



**UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABI
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA: Juegos Tradicionales como medio de Desarrollo Psicomotor para los niños de quinto año básico de la escuela "12 de Octubre" de la ciudad de Manta

Presentado por:

Andrea Marianela López Barcia

Tutor.

Lic. George Lúver Pico Cedeño

Manta-Manabí-Ecuador 2017

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. George Lúver Pico Cedeño tutor del proyecto de investigación “Juegos Tradicionales como medio de Desarrollo Psicomotor para los niños de quinto año básico de la escuela “12 de Octubre de la ciudad de Manta.”, en legal uso de mis funciones,

CERTIFICO

Que de conformidad a lo establecido en el Reglamento de Régimen Académico desde..... he orientado de acuerdo con las directrices y protocolos institucionales, el trabajo de titulación de: Andrea Marianela López Barcia, durante 400 horas, el mismo que cumple con los requerimientos de fondo y forma para su presentación y defensa.

Con este antecedente, solicito a la Sra. Decana poner en conocimiento del H. Consejo de Facultad para la designación de los miembros del tribunal de Evaluación y Sustentación del presente trabajo académico de acuerdo con el Reglamento de Régimen Académico Interno y demás normas y resoluciones que orientan el proceso.

Dado y firmado, en la ciudad de Manta, febrero del 2018

Lic. George Lúver Pico Cedeño
TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRABAJO

A **2018**, convocados por el H. Consejo de Facultad, se dan cita: Dr., designados para recibir la sustentación del trabajo de titulación “Juegos Tradicionales como medio de Desarrollo Psicomotor para los niños de quinto año básico de la escuela 12 de Octubre de la ciudad de Manta.”, PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Una vez discutidas y analizadas las posturas de los miembros del tribunal y previo el cumplimiento de los requisitos de ley, se otorga la calificación de:

Dr.....	Calificación:
Lic.....	Calificación:
Lic.....	Calificación:

SUB TOTAL DE LA DEFENSA: _____

En la ciudad de Manta,..... **2018**

Es legal,

Lic. Mariana Loor de Navia
Secretaria de la Unidad Académica

RECONOCIMIENTO DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La estructura del presente trabajo final es original, por lo consiguiente los conceptos, ideas y contenidos son de completa responsabilidad del autor; es importante declarar que se han transcrito párrafos de trabajos ya realizados, para renovar la misma indagación y fundamentar de forma teórica el estudio, sin efectos lucrativos.

Manta, febrero del 2018

Para constancia de las afirmaciones, la firma de responsabilidad.

Andrea Marianela López Barcia

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación principalmente a DIOS, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre, que con su demostración de una madre ejemplar me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme y siempre perseverar a través de sus sabios consejos y por ser la persona que me ha acompañado durante todo mi trayecto estudiantil.
A mi padre por ser apoyo en mi carrera.

A mis hermanos que siempre han estado junto a mí ayudándome a salir adelante brindándome su apoyo en cada momento, gracias los quiero mucho.

A mis maestros que me impartieron sus conocimientos y experiencias en el transcurso de mi vida estudiantil y que me ayudaron de una u otra forma para hacer posible la realización de la tesis. A mis compañeros que me permitieron entrar en sus vidas y compartir gratos momentos.

Gracias a todas las personas que de alguna forma contribuyeron moral y económicamente a la culminación de mi tesis, les quedo eternamente agradecida.

INDICE GENERAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	i
RESUMEN	viii
INTRODUCCIÓN	1
1.1.- Problema científico.....	4
1.2.-Objetivo General	5
1.3.-Específicos.....	5
1.4.- Tareas Científicas:	5
1.5.-Métodos Teóricos.....	5
1.6- Métodos Empíricos	6
1.7.- Población y Muestra.....	6
MARCO TEÓRICO.....	7
2.- JUEGOS TRADICIONALES.....	7
2.1.- Valor educativo del Juego tradicional.....	11
2.1.1.-Ventajas educativas	12
3.-DESARROLLO PSICOMOTOR	12
3.1.-Bases y Componentes de la Psicomotricidad	14
1.-Bases de la Psicomotricidad Humana.....	14
2.- Componentes de la Psicomotricidad.....	14
3.- Esquema Corporal.	15
4.- Lateralidad.	15
5.- Equilibrio.	15
6.- Coordinación.....	16
7.- Espacio – Tiempo	16
8.- Ritmo.....	16
9.- Motricidad.....	16
3.2.- La importancia del esquema corporal en la Educación Física Infantil.....	17
3.3.- Los juegos tradicionales y su aporte al desarrollo psicomotor	18
3.3.1.- Desarrollo Integral.....	19
DIAGNÓSTICO O ESTUDIO DE CAMPO.....	22
CAPITULO IV	25
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	25
CONCLUSIONES.....	25
RECOMENDACIONES	25
BIBLIOGRAFÍA	26
ANEXOS	28
Comparación de resultados luego de aplicar juegos tradicionales.....	42

