

Motricidad Gruesa en Juegos Tradicionales

Liced Andrea Hernandez Riveros

Asesor

Diana Carolina Suarez Diaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institucion Educativa Francisco de Paula Santander, trabajando con 25 niños y niñas de grado transición. El objetivo general fue desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales en los niños y niñas de grado transición de la Institucion Educativa Francisco de Paula Santander de Sogamoso Boyacá durante el primer semestre del año 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la motricidad gruesa reconociendo sus efectos en los juegos tradicionales. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que los niños de la Institucion Educativa nombrada en sus actividades educativas carecen de la presencia del juego como mediador de aprendizaje y no tienen espacio de educación física lo que les dificulta el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras clave: Motricidad Gruesa, Juego, Autonomía, Experiencias.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflecting on pedagogical practice and educational research. pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Francisco de Paula Santander Educational Institution, working with 25 children of transition grade. children of transition grade. The general objective was to develop gross motor skills through traditional games. motor skills through traditional games in boys and girls of transition grade of the Francisco Paula Santander of the Francisco de Paula Santander Educational Institution of Sogamoso, Boyacá, during the first semester of the Boyacá during the first semester of 2025, using a qualitative and experimental approach in which the experimental approach in which it put into play the gross motor skills recognizing its effects in the traditional games. effects on traditional games. From this research exercise, it was concluded that the children of the Educational Institution named in their educational educational activities lack the presence of play as a mediator of learning and have no space for physical education. and they do not have physical education space, which makes it difficult for them to development of gross motor skills.

Keywords: Gross Motor Skills, Play, Autonomy, Experiences.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	16
Referentes Legales	17
Referentes Éticos	18
Herramientas y Métodos	19
Enfoque y Tipo de Estudio	19
Unidad de Análisis	19
Técnicas para la Recolección de Datos	19
Categorías para el Análisis de Datos	20
Resultados	21
Acercamiento de la Población a la Variable	21
Experimentación	21
Identificación de Variaciones	23

Análisis y Discusión	24
Conclusiones y Recomendaciones	28
Referencias Bibliográficas	30
Apéndices.....	31

Lista de Apéndice

Apéndice A. Muestras de investigación	31
--	----

Introducción

La motricidad gruesa es el proceso de desarrollo y control de los grandes grupos musculares que permiten realizar movimientos amplios del cuerpo, como correr, saltar, lanzar o trepar. Parte fundamental en el desarrollo de los niños y niñas por esta razón se realiza una investigación en la Institucion Educativa Francisco de Paula Santander con 25 niños de grado transición mediante un proceso de observación y planteando objetivos para llegar a dar una conclusión asertiva de como se maneja en la Institucion este proceso para esto se empleo el juego, mediante juegos tradicionales con lo que se busca demás fortalecer diferentes aspectos.

En la Institución es muy notoria la escasa presencia delo juego dentro del aula y fuera de ella lo que hace los niños desarrollen su diario educativo con la educación tradicional y no se usa el juego como este medio de enseñanza y aprendizaje ,además las clases de educación física no se realizan se limitan a darle una pelota o un aro a los niños para que ellos usen este objeto didáctico pero sin ningún sentido y aunque la creatividad de los niños va más allá del objeto que tienen veo que es muy importante jugar con un sentido, fortalecer las habilidades y motivarlos a desarrollar deportes y por esta razón se presenta una problemática que está encaminada al juego, dentro del aula y la Institucion.

En el desarrollo de esta investigación se plantea mediante el siguiente objetivo general Desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales en los niños y niñas de grado transición de la Institucion Educativa Francisco de Paula Santander de Sogamoso Boyacá durante el primer semestre del 2025.

También se plantean de tres objetivos específicos que facilitaran llegar una solución de la problemática presentada para esto se emplearon espacios donde los niños participaran

activamente y sean exploradores y participes de los juegos tradicionales que se presentaran en las experiencias.

