



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL”**

AUTORA: Jessica Jazmine Santana Padilla

TUTOR: Lcda. Gissela Alexandre Arroba López Mg.

Ambato-Ecuador

ABRIL - SEPTIEMBRE 2023

A. PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA:

Yo, Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg., en mi calidad de tutor del trabajo de titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, desarrollado por la estudiante Jessica Jazmine Santana Padilla, considero que dicho informe de investigación, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo a la presentación de mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el honorable consejo directivo

.....

Lcda. Gissela Arroba López Mg.

C.C. 1802803617

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Jessica Jazmine Santana Padilla, con cédula de ciudadanía N° 1805332805, dejo en constancia de que el presente trabajo es el resultado de investigación del autor, con el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, quien, basado en la investigación, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opciones y comentarios especificados en el presente informe son de exclusiva responsabilidad del autor.



Jessica Jazmine Santana Padilla

C.C: 1805332804

AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos de líneas patrimoniales del presente trabajo de titulación con el tema:
“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL”, autorizo su reproducción total o parte de ella siempre que este dentro de las regulaciones de la universidad técnica de Ambato, respetando mi derecho de autor y no se utilice con fines de lucro.



Jessica Jazmine Santana Padilla

C.C: 1805332804

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, presentando por el estudiante Jessica Jazmine Santana Padilla, de la carrera de Educación Inicial, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** debido a que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autorizó la presentación ante el organismo pertinente.

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

Psc. Elena Rosero Morales Mg.

C.C: 1803459401

Miembro de la comisión calificadora

.....

Lcda. Irellys Sánchez Fernández Mg.

C.C: 1756925952

Miembro de la comisión calificadora

DEDICATORIA

Mi trabajo de investigación dedico a Dios por ser un guía espiritual en mi vida, a mi madre Yesenia Padilla quien con el sacrificio puesto día a día para apoyarme supo dar todo de ella entregándome un ejemplo de superación, de humildad y sacrificio, a mi padre Iván Santana que con palabras me guío para seguir adelante, quienes son un pilar fundamental en todo lo que soy, a mí misma por permitirme llegar a esta meta muy impórtate en mi vida y a mis hermanos Anahi y Rafael que estuvieron en las buenas y malas, no olvidare los momentos que estaban para mi apoyándome para ser mejor profesional y ,mejor persona, les dedico esto a todos ustedes.

Jessica Santana

AGRADECIMIENTO

Este trabajo agradezco en primer lugar a Dios quien fue el que me mantuvo fuerte en todo este proceso, a mi madre Yesenia por estar incondicionalmente en el transcurso de este tiempo, a mis docentes quienes con esfuerzo han sido una guía en mis estudios, agradezco a las personas muy cercanas como familia ,compañeros, amigos y a mi novio, quiénes han estado siempre apoyándome para lograr esta meta y salir adelante guiándome en cada paso que doy y enseñándome a que no es necesario tener riquezas para ser feliz.

Jessica Santana

ÍNDICE

PORTADA.....	¡Error! Marcador no definido.
A. PÁGINAS PRELIMINARES.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRAC.....	xiv
B. CONTENIDOS.....	15
CAPÍTULO I.....	15
MARCO TEÓRICO	15
1.1. Antecedentes investigativos.....	15
1.2. Fundamentación teórica.....	25
1.2.1. Recreación	25
1.2.2. Juegos.....	26
1.2.3. Juegos tradicionales.....	28
1.2.4. Psicomotricidad.....	32
1.2.5. Motricidad	34
1.2.6. Motricidad gruesa.....	36
1.3. Planteamiento de problema	37
1.4. Objetivos	38
1.4.1 General.....	38

1.4.2 Específicos.....	38
Capítulo II.....	40
METODOLOGÍA	40
2. 1 Materiales.....	40
2.2 Métodos	41
2.3 Planteamiento de la hipótesis	43
2.4 Población	43
CAPÍTULO III	44
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
3.1 Análisis y discusión de los resultados obtenidos en la ficha de observación: Pre – test a niños /niñas de 4 a 5 años	44
3.2 Análisis y discusión de los resultados obtenidos en la ficha de observación: Post – test a niños / niñas de 4 a 5 años	55
3.3. Análisis general e interpretación de datos obtenidos con la ficha de observación, Pre - test	65
3.4. Análisis general e interpretación de datos obtenidos con la ficha de observación, Post – test	66
3.5. Análisis general e interpretación de datos obtenidos con la ficha de observación de la diferencia entre el pre y post test.....	68
CAPÍTULO IV	71
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	71
4. 1 Conclusiones	71
4. 2 Recomendaciones	72
C. MATERIALES DE REFERENCIA.....	73
Bibliografía	73
ANEXOS	79
Anexo 1 Consentimiento de padres de familia	79
Anexo 2 PRE - TEST.....	79
Anexo 3 POST – TEST	79
Anexo4 Planificaciones de juegos tradicionales.....	79

Anexo 5 Ficha de observación	80
Anexo 6 Carta compromiso Escuela de Educación Básica “Jerusalén”	81
Anexo 7 Red de inclusión de cada variable	82
Anexo 8 Constelación de ideas de cada variable	82
Anexo 9 Árbol de problemas	83
URKUND	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resumen del procesamiento de los casos	42
Tabla 2 Estadísticos de fiabilidad	42
Tabla 3 Población y muestra	43
Tabla 4 Sube escalones sin apoyo.	45
Tabla 5 Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.	46
Tabla 6 Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse	47
Tabla 7 Salta con los pies juntos	48
Tabla 8 Tira una pelota cuando se le pide.	49
Tabla 9 Camina en puntas de pies.	50
Tabla 10 Se para en un pie más de 8 segundos.	51
Tabla 11 Camina sobre una línea recta sin apoyo visual.	52
Tabla 12 Salta en tres o más ocasiones en un pie.	53
Tabla 13 Hace rebotar y agarra la pelota.	54
Tabla 14 Sube escalones sin apoyo	55
Tabla 15 Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.	56

Tabla 16 Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse	57
Tabla 17 Salta con los pies juntos	58
Tabla 18 Tira la pelota cuando se le pide.....	59
Tabla 19 Camina en puntas de pies.....	60
Tabla 20 Se para en un pie más de 8 segundos	61
Tabla 21 Camina sobre una línea recta sin apoyo visual	62
Tabla 22 Salta en tres o más ocasiones en un pie.....	63
Tabla 23 Hace rebotar y agarra la pelota.....	64
Tabla 24 calificaciones obtenidas mediante puntajes	69
Tabla 25 Prueba T de Student	70

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Rangos de Alfa de Cronbach	43
Figura 2 Sube escalones sin apoyo	45
Figura 3 Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.	46
Figura 4 Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse	47
Figura 5 Salta con los pies juntos	48
Figura 6 Tira una pelota cuando se le pide	49
Figura 7 Camina en puntas de pies.	50
Figura 8 Se para en un pie más de 8 segundos.....	51
Figura 9 Camina sobre una línea recta sin apoyo visual.....	52
Figura 10 Salta en tres o más ocasiones en un pie	53

Figura 11	Hace rebotar y agarra la pelota	54
Figura 12	Sube escalones sin apoyo	55
Figura 13	Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies	56
Figura 14	Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse	57
Figura 15	Salta con los pies juntos	58
Figura 16	Tira la pelota cuando se le pide	59
Figura 17	Camina en puntas de pies	60
Figura 18	Se para en un pie más de 8 segundos.....	61
Figura 19	Camina sobre una línea recta sin apoyo visual.....	62
Figura 20	Salta en tres o más ocasiones en un pie	63
Figura 21	Hace rebotar y agarra la pelota	64
Figura 22	Puntajes del Pre - test	65
Figura 23	Porcentaje total del Pre - test	66
Figura 24	Puntaje de Post - test.....	67
Figura 25	Porcentaje total del Post -test	67
Figura 26	Totales por indicador	68
Figura 27	Calificaciones totales del pre y post test.....	69

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de educación inicial.

AUTORA: Jessica Jazmine Santana Padilla

TUTORA: Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El siguiente trabajo de titulación se enfoca en el estudio de “los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial”, cuyo objetivo general es determinar los diferentes juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial, cabe destacar que la motricidad gruesa es esencial para que los niños adquieran confianza en su capacidad para moverse en el mundo que lo rodea, además engloba las partes musculares más grandes del cuerpo para ejecutar acciones y movimientos, esto se desarrolla con diferentes juegos tradicionales los cuales son parte de la vida de los niños ya que descargan energías y son capaces de desarrollar su imaginación y estimulan sus experiencias significativas. Esta investigación posee un enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación cuasi – experimental, un alcance exploratorio - descriptivo. En la investigación se utilizó la técnica de la observación y el instrumento la ficha de observación con una escala valorativa del currículo de educación inicial que consta de 10 ítems que fue aplicada como un pre y post test a 28 niños de 4 a 5 años donde se pudo medir el desarrollo de la motricidad gruesa. Así se puede concluir que Hay que destacar que al analizar la diferencia entre el nivel inicial de desarrollo de la motricidad gruesa y posterior a la aplicación de juegos tradicionales se demostró por medio de un porcentaje entre el pre y el post test que se aplicó a los niños de 4 a 5 años se obtuvo un 38 % de mejoría en la motricidad en base a la aplicación de juegos tradicionales por lo que los niños se centran en realizar actividades para mejorar este desarrollo logrando en la mayoría un avance.

Palabras claves: juegos tradicionales, motricidad gruesa, experiencia significativa, movimientos, desarrollo integral.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TOPIC: Traditional games in the development of gross motor skills in children from 4 to 5 years old in Initial Education.

AUTHOR: Jessica Jazmine Santana Padilla

TUTOR: Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg

ABSTRAC

This research focuses on the study of "traditional games in the development of gross motor skills in children from 4 to 5 years old in Early Childhood Education", which general objective is to determine how the different traditional games help to develop the gross motor skills in children from 4 to 5 years old in Initial Education. It's important to highlight the fact that gross motor skills are not only essential for children to gain confidence in their ability to move in the world around them but also embraces the larger muscle parts of the body to perform actions and movements. All this is developed with different traditional games which are part of children's lives as they relieve energy and are able to enhance their imagination and stimulate their meaningful experiences. This study has a quantitative approach, with a quasi-experimental research design, as well as an exploratory-descriptive scope. The current project used the observation technique through an observation form with an assessment scale of the Initial Education curriculum that featured 10 items that helped to evaluate a pre- and post-test to twenty-eight children from 4 to 5 years old, where the development of gross motor skills was measured. Thus, it was concluded that when analyzing the difference between the initial level of gross motor development and after the application of traditional games, the 38% of the total population showed a huge improvement in motor skills that were obtained from the application of traditional games, so that children focus on carrying out activities to improve this skills, achieving a noticeable progress in most of them.

Key words: traditional games, gross motor skills, significant experience, movements, integral development.

B. CONTENIDOS

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes investigativos

Para la fundamentación de esta investigación cuyo tema es: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, se obtuvo información de artículos y revistas de investigación de fuentes confiables para apoyar a la relación que tienen las variables del estudio.

Para Sailema (2017) en su estudio con el tema “Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down”, cuyo objetivo fue realizar una estimulación motriz efectiva a través del uso de juegos tradicionales ecuatorianos, se potencia destrezas motoras, locomotrices y no locomotrices al valorar el efecto que produce, en donde deduce que, los juegos tradicionales incentivan diferentes habilidades básicas de los niños con síndrome de Down los cuales mejoran el desarrollo de varias destrezas que son la imaginación, la creatividad y el sentido, los cuales van forma diferentes valores y puedan subir el nivel de calidad humana para el bienestar personal para que motive al interés.

Se puede realizar estimulación a través de los juegos tradicionales para niños con síndrome de Down, con pruebas en base a las habilidades básicas que permitan identificar el control de su desarrollo motriz, donde por medio del desempeño de varias actividades de juegos tradicionales, son necesarias para mejorar las destrezas que se plasman dentro del aula para estos niños.

Según Yépez (2018) en su estudio con el tema “Los juegos populares y el aporte didáctico en clases de educación física”, cuyo objetivo fue fundamentar el aporte didáctico en el juego popular, concluye que, es vital el realizar actividades que muestren el desarrollo general de los niños donde se establezcan experiencias valiosas en el proceso que plantea en escuelas al construir destrezas integrales para el desarrollo de los infantes.

Además, los juegos que realizan los maestros hacen que los niños muestren interés en los juegos populares que van desde un patrimonio de los seres humanos y conocen sobre las prácticas culturales de los pueblos, los juegos populares están siempre presentes y se transmiten de generaciones pasadas la cual muestra un reflejo social y un tesoro nacional.

Guapi Guamán (2021), en su investigación con el tema “Los juegos y deportes tradicionales declarados patrimonio cultural inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador”, cuyo objetivo reflexionar sobre la importancia de los diversos antecedentes sobre la declaratoria de juegos y deportes tradicionales como patrimonio cultural inmaterial como alternativa válida para ser aplicable al caso de los pueblos amazónicos del Ecuador, afirma que, los juegos tradicionales son actividades tipológicas lúdicas que se clasifican por medio de diferentes regiones, son dirigidas en el ámbito de educación más que al ámbito del deporte los cuales tienen herencia de los antepasados y una forma patrimonial cultural, por medio de actividades los pueblos reconocen su identidad ya sea de una comunidad o etnia.

Se considera que los juegos tradicionales forman parte de un dominio cultural que se hace presente desde la cultura de los pueblos y al ser rescatado por medio del turismo cultural de nuestro país se da a conocer como actividades lúdicas, a la vez esta puesta como actividades deportivas y en ocasiones planteadas en clases de educación física, por lo tanto, expresan la identidad de valores de las etnias de nuestro país demostrándolas por medio de estos juegos.

Según Castillo (2018) en su trabajo con el tema “Compartir experiencias para la formación de docentes de educación preescolar, desde el juego tradicional hasta la ecología”, su objetivo fue dar a conocer los resultados de la experiencia académica realizada por dos tutoras de la cátedra de educación preescolar y dos estudiantes de la carrera de educación preescolar de la UNED, aquí se menciona que, el juego tradicional es poner en práctica actividades que puedan rescatar las tradicionales de los pueblos el cual fortalezca el desarrollo integral del niño y así poder interactuar con las familia dentro

de centros educativos lo que es importante experimentar varias oportunidades al integrarse en un ambiente agradable los cuales tengan una interacción positiva entre varias personas y poder rescatar estas tradiciones.

Cabe destacar que es fundamental las tradiciones de los pueblos ya que por medio de esto es encantador compartir entre familias con las diferentes actividades realizadas dentro de una institución o fuera de ella para poder socializar con varias personas las cuales en el transcurso de los juegos mantengan una interacción positiva.

Para Hernández (2022) en su estudio con el tema “Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés”, cuyo objetivo fue analizar la importancia de los juegos tradicionales en la enseñanza de la lengua inglesa en áreas que aportan conocimientos útiles para el aprendizaje del inglés en escuelas de la enseñanza primaria, menciona en sus conclusiones que, los juegos tradicionales son parte de la cultura integral por lo que se emplean en el aprendizaje de la lengua inglesa donde por medio de recursos didácticos los niños de la etapa primaria se motiven al estudio de esta lengua del inglés, por esta razón tendrán un nivel de habilidades que les ayude al equilibrio emocional y así puedan negar las frustraciones y las cosas negativas al relacionar el juego con la lengua inglesa.