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 traslado de objeto	30
Tabla 2 Uso de cubos para construir.....	31
Tabla 3.- Desatar nudos	32
Tabla 4. Salto sobre dos pies	33
Tabla 5. Desplazamiento con vaso de agua	34
Tabla 6.- Lanzamiento de Pelotas.....	35
Tabla 7.- equilibrio estático.....	36
Tabla 8.- Caminar en punta de pie	37
Tabla 9.- salta sobre 20cms	38
Tabla 10.- salto unipodal sin apoyo.....	39
Tabla 11.- atrapar pelotas	40
Tabla 12.- caminar en punta-talón hacia adelante	41
Tabla 13.- caminar hacia atrás en punta talón.	42
Tabla 14.- Diagnóstico	43
Tabla 15.- Resultados	43

RESUMEN

El desarrollo psicomotor representa una serie de etapas y retos que desde el desarrollo evolutivo de los niños aporta a su óptimo crecimiento, sin embargo para su desarrollo no se toma en cuenta los juegos tradicionales y sus ventajas, es por ello que el objetivo de esta investigación fue Analizar los juegos tradicionales como medio para el desarrollo psicomotor en los niños de quinto año de básica de la escuela 12 de Octubre ubicada en Manta, para lograr este propósito, se empleó una metodología cuantitativa, la población objeto de estudio fueron 50 niños del quinto año de básica de la escuela arriba mencionada. El instrumento utilizado para la captación de datos fue el cuestionario de evaluación psicomotora propuesta por la asociación de profesores de Chile, denominado TEPSI. Una vez realizado el diagnóstico se aplicó una serie de batería de juegos tradicionales para valorar su efectividad. Los resultados arrojaron que los juegos tradicionales ayudan a mejorar la coordinación oculomanual, oculopodal, saltos, coordinación fina y gruesa.

Palabras Clave: Juegos tradicionales, Desarrollo Psicomotor

INTRODUCCIÓN

Cada región o país, tienen manifestaciones culturales que le permiten preservar su identidad a través de las generaciones, una de esas manifestaciones son los juegos tradicionales, los cuales no sólo contribuyen a mantener el acervo cultural de una región, sino que le permiten a sus practicantes, generalmente niños, conocer un poco más acerca de las raíces y preservar la cultura, por lo general estos juegos permite vivir experiencias colectivas que sirven como medio de transmisión y conocimiento.

Los juegos tradicionales, frecuentemente se realizan no solo en la comunidad sino también en la escuela y su práctica contribuye desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover la participación activa de los niños, son juegos básicamente con reglas sencillas ya que se realiza por el simple placer de jugar y no por competir y la facilidad y que no necesita materiales o implementos costosos, es decir, se ejecutan con el propio cuerpo o con objetos disponibles en la naturaleza u objetos caseros.

A nivel mundial, el juego tradicional está considerado como un fenómeno de magnitud cultural, a través de los cuales expresan la diversidad, la reflexión y una forma lúdica de trasmisión de conocimiento. (IV Feria Mundial de Juegos Tradicionales. Sevilla 2006), desde hace miles de años, niños y adultos de todo los pueblos participan cotidianamente en juegos según su idiosincrasia, los distintos tipos de juego permiten aprender las normas culturales y los valores propios de una sociedad.

A nivel de Latinoamérica y el Ecuador, de acuerdo con las investigaciones realizadas por (Fuentes, 2015, pág. en línea) Sostiene que:

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a Padres y de Padres a hijos y así sucesivamente y

que aparte, de divertirnos destacamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

El mismo autor, (Fuentes, 2015) Sostienen que debido al pasado histórico común en Latinoamérica existen un gran número de juegos tradicionales que no pertenecen específicamente al Ecuador sino que han sido heredados desde la época antes de la conquista, cuando el territorio de era un solo contiene. Y en este sentido, manifiesta que hay juegos como la cometa, el trompo, la cuerda, la soga, los ensacados, las canicas, las escondidas entre otros que tienen un pasado común y se juegan tanto en el Ecuador como en Latinoamérica.