La investigación está dada mediante una observación participante y directa, el desarrollo de tres experiencias de juegos tradicionales nombrados Encostalados, carretilla humana, saltos de rana con globo que son juegos tradicionales los cuales son el medio para desarrollo de la motricidad gruesa y finalmente una encuesta realizada a los niños mediante emoticones, con estas experiencias se concluye que los niños a lo largo de su desarrollo demostraron habilidades y fortalezas que les permitieron saber y participar creando en ellos, autonomía, manejo de emociones y desarrollo de la habilidad motora.

Caracterización

Esta investigación se lleva a cabo en el departamento de Boyacá ciudad, Sogamoso, Institucion Educativa Francisco de Paula Santander ubicada en la Calle 19 N°10-65 zona urbana de la ciudad el barrio los alisos, cuenta con alrededor de 1200 personas entre hombres y mujeres, niños y adultos que oscilan entre edades de 0-80 años este grupo poblacional, cuenta con la participación de la primera infancia, infancia, adolescencia, juventud, mujeres, adultos, adultos mayores, personas con discapacidad y población extranjera.

La Institución educativa cuenta con alrededor de 490 estudiantes, desde Transición, Básica y Media, además de un programa educativo especial para niños en extra- edad denominado ‘Aceleración del aprendizaje’. Por otra parte, ofrece dos especialidades técnicas, en Electricidad y Programación de Software, mediante convenio de articulación con el Sena. El aula de clases en la cual se dará la participación es un grado preescolar contando con 20 estudiantes niños y niñas asilan en edades de 4-5 años, 2 niñas y 2 niños de ellos son de nacionalidad venezolana.

Se logra evidenciar que la población de preescolar son niños muy felices amantes del juego, activos y pasivos, pero la escasa presencia del juego en los niños y niñas afecta su aprendizaje, ya que este es un medio mediante el cual se aprende y se motiva a los niños a desarrollar habilidades y aprendizajes que favorecen su desarrollo motor y cognitivo.

La calidad de enseñanza a veces es un factor que afecta en gran medida a los niños y niñas como se logra evidenciar la escasa presencia del juego hace parte de un factor importante que favorece los aprendizajes, los ambientes familiares también son espacios donde ellos deben recibir apoyo y ayuda constante y se logra evidenciar que no todos los niños cuentan un padre y madre presentes muchas veces por temas laborales lo que hace que se dificulte este apoyo.

Planteamiento del Problema

El aprendizaje desarrollado en la Institucion Educativa Francisco de Paula Santander es significativo la docente titular manifiesta que los niños son muy activos comprenden detalladamente cuando se les brinda una orden o una regla lo que hace que se desempeñen de manera positiva en sus actividades diarias ya que se les facilita el desarrollo de habilidades, pero además en el grado transición se evidencia la escasa presencia del juego para los niños y niñas.

En la Institución es muy notoria la escasa presencia delo juego dentro del aula y fuera de ella lo que hace los niños desarrollen su diario educativo con la educación tradicional y no se usa el juego como este medio de enseñanza y aprendizaje, los espacios con los que cuenta la Institucion son amplios para los niños lo que hace que les facilitara esta interacción. Además, las clases de educación física no se realizan se limitan a darle una pelota o un aro a los niños para que ellos usen este objeto didáctico, pero sin ningún sentido y aunque la creatividad de los niños va más allá del objeto que tienen veo que es muy importante jugar con un sentido, fortalecer las habilidades y motivarlos a desarrollar deportes y por esta razón se presenta una problemática que está encaminada al juego, dentro del aula y la Institucion.

