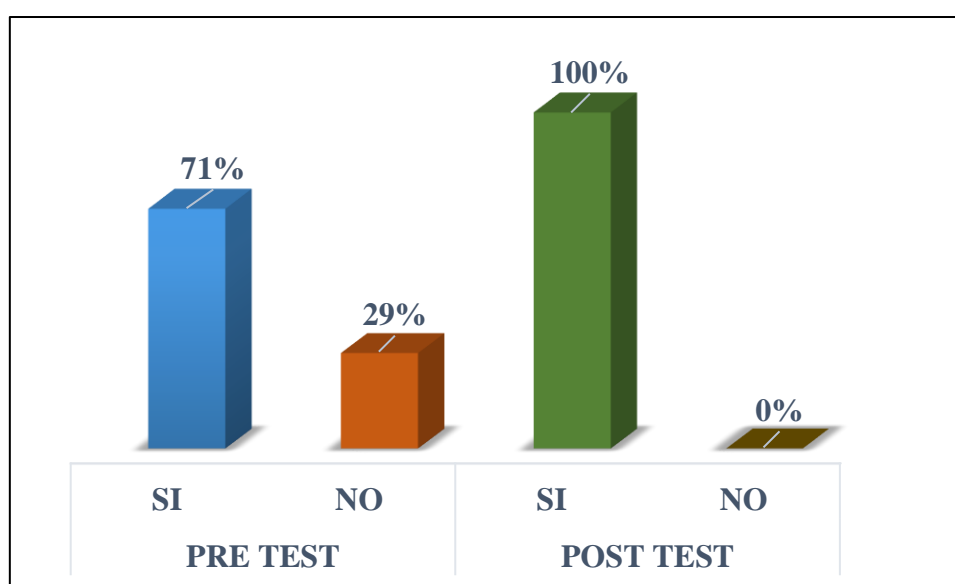
alturas son capaces de mantener control, realizar desplazamientos, lanzar, receptor, mantener una postura equilibrada y dirigir adecuadamente posición y brazos.

En relación a lo que menciona el autor y lo que se encontró en los resultados de este estudio, inicialmente los niños no tienen un adecuado control del balón, ya que no podían mantenerlo en sus manos ni tampoco enviarlo adecuadamente a sus compañeros. Es necesario realizar ejercicios constantes en estas temáticas para ayudar al desarrollo de los estudiantes.

Tabla 23. Recorre un obstáculo llevando objetos

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	71%	28	100%
NO	8	29%	0	0%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 23. Recorre un obstáculo llevando objetos



Análisis e interpretación

Haciendo referencia a la pregunta sobre la capacidad que tienen los estudiantes para recorrer una pista de obstáculos llevando objetos, el pre test muestra que el 71 % puede cumplir con toda la pista, aunque es un porcentaje alto es necesario tomar en consideración que ocho estudiantes no pudieron realizarlo. En cuanto al post test los resultados muestran mejora, ya que el 100 % de los niños pudo culminar con toda la pista.

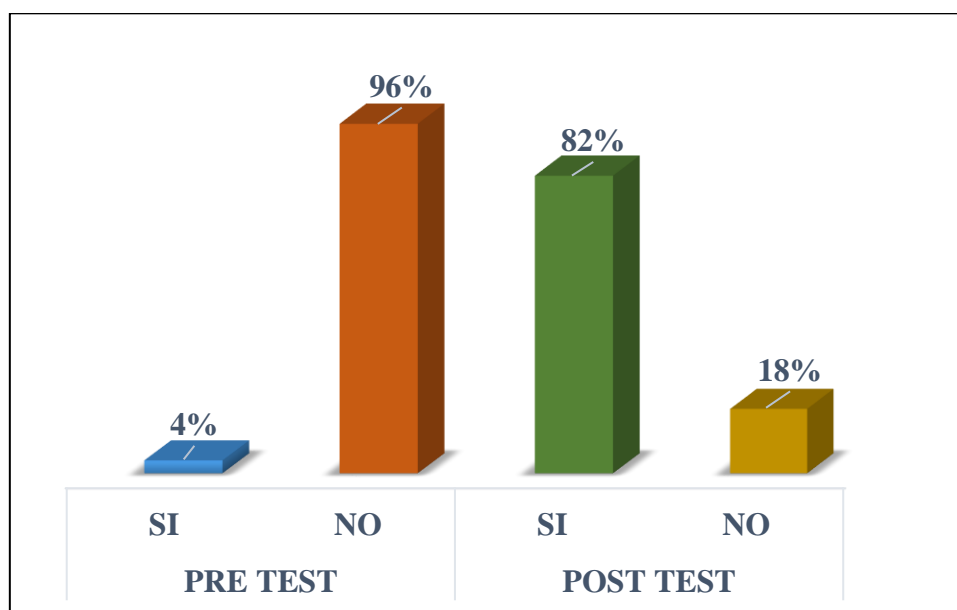
Este tipo de actividades donde se adentra a los estudiantes al mundo de las carreras trae grandes beneficios consigo, ya que permite el aprovechamiento de zonas no convencionales, así mismo brinda a los participantes recreación y desarrollo de sus habilidades físicas; para que se pueda desarrollar adecuadamente es necesario tomar en cuenta algunas consideraciones: controlar el tiempo, precautelar la seguridad, asesoramiento físico y planteamiento de retos acordes a la edad de los involucrados. (Baena-Extremera y Melgarejo-García, 2015)

La carrera de obstáculos presenta un gran beneficio a los estudiantes en cuanto a su preparación física, agilidad, velocidad y coordinación; si a este tipo de carreras se le incluye como reto el llevar objetos consigo, a parte de los beneficios detallados anteriormente también permite tener mayor control con sus manos y pies, lo que conlleva a desarrollar su motricidad.