En el mismo orden de ideas, en la investigación hecha por (Ortíz, 2009) que llevó por título "*Jugando en Latinoamérica*", expresa que el folclore infantil latinoamericano posee diversas expresiones que conforman la identidad de la niñez y que contribuyen a sus etapas de desarrollo a través de actividades como bailes, canciones, adivinanzas en una diversidad de juego que datan del inicio mismo de la colonización de los países latinoamericanos. Sostienen también, que las familias europeas trajeron expresiones propias de la cultura popular de sus países de origen incluyendo los juegos infantiles tradicionales y reconocer también la influencia de los africanos que posteriormente se mezclaron con otras razas para dar origen a lo que hoy se conoce como cultura popular criolla.

Como se puede observar, existe una historia común con relación a los juegos tradicionales en todos los países de Latinoamérica, es por ello que forman parte de los contenidos educativos y que es a través de la educación física, debido a la naturaleza lúdica de la misma, que se tiene la responsabilidad de contribuir mediante estos juegos al desarrollo de las destrezas físicas, el vocabulario, los valores entre otros.

Agrega además, (Fuentes, 2015) Que los juegos tradicionales del Ecuador sobreviven a pesar de la introducción de la tecnología en forma de móviles o videojuegos, que son juguetes propios de otros países, y advierte que cada vez

menos se aprecia en las instituciones educativas niños jugando a la rayuela, saltar la cuerda o al pan quemado.

Por otra parte, la normativa ecuatoriana relacionada con la educación así como también el Plan Nacional del Buen Vivir (PNBV) resaltan la necesidad que se tiene por la vía de la educación a la formación integral de los ecuatorianos, desde los aspectos físicos, culturales, productivos y educativos, en tal sentido, se piensa que mediante los juegos tradicionales, se puede a través de la educación física contribuir al desarrollo psicomotor de los niños, entendiendo este como la adquisición de habilidades de manera progresiva y que le permite a los niños relacionarse y adaptarse a su entorno.

Los juegos tradicionales al igual que el desarrollo psicomotor, tienen una estrecha relación tanto cultural como educativa, ya que en ambos se pueden poner en prácticas acciones física que permiten a los niños moverse, no solo su cuerpo sino también la mente. Cabe destacar, que el juego desde hace mucho ha sido utilizado como estrategia de enseñanza por diferentes teorías del aprendizaje entre los cuales se encuentran: cognitiva de Jean Piaget, aprendizaje significativo de Ausubel, sociocultural de Vygotsky, psicología social de Bandura, han tratado de explicar el significado de esta actividad.

De igual forma, el juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aún al hablar del juego tradicional. Esto tributa de manera directa con el objetivo 3 del PNBV y refuerza los lineamientos educativos contenidos en la LOEI.

Es de hacer notar, que dentro del diseño curricular vigente para la educación básica, se contemplan bloques de contenidos relacionados con lo ancestral, lúdico y cultural, así como también el desarrollo de la motricidad tanto gruesa como fina. Por lo que la presente investigación tiene un importante beneficio no solo para los niños de la Escuela 12 de Octubre, sino para todas aquellas instituciones que deseen aplicar los aprendizajes aquí consultados, de igual forma se está

contribuyendo con la formación continua de los maestros de educación básica y al mismo tiempo se están haciendo aporte para la pedagogía de la educación física.

Al respecto, (De Jesús, 2016) expresa que se hace necesario que tanto el docente de aula como el profesor de educación física, unan esfuerzos para utilizar mejor las ventajas que ofrecen los juegos tradicionales, tanto a nivel de formación intelectual en los niños como para su desarrollo físico.

Este proyecto por último tiende a nutrir al currículo como proceso pedagógico, bajo una innovadora metodología, que conduce al educando a utilizar herramientas que le son agradables, amenas y que le permitan expresar sus aptitudes, creatividad, comportamientos y valores, como manifestación del medio social en que se desenvuelven, aprovechadas como medio de enseñanza aprendizaje fomentando la integración entre los estudiantes, el conocimiento y la valoración del otro y que le ayuden a reconocerse como ser único e irrepetible pero a la vez igual dentro de la diferencia. La integración y cohesión grupal son primordiales en el proceso de mejorar la convivencia y así lograr un desarrollo en los individuos.