Jugar con algún sentido siendo ese elemento enriquecedor y llamativo para ellos lo que hace que los niños tengan otra perspectiva o le busquen otro sentido a la escuela porque es ese lugar donde los niños viven el desarrollo de su imaginación, creatividad, compromiso, compañerismo por tal razón el elemento más fuerte y estructurado es el juego como estrategia de enseñanza, se ha dejado a un lado los juegos tradicionales quienes son muy forjadores de aprendizajes y no dependen de ningún material didáctico sino sirven para desarrollar aprendizajes, para que este se desarrolle de la mejor manera debemos tener en cuenta aspectos

importantes como materiales, ambientes pedagógicos físicos, donde se organice este juego, también ambientes exploradores

La motricidad gruesa hace parte del desarrollo de niños y niñas de edades entre 3-7 años donde se favorece su desarrollo y se estimula para el desarrollo de habilidades y de nuevas experiencias y aprendizajes siendo el juego el mediador favorable.

Pregunta de Investigación

¿Cómo desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales en los niños y niñas del grado de transición de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander de Sogamoso (Boyacá) durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales en los niños y niñas de grado transición de la Institucion Educativa Francisco de Paula Santander de Sogamoso Boyacá durante el primer semestre del 2025

Objetivos Específicos

Explorar cómo los niños y niñas del grado de transición de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander de Sogamoso (Boyacá) se acercan al desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales.

Diseñar y desarrollar experiencias lúdicas basadas en juegos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas del grado de transición.

Reconocer los cambios en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del grado de transición después de la implementación de juegos tradicionales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Huizinga (1987) es uno de los grandes teóricos del juego. En su obra *Homo Ludens*, argumenta que el juego es una actividad fundamentalmente libre, separada de la vida cotidiana, que tiene su propio orden y reglas. Él sostiene que el juego tiene una gran influencia en la cultura y el desarrollo de la civilización, siendo un componente central de la creatividad humana. (Huizinga, 1987, p. 24).

Por otra parte Caillois (1945) amplía la teoría de Huizinga, proponiendo una clasificación de los juegos en función de dos ejes: el ludus (juegos con reglas estructuradas) y el paidia (juegos más libres y espontáneos). Además, define los juegos según los tipos de interacción que permiten: competencia, azar, imitación y alteración de la percepción. Esta clasificación sigue siendo muy relevante en estudios sobre el juego.

Según Vygotsky (1933-1934) en la teoría sociocultural del juego: Psicólogo soviético, estudió el juego desde una perspectiva del desarrollo infantil. Propuso que el juego es una actividad crucial para el desarrollo cognitivo y social del niño. Por consiguiente, en su obra, resalta que el juego permite a los niños experimentar con roles y situaciones fuera de su realidad, lo que contribuye a la formación de la conciencia social y el pensamiento simbólico.

Jean Piaget (1945), en su teoría del desarrollo cognitivo, ve el juego como una forma en que los niños asimilan y acomodan nuevas experiencias dentro de su estructura mental, además diferencia entre el juego simbólico (donde los niños imitan situaciones y roles) y el juego de reglas (que emerge más tarde, cuando el niño comienza a internalizar reglas y normas sociales).

De acuerdo con McGraw , una investigadora en el campo de la motricidad planteó que el desarrollo motor de los niños está influenciado por la maduración física y la interacción con el

entorno. En continuidad, según McGraw , las habilidades motoras gruesas se desarrollan en etapas específicas, en las cuales la relación entre la madurez física y la experiencia adquirida en la práctica es esencial, además este mismo autor identificó etapas fundamentales como el levantamiento de la cabeza, el rodar, el sentarse, el gatear, y finalmente, el caminar.

Referentes Teóricos

Etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: "iocus –i", que significa broma, chanza, gracia, chiste, y "lūdus, –i", que significa juego, diversión.

Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría (Díaz, 2008).

El antropólogo y psicólogo Gregory Bateson desarrolló una teoría sobre el juego y su relación con la realidad. En su obra *Juego y Realidad*, él plantea que el juego tiene una estructura única en la que los participantes son conscientes de que lo que está ocurriendo dentro del juego no tiene consecuencias fuera de él. Es lo que él denomina "meta juego", una distinción entre la realidad y la ficción dentro del contexto del juego, algo fundamental para que los participantes puedan distinguir entre lo que es real y lo que no lo es.