Por ello, los juegos tradicionales se muestran como una cultura integral el cual los infantes ponen práctica por medio del idioma inglés por lo que en edades tempranas es importante trabajar para el desarrollo donde se les motiva a los niños a un lenguaje diferente al que hablan a menudo.

Ardila-Barragán (2021) en su investigación con el tema “Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales” cuyo objetivo es establecer el aporte de los juegos tradicionales del entorno local al desarrollo sociocultural, de los estudiantes de la institución, concluye que, los juegos tradicionales forman parte de la cultura, algo semejante a un aporte con el desarrollo socio cultural y el progreso de valores sociales, tiene que ver con las expresiones lúdicas que ayudan al

proceso del reconocimiento e invitan a la interacción y al intercambio de saberes culturales de manera confiable que aporte con el tiempo al desarrollo del niño.

Pretende ver lo importante del progreso de estos juegos que hacen parte de la cultura y va de la mano con las expresiones lúdicas que incentivan a los niños a su interacción y al intercambio de saberes de manera confiable para el progreso de los niños con el pasar del tiempo.

Palomares-Cuadros (2018) en su trabajo con el tema “La acción docente en la protección socio comunitaria de los juegos populares de Buleleng – Bali” cuyo objetivo fue analizar la percepción del profesorado para la salvaguardar los juegos y deportes tradicionales en Bali, afirma que, los docentes son fundamentales al ser protectores de estos juegos los cuales adaptan, modifican y ponen estructuras que establecen una enseñanza de calidad a su manera, donde los niños adquieren un rango de educación por lo que el juego es externo, es necesario un programa de nivel regional y nacional para incluir en las instituciones que reconozcan lo que no se muestra en los pueblos.

Aporta lo valioso que es que los docentes tengan conocimiento sobre los juegos tradicionales con instrucciones diferentes al cambiar lo rutinario en los juegos para que los niños tengan un aprendizaje divertido y los docentes tengan una esencia de identidad para cada uno.

Según Lavega (2018) en su investigación con el tema, “Aprendizajes basados en la reflexión sobre la acción a través de los juegos tradicionales. El caso de la pelota sentada”, con su objetivo investigar la reflexión sobre la acción en las sesiones, relaciones y emociones de los participantes durante el juego en el rol de jugador libre con posesión del balón, menciona que, los juegos tradicionales crean emociones donde los infantes poseen experiencias significativas por medio de encuentros sociales que ayudan a la capacidad de reflexionar como jugadores los cuales pueden tomar decisiones donde se relacionen con personas dentro de un entorno y formar un contexto de educación al tener relación entre niños y adultos.

Los juegos tradicionales buscan fomentar experiencias significativas en los niños los cuales por medio de encuentros sociales democráticos desarrollan su personalidad e interactúan con las demás personas entre niños, adultos y jóvenes en un contexto de educación.

Lagardera (2017) en su estudio “Experiencias emocionales en juegos tradicionales individuales y cooperativos. Una perspectiva de género” cuyo objetivo fue promover el equilibrio de género y bienestar al considerar el género propio y la estructura del género grupal como predictores de la experticia sentimental durante el juego tradicional, concluye que, los juegos tradicionales traen consigo emociones que son positivas, negativas o las dos por igual las que se asocian con mayor o menor intensidad de la manera que dependen de las emociones que se presenten al momento de la actividad, habla también de que existen juegos que solo son para hombre y juego que hay solo destinados para mujeres por ende ponen en vista la equidad de género, por lo que se considera que sean excluidos entre hombres y mujeres.

Cabe destacar que los juegos tradicionales al realizarlos llevan consigo emociones que son esenciales donde las realizan por mujeres y hombres en diferentes escenarios, pues existen personas que están en desacuerdo que las mujeres participen en algunos juegos que son solo para hombres lo que provoca incentivar al conocimiento de estos juegos para que no haya ninguna exclusividad y participen en igualdad.

Cara Muñoz (2020) en su investigación con el tema “ los juegos tradicionales y populares de Andalucía” cuyo objetivo de ofrecer una herramienta de trabajo donde, buscan sinergias con las matemáticas y de la mano de los juegos populares y tradicionales mejoren competencias del alumnado de una manera creativa, concluye que, las familias son las que poseen un conocimiento del saber previo de algunos juegos tradicionales los cuales lo practicaban desde pequeños, por lo que es propicio que las familias compartan este conocimiento a sus hijos o nietos donde se fomente un conocimiento de cultura y estas a la vez puedan relacionarse con las matemáticas para una motivación extra que sea

fuentes para los niños y así potencien esta área al tocar como una herramienta importante para jugar.

Por esta razón el relacionar el juego tradicional con los números hace que los niños tengan un mayor interés en los números y su forma de aprender sea autónoma, un juego esencial para las matemáticas es la rayuela o la rayuela africana por ejemplo en sus casillas se ubican los números del 1 al 10 o del 10 al 20 para que los niños puedan formarse en el ámbito matemático.

Según Gutiérrez (2019) en su estudio “El arenero como recurso didáctico para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa” Darío Guevara” de la ciudad de Ambato”, cuyo objetivo general fue determinar los beneficios del uso del arenero en el progreso de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Darío Guevara de la ciudad de Ambato, deduce que, la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años no tienen un esquema corporal adecuado y muestran algunos conflictos en su coordinación al realizar movimientos para su desarrollo lo que recomienda que agreguen en las planificaciones destrezas del currículo del ámbito de expresión corporal y motricidad para que así mejoren el desarrollo de motricidad mediante varias actividades puestas en el mismo.

Se cree particular aumentar actividades desde el ámbito de expresión corporal y motricidad para que los niños mejoren el desarrollo general al realizar actividades lúdicas para el desarrollo de destrezas motrices, las que sirvan para un futuro en su desenvolvimiento motor y no tengan ninguna complicación en la coordinación de su cuerpo y desarrollen de mejor modo los movimientos de este.

Según Bonilla (2018) en su trabajo con el tema “Efectos de un programa de investigación en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años”, tiene como objetivo evaluar la motricidad gruesa de los niños de primero y segundo año de educación general básica, menciona que, las destrezas de los niños están en el desarrollo de las habilidades motrices que favorecen la motricidad gruesa al realizar actividades de juegos

lúdicos las cuales son fundamentales en la etapa infantil, además que generan una personalidad e identidad al ser de carácter recreativo en educación inicial, los responsables de este desarrollo son los docentes los cuales aportan destrezas diferentes que se aplican en planificaciones propuestas donde se encargan de dar un desarrollo a la motricidad de los niños que es el mover su cuerpo, el equilibrio, la lateralidad y la coordinación que se basa en la evolución general de su aprendizaje.

Martínez (2019) con su trabajo cuyo tema, “Guía didáctica para desarrollar las habilidades motrices en niños y niñas del nivel de preparatoria de la Unidad Educativa Guayaquil”, donde el objetivo fue valorar por expertos la guía didáctica para desarrollar las habilidades motrices en niños y niñas del nivel de preparatoria de la Unidad Educativa Guayaquil bajo su trabajo exploración y la vez descriptivo, afirma que, los estudios de las habilidades motrices están en contextos locales, regionales y mundiales los cuales muestran un interés en el proceso de enseñanza mediante estrategias y ayuda al desarrollo motriz de los niños, además el nivel de preparatoria debe de estar compuesto por docentes que estén capacitados con estrategias para desarrollar la motricidad fina y gruesa de modo que los niños adquieren una participación activa.

Las habilidades motrices forman parte de los movimientos que realizan los niños con su cuerpo los cuales logran diversos factores mediante estrategias que proponen los docentes para su desarrollo integral y así la participación de los niños por medio de ejercicios o actividades sea para lograr su desarrollo motriz.

Para Guevara (2022) en su trabajo cuyo tema “Estrategia didáctica innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvulario”, con su objetivo identificar la fase inicial de la motricidad a los alumnos de inicial, concluye que, existen niños que van alcanzado la motricidad mejor que otros en base a juegos dentro de los salones de clases donde proponen destrezas y habilidades didácticas para los niños, además cuentan con dimensiones de la motricidad como el esquema, la lateralidad, el equilibrio ,el tiempo y el ritmo que son movimientos que necesitan los niños en el transcurso de realizar actividades para los movimientos gruesos.

Por ello, esta información sobre la motricidad hace que los niños por medio de su pensamiento trabajen diversos movimientos de su cuerpo donde se muevan y se desplacen, plasmados desde las destrezas didácticas propuestas por docentes los cuales constituyen nuevas oportunidades al realizar actividades y ejercicios de movimientos gruesos.

Rivera (2019) en su investigación con el tema “Efectos de un programa de actividad física sobre la motricidad gruesa de niños / niñas con diversidad funcional”, cuyo objetivo fue determinar el impacto de un programa de actividad integral, respecto de la motricidad gruesa de niños con diversidad funcional, afirma que, la motricidad gruesa engloba las partes del cuerpo para realizar acciones o movimientos los cuales se las realiza con los grupos musculares más grandes y se relaciona con el dominio corporal donde la evolución aparece mediante el aprendizaje de un proceso vital de carácter sensorial y así es donde se forman las áreas motoras, es muy importante y de gran necesidad para estimular la motricidad en los niños.

Es relevante estar al tanto sobre los movimientos gruesos ya que se relaciona con la expresión corporal la cual busca realizar acciones y movimientos con los grupos musculares más grandes del cuerpo en cuanto evoluciona su aprendizaje por medio de carácter sensoriales que es un proceso vital en los niños y busca realizar acciones y movimientos.

Según Ramírez (2017) en su estudio cuyo tema “Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina y gruesa” con su objetivo incluir el incentivo a la motricidad tanto gruesa como fina y promover la práctica positiva que favorecen a la formación, de alguna manera con actividades que mantengan la atención en las áreas cognoscitivas, socio – afectiva y psicomotora, menciona que, los niños mediante varias actividades controlan su cuerpo en la vida diaria, estas actividades que el niño realiza en ocasiones son logradas y en otras no, por lo que muestra una aceptación a situaciones motrices que se convierten en tener experiencias.

Por otra parte, se relaciona con el esquema corporal donde las actividades van desde lo lento a lo más rápido donde su desarrollo está presente desde el nacimiento y va incrementándose de poco hasta que tiene los tres años que ya es notable, la existencia del ser humano se incrementa mediante el desarrollo que es necesario para regular varios movimientos.

Para Mendoza Morán (2017) en su investigación con el tema “Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil” con su objetivo descubrir la importancia que tiene la motricidad en el proceso de enseñanza y los tipos de motricidad que se deben desarrollar en la etapa infantil, menciona que, la motricidad gruesa ayuda a la reproducción de gestos y movimientos que puede ejercer el individuo por lo que se comprende la confianza y la visión de ellos mismo por lo que se manifiestan con una calidad humana que la reflejan dentro del aula de clase.

Además, es vincularse a los saberes pedagógico en una enseñanza más abierta que tienen los docentes sobre la motricidad, ponen en consideración varias actividades para que vayan construyéndose como profesionales los cuales deberán hacer un bien a sus alumnos, el docente ayuda al aprendizaje de los niños donde por la espontaneidad y la intuición de los niños manifiesten su personalidad dentro del aula.

Valles (2019) en su estudio con el tema “Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados”, con su objetivo reconocer los beneficios que tiene la primera infancia, el fortalecimiento de la motricidad gruesa y hace un aporte para crear la necesidad a este tipo de instituciones educativas a aplicar actividades que contribuyan al fortalecimiento motriz, concluye que, con el pasar del tiempo la educación cambia de manera drástica lo que afecta a los espacios para que los niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades motrices, por lo que pone como recomendación adaptar espacios adecuados no solo en jardines sino en los colegios privados para que estos comiencen a tener un nivel adecuado para la motricidad gruesa de los niños por tanto hay varios que pasan la mayoría de tiempo en los colegios y en ocasiones no salen de sus casas a los parques.

Es fundamental mencionar sobre espacios apropiados que son necesarios para los niños/niñas en algunas instituciones para el avance motriz donde dentro de colegios y escuelas cuenten con una infraestructura correcta para brindar mejor enseñanza al ejecutar diferentes actividades por lo que los estudiantes tengan un espacio amplio de diversión, de juego y de aprendizaje.

Según Bautista (2020) en su investigación con el tema “Enseñanza de la motricidad gruesa en la educación infantil: dónde, qué y cómo enseñan las maestras de Singapur” cuyo objetivo fue explorar las prácticas de enseñanza de habilidades de motricidad gruesa en clases, concluye que, las habilidades de motricidad gruesa son competencias básicas para la etapa infantil donde se manipula habilidad de movimientos en acciones complejas con actividades recreativas, se dice que existen una diferencia entre el currículo vigente y las prácticas de enseñanza de la motricidad gruesa que se realizan en clases donde debería ser esencial las acciones complejas para poder manejar la motricidad en niños más pequeños.

Por otro lado, los niños que tienen más de dos años ya son capaces de dominar las habilidades motoras las cuales son caminar, sentarse, subir o correr y así puedan tener un desarrollo más adecuado y su motricidad correcta.

Esparcia (2019) en su trabajo con el tema “ Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años: un estudio piloto, con su objetivo evaluar de la motricidad gruesa y el carácter en niños de 4 y 5 años” menciona que, los niños generan su crecimiento y mientras el tiempo pasa van desarrollando la conducta motora, estas conductas en ocasiones son innatas en los niños, además la motricidad gruesa alcanza valores de efectividad para los infantes, estas actividades son ejecutadas como una actividad física escolar en diferentes grupos dentro de los salones de clases, es una regulación emocional que ayuda a los estudiantes a resolver problemas o conflictos mediante el desarrollo de destrezas motrices donde se cuenta con las características individuales de cada niño.

Es esencial que la conducta motora sea comprendida desde los valores que los niños tienen desde que nacen donde aprenden a resolver problemas o conflictos mediante el desarrollo de la motricidad donde los maestros ponen actividades complejas para su desarrollo motor al conocer los rasgos individuales de los niños.

1.2. Fundamentación teórica

1.2.1. Recreación

Según Jordán (2021) afirma que la recreación debe ser un tiempo para desarrollar experiencias y aprendizajes que ayuden al progreso de hábitos, destrezas y capacidades dentro del contexto educativo que busque la posibilidad de ser y formarse, caracterizado para la educación como el tiempo libre donde los niños tengan beneficios cognitivos, sociales y en especial físicos puesto que su imaginación, memoria, creatividad, concentración y atención sean lo primordial para mejorar su desarrollo confiando en sí mismo por medio de actividades recreativas. La recreación genera energía siendo voluntaria al realizar actividades que sean de felicidad y gozo dentro del proceso educativo.