En el caso específico de la escuela 12 de Octubre, se ha podido observar, que algunos docentes no aprovechan las ventajas que ofrecen los juegos para el desarrollo de los niños, y en clases de educación física, hay niños que se les dificulta realizar actividades de coordinación gruesa y fina como por ejemplo: saltar la cuerda de forma continua, mantener el equilibrio sobre una barra, correr de forma armónica, capturar un balón, entre otras. En tal sentido, se formula el problema científico

1.1.- Problema científico

¿De qué forma los juegos tradicionales, contribuyen al desarrollo psicomotor de los niños?

En tal sentido, se tiene como **objeto** los juegos tradicionales y como campo el desarrollo psicomotor

1.2.-Objetivo General

Analizar los juegos tradicionales como medio para el desarrollo psicomotor en los niños de quinto año de básica de la escuela 12 de Octubre ubicada en Manta.

1.3.-Específicos

Identificar la situación de los niños de quinto año de básica de la escuela 12 de Octubre, desde su desarrollo psicomotor

Valorar el nivel de información que poseen los niños de quinto año de básica de la escuela 12 de Octubre sobre los juegos tradicionales

Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor para los niños de quinto año de básica de la escuela 12 de Octubre.

1.4.- Tareas Científicas:

- 1.- Analizar los fundamentos teóricos metodológicos del desarrollo psicomotor en los niños
- 2.- Identificar los juegos tradicionales como medio para el desarrollo psicomotor
- 3.- Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor

1.5.-Métodos Teóricos

Análisis - síntesis: el cual permitió hacer la indagación documental de sobre desarrollo psicomotor y juegos tradicionales, consultando textos e investigaciones relacionadas con el tema.

Histórico lógico: método para la búsqueda de los argumentos que antecedieron al problema científico tratado, los resultados históricos

obtenidos, tanto cualitativos como cuantitativos, su desarrollo, su significación; así como su incidencia en los resultados actuales.

Inducción - deducción: utilizado en el procesamiento de la información, tanto teórica como empírica para la caracterización del objeto de investigación y la determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos.

1.6- Métodos Empíricos

Entrevista mediante la cual se observó el estado actual del desarrollo motor de los niños y su conocimiento sobre juegos tradicionales en la escuela 12 de Octubre.

Observación para ello se utilizó una prueba diagnóstica elaborada y recomendada por la asociación profesores de Chile. Denominada TEPSI

1.7.- Población y Muestra

La presente investigación se contó con una población de 50 estudiantes entre 8 y 12 años de los paralelos A-B del 5to año de básica, el muestreo fue de tipo poblacional, es decir se escogieron la misma población.

Se espera que los resultados obtenidos permitan contribuir con el desarrollo psicomotor de los niños y mejorar tanto su calidad educativa como corporal.

MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo del proyecto fue necesario consultar diferentes fuentes bibliográficas relacionadas con las temáticas correspondientes al estudio, como las que se presentaran a continuación:

2.- JUEGOS TRADICIONALES

El juego es constituido como el principal encuentro consigo mismo y con los demás; es el medio por el cual el ser descubre su personalidad, su esencia, su existir; es un tiempo que el hombre dedica para sí mismo, para soñar y dar un espacio a su imaginación. Ha sido considerado por profesionales de diferentes áreas como la primera actividad del hombre, constituida principalmente como un valioso recurso de la manifestación de su comportamiento. Permite desarrollar la espontaneidad y la creatividad; es un espacio que les posibilita el descubrir poco a poco sus destrezas y debilidades, como también sus gustos y sueños y, en este sentido aprender a conocerse y desplegar todo su potencial.

El juego es una actividad clave en la formación del ser humano en relación consigo mismo, con los demás y con el mundo en el cual se desenvuelve en la medida que se le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa, como el juego es inherente al ser humano la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el ser humano se prueba así mismo, pone a prueba sus capacidades, sus destrezas, su creatividad. en la función del juego se torna un factor muy importante para que el ser humano en este caso el estudiante aprenda a producir , a respetar reglas a aplicarlas esto lo conlleva a desarrollarse y a crecer como persona . (Ariza, Molinares, & Cecilia, 2011, pág. 59)

A través del juego se crean condiciones favorables para que alcancen muchos de los objetivos que esta edad supone por ejemplo es muy fácil para un niño por medio del juego, memorizar un objeto, imaginar un acontecimiento, hacer un control consciente de los movimientos, desarrollar la fantasía y el pensamiento, expresar y controlar las emociones, participar en actos cooperativos, asumir diferentes roles y construir las reglas necesarias en la convivencia social. De esta forma se logra un desarrollo integral sin que sea necesario contemplar la realización de actividades de diversa índole, que aisladamente favorezcan el progreso en los diferentes aspectos evolutivos.