Por otra parte según Jean Piaget , uno de los principales psicólogos del desarrollo infantil, abordó el juego en su teoría del desarrollo cognitivo. Según Piaget el juego refleja el nivel de desarrollo cognitivo de los niños. Para este mismo autor, el juego simbólico (donde los niños usan objetos para representar otras cosas, como usar un palo como si fuera una espada) es una manifestación de la capacidad de los niños para pensar en términos abstractos. Él también argumentaba que el juego de reglas (como el juego de mesa o el fútbol) es un indicio de que los niños han alcanzado un nivel mayor de desarrollo cognitivo, donde comprenden las normas sociales y la cooperación con los demás.

Además de referir el juego también es importante abarcar la motricidad gruesa en este sentido Esther Thelen (1995) es conocida por su enfoque en la motricidad y el desarrollo motor desde una perspectiva dinámica y ecológica. Ella, propuso que el desarrollo motor es un proceso interactivo en el que los factores biológicos, ambientales y la experiencia se combinan para formar habilidades motoras. Su teoría subraya que el desarrollo motor no sigue una línea rígida de maduración, sino que es más flexible y adaptativo.

Conjuntamente Carla Hannaford (1995), autora de libros sobre el aprendizaje y el desarrollo motor, se centra en cómo las experiencias físicas y el movimiento impactan en el desarrollo del cerebro, además que el movimiento es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas, y las actividades físicas influyen en las capacidades cerebrales de los niños.

Referentes Técnicos

Según el MEN (2016), el juego es considerado un "elemento clave en el desarrollo integral de los niños y niñas" porque permite que estos puedan desarrollar su creatividad, habilidades sociales y cognitivas, favoreciendo la interacción con otros y el ambiente. El juego también es un espacio en el que los niños pueden expresar sus emociones, explorar diferentes roles y experimentar nuevas situaciones.

Imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible. Las primeras interacciones corporales con el bebé están impregnadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos de crianza de los que habla Camels (2010): "Los juegos de crianza dan nacimiento a lo que denomino juego corporal [...] nombrarlos juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar" (p. 1). Estos juegos corporales iniciales que se despliegan en la interacción entre la niña, el niño, su maestra, maestro y agente educativo contienen toda la

riqueza lúdica del arrullo, el vaivén y el ocultamiento, que son la base de la confianza, la seguridad y la identidad del sujeto.

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación. (MEN, p.16)

Referentes Legales

Para muchos adultos puede ser desconocido que el juego es un derecho y una parte esencial en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas al ser una de las actividades rectoras de la primera infancia. Pero, además, el juego es uno de los principios fundamentales para Colombia en el marco de la política de Estado para el desarrollo integral de la primera infancia «De cero a siempre» (Ley 1804 de 2016).

La Constitución Política de Colombia establece que los niños y niñas tienen derecho a la protección y el bienestar integral, lo cual incluye su derecho al juego como parte del desarrollo de su personalidad y capacidad.

La Ley 1804 de 2016, también conocida como la "Ley del Deporte Infantil", subraya la importancia de la actividad física y el juego en el desarrollo de los niños, reconociendo el juego como una forma de desarrollo social y físico. "Esta ley tiene por objeto la promoción y fortalecimiento de los derechos de la niñez y la adolescencia a través del deporte, la actividad física y la recreación, fomentando su bienestar físico, mental y emocional."

Referentes Éticos

A lo largo del desarrollo del proyecto investigación-acción se abordan diferentes componentes dentro de ellos está la participación inclusiva dentro de la Institucion Educativa Francisco de Paula Santander la cual cuenta en su grado transición con niños de nacionalidad venezolana lo que hace muchas veces que esta población sea excluido pero en el desarrollo de este proyecto se tiene presente a los 25 niños y niñas que se encuentran dentro del proyecto.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico se desarrolla mediante un enfoque cualitativo ya que es un tipo de investigación que se centra en comprender fenómenos desde una perspectiva, contextual, buscando interpretar las experiencias, emociones y las interacciones sociales que las personas atribuyen a sus realidades. Estando interesado en explorar por qué y el como para lograr obtener un objetivo detallado.