Para Barrizonte (2020) menciona que la recreación se la ejecuta como una actividad que se forma como el tiempo libre donde los niños/niñas requieren estar en movimiento constante en un campo deportivo y abierto por lo que se junta una ayuda al desarrollo en lo intelectual y en la independencia de cada los individuos, una actividad que es satisfactoria al realizarla de forma individual y colectiva con oportunidades espontaneas y creativas teniendo en cuenta que se torna en el mundo de la naturaleza ya se expresa felicidad y diversión al provocar un rasgo positivo a la personalidad.

Existen varias actividades recreativas, algunas que las practican en instituciones son:

- Copa deportiva: futbol femenino y masculino
- Juegos

- Competencia de bailes
- Bailo terapia
- Competencias de bicicletas
- Turismo
- Natación
- Teatro, entre otras.

Serna (2020) menciona que para la recreación se necesita tener un buen humor lo que requiere de afectos y risas en espacios cálidos y afectivos que se establecen en los centros educativos, donde los niños resuelvan problemas por si solos y puedan ver el mundo diferente, por esta razón su autonomía y auto respeto van de la mano con los valores que los docentes plasmen, el desarrollo de los niños al pensar, hacer y sentir se relacionan en modificar el estado de ánimo al desarrollar actividades de recreación mediante el juego que es fundamental en el proceso educativo de los infantes donde puedan expresar sus sentimientos al relacionar con el mundo exterior.

Cabe destacar que se habla de recreación porque se clasifica en actividades deportivas, creación artística y manual, de lectura, lúdicas, al aire libre, lectura, culturales y de relajación, por esta razón estas actividades recreativas lúdicas forman parte de toda clase de juegos dentro de la institución (Serna, 2020).

1.2.2. Juegos

El juego es una actividad que se la practica toda la vida donde los infantes en ocasiones manejan conflictos y actúan por si solos, forma parte de una herramienta pedagógica donde el comportamiento del infante se desarrolla constantemente, depende mucho de la manera que tomen al juego en su entorno o en una situación ya que el niño descubre destrezas y habilidades por sí mismo donde da respuesta a sus emociones, sentimientos y a la vez a sus interrogantes, el juego ayuda al desarrollo de la colaboración,

la cooperación y el diálogo de modo que tengan vínculos afectivos al expresar necesidades y limitaciones de los individuos por esta razón tengan la aceptación de los demás en su alrededor (González-Grandón, 2021).

El juego es una forma de entretenimiento que practican los seres humanos, es un término vital de la existencia como un componente fundamental de aprendizaje teniendo varias estrategias dentro del ámbito académico, donde los niños se preparan para ser adultos mediante el juego, también corresponde a que los infantes puedan alcanzar sus metas, quemar energías y sientan satisfacción, esto favorece al respeto a sí mismo y a los demás al compartir nuevos conocimientos los cuales potencian sus valores y actitudes en el desarrollo personal ejercitando su conducta por medio del juego (Sanchez-Londoño, 2020).

El juego puede involucrar el canto y a la vez el movimiento el cual ayuda al desarrollo de un esquema corporal adecuado donde los docentes buscan facilitar oportunidades para ampliar las experiencias de aprendizaje mediante el juego, los jugadores que están participando en un reto indeterminado donde hay reglas e interactividad por lo que la reacción es emocional ya que se dan conocimientos nuevos de rendimiento y esfuerzo y esta relaciona con el ocio. Existen juego de preparación, aprendizaje sensorial, terapia, ensayo, desarrollo intelectual y desarrollo social (Cornellà, Estebanell, & Brusi, 2020).

Los juegos son parte del desarrollo integral del niño, los tipos de juegos que hay son:

- Juegos tradicionales
- Juegos infantiles
- Juegos de mesa
- Juegos de rol
- Juegos populares

- Juegos de construcción
- Juegos de reglas
- El juego simbólico
- Video juegos, entre otros

1.2.3. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se dan como un aprendizaje significativo y corresponde a habilidades que forman parte de la vida de varias personas, son juegos que aparecen de generaciones pasadas divulgadas por nuestros abuelos, padres o tíos conservando una mentalidad popular, aspectos culturales, valores y hábitos, conmemorando costumbres y tradiciones de pueblos o comunidades, este juego es una acción de tiempo libre puesta para los niños ya que pueden descargar su energía y estimular su imaginación. Buscan provocar experiencias significativas los cuales por medio de encuentros sociales democráticos desarrollan su personalidad e interactúan con las demás personas (Castillo, 2018).

Los juegos tradicionales tienen una relación con la recreación donde los alumnos pueden mejorar sus actitudes realizando diferentes actividades con el docente dentro de las instituciones y su aprendizaje mejora en una forma de experiencia, ayuda a su desarrollo integral que motive a su participación dentro del juego. Actividades lúdicas que se realizan en un tiempo libre destinado para cada persona, dirigidas en el ámbito de educación más que al ámbito del deporte los cuales tienen herencia de los antepasados y una forma patrimonial cultural, por medio de actividades los pueblos reconocen su identidad ya sea de una comunidad o etnia (Guapi Guamán, 2021).

Para Ardila-Barragán (2021) los juegos tradicionales hacen parte de la cultura algo parecido a un aporte con el desarrollo socio cultural y el desarrollo de valores sociales, tiene que ver con las expresiones lúdicas que dan apoyo al proceso de reconocer y estimular la interacción y al intercambio de saberes sobre las culturas de forma confiable.

Es poner en práctica actividades que puedan salvar las tradicionales de los pueblos el cual fortalezca el progreso significativo del niño y así poder interactuar con las familias dentro de centros educativos lo que es importante experimentar conformidades al integrarse en un ambiente agradable los cuales tengan una interacción positiva entre varias personas y poder rescatar estas tradicionales.

Algunos juegos tradicionales que son trabajados dentro de los centros educativos y que son puestos en práctica desde casa donde desarrollan su motricidad gruesa son los siguientes:

- **El rey manda:** Elegir un Rey para que diga las instrucciones, la maestra será primero el rey. Les diré a los niños que formen dos columnas, el rey se pondrá al frente y dirá que deben hacer, como: Pararse en un pie, Correr por una cierta distancia, Saltar con los pies juntos, Caminar en puntas de pies, Subir y bajar escaleras. Entre otras. Cambiar de rey por varias ocasiones.
- **Las cogidas:** Formar 2 grupos: primer grupo coge y segundo grupo serán los cogidos. Establecer un espacio de protección para el segundo grupo que serán los cogidos. Seguido se les dirá a los niños del segundo grupo que deben salir del espacio de protección y los del primer grupo tendrán que atraparlos para descalificarlos a todos. Se dará una indicación con el silbato. Esto se puede realizar en sentido contrario para que la actividad dure más. Para salir del espacio de protección se les dará un tiempo mínimo de 4 a 5 segundos contando. El equipo que coje deberá ser menor los participantes cogidos.
- **La rayuela:** Con tizas de diferentes colores se pondrá en el suelo un dibujo con cuadrados que estén juntos y dentro de cada cuadrado números del 1 al 10. La escuela cuenta con tres rayuelas en el patio de juegos. Indicar a los

niños que se formen para que cada uno vaya saltando por las diferentes rayuelas. Deben respetar su turno.

- **Rayuela africana:** en el suelo se dibujarán cuadros con tiza blanca que tendrá una medida de 4 x 4 para que este no sea muy grande, se pondrá el inicio - final. Se les indicara a los niños que deben saltar con los dos pies poniéndolos en diferentes cuadros. Además, se les pedirá que sigan los saltos y continúen. Al saltar contarán del 1 al 5 en cada columna, saltarán de dirección derecha - izquierda e irán avanzando.
- **Salto de la soga o cuerda:** se colocará la soga en el suelo y con ayuda de un niño les pediré que muevan la soga como culebrita y la cuerda ira de en dirección izquierda - derecha y de arriba - debajo. Se les dirá a los niños que vayan saltando de un lado a otro de tres en tres para que puedan participar todos. Los niños que pisen la soga o cuerda irán saliendo. Con un incentivo se les pedirá a los niños que no puedan que lo vuelva hacer, hasta lograrlo.
- **Las quemadas:** Formar dos equipos. Seleccionaré una pelota pequeña suave y fácil de lanzar. El espacio que utilizaremos será la cancha la cual tiene líneas para dividir a los equipos. Decir a un equipo que corra, mientas, que él que tiene la pelota quemara a los integrantes del equipo contrario. Cuando el equipo contrario coja la pelota tendrá la oportunidad de lanzar la pelota al otro equipo para tratar de quemarlos. Así cambiaran los papeles constantemente.
- **Gallina ciega:** Se les dividirá en tres grupos. Poner al niño/niña que se elegio frente a los otros alumnos. Cubrir los ojos con un pañuelo o bufanda al niño. Procurar darle de tres a cinco vueltas para confundirlo. Se mencionará que debe coger a un niño/niña y se les dirá que deben agachándose o caminar rápido para poder agarrarlo. Ayudándose de bulla

que ejecuten los niños /niñas con manos o pies. Los demás se pondrán en el sitio que deseen y harán alguna clase de sonido. El niño/niña elegida/o será la gallina ciega. Se les dará un estimado de tiempo para que puedan cambiar de gallina ciega hasta que la mayoría participe.

- **Los ensacados:** Elegir de 3 a 5 participantes, estos deben de estar ya con su saco puesto. Se les dirá a los niños que formen una columna en un lado de la cancha o en un lugar amplio donde se les dirá el lado de salida y darán la vuelta por atrás de otro compañero a una distancia prudente para llegar al mismo lugar. En el espacio de partida se verá quien fue el ganador. En cada grupo de 3 a 5 participantes elegir al ganador y la última competencia será entre ganadores para obtener al finalista. Los sacos deben de estar hasta la parte de la cintura del niño. Los pies deben de estar dentro del saco. Los jugadores saltan para poder avanzar. Hay que indicar que no debe cocharse entre ellos. Recomendable hacer la actividad en un espacio de césped sintético o hierba.
- **El elástico:** Poner a dos niños frente a frente. Poner el elástico en las partes del cuerpo desde los tobillos. Aumentar la dificultad donde el elástico tenga que ir subiendo por las pantorrillas y rodillas para que la actividad sea más compleja. Indicar cómo realizar para que los niños puedan ver como se hace. Los niños saltarán con los pies unidos y deberán pisar el elástico, como se les indico. Saltar con los pies en el interior del elástico sin topar el elástico. Saltar y caer con los pies abierto fuera del elástico sin tocarlo. Salta de nuevo y caer con los pies juntos dentro del elástico sin tocarlo. Saltar y salir del elástico.
- **Carrera de tres piernas:** Amarrar con un pasador o una soga pequeña los pies de un lado. Se pedirá que se abrasen con una sola mano y comiencen a caminar empezando desde los pies que estén amarados. Tendrán que dar la vuelta por un extremo del lugar de salida donde estará algún objeto o

cono, llegar desde donde salieron. Se realizará grupos de cuatro parejas. He de decirles que no se choquen.

- **Carrera de carretilla:** Pedir a los niños/niñas que se pongan en parejas al lazar. Ubicar estas parejas detrás de una línea de salida. Un niño se pondrá en posición de plancha mientras que el otro niño se colocará detrás sujetándole las piernas desde los tobillos. Dar la señal que salgan y en el otro lado se intercambiaran de posición. Hasta llegar al lugar de salida.
- **Gato y el ratón:** Formaré 1 círculo con niños que estén cogidos de la mano. Dos niños serán elegidos un gato y un ratón. El gato se ubicará fuera del círculo y el ratón dentro del mismo. Mencionare a los niños el estribillo y lo expresaremos en voz alta ¡Ratón, ratón ¡¿Qué pretendes gato ladrón? ¡Comerte quiero ¡¡Cómeme si alcanzas ¡¡Estas gordito ¡¡Hasta el final de mi rabito ¡. Al terminar el gato toma la disposición de seguir al ratón por todo el espacio adecuado, hasta que lo atrape. Se toma otra pareja para que sea un gato y ratón y así hasta que la mayoría de los niños intervengan. Los niños del círculo tratan de que el ratón este a salvo donde irán uniéndose y moviendo todo su cuerpo para el gato no pueda entrar ni atraparlo. (Ardila-Barragán, 2021)

1.2.4. Psicomotricidad

Según Ramos-Monobe (2018) la psicomotricidad es lo global de la persona lo que hace que esta tenga que adaptarse de una forma flexible al mundo que le rodea. La psicomotricidad en la educación inicial contribuye al desarrollo de destrezas perceptivas y sensoriales como la relación del movimiento ocular, la lateralidad, la ubicación espacial y el tacto. Estas destrezas o habilidades son esenciales para que los niños estudien su entorno, interactúen con otros y tengan nuevos conocimientos de manera segura, es el estudio y el desarrollo de las destrezas relacionadas con los métodos emocionales.

Existen tipos de psicomotricidad que se utilizan para la estimulación y el desarrollo en las habilidades de las personas las cuales son:

- Educativa: estimula habilidades cognitivas y socioafectivas a través de las actividades lúdicas.
- Terapéutica: actividades adaptadas a las necesidades de las personas ya sea en trastornos o dificultades, ámbito de la terapia.
- Reeducativa: ayuda a los niños a la alteración de habilidades psicomotora, rehabilitación.
- Preventiva: potenciar habilidades motoras, cognitivas y perceptivas desde pequeños.
- Vivencial: tomar conciencia de su propio cuerpo centrándose en la experiencia.
- Relacional: se basa en la relación que tiene el niño y su entorno actividades que involucren el juego y la expresión corporal. (Ramos-Monobe, 2018)

La psicomotricidad cuenta con aspectos mentales y atléticos para beneficiar el desarrollo general del niño en relación entre cuerpo y mente, por lo que reconoce que el movimiento y la actividad física influyen en el desarrollo cognitivo, emocional y social de las personas. A través del trabajo psicomotor se busca estimular y fortalecer las capacidades motrices, perceptivas y expresivas del individuo. La psicomotricidad puede ser una herramienta invaluable para promover la socialización, la empatía y la confianza en sí mismos de los niños desde una edad temprana (Castro, 2021).

En relación con la educación primaria, se presta atención psicomotriz al desarrollo, a través de actividades divertidas, juegos y ejercicios acordes a su nivel de desarrollo, el objetivo es estimular y fortalecer las habilidades motoras básicas como gatear, caminar,

correr, saltar, lanzar y atrapar objetos. Un aspecto importante de la psicomotricidad en la educación inicial es su contribución al desarrollo socioemocional. Por medio de actividades relacionadas con juegos grupales, los niños aprenden a interactuar, compartir, turnarse, trabajar en equipo y expresar sus sentimientos de manera adecuada (Hernández Lechuga, 2022).

Según Castro (2021) y Olaya (2020) la psicomotricidad se utiliza en una variedad de entornos, como la educación, rehabilitación, psicología y la terapia ocupacional. En la educación, origina el aprendizaje integral en los niños, el cual favorece la adquisición de habilidades y destrezas físicas, cognitivas y socioemocionales, además que las lecciones se adaptan a las necesidades de cada individuo, teniendo en cuenta la edad, la capacidad y los objetivos en el campo terapéutico que está inmerso para tratar trastornos o dificultades que se relacionan con el movimiento, coordinación, atención, comunicación y la integración sensorial. Las actividades psicomotoras pueden incluir juegos, ejercicios, actividades de equilibrio, coordinación y manipulación.