Sostiene (Burgués, 2010, pág. 60) lo siguiente:

Cuando analizamos los juegos populares, encontramos características que se ajustan a las definiciones más actuales sobre el juego y a las teorías del desarrollo evolutivo en el niño. El juego es un impulso vital, que se expresa como actividad libre y espontánea, gratuita y placentera. Jugar es una fuente de satisfacción y alegría. Juego es gratitud absoluta. Se juega porque se juega sin esperar ningún resultado fuera del propio - juego. El juego constituye una actitud frente a la vida. El juego es descubrimiento, curiosidad, iniciativa. El deseo de vivir y gozar la vida El juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad, y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje.

En palabras de (Ariza, Molinares, & Cecilia, 2011) El juego tradicional ha sido más que un pasatiempo para los habitantes del medio rural. Protagonista en todas las etapas del individuo, bien como herramienta de aprendizaje y de adaptación a la vida adulta en la etapa infantil, como elemento socializador y de relación, en el caso del género femenino, o como excusa para demostrar ciertas habilidades en los hombres que los significarán del resto, y de forma general, como elemento festivo o lúdico.

De acuerdo con (De Jesús, 2016, págs. 54-57) a través del juego popular se puede fomentar todas estas capacidades, que son:

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad en los niños.
- Son un elemento de integración social que supera el círculo familiar estricto.

- Inician en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo la integración de una sana disciplina social.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico incluso de jerga.
- Permiten el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- Los juegos del escondite requieren condiciones concretas de espacio.
- Favorecen el conocimiento del elemento meteorológico como factor real. Hay juegos de buen tiempo y otros para cuando hace frío.
- Desarrollan habilidades Psicomotrices de todo tipo: correr saltar esconderse agacharse.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo afectivo social y ético de los niños. Posibilitan el conocimiento de uno mismo y de los demás.
- Son elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños.
- Los juegos populares facilitan de una manera natural el desarrollo de actitudes pensamientos criterios y valores que van más allá del propio juego.
- La cooperación: para divertimos juntos sin otra finalidad.
- La vivencia de la justicia a injusticia reflejada en las trampas y el sometimiento voluntario a las reglas del juego.
- El propio control y el control del grupo regulador de las normas de convivencia necesarias para el buen desarrollo del juego: las trampas, las acciones sucias o por el contrario el compañerismo y la ayuda mutua.
- La aceptación de los designios del azar. La experiencia de la solidaridad.
- El afán de superación de hacerlo mejor.
- El descubrimiento del otro, sin el cual el juego no sería posible. El conocimiento y aceptación y respeto del otro a veces compañero o contrincante
- La vivencia estimulante de la Riqueza de la diferencia.
- Relativización de los conceptos de ganar o perder, ganar no tiene que ser la única aspiración sino aprender a reírse de uno mismo.
- La creación de resistencias sanas a la decepción: ¡Hemos perdido y nos hemos divertido!

Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico. Los juegos tradicionales son de una riqueza inimaginable cuando se estudian en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. Profundizar en la esencia de los juegos,

implica analizar una serie de aspectos específicos, como las distintas formas de relaciones humanas que se establecen (roles, género, laborales).

Así se enfatizando que la lúdica son actividades que realiza el individuo de manera permanente, mediante acciones planificadas con reglas claras, que debe tomar en cuenta el docente para cumplir con el desarrollo de las relaciones intrapersonales e interpersonal, fomentando normas y valores, para alcanzar mediante el juego el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño establecidas por el Ministerio de Educación.

En los primeros años de vida las actividades lúdicas ayudan a que el niño tenga la primera base de la formación motora, sensorial y afectiva, mediante los juegos (Gervilla, 2006, pág. 79), expresa que “el niño interpreta las pautas espacio-temporales. La ausencia de la práctica de juego priva al niño no solo de una gama amplia de curiosidad sino también de la capacidad de saber estructurar a nivel superior”. Así se establece que mediante el juego, los niños se motivan para adquirir el desarrollar las habilidades motoras, cognitivas y afectivas significativas, las mismas que le servirán para resolver problemas durante para toda la vida.

Con las nuevas políticas del estado ecuatoriano se ha implementado en el área de Educación Física emitido en el año 2012, la Actualización Curricular diseñada por el Ministerio de Educación y el Ministerio del Ministerio del Deporte, para que en el sistema educativo se desarrolle de las destrezas con criterio de desempeño.