Tabla 24. *Encuesta balones*

Alternativa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	4%	23	82%
NO	27	96%	5	18%
TOTAL	28	100%	28	100%

Figura 24. *Encuesta balones*



Análisis e interpretación

La última pregunta está encaminada a identificar la cantidad de balones que los estudiantes pueden realizar en un determinado número de lanzamientos, en el pre test se puede observar que únicamente el 4 % que representa un solo estudiante pudo cumplir con la actividad; en cambio, en el post test el 82 % de los estudiantes pudo efectuar la meta.

Actualmente el Ministerio de Educación busca el desarrollo competencial, en el cual se puede hacer uso de los juegos recreativos para evitar que los participantes sean meros espectadores, el juego de encestar brinda a los niños una oportunidad de desarrollar su competencia motriz; así como también libertad de participación, creatividad, motivación y trabajo en equipo. (Spanchez-Ribera y Torrebadella-Flix, 2018)

Actividades como las que se presentan en este indicador son favorables para los niños desde edades tempranas, el docente de la signatura de Educación física debe diseñar actividades individuales y grupales que les permita reforzar habilidades y competencias necesarias para su adecuado desarrollo.

7. Discusión

A la luz del marco teórico y contrastando con los resultados obtenidos en la investigación, se presenta la siguiente discusión, la cual fue elaborada por cada uno de los objetivos específicos, los cuales permitieron cumplir el objetivo general.

En relación al primer objetivo específico, diagnosticar el uso de juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo; los resultados develaron que los docentes de la institución no utilizan juegos recreativos en el desarrollo de las clases de Educación Física, así mismo se notó que los estudiantes no contaban con una motricidad gruesa acorde a la edad en la que se encuentran (8 a 9 años).

Así mismo, se observaron cinco dimensiones principales de la motricidad gruesa: coordinación, equilibrio, agilidad, velocidad y control de objetos, teniendo mayores inconvenientes en velocidad con actividades como carrera, en equilibrio caminando en línea recta con los ojos cerrados y en control de objetos en actividades como Dribbling estacionario y encestar balones. En cambio, los resultados positivos se encontraron en las dimensiones de coordinación y agilidad. Autores como Elles et al. (2021) convergen con estos resultados, ya que en su investigación mencionan que estudiantes de este rango de edades tienen dificultades en actividades de marcha, locomoción y salto, lo cual no está acorde a su edad.

Sin embargo, Zumba-Villavicencio et al. (2020) luego de haber realizado varias pruebas con niños de aproximadamente 3 y 5 años de edad, concluyen que a estas edades los niños ya son capaces de controlar todas sus habilidades motoras y que, a partir de ello, únicamente deben fortalecerlas para adquirir nuevas capacidades.

Con respecto al segundo objetivo específico, aplicar un programa de juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, se planteó una planificación donde se pretende desarrollar la motricidad gruesa a través de la implementación de juegos recreativos como: mundo al revés, seguir al rey, la rayuela, las estatuas, el juego del pañuelo, la gallinita ciega, llegando primero, el juego de las cuatro esquinas, El reloj y balón tiro en círculo.

En este sentido, Rodríguez-Vázquez et al. (2020) mencionan en su investigación que los niños de Educación General Básica de entre 4 y 10 años de edad tienen falencias muy

notorias en motricidad fina y gruesa, lo cual conlleva a dificultades de aprendizaje; para ello proponen implementar actividades recreativas para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas, entre las cuales se destacan juegos de carrera, salto balanceo, óculo-manual y de movimientos corporales.

Para el tercer y último objetivo específico, evaluar el programa de juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, se aplicó un post test a la población investigada, donde se determinó que luego de la aplicación del programa de juegos recreativos los estudiantes mejoraron significativamente todas las dimensiones que se tomaron en consideración para el desarrollo de la motricidad, cabe destacar que casi en su totalidad los niños cumplieron a cabalidad todas las actividades propuestas, mostrando el mejoramiento de su motricidad gruesa.

Los niños en edades tempranas en un rango entre 5 y 10 años de edad necesitan fortalecer defensas, fuerza, motricidad y masa muscular, por este motivo es necesario que las clases sobre todo de Educación Física sean dinámicas, para contrarrestar la monotonía de las clases normales. Mediante la aplicación de juegos la motivación de los estudiantes aumenta, así como sus habilidades cognitivas y sociales; al aplicar en el programa sobre juegos recreativos se puede notar al menos un incremento del 20 % de motricidad fina y gruesa en comparación a programas donde los juegos no tomen un papel principal (Ortiz-Zorrilla, Taveras-Espinal, & Bennisar-García, 2023).

Mendoza Morán (2017) afirma que este tipo de evaluaciones sobre la motricidad y la aplicación de juegos recreativos nace de la experiencia docente al ver con sus propios ojos la incapacidad motriz que presentan los niños de 1 a 6 años de edad, lo cual afecta el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje; para que este proceso sea significativo es necesario utilizar elementos del medio y actividades lúdicas, esto permitirá llamar la atención y brindar una participación activa a todos los niños del salón de clase.

8. Conclusiones

- Tomando en consideración la teoría investigada y las fuentes de información necesarias para el estudio, así como los resultados obtenidos al aplicar el instrumento de diagnóstico, se puede evidenciar que los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad educativa Adolfo Valarezo no tienen una adecuada motricidad gruesa ya que no responden a cabalidad a las actividades planteadas.
- Con base a la información obtenida en el diagnóstico se diseñó programa de juegos recreativos para los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad educativa Adolfo Valarezo tomando en consideración cinco dimensiones de la motricidad: coordinación, equilibrio, agilidad, velocidad y control de objetos; los principales beneficios de la aplicación de este programa de basan en el desarrollo de la motricidad gruesa, así como también brindan mayor dinamismo, motivación y participación activa de los estudiantes.
- Luego de la aplicación del programa de juegos recreativos, se concluye que los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad educativa Adolfo Valarezo mejoraron significativamente su motricidad gruesa en las dimensiones de coordinación, equilibrio, agilidad, velocidad y control de objetos; así mismo, el uso de juegos recreativos se muestra como una opción eficaz para trabajar en las clases de Educación física, contribuyendo en la labor docente y fortaleciendo la educación integral de los educandos.

9. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes y futuros profesionales en el área de Educación Física diagnosticar oportunamente la motricidad fina y gruesa de los niños, tomando en consideración que las mismas se desarrollan en edades tempranas, al iniciar la etapa escolar. Esto permitirá evitar falencias en el desarrollo físico, emocional y del aprendizaje de los estudiantes, así mismo, a las autoridades brindar las oportunidades para que los docentes puedan capacitarse y aplicar actividades que permitan realizar este diagnóstico en el desarrollo de las clases.
- Es favorable que los docentes de Educación Física utilicen diferentes actividades que les permitan a los estudiantes participar activamente de las clases, por este motivo, se recomienda la implementación de juegos recreativos, ya que en la presente investigación se ha demostrado que la aplicación de este tipo de juegos trae resultados positivos en los educandos y siendo más específicos en el desarrollo de su motricidad gruesa.
- En la presente investigación se planteó un programa de juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en cinco dimensiones específicas, se recomienda a los interesados aplicar esta propuesta pedagógica en el desarrollo de sus clases, así como también implementar con mayor cantidad de juegos y en un tiempo más duradero, lo que dará paso a futuras investigaciones sobre este tema tan importante para los niños.

10. Bibliografía

- Acosta, D., Miranda, I., y Andaluz, J. (2019). *La motricidad y su influencia en el desempeño escolar. Un estudio de caso escuela "San José", Babahoyo, Ecuador*. Las Tunas: Editorial Académica Universitaria (Edacun).
- Alonso Álvarez, Y., y Pazos Couto, J. M. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46.
- Andrey-Bernate, J., y Tarazona-Buitrago, L. (2021). Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito Humano. *Ciencia y Deporte*, 6(1), 1-16
- Baena, A., y Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física. *EmásF, Revista Digital de Educación Física organizada en la enseñanza y la recreación*(38), 73-86.
- Baena-Extremera, A., y Melgarejo-García, A. (2015). Nuevas opciones para educación física: carrera de obstáculos (gladiator race). *Revista Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 8(16), 56-60. Obtenido de <http://www.cepcuevasolula.es/espinal>.
- Barquero-Jiménez, J., y Salazar-Rojas, W. (2020). Efecto agudo de los estrenamientos de fuerza, velocidad, pliometría y velocidad contra resistencia en la carrera de velocidad. *Pensar en movimiento: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 18(2), 1-20.
- Barraza, L., Acosta, L., y Olivares, M. (2020). La recreación como estrategia para desarrollar habilidades psicomotoras en estudiantes de primaria en instituciones educativas de Colombia. *Encuentro Educativo. Revista especializada en Educación*, 27(2), 258-273.
- Caiza López, A. J., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R. A., y Chela Coyago, O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Calle, Y. (2019). *La motricidad gruesa en niños y niñas de la segunda infancia* [Tesis de especialización, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1553?show=full>
- Casares, D. (2013). *Juegos recreativos como estrategias didácticas para el aprendizaje significativo de la asignatura turismo en la U.E "Litin" Liceo de Tecnología Industrial, del Estado Carabobo*. Carabobo: Universidad de Carabobo.
- Chamba, D., y Cargua, M. (2016). *El juego recreativo en el desarrollo de la motricidad*

gruesa de los niños de 2 a 3 años del CIBV Mi Mundo Feliz de la provincia de Tungurahua, periodo 2015-2016. Riobamba: EBSCO.

- Cuadro, E. E., de la Cruz, A. F. G., Ariza, D. D. H., Castro, J. C. M., y Contreras, L. M. Á. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277).
- De la Cruz, L. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de la dimensión corporal* [Tesis de Licenciatura en Educación Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/3249>
- Delgado, V., Pérez, L., Mera, D., Villafuerte, J., y Macías, R. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de niños.* Manta: Editorial Mar y Trinchera.
- Delgado, V., Pérez, L., Mera, D., Villafuerte, J., y Rosa, M. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz en niños.* Manta: Editorial Mar y Trinchera.
- Elles Cuadro, E., García de la Cruz, A. H., Mallarino Castro, J., y Álvarez Contreras, L. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277), 47-59. doi:<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- Elles, E., García, Á., Hernández, D., Mallarino, J., y Álvarez, L. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*(26), 47-59. doi:<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2013). El juego en la etapa infantil. *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*(17), 1-11.
- Fernández-Galván, L., Casado, A., y Domínguez, R. (2024). Evaluación y prescripción del salto vertical y horizontal en futbolistas. Revisión narrativa. *Revista Retos*, 52, 410-420.
- Fernández-Losa, J., Cechini, J., y Pallasá, M. (2014). La recepción de balón en niños con edades comprendidas entre los 3 y los 12 años. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 13(50), 279-294.
- Frómata-Hechavarría, M., y Daudinot-Munive, A. (2015). Juegos para la enseñanza de los desplazamientos. *Revista OLIMPIA*, 5(34).
- García, F. (2021). Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Salud y bienestar colectivo*, 5(1), 90-107.
- García, R. (2023). Juego, clasificación y ludotecas. *Revista científica de educación inicial*, 7(1), 43-50.
- Gavilanes Basantes, M. E., Ponce Alcivar, K. G., González Granda, L. M., y Nieve Arroyo, O. S. (2023). Importancia de la Educación Física para potenciar la motricidad gruesa en