La psicomotricidad ayuda al desarrollo infantil el cual puede aumentar las destrezas y habilidad cognitivas, motrices y psicológicas, en la intervención los niños en algunos contextos socio reales involucran el cuerpo y los movimientos, lo que hace que sea una actividad de juego emotiva y es aquí donde entra la motricidad fina y gruesa con el movimiento del cuerpo. (Olaya, 2020).

1.2.5. Motricidad

La motricidad son los movimientos que realizamos con nuestro cuerpo por medio de contracciones musculares donde se van desarrollando desplazamientos y segmentos manteniendo un equilibrio al realizar diferentes actividades, formando una relación entre personas y con el mundo que los rodea a modo de tomar conciencia de en donde estamos y sobre todo la energía que tenemos, la motricidad se divide en fina y gruesa (Chicaiza, 2021).

- La motricidad fina son los movimientos de las partes más pequeñas de nuestro cuerpo como manos y dedos
- La motricidad gruesa son los movimientos de las partes grandes como cabeza, tronco y extremidades (brazos y piernas).

La motricidad es importante ya que destaca que las actividades motrices en la educación inicial deben ser apropiadas para la edad y para la etapa del desarrollo de los niños, respetar su ritmo individual y proporcionar un ambiente seguro y estimulante para su exploración y aprendizaje donde las habilidades motoras formen la base para el desarrollo de destrezas más complejas en niveles educativos posteriores donde los niños y niñas puedan mejorar su capacidad para navegar y actuar con eficacia en su entorno (Martínez-Bello, 2019).

El desarrollo de la motricidad permite que los niños exploren su entorno, interactúen con los demás y adquieran habilidades necesarias para la vida cotidiana y el aprendizaje. A medida que los niños crecen, adquieren más control y coordinación de sus movimientos, lo que les permite realizar tareas más complejas y desarrollar habilidades específicas. Las habilidades motoras se refieren a la capacidad de una persona para realizar movimientos voluntarios y coordinados. Es un conjunto de habilidades y destrezas relacionadas con el control y ejecución de los movimientos corporales (Álvarez, 2020).

(Valdés, 2019) la motricidad permite realizar movimientos precisos, se encuentran en la parte de cerebro la cual cumple una tercera función por lo que se interpretan sentimientos y emociones en cada persona, una de las funciones dentro de esto es las musculares que hacen que se produzcan movimientos complejos y exactos, parte de lo difícil donde existe una participación de espacios llamados corticales, es decir la función mencionada anterior mente el ser humano muestra que desde pequeños tienen conocimientos y habilidades presentes para formar su motricidad propia.

1.2.6. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa engloba las partes del cuerpo para realizar acciones o movimientos los cuales se las realiza con los grupos musculares más grandes y se relaciona con el dominio corporal donde el avance aparece mediante el aprendizaje de un proceso vital de representación sensorial y así es donde se forman las áreas motoras, es muy importante y de necesidad para que los niños estimulen y favorezcan la motricidad gruesa (Valles, 2019).

Además, corresponde a la expresión corporal la cual busca formalizar acciones y movimientos con los músculos grandes del cuerpo, en cuanto evoluciona su aprendizaje por medio de representaciones sensoriales lo definen como un proceso vital en los niños y busca realizar acciones de la motricidad gruesa que ayuda a la reproducción de diferentes gestos y pensamientos que puede ejercer el individuo donde se comprende la confianza y la visión de ellos mismo al manifestar una calidad humana que la reflejan dentro del aula de clase (Rivera, 2019).

La motricidad gruesa hace referencia también al desarrollo y control de movimientos corporales, destrezas y habilidades motoras primordiales. Estas habilidades y destrezas son esenciales para el desarrollo físico y el movimiento eficiente dentro del medio ambiente. El desarrollo de los movimientos gruesos en la primera infancia es esencial para que los niños adquieran confianza en su capacidad para moverse y explorar el mundo que les rodea. Por lo cual, la motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo de otras habilidades y destrezas como el equilibrio, la coordinación ojo-mano, la orientación espacial y la fuerza muscular (Bautista, 2020).

Para (Bonilla, 2018) la motricidad gruesa es la acción que realizamos mediante movimientos con nuestras partes grandes del cuerpo, donde logran mover los músculos y puede mantener el equilibrio del tronco, cabeza, extremidades inferiores y superiores para poder realizar actividades como caminar, correr, bailar, sentarse, balancearse, patear, ponerse de pie, lanzar y atrapar, mediante estas actividades los niños piensan, actúan,

crean y resuelven problemas en cuanto al desarrollo de la inteligencia en sus primeros años de vida.

1.3. Planteamiento de problema

Mediante el tema propuesto nos planteamos una interrogante donde se pueden indicar varias causas que existen en esta problemática como, el poco uso de materiales para los juegos tradicionales que utilizan los docentes donde los niños puedan controlar su fuerza muscular para saltar, para lanzar y patear pelotas al realizar diferentes juegos que ayuden a los niños al desarrollo de la motricidad gruesa.

Otra causa que existe en la interrogante es la inexperiencia de utilizar los juegos tradicionales dentro del contexto educativo lo que genera que los niños no se motiven al realizar movimientos gruesos con las partes del cuerpo y desconozcan de lo tradicionales que realizaban en los años pasados los familiares.

Por otra parte, la falta de conocimiento de los docentes sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa que hace que los niños no tengan un control postural correcto en las diferentes partes del cuerpo y el desplazamiento adecuado al realizar juegos tradicionales que ayuden a su desarrollo integral. Por esta razón los docentes deberán capacitarse en instituciones que les brinden un certificado validado donde conozcan sobre juegos que ayuden a la motricidad gruesa de los alumnos.

Por esta razón se presenta una interrogante que es la siguiente:

¿Cómo ayudan los juegos tradicionales al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años?

1.4. Objetivos

1.4.1 General

Determinar los diferentes juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de educación inicial.

1.4.2 Específicos

Primer objetivo específico

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

En este primer objetivo planteado en la investigación para su cumplimiento se aplicó una ficha de observación con escala valorativa del currículo de educación inicial como un pretest destinados a niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” con el propósito de observar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, donde después de 3 intervenciones sobre juegos tradicionales las cuales fueron las cogidas, el rey manda y la gallina ciega, se pudo tener una observación correspondiente de los niños los cuales no cuentan con un nivel adecuado, se vio que no lograban realizar algunos movimientos gruesos con su cuerpo como jugar, trepar sin caerse o bajar y subir escalones sin apoyo.

Segundo objetivo específico

- Valorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa posterior a las aplicaciones de los juegos tradicionales en niño de 4 a 5 años.

Para el cumplimiento del segundo objetivo se aplicó un post test luego de realizar varios juegos tradicionales como el rey manda, las cogidas, la rayuela africana, el salto de la soga, las quemadas, la gallinita ciega, los ensacados, el elástico, carrera de tres piernas, carrera de carretilla, la rayuela los cuales se los practicó dentro de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” a los niños de 4 a 5 años, donde se muestra que la mayoría de los niños acogieron los juegos como un conocimiento nuevo y al

practicar estos tuvieron una mejoría en desarrollar su motricidad gruesa por lo que se logró valorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa por medio de la ficha de observación puesta como un post test ya que es algo nuevo y lo hacen con mucha energía y ganas de jugar.

Tercer objetivo específico

- Analizar la diferencia entre el nivel inicial de desarrollo de la motricidad gruesa y posterior a la aplicación de juegos tradicionales.

Para el cumplimiento de este último objetivo donde por medio de la aplicación de la ficha de observación del pre y post test se pudo evidenciar la diferencia que existe en el nivel desarrollo de la motricidad posterior a los juegos tradicionales realizados dentro de la institución por que lograron subir de nivel en la motricidad gruesa dejando una notable observación donde los niños de 4 a 5 años realizaron las actividades de juego de mejor manera que al inicio de estas.

Capítulo II

METODOLOGÍA

2. 1 Materiales

Como material se puede mencionar que la biblioteca de la facultad es una de estos. Para el desarrollo de la presente investigación se aplicó una ficha de observación donde los materiales que utilice en base a los juegos tradicionales fueron los siguientes:

- Las cogidas: Cancha.
- El gato y el ratón: estribillo.
- El rey manda: esta actividad se utilizó en un lugar donde había gradas para que lo niños suban y bajen los escalones como se les pidió.
- La gallinita ciega: un pañuelo o trapo. Se elige a un participante que realice el papel de gallina ciega, se le tapa los ojos para que no pueda ver.
- Los ensacados: sacos de cualquier material. Los niños se ubicarán dentro del saco e irán saltado.
- Las quemadas: pelota. Es una actividad de velocidad y exactitud.
- Carrera de carretillas.
- Salto de la soga: cuerdas o sogas. Es una actividad divertida.
- Rayuela africana: tizas, sonido musical. Actividades donde se desarrolla la coordinación y la vez se la realiza mediante el salto.
- La rayuela: tizas
- El elástico: elásticos
- Carreras de tres piernas: sogas o pasadores, cono

2.2 Métodos

El tipo de investigación de campo ya que se realizaron observaciones para obtener el resultado del nivel de mejor desarrollo de la motricidad gruesa mediante información del contexto a investigar en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” en el ámbito de educación.

El diseño de investigación será cuasi – experimental ya que por medio de la aplicación de diversos juegos tradicionales se verá el cambio de los niños en la motricidad gruesa por lo cual se pudo intervenir por medio de la observación en el transcurso de las actividades realizadas dentro del contexto educativo.

En la presente investigación “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años” se realizó bajo un enfoque cuantitativo porque se manipuló datos sobre el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años y posterior se realizó un análisis estadístico para la comprobación de la hipótesis.

Este estudio tuvo con un alcance correlacional el cual se especificó y se contó con información sobre el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa mediante la aplicación de los juegos tradicionales tomando en cuenta las características fundamentales que presenten los niños dentro de la institución al realizar diferentes actividades.

En esta investigación se utilizara la técnica que será la observación y el instrumento la ficha de observación con escala valorativa del currículo de educación inicial aplicada a los niños de 4 a 5 años, la aplicación fue mediante un pre- test y post test para medir el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los niños y niñas, además de la aplicación de los juegos tradicionales, y la técnica de rastreo de lectura científica y el instrumento una ficha bibliográfica por lo que se realizó investigación en base a artículos, libros y revistas de fuentes actualizadas.

Para el consentimiento a padres de familia o representantes legales tuve que asistir a la institución donde los padres recogían a sus hijos en la hora de salida, les presenté una hoja donde estaba detallado el tema y el objetivo principal, posterior al leer la hoja ponían

el nombre de su hijo, su firma y su nombre dándome el consentimiento para realizar mis actividades.

En el análisis de fiabilidad del instrumento que se aplicó a los niños de 4 a 5 años mediante la utilización del programa SPSS siendo el modelo estadístico Alfa de Cronbach, por lo que el coeficiente intelectual de 0,824 se acerca a 1, se toma al instrumento como fiable para la investigación.

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Tabla 1

Resumen del procesamiento de los casos

Resumen del procesamiento de los casos		
	N	%
Válidos	28	100,0
Casos Excluidos ^a	0	,0
Total	28	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Tabla 2

Estadísticos de fiabilidad

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,824	10

Figura 1

Rangos de Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable

Desacuerdo a los valores del alfa de Cronbach obtenidos en la tabla y con el resultado obtenido, concluye que se reconoce que tiene una fiabilidad ya que esta el rango de 0,7 a 0,8 y tiene una consistencia interna aceptable.

2.3 Planteamiento de la hipótesis

HO: Los juegos tradicionales no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

HI: Los juegos tradicionales mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años

2.4 Población

La población de la presente investigación fue compuesta por los estudiantes de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” y docentes de educación inicial II. La muestra se tomó por 28 niños/niñas de educación inicial II.

Tabla 3

Población y muestra

N°	Muestra	Participantes
2	Estudiante	28
3	Docentes	3
	Total	31

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados obtenidos en la ficha de observación: Pre – test a niños /niñas de 4 a 5 años

La información que se presenta a continuación son los resultados que se lograron tener en la aplicación de la ficha de observación con escala del currículo de educación inicial dirigida a 28 niños de 4 a 5 años que pertenecen a la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” la cual se indica a continuación en diez ítems establecidos.

Ítem 1. Sube escalones sin apoyo

Tabla 4

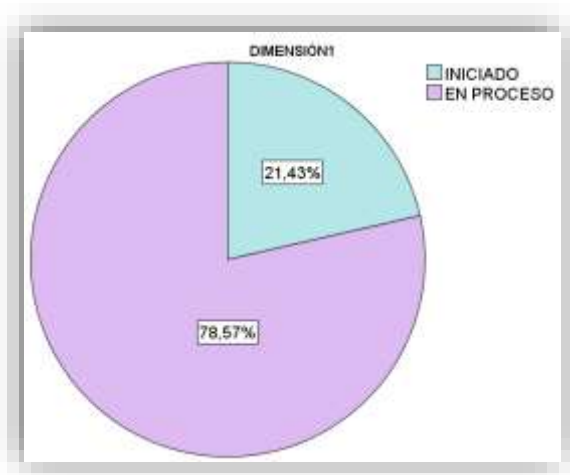
Sube escalones sin apoyo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	6	21,4	21,4	21,4
	EN PROCESO	22	78,6	78,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota. Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 2

Sube escalones sin apoyo



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 22 niños/niñas representan el 78,6 % los cuales están en proceso al subir escalones sin apoyo y 6 niños/niñas representan el 21,4% que están en iniciado al subir escalones sin apoyo.

Interpretación: En cuanto al ítem 1 de subir escalones sin apoyo la mayoría de los niños no pueden hacerlo, por lo que no tienen una buena motricidad gruesa al mover las partes superiores de su cuerpo, por esta razón es importante desarrollarlas mediante juegos.

Ítem 2 Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.

Tabla 5

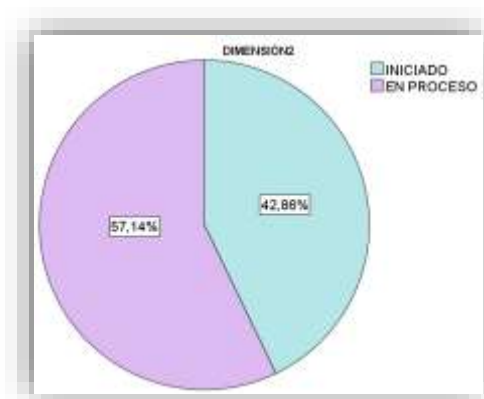
Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	12	42,9	42,9	42,9
	EN PROCESO	16	57,1	57,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 3

Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 16 niños/niñas representan el 57,1% los cuales están en proceso al bajar dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies y 12 niños/niñas que representan el 42,9% están en iniciado al bajar dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.

Interpretación: En cuanto al ítem 2 baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies la mayoría de los niños de 4 a 5 años están en proceso por lo que es importante realizar actividades que les ayude al desarrollo de las partes superiores del cuerpo.