Para el (Equipo pedagógico de Grupo Editorial Norma, 2011, pág. 29) “Son criterios que norman qué debe saber hacer el estudiante con el conocimiento teórico y en qué grado de profundidad”

Según el (Ministerio de Educación y Ministerio de Deporte, 2012, pág. 20) “Las destrezas con criterios de desempeño expresan el “saber hacer” con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, y establecen relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de dichos criterios de desempeño”

Así los docentes en sus planificaciones propondrán las destrezas con criterio de desempeño, que son acciones que el niño debe saber hacer, lo que representan

aprendizajes significativos que le permitirán resolver problemas durante toda su vida.

2.1.- Valor educativo del Juego tradicional.

La transmisión de los juegos ha ido casi siempre unida a la transmisión oral ya sea generacional o sociabilizadora. (Fuentes, 2015, pág. 68) Dice que:

La escuela entra ahora también como vehículo de transmisión de esta cultura, como medio para enseñar y/o perpetuar estos juegos mediante su enseñanza y práctica en los centros, y ayudar así a conservar esa tradición en la historia y al mismo tiempo perpetuar los valores de la comunidad de generación en generación.

Los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos pero han perdido gran parte de su significado etnográfico. Puede que nos surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante de la electrónica. Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. (García & Torrijos, 2004, pág. 176)

La formación de los niños/as en cualquier área del curriculum escolar a veces tiende a la rutina, por lo que es necesario incorporar nuevas prácticas y situaciones que hagan más atractivo, tanto para el alumno como para el profesor, el método y el modo de enseñar.

2.1.1.- Ventajas educativas

- Son de fácil acceso y se acomodan o adaptan a las características de la persona y de su contexto social y cultural.
- Su práctica no siempre implica tener en cuenta el nivel de destreza de cada participante; aunque hay juegos en los que compiten los jugadores, el reto y la aventura por pasarlo bien supera con creces la necesidad de ganar.
- Su aprendizaje es fácil, pasando de inmediato a unas situaciones activas de juego.
- Admiten variaciones para adaptarse a las necesidades que puedan surgir en cualquier situación.
- Su fácil accesibilidad y variedad hace que haya “juegos para todos”. Permite la atención a la diversidad y a la vez la integración de todos los protagonistas.
- En un alto porcentaje de juegos tradicionales no es necesario ningún tipo de material. En los que se utiliza material, éste es de uso común o de fácil obtención. El hecho de que los niños/as tengan que fabricarse sus propios elementos de juego les da un valor añadido al jugador/a como artesano/a. (Burgués, 2010, pág. 78)

3.-DESARROLLO PSICOMOTOR

Después de leer varios textos, se puede apreciar una semejanza entre psicomotricidad, psicomotriz, gesto motores, etc., todos tributan al mismo tema relacionado con desarrollo psicomotor, el cual se basa en el dominio de las interacciones entre las interacciones psíquicas y las funciones motoras (gestos, posturas, desplazamientos), pero también sobre el dominio de sobre el comportamiento de las personas. Es decir, desarrollo psicomotor, es la persona en situación de interacción con su entorno físico y social, quien recibe toda la atención en la psicomotricidad.

En el desarrollo psicomotor o psicomotricidad, el cuerpo sirve de interfaz entre percepciones que el cerebro transforma en respuestas neuromusculares observables en el tono muscular o motricidad del sujeto.

De acuerdo con (Pérez, 2004) sostiene que:

El centro del desarrollo psicomotor radica en la idea de que todos nuestros comportamientos nos implican a nosotros mismos y se limitan en el tiempo, para establecer relaciones con los demás y el entorno, todos nuestros comportamientos son de naturaleza psicomotriz ya que reflejan nuestro modo de estar en el mundo (pag. 34)

Por su parte, (Cabezuelo & Huerta, 2010, pág. 34) manifiestan que;

El objetivo principal del desarrollo psicomotor, es estructurar el conjunto de la personalidad del sujeto, a favorecer la evolución y la adaptación de los comportamientos motores, afectivos y cognitivo de cada persona con su entorno tomando en cuenta la relación sujeto- entorno.

El término desarrollo psicomotor designa la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia. Corresponde tanto a la maduración de las estructuras nerviosas (cerebro, médula, nervios y músculos...) como al aprendizaje que el bebé -luego niño- hace descubriéndose a sí mismo y al mundo que le rodea.