- Educación Inicial: Una recopilación teórica. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 28(300), 147-169. <https://doi.org/10.46642/efd.v28i300.3857>
- Geamonond, L. (2016). Evaluación de la agilidad en un grupo de niños en edad escolar. *Revista de Educación Física*, 5(1), 1-7.
- Hayman, J., Chila, J., y Castro, J. (2023). Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1).
- Hernández-Gallardo, D., Arencibia-Moreno, R., Linares-Girela, D., Medranda-Rojas, J.L., Castillejo-Olán, R., Linares-Manrique, M. (2020). Influencia del estado nutricional sobre parámetros fisiológicos de rendimiento físico en adolescentes futbolistas, Ecuador. *Journal of Sport and Health Research*, 12(1), 80-93.
- Jiménez Valles, G. Y., y Romero Castillo, C. P. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>
- Julio, M., Coba, E., Barquín, C., y Castro, W. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista Espacios*, 39(23), 26.
- Macías Merizalde, A., García Álvarez, I., y Bernal Cerza, R. (2022). Aspectos básicos para el desarrollo de las habilidades motores gruesas en niños de 5 años. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 134-143.
- Mariscal, C. y Mendoza, K. (2022). Actividades físicas para el mejoramiento de la motricidad gruesa en los estudiantes. *Mikarimin Revista Científica Multidisciplinaria*, 8, 111-120.
- Martínez-Bello, V., y Bernabé-Villodre, M. D. M. (2019). Experiencia universitaria innovadora sobre didáctica de la motricidad infantil: De las aulas universitarias a las aulas de Educación Infantil. *Revista Electrónica Educare*, 23(3), 300-325. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.23-3.15>
- Mateo, J. (2014). Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios. *Revista Digital de Buenos Aires*, 19(196).
- Mendoza Morán, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias Educativas*, 2(2), 10-20. doi:<https://doi.org/10.37954/se.v2i2.25>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Revista Electrónica Sinergias Educativas*, 2(2), 26-33.
- Mendoza-Alcívar, Y., y Zmbrano-Rivera, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Revista Científica Dominio de la Ciencia*, 7(4), 493-514.



- Morante, M., y Vargas, A. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas*. Universidad Estatal de Milagro.
- Morera-Castro, M., Arguedas-Viquez, R., y Brabenec-Aguilar, S. (2020). Efecto de una intervención motriz basada en el método de descubrimiento guiado sobre los patrones básicos de movimiento de un niño de 9 años: estudio de caso. *Revista MHSalud*, 17(1). doi:<https://doi.org/10.15359/mhs.17-1.3>
- Munzon-Chuya, P., y Jarrín-Navas, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2), 483-503. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- Ojeda, D., Martínez, C., Lorca, J., y Méndez, J. C. (2017). Desarrollo motor grueso y estado nutricional en niños preescolares con presencia y ausencia de transición I, que cursan el nivel de transición II. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 18(1), 17-24.
- Olivera-Rodríguez, V., Rosales-Torres, A., y Ferrat-Peláez, J. (2017). Ejercicios de saltos para el desarrollo de la fuerza de piernas en el cuarto grado de la enseñanza primaria. *Revista OLIMPIA*, 14(45), 281-296.
- Oñate Navarrete, C. J., Aranela Castro, S. C., Navarrete Cerda, C. J., y Sepúlveda Urra, C. A. (2021). Asociación del enfoque en competencia motora y habilidades motrices, con la mantención de la adherencia a la actividad física en adolescentes. Una revisión de alcance (Association of the focus on motor competence and motor skills, with the maintenance o. *Retos*, 42, 735–743. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86663>
- Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., y Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70.
- Peñaranda, P., y Velasco, M. (2014). *Teoría de la recreación*. Obtenido de Universidad de Pamplona:
https://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_109/recursos/octubre2014/educacionfisica/semestre7/09092015/teoriaytendenciarecreacion.pdf
- Posso, R. (2023). Fuerza del tren inferior, huella plantar y salto horizontal en alumnos de primaria. *Mentor. Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(6). Obtenido de <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6295/5536>
- Redondo, C. (2020). Coordinación y equilibrio: base para la educación física en primaria. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*(37), 1-10.

- Rodríguez-Vázquez, H, Torres-Palchisaca, Z., Ávila-Mediavilla, C y Jarrín-Navas, S. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495.
- Rodríguez Torres, Á. F., Rodríguez Alvear, J. C., Guerrero Gallardo, H. I., Arias Moreno, E. R., Paredes Alvear, A. E., y Chávez Vaca, V. A. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2), 1–14.
- Romero Cuestas, C. A., Campos Mavare , M. M., y Prado Pérez, J. R. (2023). Evolución postmoderna de la acción motriz en la primera infancia, mirada desde la motricidad humana. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 27(1), 467–481. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1881>
- Rosada, V. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de*. Universidad Rafael Landívar.
- Samaniego-Villalobos, C., Rivera-Sosa, J., Ramos-Jiménez, A., Cervantes-Borunda, M., López-Alonso, S., y Hernandez-Torres, R. (2020). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*(37), 793-801.
- Sánchez, P. (2020). Motricidad fina y gruesa. <https://mundoentrenamiento.com/motricidad-fina-y-gruesa/>
- Sanchez-Ribera, F., y Torredadella-Flix, X. (2018). La introducción del netball en la educación primaria. Hacia una didáctica crítica de las prácticas deportivas de género. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*(53), 96-117.
- Torralba, M., Vieira, M., Lleixà, T., y Gorla, J. (2016). Evaluación de la coordinación motora en educación primaria de Barcelona y provincia. *International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 16(62), 355-371.
- Torres Luque, G. y Hernández García, R. (2019). *Etapa infantil y motricidad: estrategias para su desarrollo en Educación Física*. Wanceulen Editorial SL.
- Úbeda-Palomares, A. B., y Hernández-Álvarez, J. L. (2020). Incremento de sesiones de educación física, motivación y eficacia motriz percibida en adolescentes. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 20(77), 37–55. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2020.77.003>
- Vallejo, C. (2021). *Motricidad infantil*. Quito: Mawil Publicaciones de Ecuador.