Ítem 3 Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse.

Tabla 6

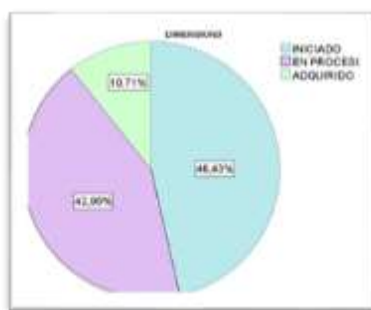
Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	12	46,4	46,4	46,4
	EN PROCESO	16	42,9	42,9	89,3
	ADQUIRIDO	3	10,7	10,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 4

Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse



Nota Sanata, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 3 niños/niñas representan el 10,7% que están en adquirido al controlar sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse, 12 niños/niñas que representan el 42,9% están en proceso al controlar sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse y 13 niños/niñas están en iniciado al controlar sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse.

Interpretación: En cuanto al ítem 3 controlar sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse la mayoría de los niños de 4 a 5 años están en proceso, por lo que es importante realizar diferentes juegos tradicionales donde interactúen con los demás y conozcan en mundo exterior donde puedan controlar sus partes gruesa sin caerse.

Ítem 4 Salta con los pies juntos.

Tabla 7

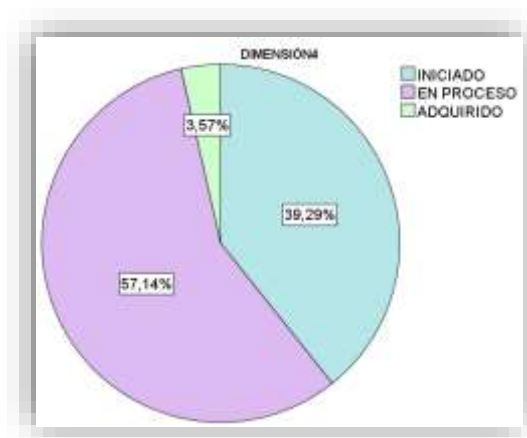
Salta con los pies juntos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	11	39,3	39,3	39,3
	EN PROCESO	16	57,1	57,1	96,4
	ADQUIRIDO	1	3,6	3,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 5

Salta con los pies juntos



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 1 niño/niña representa el 3,6% que está en adquirido al saltar con los pies juntos, 16 niños/niñas que representan el 57,1% que están en proceso al saltar con los pies juntos y 11 niños/niñas que representan el 39,3 están en iniciado al saltar con los pies juntos.

Interpretación: En cuanto al ítem 4 salta con los pies juntos la mayoría de los niños de 4 a 5 años están en proceso, por lo que es importante realizar diferentes juegos tradicionales que involucre el salto donde los niños puedan saltar con los pies juntos.

Ítem 5 Tira una pelota cuando se le pide.

Tabla 8

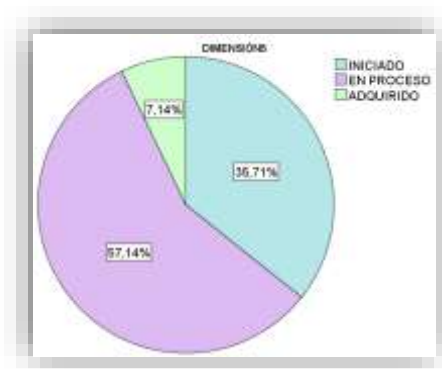
Tira una pelota cuando se le pide.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	10	35,7	35,7	35,7
	EN PROCESO	16	57,1	57,1	92,9
	ADQUIRIDO	2	7,1	7,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 6

Tira una pelota cuando se le pide



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 2 niños/niñas representan el 7,1% que está en adquirido al tirar una pelota cuando se le pide, 16 niños/niñas que representan el 57,1% que están en proceso al tirar una pelota cuando se le pide y 10 niños/niñas que representan el 35,7% están en iniciado al tirar una pelota cuando se le pide.

Interpretación: En cuanto al ítem 5 donde tira una pelota cuando se le pide la mayoría de los niños de 4 a 5 años están en proceso, por lo que se puede realizar juegos que no los hayan practicado los cuales cuenten con instrucciones o reglas para lanzar la pelota y lance cuando se le pide.

Ítem 6 Camina en puntas de pies.

Tabla 9

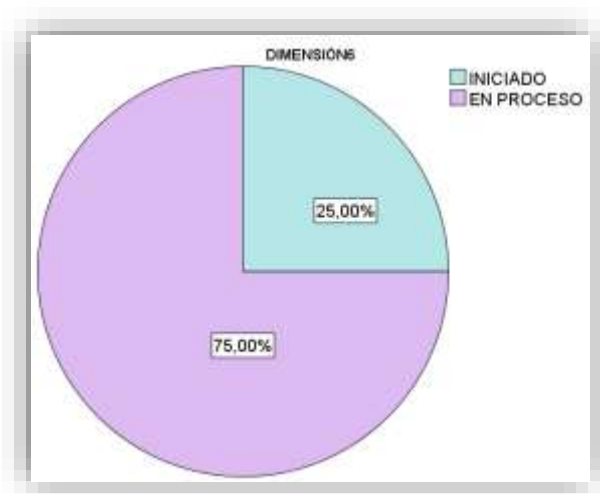
Camina en puntas de pies.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	7	25,0	25,0	25,0
	EN PROCESO	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 7

Camina en puntas de pies.



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 21 niños/niñas que representan el 75,0% están en proceso al caminar en puntas de pies y 7 niños/niñas que representan el 25,0% están en iniciado al caminar en puntas de pies.

Interpretación: En cuanto al ítem 6 donde caminan en puntas de pies la mayoría de los niños de 4 a 5 años están en proceso, por lo que se puede al realizar juegos donde existan o sean adaptados ejercicios que utilicen las puntas de los pies para que así camine sobre estas.

Ítem 7 Se para en un pie más de 8 segundos.

Tabla 10

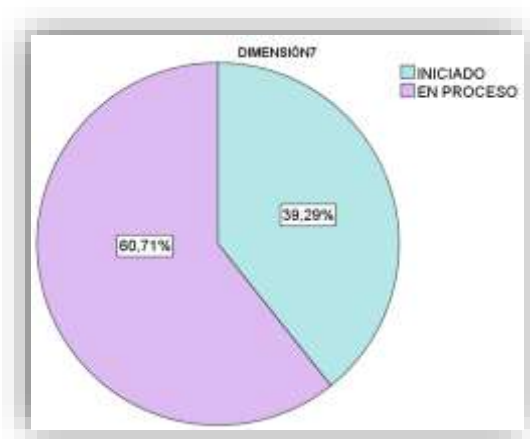
Se para en un pie más de 8 segundos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	11	39,3	39,3	39,3
	EN PROCESO	17	60,7	60,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 8

Se para en un pie más de 8 segundos



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 17 niños/niñas que representan el 60.7% están en proceso cuando se paran en un pie más de 8 segundos y 11 niños/niñas que representan el 39,3% están en iniciado cuando se paran en un pie más de 8 segundos.

Interpretación: En cuanto al ítem 7 se para en un pie más de 8 segundos la mayoría de los niños de 4 a 5 años están en proceso, por lo que se puede realizar actividades para que ellos ejecuten esta indicación y así a la vez logren un equilibrio adecuado mediante juegos.

Ítem 8 Camina sobre una línea recta sin apoyo visual.

Tabla 11

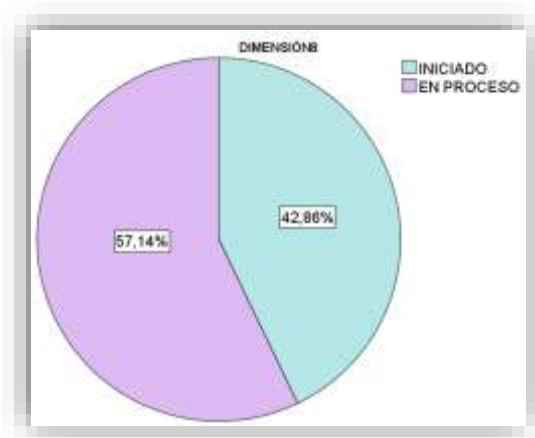
Camina sobre una línea recta sin apoyo visual.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	12	42,9	42,9	42,9
	EN PROCESO	16	57,1	57,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 9

Camina sobre una línea recta sin apoyo visual.



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 16 niños/niñas que representan el 57,1% están en proceso al caminar sobre una línea recta sin apoyo visual y 12 niños/niñas que representan el 42,9% están en iniciado al caminar sobre una línea recta sin apoyo visual.

Interpretación: En cuanto al ítem 8 camina sobre una línea recta sin apoyo visual la mayoría de los niños de 4 a 5 años están en proceso, por esta razón se puede ejecutar actividades de juegos tradicionales donde no puedan ver y así poder caminar sobre una línea sin apoyo visual.

Ítem 9 Salta en tres o más ocasiones en un pie.

Tabla 12

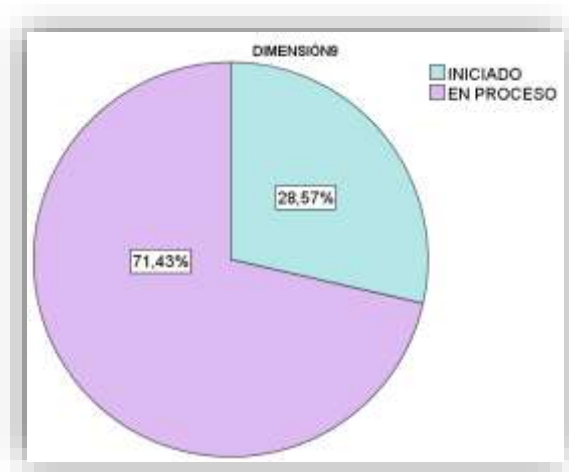
Salta en tres o más ocasiones en un pie.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	8	28,6	28,6	28,6
	EN PROCESO	20	71,4	71,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 10

Salta en tres o más ocasiones en un pie



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 20 niños/niñas que representan el 71,4% están en proceso al saltar en tres o más ocasiones en un pie y 12 niños/niñas que representan el 28,6% están en iniciado al saltar en tres o más ocasiones en un pie

Interpretación: En cuanto al ítem 9 salta en tres o más ocasiones en un pie en su mayoría los niños de 4 a 5 años tienen en proceso, por esta razón se ejecutan juegos tradicionales que involucre el salto o la interacción con los demás niños para poder saltar en varias ocasiones en un pie.

Ítem 10 Hace rebotar y agarra la pelota.

Tabla 13

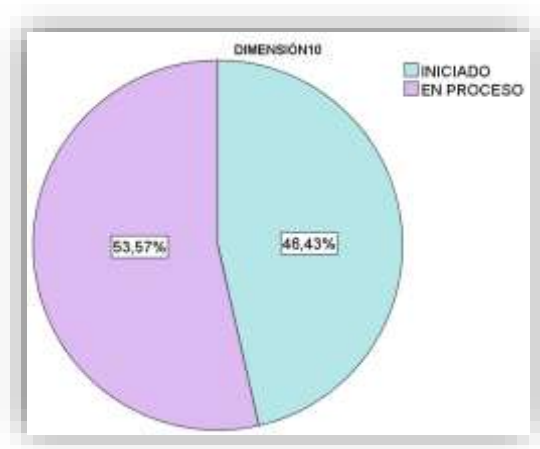
Hace rebotar y agarra la pelota.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIADO	13	46,4	46,4	46,4
	EN PROCESO	15	53,6	53,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 11

Hace rebotar y agarra la pelota



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: En la observación realizada a 28 niños de 4 a 5 años que representa un total del 100% en donde se pudo evidenciar que 15 niños/niñas que representan el 53,6% están en proceso al hacer rebotar y agarrar la pelota y 13 niños/niñas que representan el 46,4% están en iniciado al hacer rebotar y agarrar la pelota

Interpretación: En cuanto al ítem 10 hace rebotar y agarra la pelota en su mayoría los niños de 4 a 5 años tienen en proceso, por esta razón se ejecutan juegos tradicionales que se relacionan con pelotas para desarrollar este ítem.

3.2 Análisis y discusión de los resultados obtenidos en la ficha de observación: Post – test a niños / niñas de 4 a 5 años

Ítem 1 Sube escalones sin apoyo

Tabla 14

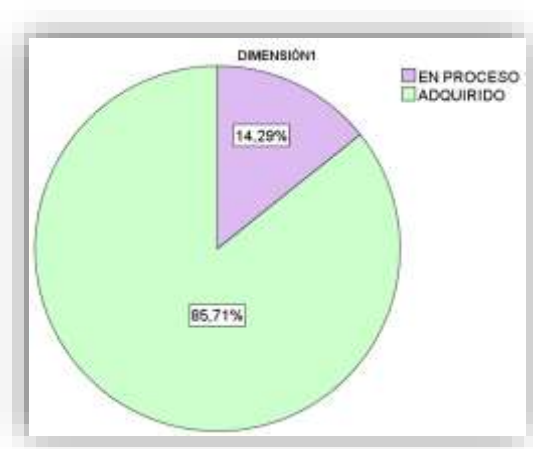
Sube escalones sin apoyo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	4	14,3	14,3	14,3
	ADQUIRIDO	24	85,7	85,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 12

Sube escalones sin apoyo



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 24 niños/niñas que representa el 85,7% están en adquirido al subir escalones sin apoyo y 4 niños/niñas con el 14,3% están en proceso al subir escalones sin apoyo.

Interpretación: Se puede comprobar que los niños en su gran mayoría logran subir los escalones sin apoyo, sin embargo, hay niños que aún no logran subir escalones sin apoyo, pero tratan de hacerlo al realizar actividades.

Ítem 2 Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.

Tabla 15

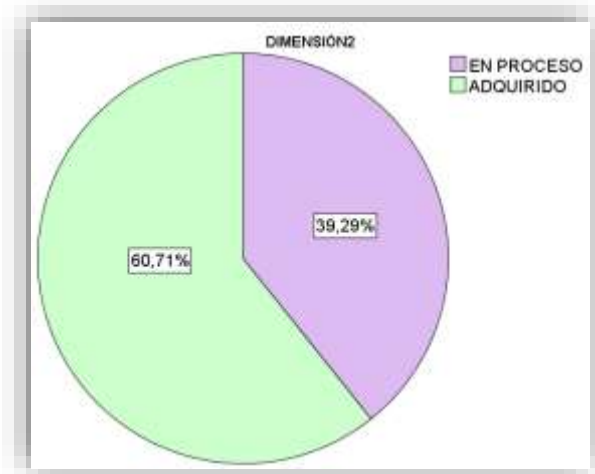
Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	11	39,3	39,3	39,3
	ADQUIRIDO	17	60,7	60,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 13

Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 17 niños/niñas que representa el 60,7% están en adquirido al bajar dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies y 11 niños/niñas con el 39,3% están en proceso al bajar dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies.