El desarrollo físico y psicomotor requieren una atención especial en los primeros años de la vida del niño por las sucesivas y rápidas transformaciones que acontecen en su vida, y por las repercusiones que las mismas tienen en el desarrollo global del ser humano. Sin embargo, la constatación de las diferencias individuales en la adquisición de las secuencias motóricas, así como el modo diferente que tienen los niños de conseguir dichas secuencias, aboga por la implicación de los factores ambientales. Está demostrado que la clase social, la nutrición, las enfermedades infantiles así como el estilo educativo familiar, son, entre otros, factores de importante repercusión en el desarrollo físico, psicomotor y adaptativo-social.

Como se ha indicado anteriormente, el desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones

sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños se mueven independientemente y buscan a los padres para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento.

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías: 1) motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural), y 2) motricidad fina (prensión). El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar. Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, asir, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos.

3.1.-Bases y Componentes de la Psicomotricidad

La Psicomotricidad es el proceso pedagógico que permite la interacción adecuada y pertinente entre la acción motriz (movimiento) y el desarrollo cognitivo del Ser Humano (esquema mental, intelecto del movimiento), según autores como (Gassier, 2005) y (Mateo & Cruz, 2016) coinciden en los siguientes componentes del desarrollo psicomotor

1.-Bases de la Psicomotricidad Humana

- Sensomotricidad
- Desarrollo Motor
- La Percepción

2.- Componentes de la Psicomotricidad

- Esquema Corporal
- Lateralidad
- Equilibrio

- Coordinación
- Espacio - tiempo
- Ritmo
- Motricidad: Fina y Gruesa

3.- Esquema Corporal.

Es el reconocimiento y conocimiento del propio cuerpo y el esquema mental que cada individuo representa de este. El desarrollo del Esquema Corporal proporciona el reconocimiento de las partes del cuerpo, la funcionalidad, las interacciones que tienen entre las estructuras. El cuerpo es el medio de expresión. Desde aquí se trabajan conceptos o nociones arriba, abajo, adelante, atrás, adentro – afuera, las cuales deben tener directa injerencia en el propio cuerpo.

4.- Lateralidad.

Es el conocimiento de los lados del cuerpo (derecho, izquierdo). Tiene estrecha conexión con la Dominancia, la cual se da a nivel cerebral. Esta referida a que se tienen pares e individualidades, pero que todo debe ser desarrollado motrizmente, en igual de condiciones.

A partir del trabajo de este elemento el niño o niña identificará las nociones de derecha – izquierda, iniciando por el reconocimiento en su propio cuerpo. La lateralidad contribuye con el proceso lecto-escritor.

5.- Equilibrio.

Es la capacidad que posee el ser humano para mantener el cuerpo en una posición o adoptar diferentes posiciones. También se puede definir como esa capacidad de conservar o mantener estabilidad corporal en la ejecución de ciertas tareas motrices.

6.- Coordinación.

Es la capacidad del Ser Humano de combinar en una estructura única varias acciones de manera fluida, armónica, eficiente y eficaz.

7.- Espacio – Tiempo

Es la capacidad de ubicar las partes del cuerpo en relación con los objetos y los objetos en relación al cuerpo, en un espacio y un tiempo. Además es el manejo segmentario de las partes del cuerpo. Es la conciencia del movimiento por unos espacios de tiempo

8.- Ritmo.

Es el manejo del pulso y el acento que se hace en la ejecución de las actividades motrices. Es la capacidad que tiene el organismo de alterar fluidamente las tensiones y distensiones de los músculos por la capacidad de la conciencia.

9.- Motricidad.

Es el manejo que se hace del propio cuerpo. Esta se divide en:

- **Motricidad Fina:** Son movimientos que comprometen pocas estructuras corporales. Por lo general son las actividades motrices donde están comprometidas las vistas y las manos. Implica movimientos económicos, precisos y funcionales como: rasgar, recortar, pintar, colorear, punzar.
- **Motricidad Gruesa:** Esta hace alusión a las totalidades, a los movimientos que comprometen un número amplio de estructuras corporales. Implica movimientos amplios, como: reptar, gatear, caminar, saltar, correr, lanzar, rodar, patear.

3.2.- La importancia del esquema corporal en la Educación Física Infantil

Siguiendo a García y Berruezo (2007) el esquema corporal se define como la organización de todas las sensaciones relativas al propio cuerpo (principalmente tácticas, visuales y propioceptivas) en relación con los datos del mundo exterior, es decir, consiste en una representación mental del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus límites y posibilidades de acción.