- Vaque Sánchez, J. A. (2020). Ejercicios específicos para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños de siete y ocho años (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación).
- Vázquez, H. I. R., Palchisaca, Z. G. T., Mediavilla, C. M. Á., y Jarrín, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495.
- Villanueva, L. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca-Cajamarca*. Universidad San Pedro.
- Zumba-Villavicencio, J., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, C., y Erazo-Álvarez, J. (2020). Aplicaciones tecnológicas y motricidad fina en niños de 3 a 6 años. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 654-672.
doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.803>

11. Anexos

Anexo 1. Oficio para la apertura a la institución

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

Loja, 17 de octubre de 2023

Magister,
Juan Luis Imaicela Rosillo
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" 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 mas comedida para solicitarle se autorice al señor estudiante **YESMANI RAMIRO TORRES ESPINOZA** con C.I; 1150746103, que actualmente cursa el 8vo ciclo de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, en la Universidad Nacional de Loja, para que realice su trabajo de investigación 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.Sc. Ramiro Andrés Correa Contento
**RESPONSABLE DE PROYECTOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DOCENTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA
Y DEPORTE**


Autorizado
17/10/2023



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

Anexo 2. Solicitud de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Cultura Física
y Deportes

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-00380M.
Loja, 24 de noviembre del 2023

Magister.

José Gregorio Picoita Quezada.

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

De mi consideración.

Asunto. Designación como Director 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 **Director del Trabajo de Integración Curricular** titulado: **Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4to año, paralelo "B" de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo" Loja, 2023 - 2024.**, de la autoría del señor. **Yesmani Ramiro Torres Espinoza**, estudiante del **Ciclo Octavo, Paralelo B**, 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.

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.



Anexo 3. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo De Integración Curricular



Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 09 de noviembre 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 YESMANI RAMIRO TORRES ESPINOZA: para lo cual me permito informar lo siguiente.

Que en base al Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD Y PAFD-2023-00300M. Donde se me solicita se emita el informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia del tema, **Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 9no año, paralelo "A" de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo" 2023.**, de autoría de la Estudiante Yesmani Ramiro Torres Espinoza; 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: **Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4to año, paralelo "B" de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo" 2023-2024.** a fin de que se continúe con el trámite respectivo.

Sin otro particular me suscribo a usted.

Atentamente.

Lic. Luis Rafael Ververde Jumbo. Mg Sc.

DOCENTE ASESOR DEL PROYECTO DE INTEGRACION CURRICULAR

Anexo 4. Oficio de 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-2023-00380M.
Loja, 24 de noviembre del 2023

Magister.

José Gregorio Picoita Quezada.

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

De mi consideración.

Asunto. Designación como Director 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 Director del Trabajo de Integración Curricular titulado: Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4to año, paralelo "B" de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo" Loja, 2023 - 2024., de la autoría del señor. Yesmani Ramiro Torres Espinoza, estudiante del Ciclo Octavo, Paralelo B, correspondiente al periodo 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,

Aut. P. JP, Eib. P.Mcy.
C/c. Estudiante.
C/C.-Archivo.

Mag. José Gregorio Picoita Quezada
DIRECTOR DE LA CARRERA.
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.



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

Anexo 5. Certificado de traducción de resumen

CERTIFICADO DE TRADUCCIÓN

Yo, Eduardo Alexander Vargas Romero, con número de cédula 1104605454 y con título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Inglés, registrado en el SENESCYT con número 1031-15-1437415

CERTIFICO:

Que he realizado la traducción de español al idioma Inglés del resumen del presente trabajo de integración curricular denominado "JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "B" DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO VALAREZO, 2023" de autoría de Yesmani Ramiro Torres Espinoza, portador de la cédula de identidad, número 1150746103, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, siendo el mismo verdadero y correcto a mi mejor saber y entender.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso del presente en lo que se creyera conveniente.



Mgtr. Eduardo Alexander Vargas Romero

C.I. 1104605454

Registro del SENESCYT: 1031-15-1437415

Anexo 6. Aceptación de padres de familia



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTES
NOTIFICACIÓN A LOS PADRES DE FAMILIA

Lugar y fecha: _____

Señor/ra, Representante del estudiante _____
de Noveno año de Educación General Básica, Paralelo "A".

Con el fin de disponer a su conocimiento, las actividades y decisiones tomadas por las autoridades de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, acerca de aceptar la aplicación de proyectos investigativos, por parte de los estudiantes practicantes de la Universidad Nacional de Loja, me permito notificarle acerca del proyecto investigativo que se estaría aplicando con el cuarto año de Educación General Básica de nuestra institución, mismo que trata acerca de "Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, por lo cual para la realización de las actividades propuestas en el proyecto, solicito su valiosa colaboración y el permiso pertinente, para que el niño sea parte de las actividades del proyecto.

Proyecto	Tiempo de aplicación	Horas
Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo"	8 semanas	2 horas

f) Lic. Italo Yanangomez

Docente del área de educación física

Por favor, COMPLETE Y DEVUELVA a la docente Tutor, esta notificación.