Por otra parte, el estudio que se desarrollara es de tipo experimental ya que se manejaran observaciones y en conjunto a ellos experiencias con los niños y niñas de la Institucion educativa Francisco de Paula Santander del grado transición teniendo como causa la falta de juego para desarrollar la motricidad en los niños y niñas buscando asi que ellos jueguen con algún sentido y desarrollen habilidades motoras

Unidad de Análisis

La Institucion Educativa Francisco de Paula Santander ubicada en el departamento de Boyacá cuidad, Sogamoso cuenta con 25 niños y niñas en el grado transición donde se desarrolla el proyecto de investigación -acción, se encuentra en un contexto donde se tiene la presencia de 4 niños de nacionalidad venezolana donde se debe mantener la participación de ellos y la inclusion social para con los otros niños de este grupo poblacional.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el objetivo 1 Explorar ser desarrolla la técnica de observación participante en el escenario y observación directa a los niños de grado transición.

Para el objetivo 2 Experiencias lúdicas, se plantea tres experiencias pedagógicas las cuales están organizadas por planeaciones pedagógicas donde se tenga presente los juegos tradicionales para desarrollar actividades de motricidad gruesa.

Para el objetivo 3 Reconocer se creará una encuesta dirigida a los niños para ver que tan satisfactorio fue el desarrollo de las experiencias y que tan enriquecedor.

Categorías para el Análisis de Datos

Motricidad gruesa, Experiencias lúdicas, juego estas tres categorías se apoderan del desarrollo del proyecto de investigación ya que son el fuerte evidenciado en la observación como punto positivo para lograr resultados favorables en esta participación.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

En los primeros acercamientos de observación de los niños y niñas de grado transición de la Institucion Educativa Francisco de Paula Santander se logra evidenciar la escasa presencia del juego con razón es decir los niños y niñas en sus tiempos de juego se realiza de forma libre pero no un juego que presente como un sentido un logro o meta de la que se pueda obtener un aprendizaje significativo o un beneficio para ellos donde se explore y desarrolle la motricidad gruesa, ellos están limitados a jugar o patear una pelota que se les entregada, para lo cual la falta de recursos didácticos dentro del aula me llevo a observar la importancia que tiene los juegos tradicionales para el desarrollo de estos aprendizajes ya que no requieren de gran material de apoyo y si favorecen su desarrollo motor, por otra parte en esta parte de la edad de los niños y niñas el desarrollar la motricidad gruesa es de vital importancia y favorece su desarrollo.

Experimentación

En la parte de la experimentación con los juegos tradicionales para el desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de grado transición se plantearon tres juegos tradicionales nombrados Encostalados, carretilla, el globo a lo largo de la experiencia se evidencio diferentes momentos con cada juego momentos donde se vive las emociones como la frustración, el enojo,

el temor, la felicidad y se manifiesta en cada uno de los juegos donde los niños y niñas participaron.

El juego de encostados, el cual consiste en hacer grupos de 8 estudiantes en fila, se entrega un costal al primero de cada fila, se coloca un punto límite a donde deben llegar en carrera realizando una competencia con los demás compañeros siendo participativos en su grupo. Se observó que los niños y niñas logran múltiples beneficios, se estimula el equilibrio fomentando el ejercicio físico se fortalece el pensamiento lúdico estratégico creativo, y se desarrolla la motricidad gruesa, ya que ellos tienen una relación, de movimientos de todo su cuerpo lo que hace que se coordine los movimientos, se evidenció que se logró presentar un poco la frustración al realizar los saltos por temor a caer al suelo pero además de esto se evidencia como se fomenta el aprendizaje para desarrollar su parte motora.