Interpretación: Se puede comprobar que los niños en su gran mayoría pudieron bajar escalones con apoyo mínimo alternando los pies, sin embargo, existen varios niños que no pueden bajar los escalones con un apoyo mínimo, alternando los pies.

Ítem 3 Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse.

Tabla 16

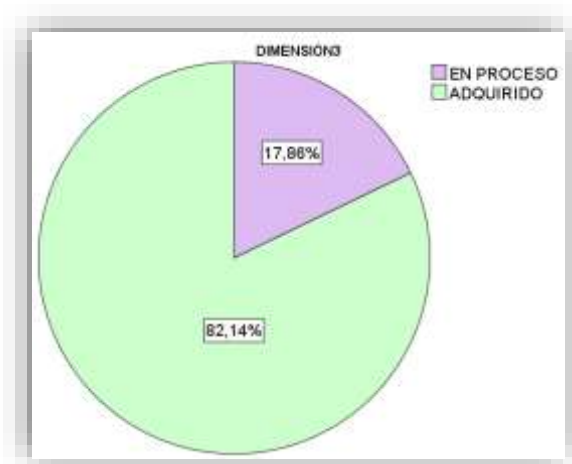
Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	5	17,9	17,9	17,9
	ADQUIRIDO	23	82,1	82,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 14

Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 23 niños/niñas que representan el 82,1% están en adquirido al controlar sus movimientos gruesos al jugar trepar, sin caerse y 5 niños/niñas con el 17,9% están en proceso al controlar los movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse.

Interpretación: Se puede comprobar que los niños en su gran mayoría logran controlar sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse, sin embargo, existen pocos niños que no pueden controlar sus movimientos gruesos sin caerse.

Ítem 4 Salta con los pies juntos.

Tabla 17

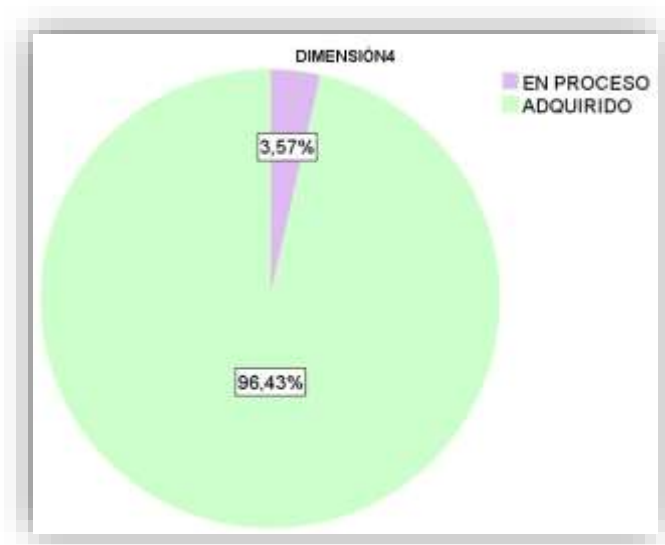
Salta con los pies juntos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	1	3,6	3,6	3,6
	ADQUIRIDO	27	96,4	96,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 15

Salta con los pies juntos



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 27 niños/niñas que representan el 96,4% están en adquirido al saltar con los pies juntos y 1 niño/niña con el 3,6% está en proceso al saltar con los pies juntos.

Interpretación: Se puede comprobar que los niños en su mayoría logran saltar con los pies juntos, sin embargo, existe un solo niño que no puede saltar con los pies juntos al realizar juegos diferentes.

Ítem 5 Tira la pelota cuando se le pide.

Tabla 18

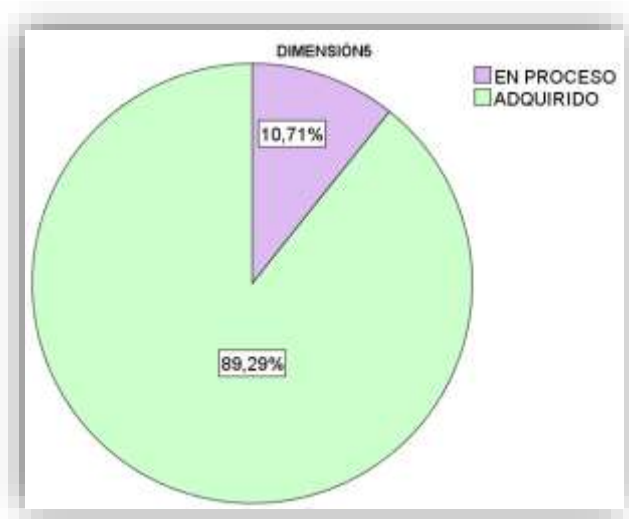
Tira la pelota cuando se le pide

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	3	10,7	10,7	10,7
	ADQUIRIDO	25	89,3	89,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 16

Tira la pelota cuando se le pide



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 25 niños/niñas que representan el 89,3% están en adquirido al tirar la pelota cuando se le pide y 3 niños/niñas con el 10,7% están en proceso al tirar una pelota cuando se le pide.

Interpretación: Se puede comprobar que los niños en su gran mayoría pueden tirar la pelota cuando se le pide, sin embargo, existen niños que no tiran la pelota cuando se les pide lo que hace no sigan las reglas del juego.

Ítem 6 Camina en puntas de pies.

Tabla 19

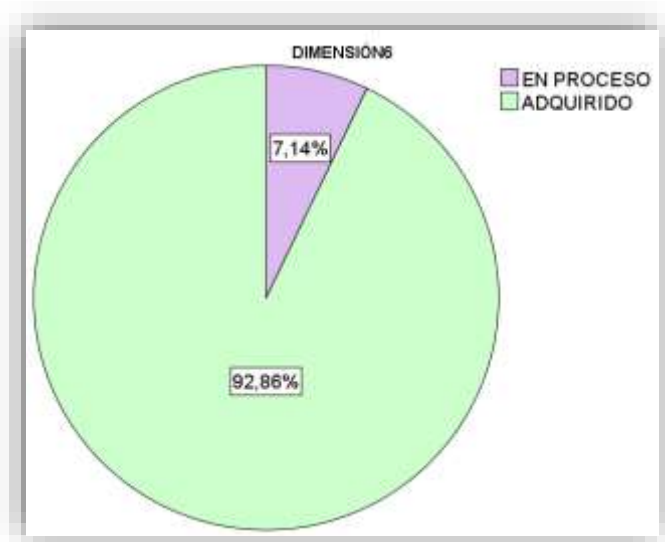
Camina en puntas de pies

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	2	7,1	7,1	7,1
	ADQUIRIDO	26	92,9	92,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 17

Camina en puntas de pies



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 26 niños/niñas que representan el 92,9% están en adquirido al caminar en puntas de pies y 2 niños/niñas representan el 7,1% que están en proceso al caminar en puntas de pies.

Interpretación: Se puede evidenciar que los niños en su mayoría logran caminar en puntas de pies, sin embargo, existen niños que no caminan en puntas de pies lo que quiere decir que no lo hacen correctamente.

Ítem 7 Se para en un pie más de 8 segundos

Tabla 20

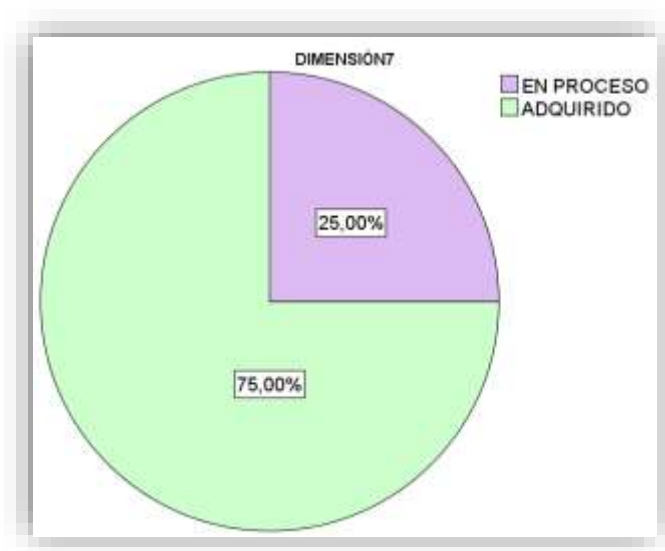
Se para en un pie más de 8 segundos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	7	25,0	25,0	25,0
	ADQUIRIDO	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 18

Se para en un pie más de 8 segundos



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 21 niños/niñas que representan el 75% están en adquirido cuando se paran en un pie más de 8 segundos y 7 niños/niñas que representan el 25% están en proceso cuando se paren en un pie más de 8 segundos.

Interpretación: Se puede evidenciar que los niños en su mayoría pueden pararse en un pie más de 8 segundos, sin embargo, existen niños que no logran pararse en un pie más de 8 segundos llegan a 4 segundos al pararse en un pie.

Ítem 8 Camina sobre una línea recta sin apoyo visual

Tabla 21

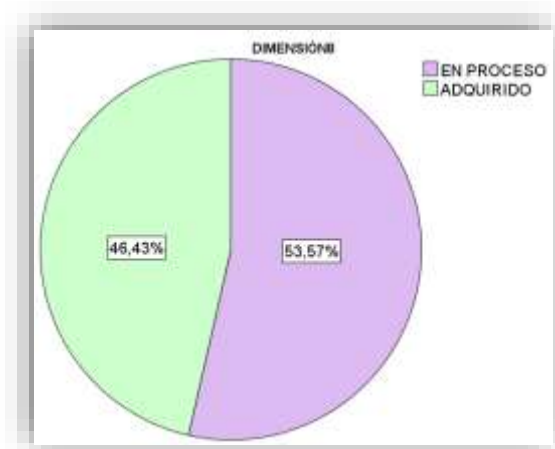
Camina sobre una línea recta sin apoyo visual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	15	53,6	53,6	53,6
	ADQUIRIDO	13	46,4	46,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 19

Camina sobre una línea recta sin apoyo visual



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 15 niños/niñas que representan el 53,6% están en proceso al caminar sobre una línea recta sin apoyo visual y 13 niños/niñas que representan el 46,4% están en adquirido al caminar sobre una línea recta sin apoyo visual.

Interpretación: Se puede demostrar que los niños están en un proceso a lograr caminar sobre una línea recta sin apoyo visual lo que quiere decir que se debe realizar más actividades que se relacionen con líneas rectas sin apoyo visual para que suba el nivel de los niños que puedan lograrlo sin dificultades.

Ítem 9 Salta en tres o más ocasiones en un pie.

Tabla 22

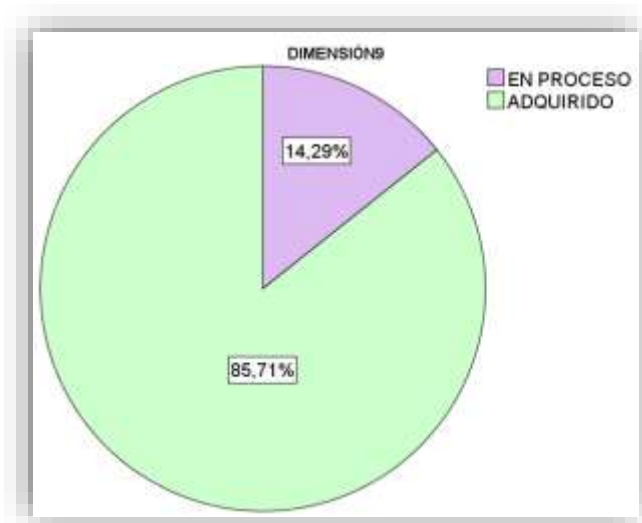
Salta en tres o más ocasiones en un pie

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	4	14,3	14,3	14,3
	ADQUIRIDO	24	85,7	85,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 20

Salta en tres o más ocasiones en un pie



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 24 niños/niñas que representan el 85,7% están en adquirido al salta en tres o más ocasiones en un pie y 4 niños/niñas que representan el 14,3% están en proceso cuando saltan en tres o más ocasiones en un pie.

Interpretación: Se puede evidenciar que los niños en su mayoría pueden saltar un tres o más ocasiones un pie, sin embargo, existen niños que no logran hacerlo, pero están en un proceso.

Ítem 10 Hace rebotar y agarra la pelota.

Tabla 23

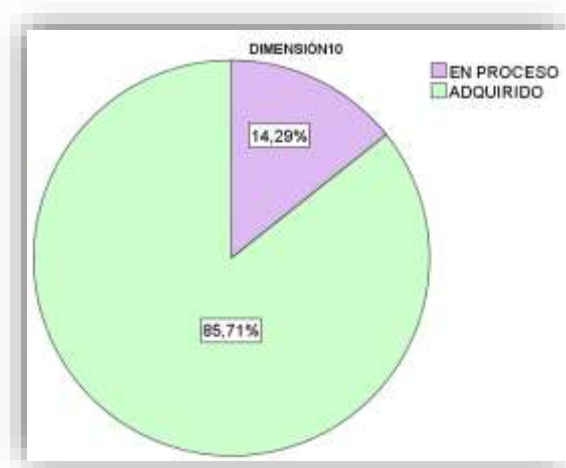
Hace rebotar y agarra la pelota

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	EN PROCESO	4	14,3	14,3	14,3
	ADQUIRIDO	24	85,7	85,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Figura 21

Hace rebotar y agarra la pelota



Nota Santana, J (2023). Ficha de observación

Análisis: De un total de 28 niños de 4 a 5 años que representan el 100%, se pudo demostrar que 24 niños/niñas que representan el 85,7% están en adquirido cuando hacen rebotar y agarran la pelota y 4 niños/niñas que representan el 14,3% están en proceso cuando hacen rebotar y agarran la pelota.

Interpretación: Se puede evidenciar que la mayoría de los niños hace rebotar y agarra la pelota, sin embargo, existen niños que no logran hacer rebotar y agarrara pelota por lo que necesitan controlar sus partes inferiores del cuerpo.

3.3. Análisis general e interpretación de datos obtenidos con la ficha de observación, Pre - test

Se consiguió un análisis total, donde 28 niños representan el 100% de los cuales en su mayoría 7 niños tienen un puntaje de 19 que presenta el 25%, 2 niños con un puntaje de 20 que presenta el 7% y 2 niños que obtuvieron el puntaje de 21 con un 7% siendo el puntaje 21 más alto del total de la suma de ítems por lo que los niños no tienen un desarrollo de la motricidad gruesa.

A través de una ficha de observación que fue aplicada como un Pre -test a niños de 4 a 5 años en base a juegos tradicionales para ver el nivel de motricidad gruesa y según los datos obtenidos se evidencia que la mayoría de los niños está en un nivel muy bajo, lo que quiere decir que tienen una escala de iniciado, desde el puntaje número 19 niños que están en la escala en proceso y son 2 niños con el puntaje más alto muestran en la escala un adquirido con un nivel más o menos alto.