Nombre del Padre de Familia o representante legal:

Nombre del estudiante:

Grado o curso:

Estoy de acuerdo con la aplicación del proyecto investigativo y concedo el permiso a mi representado de ser parte de las actividades del mismo.

Anexo 7. Test aplicado a los estudiantes

Test para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa

I. Datos informativos:

1.1. Institución educativa: Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

1.2. Lugar: Loja, Ecuador

1.3. Curso: Cuarto año de Educación General Básica paralelo “B”

1.4. Nombre del estudiante:

1.5. Edad:

II. Objetivo:

Conocer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 4to año Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

III. Contenido:

Número de orden	Dimensiones	Valoración		Observaciones
		Si	No	
Coordinación				
1	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho			
2	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo			
3	Tocarse la nariz 3 veces			
4	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos			
Equilibrio				
5	Parase sobre el pie derecho			
6	Parase sobre el pie izquierdo			
7	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos			
8	Caminar por la línea con los ojos cerrados			
Agilidad				
9	Recorre el camino sorteando obstáculos			
10	Salto largo			
11	Salto horizontal			
12	Salta en un pie en las líneas trazadas			
Velocidad				

13	Corre 18 metros			
14	Galopa 7,6 metros			
15	Desplazamiento lateral 7.6 metros			
16	Salta en un pie 50cm			
Control de objetos				
17	Dribling estacionario			
18	Lanza y recibe balones			
19	Recorre un obstáculo llevando objetos			
20	Encesta balones			

IV. Anotaciones generales:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Anexo 8. Evidencias fotográficas









Anexo 9. Propuesta alternativa



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 de intervención

Propuesta pedagógica de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa
en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad
Educativa Adolfo Valarezo

AUTOR:

Yesmani Ramiro Torres

Espinoza

ASESOR:

Mgtr. José Picoita

2023

Antecedentes

Los juegos recreativos han sido una parte integral de la cultura humana a lo largo de la historia. Desde los juegos tradicionales de la antigüedad hasta los modernos juegos electrónicos, la humanidad ha participado en diversas formas de entretenimiento y diversión. En este sentido, Hayman, Chila y Castro (2023) mencionan algunos que se detallan a continuación:

Juegos en la Antigüedad: En civilizaciones antiguas como la griega y la romana, se practicaban juegos físicos como el lanzamiento de disco, la lucha y las carreras. En China, juegos como el ajedrez y el xiangqi tienen una larga historia que se remonta a varios siglos atrás.

Juegos de Mesa y Cartas: La historia de los juegos de mesa se puede rastrear hasta la antigüedad. Juegos como el backgammon y el ajedrez han sido jugados durante siglos. Las cartas también han sido utilizadas para juegos recreativos desde el siglo IX en China y se extendieron por Europa en la Edad Media.

La Revolución Industrial llevó a la producción masiva de juguetes y juegos, haciéndolos más accesibles para la población en general. Se popularizaron juegos como el Monopoly a principios del siglo XX.

Juegos Electrónicos y Videojuegos: Con el avance de la tecnología, surgieron los primeros juegos electrónicos en la década de 1950. La década de 1970 vio el nacimiento de la industria de los videojuegos, con juegos como Pong y Space Invaders.

Juegos Digitales Actuales: En el siglo XXI, los juegos en línea, los videojuegos y los deportes electrónicos (eSports) han experimentado un auge significativo, con millones de personas participando en todo el mundo.

Como se puede evidenciar, los juegos han ido evolucionando a lo largo del tiempo, pero algo que queda claro es que al utilizarlos se puede evidenciar grandes beneficios emocionales, motrices, cognitivos, de salud, sociales y personales en todos los que los apliquen, desde el nacimiento hasta edades adultas.

En ese sentido, surge la siguiente interrogante ¿Cómo contribuye la implementación de los juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de cuarto año de Educación General básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo?

Justificación

Los juegos recreativos son una herramienta valiosa para fomentar el desarrollo integral de los niños, incluido el desarrollo de la motricidad gruesa. Proporcionan un entorno divertido y estimulante que contribuye a la salud física, cognitiva y emocional de los niños.

Los juegos recreativos proporcionan una variedad de estímulos sensoriales, como la sensación del viento al correr, el tacto al trepar o la percepción espacial al saltar. Estos estímulos son fundamentales para el desarrollo sensorial y la conciencia corporal.

Participar en actividades recreativas ayuda a los niños a comprender y controlar sus cuerpos en relación con el espacio que los rodea. Esto contribuye a la conciencia corporal y a la coordinación espacial.

Fomentar la participación en juegos recreativos desde una edad temprana promueve un estilo de vida activo. Establecer hábitos saludables desde la infancia puede tener un impacto positivo en la salud física a lo largo de la vida. Muchos juegos recreativos se juegan en grupos, lo que fomenta el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo.

Los juegos recreativos son actividades lúdicas y divertidas que las personas participan con el objetivo principal de entretenerse, disfrutar y relajarse. Estos juegos pueden tener diversas formas y formatos, abarcando desde actividades al aire libre, juegos de mesa, deportes, hasta juegos electrónicos y otras formas de entretenimiento (Julio, Caba, Barquín, y Castro, 2018).

En este sentido los estudiantes de cuarto año de educación general Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo podrán beneficiarse de la implementación de juegos recreativos durante el desarrollo de las clases de Educación Física, esto les permitirá desarrollar todas las dimensiones presentes en la motricidad gruesa de una manera lúdica. Cabe recalcar que esta propuesta puede ser utilizada en todos los niveles y subniveles que requieran el fortalecimiento de la motricidad gruesa.

Objetivos

Objetivo General

- Fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante el desarrollo de juegos recreativos.

Objetivos Específicos

Identificar el nivel de dominio de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2023-2024.

Diseñar planificaciones de clase que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante la aplicación de juegos recreativos.