Se tiene el juego llamado carretilla humana el cual consiste en hacer parejas de niños y niñas donde uno sea quien cargue al otro y se desarrolle el juego divertidamente, donde se fortalece la relación óculo manual, la coordinación, el equilibrio, y la fuerza fortaleciendo diferentes músculos del cuerpo, en el desarrollo del juego con los niños y niñas se captó diferentes aspectos como fue la falta de coordinación, la falta de fuerza, el equilibrio fue el factor que más primó en el desarrollo de este juego porque los niños se caían, pero se evidencia como se fortalece estos aspectos que tienen falencia y se da empuje para desarrollar la motricidad gruesa desde diferentes juegos.

Salto de ranitas y bomba en este juego se trabaja las habilidades motoras de los niños y niñas, manejando todos los músculos del cuerpo, las direccionalidades concentración y el desarrollo de la autoconfianza, con este juego se logró evidenciar como los niños tienen dificultades para realizar actividades que implican saltar porque no tienen estabilidad lo que

demuestra que se debe fortalecer la motricidad gruesa porque en los movimientos que realizan lo hacen con temor y dificultad generando desconfianza en ellos mismos.

Identificación de Variaciones

En el desarrollo de los juegos presentados a lo largo de la observación y experiencias vividas con los niños y niñas de grado transición se logra al inicio evidenciar falencias como la falta de confianza al realizar un juego, temores, falta de concentración, equilibrio, por falta de jugar con algún sentido presentaban aburrimiento porque se limitaban a jugar con una pelota, entonces se logra evidenciar como ellos sienten ese gusto por correr, saltar, lanzar ya lo hacen sin temores, porque sentir brindarles esa confianza de que realizando cualquier juego con responsabilidad, respetando las reglas y logrando compartir apoyar y entender se puede jugar con sentido que existen diferentes juegos tradicionales que no requieren de muchos materiales didácticos y que son de fácil consecución o que simplemente se puede jugar con solo los movimientos del cuerpo teniendo confianza en sí mismos, aunque todos los niños tienen condiciones diferentes logre evidenciar como realizan algo tan simple que es pasar por las llantas en el parque de forma continua tranquila, sin temor a caer o que sus piernas tiemblen al realizarlo porque se generó en ellos confianza para poder hacerlo, se finalizó con una encuesta a los niños sobre cómo se sienten jugando es la pregunta principal, son tres preguntas donde ellos debían responder marcando con un color las caritas triste o feliz según como se habían sentido a lo que los niños y niñas respondieron con carita feliz su gusto por el juego, su gusto por cada experiencia y su sentimiento al finalizar las experiencias lo que brinda tranquilidad para saber que se desarrolló de manera positiva la experiencia.

Análisis y Discusión

Esta secuencia te permitirá abordar los resultados de manera coherente, proporcionando tanto un análisis detallado como una reflexión crítica sobre los hallazgos.

Introducción al Análisis de Resultados

En el desarrollo de este proyecto se fortalecieron diferentes aspectos que hacían que la motricidad gruesa no fuera desarrollada de manera positiva en los niños y niñas de grado transición, se trabajó las habilidades motoras, mediante los juegos tradicionales lo que hacía que junto al trabajo desarrollado se transformara los días de juego con balón a días que el juego cobrara un sentido para los niños y niñas, se observó que los niños y niñas lograban tener la coordinación de su cuerpo sentir menos miedo al desarrollar alguna actividad, sentir seguridad, se logra observar cómo los niños en cada juego que se desarrolló demostraban tener más habilidades al saltar, correr y mejorar además la relación con los demás y generar vínculos de amistad donde se realizó trabajo en equipo, trabajo de liderazgo.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Al inicio los estudiantes mostraron poca seguridad cuando corrían saltaban, jugaban, pateaban la pelota demostraban temor a caer, a fallar realizando una acción, por esta razón se evidenció que la motricidad gruesa no estaba presente en el diario académico de ellos lo que llevo a ver y analizar más a fondo como se podría solucionar esta problemática, en el análisis realizado concluí que los juegos tradicionales serian una herramienta que me apoyaría para desarrollar en ellos la motricidad gruesa.