Demostración grafica de los resultados del Pre – test al inicio de la aplicación de juegos tradicionales:

Figura 22

Puntajes del Pre - test

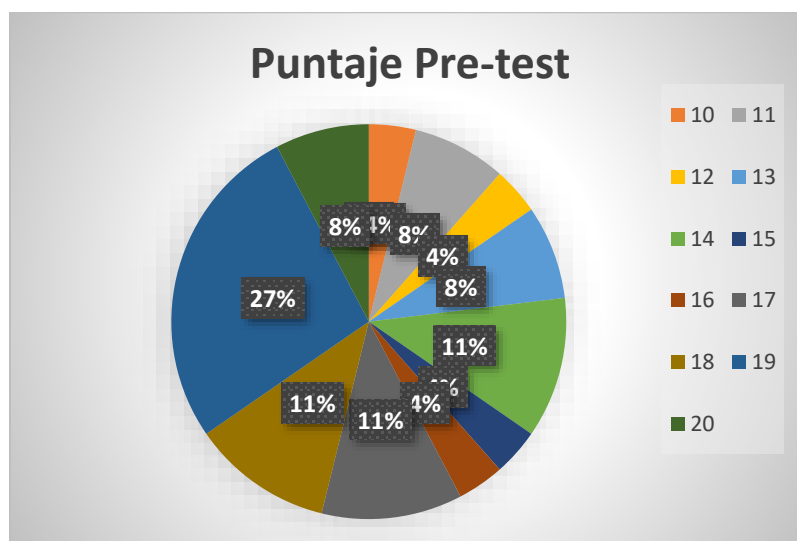
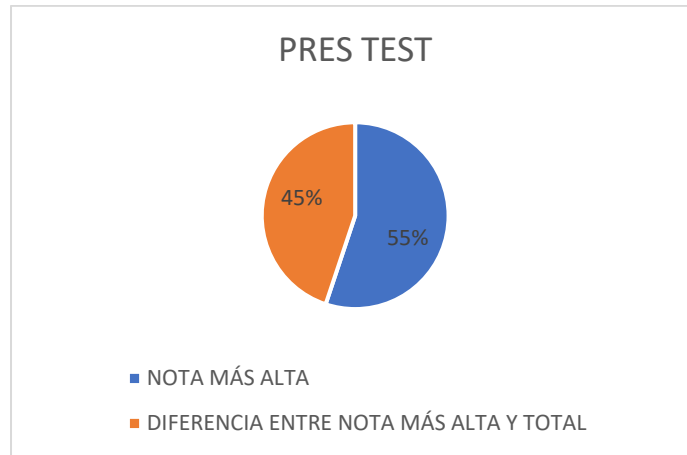


Figura 23

Porcentaje total del Pre - test



3.4. Análisis general e interpretación de datos obtenidos con la ficha de observación, Post – test

Se obtuvo un análisis de niños de 4 a 5 años, 28 niños representan en 100% donde 2 niños con un puntaje de 29 tienen un 7% y 10 niños con un puntaje de 30 siendo el puntaje más alto aplicado en el post test presentan el 36%, se muestra que la mayoría de los niños tienen el puntaje más alto los cuales al practicar juegos tradicionales si desarrollan su motricidad gruesa de forma sana.

Con la ayuda de los diferentes juegos tradicionales que se aplicó a los niños de 4 a 5 años se pudo observar y valorar el nivel de motricidad gruesa por medio de una ficha de observación que por los resultados obtenidos que se muestran en el gráfico la mayoría de los niños superan el nivel del puntaje más alto del pre test lo que quiere decir que los niños y niñas si desarrollaron la motricidad gruesa cuando realizaron juegos tradicionales los cuales están presentes en cada uno de ellos ya que son algo nuevo y lo hacen con mucho energía y ganas de jugar.

Figura del porcentaje de niños que subió el nivel su motricidad gruesa posterior a la aplicación de juegos tradicionales:

Figura 24

Puntaje de Post - test

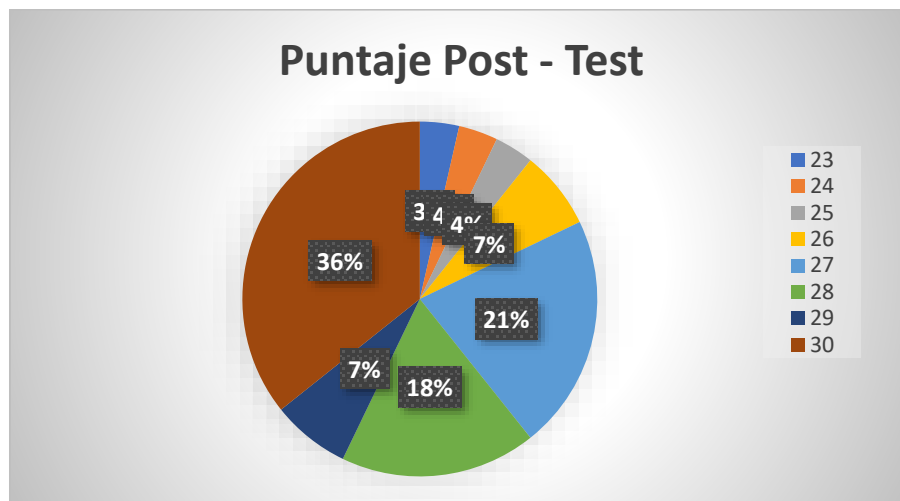
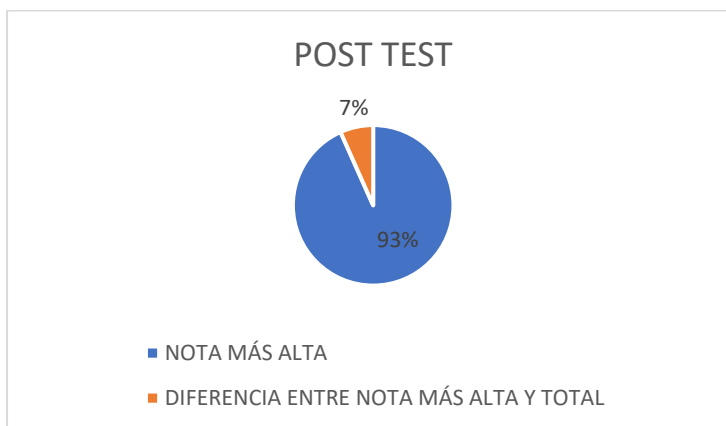


Figura 25

Porcentaje total del Post -test



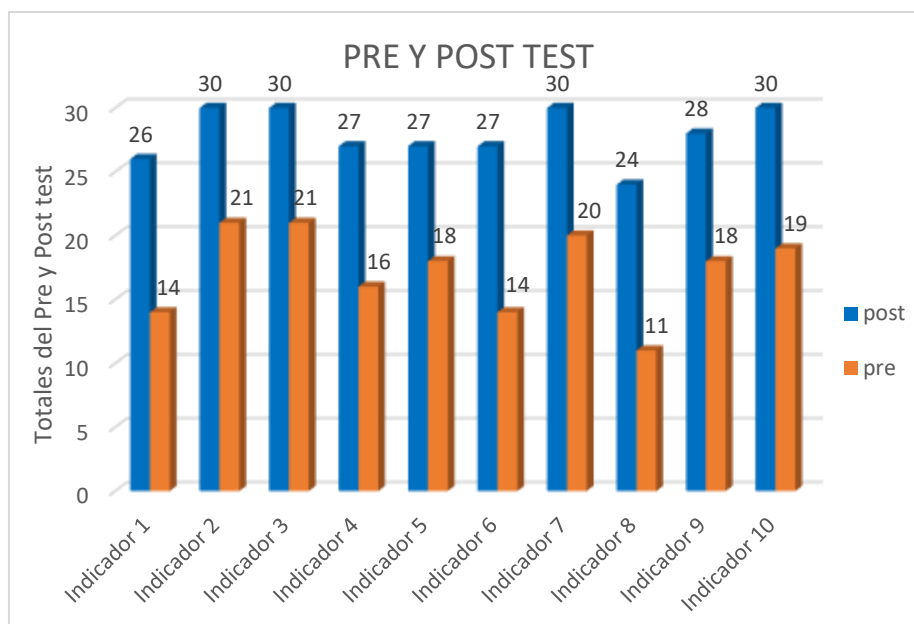
3.5. Análisis general e interpretación de datos obtenidos con la ficha de observación de la diferencia entre el pre y post test

Se muestra que los niños subieron el nivel de su motricidad gruesa al realizar varios juegos tradicionales donde existe una diferencia en el nivel de motricidad gruesa que es importante para su desarrollo integral de los niños.

Alcanzando los siguientes resultados donde se muestra la diferencia:

Figura 26

Totales por indicador



Se puede demostrar mediante el grafico que los siguientes indicadores son los que se evidencia que los niños obtuvieron el mayor puntaje de 30, el indicador 2 que es bajar escalones con apoyo mínimo, alternando los pies los niños en el post test mejoraron su nivel de motricidad gruesa ya que obtuvieron el puntaje más alto, el indicador 3 donde en el post test se constata que los niños mejoraron su nivel de motricidad gruesa ya que mejoraron al controlar sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse, el indicador 7

donde en el post test se logra ver que los niños subieron de nivel ya que si lograron pararse en un pie más de 8 segundos al realizar juegos tradicionales y en el indicador 10 que se evidencia en el post test que los niños obtuvieron el mayor puntaje por lo que si hubo cambios al hacer rebotar y agarrar la pelota.

Figura 27

Calificaciones totales del pre y post test

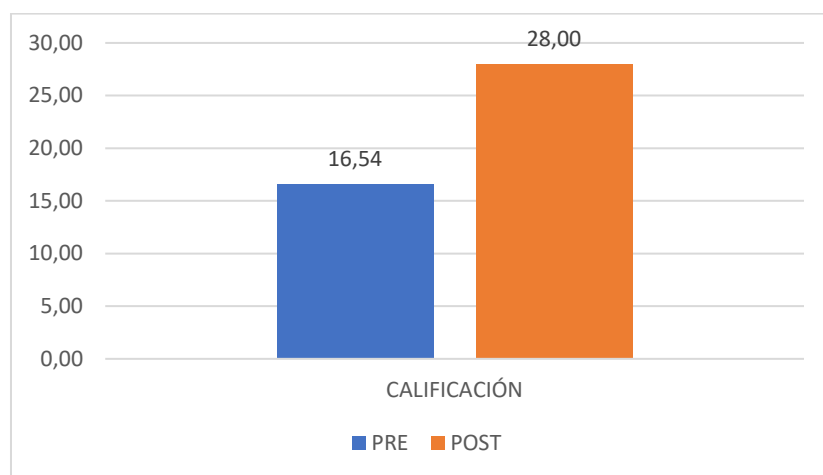


Tabla 24

calificaciones obtenidas mediante puntajes

	Calificación Pre- test	Calificación Post - test
NOTA MÁS ALTA	16,54	28,00
DIFERENCIA ENTRE NOTA MÁS ALTA	13,46	2,00
NOTA TOTAL	30	30

3.3 Verificación de hipótesis

Tabla 25

Prueba T de Student para medir dos muestras emparejadas.

	<i>Pre- test</i>	<i>Post - test</i>
Media	16,53571429	28
Varianza	10,5542328	3,925925926
Observaciones	28	28
Coeficiente de correlación de Pearson	0,897586783	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	27	
Estadístico t	-35,47256092	
P(T<=t) una cola	1,73E-24	
Valor crítico de t (una cola)	1,703288446	
P(T<=t) dos colas	3,45434E-24	
Valor crítico de t (dos colas)	2,051830516	

Nota: Resultados obtenidos de Microsoft Excel.

En la tabla que se muestra anteriormente, luego del análisis de los datos del pre o post test a través de la prueba t de student para muestras emparejadas donde se obtuvo el 1,72717130302486E-24 que es menor que la prevalencia de 0.05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de investigación. Para esto se analizó dos grupos con el apoyo del Software Excel, el primer grupo fue del pre-test y el segundo grupo del post-test donde se comprueba que la prevalencia da un resultado que se ve en la interpretación de una cola por esta razón muestra la mejoría del grupo de niños.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4. 1 Conclusiones

- Se concluye que, en el diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, con una muestra del 55% que es el porcentaje que representa a la nota más alta 16,54 que se logró en el pre – test calculado por medio de puntajes donde un 45% que es la diferencia de la misma nota a la nota total que fue 13,46 demuestra que al inicio de los juegos tradicionales que se aplicó a los niños, estos no tienen un adecuado desarrollo de su motricidad gruesa.
- En cuanto a la valoración del nivel de desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, se concluye que en una representación de porcentaje calculado desde las calificación obtenidas por puntajes existe el 93% como la nota más alta mediante la aplicación del post test y un 7% que es la diferencia que hubo entre la nota alta y la nota total donde existe una gran mejoría del nivel de desarrollo de motricidad posterior al realizar diferentes juegos tradicionales que es una actividad de tiempo libre para los niños y a las ves estimula experiencias significativas en ellos.
- Hay que destacar que al analizar la diferencia entre el nivel inicial de desarrollo de la motricidad gruesa y posterior a la aplicación de juegos tradicionales se demostró por medio de un porcentaje entre el pre y el post test que se obtuvo un 38 % de mejoría en la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años posterior a la aplicación de juegos tradicionales por lo que los niños se centran en realizar estos juegos para mejorar este desarrollo motriz, logrando en la mayoría un avance mejor que al inicio.