Desarrollar las planificaciones de clase que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante la aplicación de juegos recreativos.

Fundamentación Teórica

Juegos recreativos

Los juegos recreativos son actividades que se realizan con el propósito principal de entretenimiento y diversión. Estos juegos pueden abarcar una amplia variedad de formas y formatos, desde juegos físicos al aire libre hasta juegos de mesa, electrónicos y deportes recreativos. Delgado et al. (2019) mencionan algunos tipos de juegos recreativos:

Juegos al Aire Libre:

Deportes Recreativos: Actividades como el fútbol, el baloncesto, el vóley y el frisbee son ejemplos de deportes recreativos que se practican para el disfrute y la actividad física.

Juegos Tradicionales: Incluyen actividades como la cuerda, la rayuela, las carreras de sacos y otros juegos que a menudo se juegan en entornos al aire libre.

Juegos de Mesa y Cartas:

Juegos de Tablero: Monopoly, Scrabble, ajedrez, damas y otros juegos de mesa ofrecen opciones estratégicas y sociales para la recreación en interiores.

Juegos de Cartas: Poker, bridge, UNO y muchos otros juegos de cartas proporcionan diversión competitiva y social.

Juegos Electrónicos y Videojuegos:

Videojuegos: Desde consolas de juegos hasta juegos en dispositivos móviles, los videojuegos son una forma popular de entretenimiento digital. Incluyen géneros como acción, aventura, estrategia y simulación.

Juegos en Línea: Los juegos en línea permiten a las personas jugar y competir con jugadores de todo el mundo. Los géneros incluyen multijugador en línea masivo (MMO), battle royale y juegos de estrategia en tiempo real.

Juegos de Rol y Simuladores:

Juegos de Rol (RPG): Dungeons y Dragons es un ejemplo clásico de un juego de rol en el que los jugadores asumen roles de personajes ficticios y participan en historias imaginativas.

Simuladores: Juegos que simulan actividades de la vida real, como simuladores de vuelo, simuladores de construcción y simuladores de vida.

Juegos Tradicionales de Diversas Culturas:

Juegos Tradicionales de Otros Países: Diferentes culturas tienen sus propios juegos tradicionales que han pasado de generación en generación, como el sepak takraw en el sudeste asiático o la petanca en Francia.

Los juegos recreativos desempeñan un papel crucial en el desarrollo social, cognitivo y físico de las personas. Además de proporcionar entretenimiento, muchos juegos también fomentan la cooperación, la competencia saludable y el desarrollo de habilidades específicas.

Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los músculos grandes del cuerpo, así como al movimiento coordinado de todo el cuerpo. Está relacionada con las habilidades motoras que implican el uso de grupos musculares grandes y la coordinación de movimientos amplios.

En cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa desde la infancia: los bebés desarrollan la capacidad de sostener y controlar la cabeza, luego aprenden a voltearse y rodar; antes de caminar, muchos bebés desarrollan la habilidad de gatear o moverse arrastrándose. El hito más destacado en el desarrollo de la motricidad gruesa es el aprendizaje de caminar, generalmente ocurriendo alrededor del primer año de vida; a medida que los niños aprenden a caminar, también mejoran su equilibrio y coordinación.

Actividades y Juegos para Desarrollar la Motricidad Gruesa en Niños:

Se toma como referencia a Delgado et al. (2019), quienes en su libro hacen referencia a diversidad de juegos en diferentes contextos, pero a continuación se extrae una síntesis de algunos que contribuyen a desarrollar la motricidad gruesa en sus diferentes dimensiones y niveles.

Juegos al Aire Libre:

- Carreras y Juegos de Obstáculos: Estos juegos fomentan el desarrollo de la velocidad, la coordinación y la resistencia.
- Saltar a la Cuerda: Ayuda a mejorar la coordinación mano-ojo y la fuerza en las piernas.

Deportes y Juegos de Pelota:

- Fútbol, Baloncesto, y Otros Deportes de Equipo: Promueven la coordinación, la colaboración y la resistencia.
- Lanzamiento y Captura: Ayuda en el desarrollo de la coordinación mano-ojo.

Juegos de Equilibrio:

- Andar en Bicicleta: Contribuye al desarrollo del equilibrio y la coordinación.
- Juegos en Plataformas Elevadas: Como caminar sobre troncos o plataformas elevadas, fomentan el equilibrio y la conciencia espacial.

Juegos de Simulación:

- Imitar Animales: Imitar el movimiento de animales como saltar como ranas, caminar como elefantes, etc., ayuda en el desarrollo de la coordinación y la conciencia corporal.
- Juegos de Baile: Participar en juegos de baile o simplemente bailar ayuda en el desarrollo del ritmo y la coordinación.

Operatividad: Matriz de objetivos

Objetivo General	Objetivos Específicos
Fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante el desarrollo de juegos recreativos.	Identificar el nivel de dominio de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2023-2024.
	Diseñar planificaciones de clase que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante la aplicación de juegos recreativos.
	Desarrollar las planificaciones de clase que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante la aplicación de juegos recreativos.

Matriz de objetivos y propuestas

Objetivos Específicos	Propuestas generales
Identificar el nivel de dominio de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2023-2024.	Acercamiento a la institución para formalizar la autorización para realizar la investigación. Diagnóstico sobre motricidad gruesa mediante un pre test.
Diseñar planificaciones de clase que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante la aplicación de juegos recreativos.	Fundamentar teóricamente las dos variables de estudio para elaborar un plan de intervención sobre juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa. Diseñar planificaciones de clase implementado juegos recreativos para fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes.
Desarrollar las planificaciones de clase	Desarrollar las distintas planificaciones de

que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, mediante la aplicación de juegos recreativos.	clase diseñadas en el objetivo anterior.
---	--

Metodología

Se toma como unidad de análisis a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, debido a la naturaleza combinada de la investigación, que implica la recopilación y análisis de datos tanto cualitativos como cuantitativos, se utilizó principalmente los siguientes métodos:

Método inductivo: para la recopilación de información de campo, permitiendo un análisis que va desde lo particular hacia lo general. Esto facilitará la formulación de conclusiones que abarquen las mejores propuestas en beneficio tanto de los estudiantes como de los docentes, quienes desempeñan un papel crucial en el proceso educativo.