En el desarrollo de las experiencias en busca de fortalecer esta problemática los niños y niñas empezaron a sentir seguridad lo demostraban con su participación y sus ganas de volverlo a intentar el juego de salto de encostados fue muy a gusto para ellos aunque demostraron temor

lo intentaron saltaron caían y levantaban, frente al juego de carretilla humana presento un poco de dificultades porque era dar confianza al otro compañero para que fuera su apoyo y el temor de caer también la competencia , los saltos de rana fueron otra experiencia que les apoyo mucho y lograron desarrollar habilidades que les facilito llevar el globo en medio de sus piernas y así poder llegar a la meta del circuito con estas experiencias ellos fueron fortaleciendo sus habilidades motoras.

Impacto de la Variable en la Experimentación

En el desarrollo de las experiencias que se logran realizar con los niños y niñas se evidencia como ellos sienten ese gusto por explorar por saber cómo se hace y relacionarlo más hacia el juego y comparto la teoría que nos muestra Huizinga es uno de los grandes teóricos del juego. En su obra Homo Ludens (1987), argumenta que el juego es una actividad fundamentalmente libre, separada de la vida cotidiana, que tiene su propio orden y reglas. Él sostiene que el juego tiene una gran influencia en la cultura y el desarrollo de la civilización, siendo un componente central de la creatividad humana. (Huizinga, 1987, p.24). Esta teoría es muy apoyada porque los niños aprenden no solo en los juegos tradicionales sino para la vida, no solo desarrollan su motricidad gruesa sino tienen diversión al realizar estas experiencias de las que logré evidenciar que son nuevas para los 25 niños y niñas con quienes tuve la oportunidad de realizarlas.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Después de la observación con los niños se buscar una problemática de analizarla y darle una solución mediante los juegos tradicionales, logro evidenciar como son notorios los cambios de los niños al realizar una acción o actividad que les implique saltar, correr ,trepar como manejan mejor su equilibrio al verlos pasar solamente por las llantas que en el parque se

encuentran, ya se fortalecieron diferentes aspectos que al inicio no demostraron, se apoyó el trabajo en equipo, la autonomía, saber que existen reglas, la expresión de emociones manejar la espera para desarrollar una actividad fueron aspectos muy significativos que al finalizar las experiencias los siguen reflejando, al finalizar las experiencias se realizó una encuesta a los niños y niñas donde cada uno mediante el color a unas caritas se lograba captar sus emociones a lo largo de lo que realizamos, con lo que se logra evidenciar el gusto por cambiar de juegos por aprender nuevos y por sentir seguridad al jugar.

Comparación con Estudios Previos

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación. MEN (p.16) A lo largo de la investigación y observación se relaciona esta citación con mi experiencia porque les ofrecía los niños esos espacios para que imaginaran como sería el juego, preguntándoles si sabrían del mismo cada que realizaba una experiencia primero preguntaba ellos que sabrían para que sería, cómo sería, ellos imaginaron y descubrieron lo que hacía que cada juego tradicional que les conte que existía y además lo experimentaron deo en ellos grandes aprendizajes y privilegios tanto para su desarrollo motor como para su vida, porque junto a esto aprendieron valores y descubrieron emociones y reglas.

Limitaciones del Estudio

A lo largo de la observación y las experiencias se desarrollaron diferentes actividades para buscar fortalecer la motricidad gruesa y recatar los juegos tradicionales una de las limitaciones si fue el tiempo porque existen diferentes juegos que nos apoyan en el desarrollo

motor de los niños y los tiempos para realizar eran limitados por temas académicos de los niños y niñas, de pronto se hubiera logrado obtener nuevos hallazgos para poder apoyarles en sus dificultades pero siento que fueron espacios muy significativos.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

A lo largo de la investigación evidencio que el contexto educativo es muy escasa la participación de los niños en juegos, pues la docente manifiesta que el juego libre es importante también, pero rescato de allí la importancia del desarrollo motor de enseñar a los niños y niñas que existen habilidades que se deben desarrollar de manera positiva y con seguridad la cuales les servirán para la vida , por esta razón considero que fueron experticias muy significativas para los niños que apoyaron su deseo por jugar y fortalecieron sus vínculos de amistad y autonomía.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

Por último, se concluye que fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas es de vital importancia en su desarrollo, con esto se logra fortalecer no solo sus habilidades de movimiento sino además autoconfianza al desarrollar nuevas experiencias se mejora las habilidades que facilitaran disfrutar del juego de una forma provechosa innovadora y que deja nuevos conocimientos y fortalecimiento.