4. 2 Recomendaciones

- Se sugiere realizar desde el inicio del año escolar juegos tradicionales que ayuden a los niños a desarrollar los movimientos gruesos del cuerpo, para que estos no tengan complicaciones de motricidad en un futuro por lo que es muy importante que los docentes añadan esta clase juegos en sus planificaciones semanales.
- Se recomienda seguir implementando juegos tradicionales para el desarrollo motriz de los niños, dando un aprendizaje significativo donde en su tiempo libre realicen juegos tradicionales y conozca más de estos por lo que vayan mejorando su motricidad gruesa en base a su ritmo de aprendizaje.
- Es fundamental seguir con la práctica de juegos tradicionales donde los niños por medio de estos juegos mejoren su motricidad gruesa por lo que se pueda ver la diferencia que existe al inicio y al final de juegos tradiciones y ver el cómo aumentan en nivel de desarrollo dando un nuevo conocimiento, que no se pierda esta tradición dentro de las instituciones y lo practiquen tanto dentro como fuera de esta.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía

- Álvarez, Y. A. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo. *Educação e Pesquisa* , 46, 207-294. doi: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Ardila-Barragán, J. N. (2021). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 1-10. doi: <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Barrizonte, E. A. (2020). ACTIVIDADES DEPORTIVAS RECREATIVAS PARA LA PARTICIPACIÓN DE LOS JOVENES DEL CONSEJO POPULAR SAN LÁZARO. *Revista Conrado*, 16(77), 374-382. doi: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n77/1990-8644-rc-16-77-374.pdf>
- Bautista, A. (2020). Enseñanza de la motricidad gruesa en educación infantil: donde, que y como enseñan las maestras en Singapur? *Revista Infancia y Aprendizaje*, 43(2), 443-482. doi: <https://doi.org/10.1080/02103702.2019.1653057>
- Bonilla, J. A. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Ciencia Digital* , 2(2), 64-78. doi: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v2i2.73>

- Cara Muñoz, J. F. (2020). *Los juegos tradicionales y populares Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia matemática*. Wanceulen Editorial. doi:<https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/175836>
- Castillo, C. T. (2018). Compartiendo experiencias para la formación de docentes de Educación Preescolar, desde el juego tradicional hasta la ecología. *Revista Espiga*, 17(36), 239 - 250. doi:<https://doi.org/10.22458/re.v17i36.2180>
- Castro, A. M. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Revista Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 9(1), 28 - 61. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>
- Chicaiza, M. G. (2021). Desarrollo de la motricidad: una aplicación del modelo de aprendizaje microcurricular activo. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(3), 934-946. doi:<http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n3/1996-2452-rpp-16-03-934.pdf>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. doi:<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Esparcia, R. M. (2019). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años: un estudio piloto. . *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(1), 81-88. doi:<https://sci-hub.se/10.6018/sportk.362101>

- González-Grandón, X. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, *LI*(2), 233-270.
doi:<https://www.redalyc.org/journal/270/27065158006/27065158006.pdf>
- Guapi Guamán, F. I. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, *5*(10), 947-958. doi:<https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>
- Guevara, G. M. (2022). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN EDUCACIÓN PARVULARIA. *Revista Observatorio del Deporte*, *8*(1), 36 - 49.
doi:<https://n9.cl/oww66>
- Gutiérrez Tasinchana, V. P. (6 de Agosto de 2019). *DSpace Universidad Indoamerica*.
Obtenido de DSpace Universidad Indoamerica:
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1190>
- Hernández Lechuga, M. B. (2022). Presencia de la psicomotricidad y psicomotricistas en la normativa educativa chilena en infancia. *Perspectiva Educacional*, *61*(1), 127-151. doi:<https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.61-iss.1-art.1207>

- Hernández, D. R. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Revista científica Sociedad & Tecnología Instituto*, 5(3), 565 - 576. doi:<https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>
- Jordán, R. F. (2021). La perspectiva educativa en la recreación comunitaria. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 478-489 . doi:
<https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1072>
- Lagardera, F. (2017). Emotional experience in individual and cooperative traditional games. A gender perspective. *Anales de Psicología*, 33(3), 538-547. doi:<https://doi.org/10.6018/analesps.33.3.260811>
- Martínez, L. P. (Marzo de 2019). *Repositorio de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA*. Obtenido de
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1109>
- Martínez-Bello, V. (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), 1 - 26. doi:<https://dx.doi.org/10.15359/ree.23-3.15>
- Mendoza Morán, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias educativas*, 2(2), 1 - 8. doi:<https://doi.org/10.37954/se.v2i2.25>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Ministerio de Educación. doi:<http://8.242.217.84:8080/jspui/handle/123456789/33456>

- Olaya, Y. C. (2020). DISEÑO DE LA ASIGNATURA DE PSICOMOTRICIDAD PARA FAVORECER EL DESARROLLO INFANTIL EN ESTUDIANTES DE TRES A SEIS AÑOS. *REVISTA EDUCACIÓN Y PENSAMIENTO*, 27(27), 12-19.
doi:http://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revista_eyp/article/view/112
- Palomares-Cuadros, J. (2018). La acción docente en la protección sociocomunitaria de los juegos populares de Buleleng-Bali. *Revista Brasileira de CIÊNCIAS DO ESPORTE*, 40(2), 177 - 183.
doi:<https://www.scielo.br/j/rbce/a/FfNyVgRHTKrxgB5rpWZKL4N/?format=pdf&lang=es>
- Pere Lavega, Q. P. (2018). Aprendizaje basado en la reflexión sobre la acción a través de los juegos tradicionales. El caso de la pelota sentada. *Cultura y Educación*, 30(1), 142-176. doi:<https://doi.org/10.1080/11356405.2017.1421302>
- Ramirez, A. K. (2017). Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina. En A. K. Ramirez, *Grupo Compás* (págs. 4 - 61). Diagramación .
- Ramos-Monobe, A. &-B. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 319-344. doi:<https://dx.doi.org/10.15359/ree.22-1.16>

- Rivera, V. G. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *REVISTA LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN*, 16(1), 37 - 46.
doi:<http://www.scielo.org.co/pdf/rlsi/v16n1/1794-4449-rlsi-16-01-37.pdf>
- Sailema, Á. A. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas.*, 36(2), 1-11.
doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001&lng=es&tlng=pt.
- Sanchez-Londoño, N. (2020). Recreación, juego y decolonialidad, una aproximación urgente y necesaria. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 133-153.
doi:<https://www.aacademica.org/nestor.daniel.sanchez.londono/3.pdf>
- Serna, B. E. (2020). El humor y la recreación en el encuentro virtual de aprendizaje, desde la convivencia felicitaria en tiempos de pandemia I. *Revista EDUCARE*, 24(3), 89-110. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1353>
- Valdés, B. d. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), 222-239.
doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222&lng=es&tlng=es

Valles, G. Y. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados.

Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwrds Deming, 3(2), 1- 14.

doi:<https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>

Yépez, M. M. (2018). LOS JUEGOS POPULARES Y SU APOORTE DIDÁCTICO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Digital de Educación*

Física(44), 79-93. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>

ANEXOS

Anexo 1 Consentimiento de padres de familia

https://utaedu-my.sharepoint.com/personal/jsantana2804_uta_edu_ec/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjsantana2804%5Futa%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FConsentimiento%20de%20padres%20de%20familia%20Jerusal%C3%A9n&ga=1

Anexo 2 PRE - TEST

https://utaedu-my.sharepoint.com/personal/jsantana2804_uta_edu_ec/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjsantana2804%5Futa%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FPRE%20TEST&ga=1

Anexo 3 POST – TEST

https://utaedu-my.sharepoint.com/personal/jsantana2804_uta_edu_ec/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjsantana2804%5Futa%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FPOST%20TEST&ga=1

Anexo4 Planificaciones de juegos tradicionales

https://utaedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/jsantana2804_uta_edu_ec/EWYNLH_X8l1Elj4i_Y26RwBYkq9uHxq4yTAoYaGG4LINw?e=KGHui5

Anexo 5 Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE OBSERVACIÓN CON ESCALA DE MNEDU DIRIGIDA A NIÑOS

Tema: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.

Objetivo: Determinar los diferentes juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

Nombre:

Instrucciones:

N°	ITEMS	RESPUESTAS		
	MOTRICIDAD GRUESA	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
1	Sube escalones sin apoyo.			
2	Baja dos escalones con apoyo mínimo, alternando los pies			
3	Controla sus movimientos gruesos al jugar, trepar, sin caerse.			
4	Salta con los pies juntos.			
5	Tira una pelota cuando se le pide.			
6	Camina en puntas de pies			
7	Se para en un pie más de 8 segundos.			
8	Camina sobre una línea recta sin apoyo visual			
9	Salta en tres o más ocasiones en un pie			
10	Hace rebotar y agarra la pelota.			

Anexo 6 Carta compromiso Escuela de Educación Básica “Jerusalén”

Ambato, 19 de abril del 2023

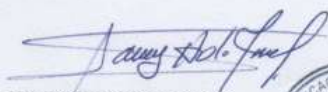
Doctor
Marcelo Núñez Espinoza
Presidente
Unidad de Titulación
Carrera de Educación Inicial
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Lic. Fanny Hernández en mi calidad de directora de la Unidad Educativa “Jerusalén” me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación: “Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial” Propuesto por la estudiante Santana Padilla Jessica Jazmine portadora de la Cédula de Ciudadanía 1805332804, estudiante de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

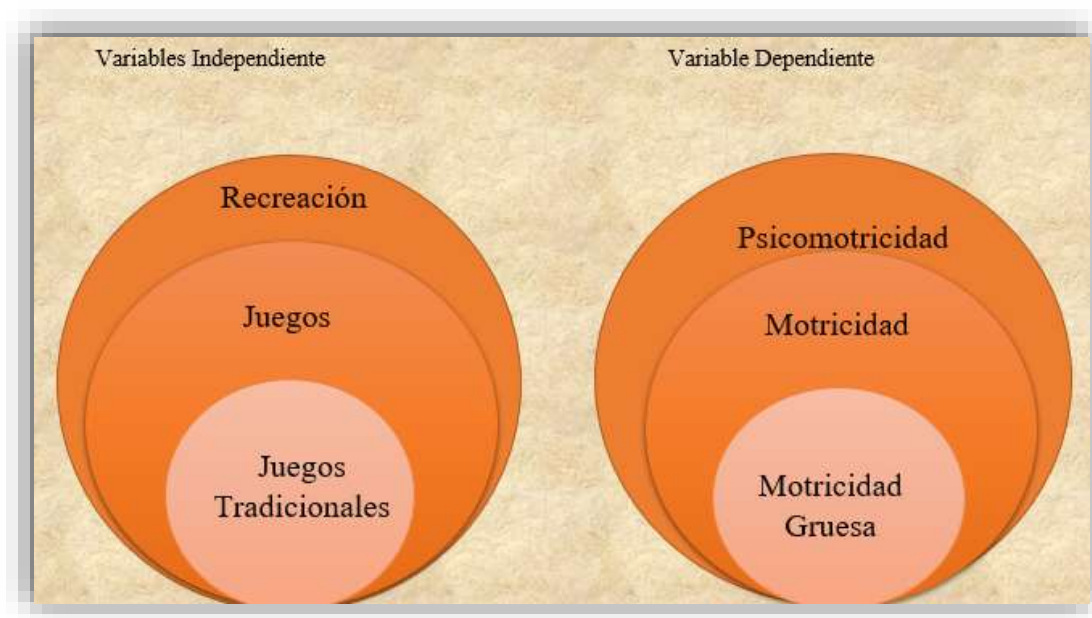
Atentamente.



Lic. Fanny Hernández - Directora
0979143532
escuelabasicajerusalen@gmail.com

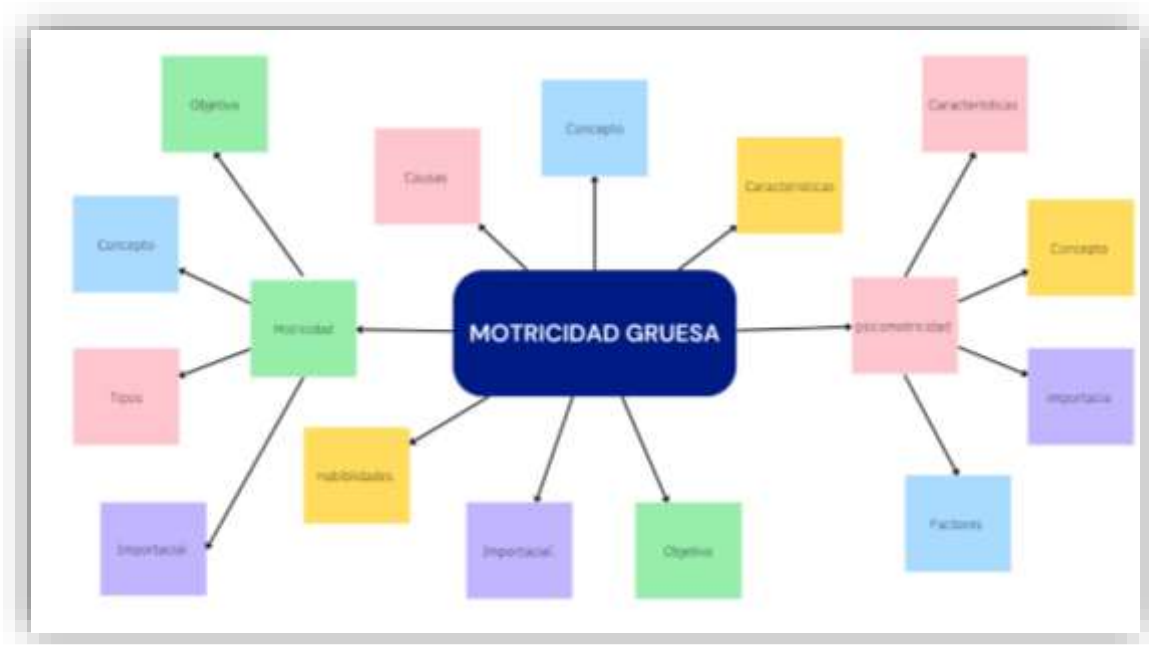


Anexo 7 Red de inclusión de cada variable

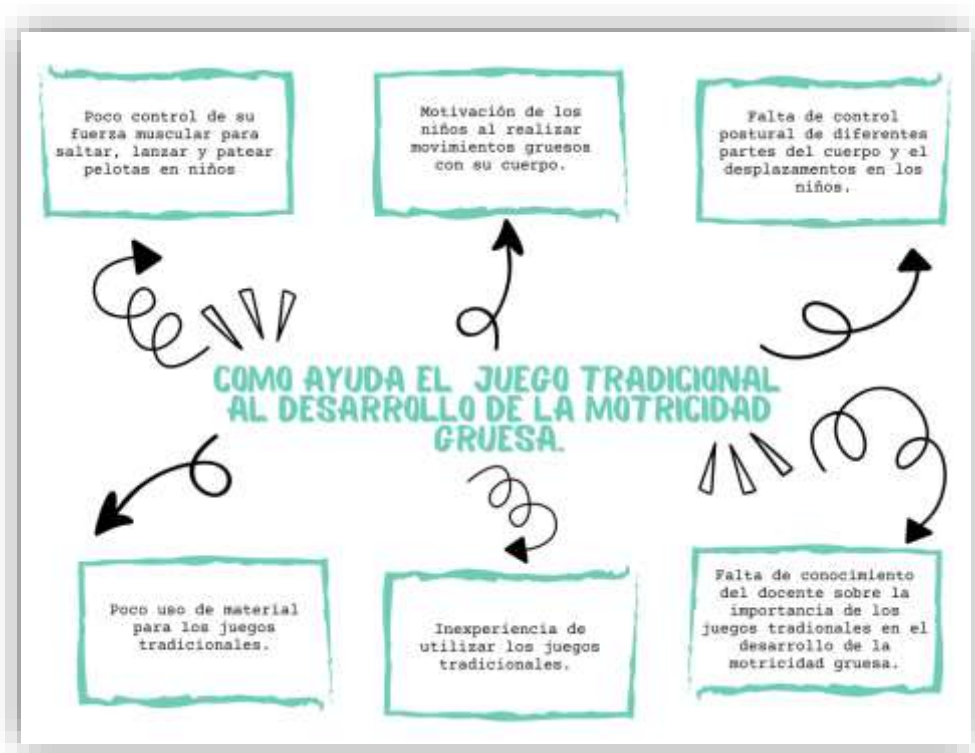


Anexo 8 Constelación de ideas de cada variable





Anexo 9 Árbol de problemas



URKUND

Document Information

Analyzed document	MARCO TEÓRICO SANTANA JESSICA.docx (D171637551)	 OTISSELA ALEXANDRA ARROBA LOPEZ
Submitted	7/1/2023 10:12:00 PM	
Submitted by		
Submitter email	jesmuack12@gmail.com	
Similarity	0%	
Analysis address	ja.almeida.uta@analysis.urkund.com	

Sources included in the report

Entire Document