Método deductivo: para alcanzar un razonamiento adecuado o pensamiento, este método implicará extraer conclusiones lógicas y válidas a partir de las propuestas de investigación, contribuyendo así a un análisis fundamentado y coherente.

Así mismo se utilizará como técnica la observación directa como medio para obtener información valiosa que contribuirá al desarrollo de propuestas destinadas a facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza para los profesores de educación física y por ende fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes.

Distribución de actividades por semana

Semana	Actividades por día
<p>SEMANA 1</p> <p>(Del 6 al 10 de noviembre de 2023)</p>	<p style="text-align: center;">Jueves 9 de noviembre de 2023</p> <ul style="list-style-type: none"> - Socialización del proyecto con los administrativos de la institución, docente tutor y docente de educación física de cuarto de EGB, paralelo “B”. - Firma de consentimientos informados por parte de los representantes.
<p>SEMANA 2</p> <p>(Del 13 al 17 de noviembre de 2023)</p>	<p style="text-align: center;">Jueves 15 de noviembre de 2023</p> <p>Diagnosticar mediante un pre test a cada uno de los estudiantes sobre las cinco dimensiones de la motricidad gruesa: coordinación, equilibrio, agilidad, velocidad y control de objetos.</p>
<p>SEMANA 3</p> <p>(Del 20 al 24 de noviembre de 2023)</p>	<p style="text-align: center;">Jueves 23 de noviembre de 2023</p> <p>Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de coordinación.</p>
<p>SEMANA 4</p> <p>(Del 27 de noviembre al 1 de diciembre de 2023)</p>	<p style="text-align: center;">Jueves 30 de noviembre de 2023</p> <p>Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de equilibrio.</p>
<p>SEMANA 5</p> <p>(Del 4 al 8 de diciembre de 2023)</p>	<p style="text-align: center;">Jueves 7 de diciembre de 2023</p>

	Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de agilidad.
SEMANA 6 (Del 11 al 15 de diciembre de 2023)	Jueves 14 de diciembre de 2023 Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de velocidad.
SEMANA 7 (Del 18 al 22 de diciembre de 2023)	Jueves 21 de diciembre de 2023 Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la dimensión de control de objetos.
SEMANA 8 (Del 8 al 12 de enero de 2024)	Jueves 11 de enero de 2024 Evaluación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, aplicación del post test a los estudiantes.

Cronograma de trabajo

Actividades	Semanas							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Socialización del proyecto con los administrativos de la institución, docente tutor y docente de educación física de cuarto de EGB, paralelo “B”.								
Firma de consentimientos informados por parte de los representantes.								
Diagnóstico mediante un pre test a cada uno de los estudiantes, sobre las cinco dimensiones de la motricidad gruesa								
Aplicación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa								
Evaluación del programa denominado juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, aplicación del post test a los estudiantes.								

Propuesta de intervención pedagógica

La presente propuesta de intervención busca fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa tomando en consideración cinco de sus dimensiones: coordinación, equilibrio, agilidad, velocidad y control de objetos; a través de la aplicación de juegos recreativos que incentiven la participación activa de los estudiantes.

Para dar cumplimiento a lo propuesto, inicialmente se realizaron planificaciones para cada una de las clases, en las planificaciones se plantean actividades iniciales y de cierre para los estudiantes; y, en cada sesión se trabajan dos juegos recreativos.

Seguido, se escogieron los juegos más adecuados, tomando en consideración la dimensión que se desea desarrollar en esa semana, cabe recalcar que a cada semana correspondía desarrollar una dimensión de la motricidad gruesa.

En cada clase se lleva un registro de asistencia y toma de apuntes sobre la participación y realización de las actividades por parte de los estudiantes, así como también se realizará un acompañamiento y guía permanente por parte del docente. A continuación, se adjunta el enlace de las planificaciones de clase: [https://drive.google.com/file/d/13iXwFXG_aN-mHrBfwmK-2qSs7bo9IPyZ/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/13iXwFXG_aN-mHrBfwmK-2qSs7bo9IPyZ/view?usp=drive_link)

Resultados esperados

- Con la aplicación de la propuesta, se espera fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes y esto les permita un adecuado desarrollo de su capacidad y habilidad motora.
- Así mismo, que las clases interactivas mediante juegos recreativos puedan ayudar a la salud física y mental de los estudiantes, ayudándolos en su entorno emocional, físico y cognitivo.
- De igual manera, se espera que esta propuesta pueda servir como guía para los docentes de Educación Física, en cuanto les permita aplicar en el desarrollo de sus clases para fortalecer la motricidad gruesa, cabe mencionar que lo propuesto se puede utilizar en diferentes niveles y subniveles.

Recursos

Humanos	Materiales
Estudiantes	Silbato
Docente de Educación Física de la institución	Balones
Investigador	Conos
Autoridades de la institución	Cronómetro

Bibliografía

- Delgado, V., Pérez, L., Mera, D., Villafuerte, J., y Macías, R. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de niños*. Manta: Editorial Mar y Trinchera.
- Hayman, J., Chila, J., y Castro, J. (2023). Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1).
- Julio, M., Coba, E., Barquín, C., y Castro, W. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista Espacios*, 39(23), 26.