Conclusiones y Recomendaciones

Se logra evidencia la escasa presencia del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de grado transición del colegio Santander, a lo largo de la participación se fortalece esta motricidad mediante los juegos tradicionales con la participación de los niños en las experiencias lúdicas las cuales se desarrollaron de manera positiva y satisfactoria concluyendo enseñanzas.

En el enfoque se evidencia como la experiencia hace que se desarrolle de manera positiva habilidades, actitudes en los niños y niñas, creándole un sentido al juego y asociándolo con los juegos tradicionales facilita el desarrollo motor.

La variable que se utiliza es la motricidad gruesa, lo que impacto positivamente a los niños ya que además de desarrollar nuevas habilidades se tenía la presencia del juego en este caso juegos tradicionales, brindando a los niños y niñas experiencias, autoconfianza, además aprender a controlar sus emociones.

Se concluye como al fortalecer la motricidad gruesa mediante el juego, no solo fortalece la salud física, sino que también promueve la autonomía, la confianza y la interacción social de los niños y niñas

Se considera que manejar la motricidad gruesa en niños de edades de 3 a 6 años es de gran importancia, por lo que en la Institucion Educativa debe ser más tenido en cuenta el desarrollo de estas habilidades ofreciendo espacios de interacción con el ambiente, con el entorno ya que se cuenta con una zona verde, canchas deportivas donde puede dar tiempo para este fortalecimiento.

Basado en los resultados obtenidos considero que la ampliación de la muestra generara buscar y concluir con aportes más favorables donde se pueda mezclar el juego con la exploración

del medio aprovechando los recursos físicos con los que cuenta la Institucion mediante lúdicas que se aproveche los espacios y los niños y niñas sean quienes logren la participación.

Referencias Bibliográficas

- Alcántara, D. (2014, 2 abril). *Síntesis Homo Ludens de Johan Huizinga* [Diapositivas]. SlideShare. <https://es.slideshare.net/slideshow/sntesis-homo-ludens-de-johan-huizinga/33058891>
- Camels, M. (2010). *Juegos de crianza y juego corporal: Una mirada desde el cuerpo en el proceso de desarrollo infantil*. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articulos-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
file:///C:/Users/Toshiba/Downloads/Dialnet-PsicomotricidadYConciencia-226660.pdf
- Gallardo, J. (2018) Teoría sobre el juego
https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- Piaget, J. (1951). *La psicología del niño*. Ediciones Morata. (Originalmente publicado en 1936 como *La psychologie de l'enfant*)
- Rivas, I. Terapia Familiar Hoffman.
- Sebas. (2024, 16 mayo). *¿Qué es la Teoría de Piaget? Las etapas del desarrollo cognitivo del niño*. Selia. <https://selia.co/es/blog/desarrollo/que-teoria-piaget-desarrollo-cognitivo-ninos/#:~:text=mejorar%20la%20autoestima-,Teor%C3%ADa%20de%20Piaget:%20La%20importancia%20del%20juego,cognitivo%20sea%20mucho%20m%C3%A1s%20eficiente.>
- Thelen, E. (1995). *Motor development: A new synthesis*. *American Psychologist*, 50(2), 79-95.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.50.2.79>

Apéndices

Apéndice A *Muestra e investigación*

<https://drive.google.com/drive/folders/1craND5aRhK8YCD8aErp11RRAaKxI3Bdv?usp=sharing>

p=sharing