Estos mismos autores determinan que los elementos fundamentales y necesarios para una correcta elaboración del esquema corporal son:

1. El control tónico: es el control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos.
2. El control postural: el equilibrio es el ajuste postural y tónico que garantiza una relación estable del cuerpo.
3. El control respiratorio: capacidad para controlar de forma consciente y voluntaria la respiración.
4. La lateralización: es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad del cuerpo frente a la otra.
5. La estructuración espacial-temporal: es la adquisición de las nociones de espacio, de relaciones espaciales, de orientación espacial y de tiempo, entendiendo este último como la duración que separa dos percepciones espaciales sucesivas.
6. El control motor práxico: el sistema práxico está constituido por el conjunto de informaciones espacio-temporales, propioceptivas, posturales, tónicas e intencionales cuyo objetivo es la ejecución de un acto motor voluntario.

Así, tal y como exponen Cidoncha y Díaz (2009), el esquema corporal equivale a la representación mental de nuestro cuerpo, con lo que éste se convierte en el objeto de conocimiento en sí mismo.

Además, Carmena, Cerdan, Ferrandis y Vera (1988) determinan que un esquema corporal mal estructurado implica deficiencias en la relación sujeto-medio; deficiencias que pueden traducirse en los planos:

- De la percepción: déficit en la estructuración espacio temporal.
- De la motricidad: torpeza e incoordinación, mala postura.
- De las relaciones con los demás: inseguridad que interfiere en el área afectiva y que puede por tanto perturbar las relaciones con los demás.

En la escuela, la mayoría de las veces los trastornos en la configuración del esquema corporal se traducen en problemas para el aprendizaje de las técnicas instrumentales, lectura, escritura y cálculo (Cidoncha y Díaz, 2009).

3.3.- Los juegos tradicionales y su aporte al desarrollo psicomotor

Para Zambrano (1990), “el juego resulta un medio esencial de organización de la personalidad”. La actividad lúdica que conlleve connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente, pues se considera que es la persona que puede aprovechar las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral les brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad.

Los juegos tradicionales al igual que los folklóricos, son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional. Los juegos tradicionales constituyen una técnica idónea para la enseñanza. Al respecto Carrillo (1993), refiere “estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados” (p. 47).

Según Machado (1992: 56), el docente guiará el juego atendiendo a los criterios

siguientes:

1.-**Socio-emocional:** aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

2.- **Valor físico:** precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

3.-**Valor intelectual:** aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

3.3.1.- Desarrollo Integral

El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

1.- **Integral:** integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado.

2.-**Individual:** es pautado por sus características propias y el contexto social.

3.-**Vulnerable:** está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.

4.-**Diferenciado:** va de lo general a lo particular.

5.- **Relevante:** se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.

6.- **Continuo:** se da durante todo el proceso vivencial del ser humano.

7.- **Intencional:** todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz, lenguaje.

Según la teoría de Piaget, el enfoque cognitivo explica el curso del desarrollo intelectual que lleva el niño normal desde que nace, cuando sus reflejos

manifiestos son primitivos hasta una etapa adulta, consciente, controlada y habilidosa, por lo cual el pensamiento y la acción inteligente tienen un origen biológico. Del mismo modo el proceso conductual está asociado a dos variables: la organización y la adaptación como tributos o funciones del organismo humano que orientan y determina la totalidad de su desarrollo conductual. La asimilación implica cambiar nueva información y la acomodación, representa el ajuste del organismo para adaptarse a las circunstancias existentes.

En correspondencia con este enfoque la asimilación y la acomodación en el tiempo y con el medio ambiente se conocen como esquema, éstos son definidos por Piaget como representaciones interiorizadas de una clase de acciones o desempeño similares que permitan operar sobre representaciones de la misma realidad, con el fin de buscar soluciones a los problemas.

Según Piaget (1985) el desarrollo cognitivo comprende cuatro periodos, con una diferenciación más estricta entre sub-periodos, etapas y sub-etapas, los mismos se describen a continuación:

1.- Período de inteligencia sensorio-motriz (0-2 años). Etapa de reflejos primitivos que evolucionan a una comprensión y diferenciación objetiva de los procesos físicos y en especial entre sí mismo y otros objetos.

2.- Período preoperacional. Desde 2 a 7 años desarrolla la capacidad de representar objetos y los acontecimientos; siendo las principales representaciones significativas: **la imitación diferida** (imitación de objetos y conductas que estuvieron presentes antes, con la cual se muestra la capacidad de representarse mentalmente la conducta que imita); **el juego simbólico**: el niño da expresión a sus imágenes, ideas e intereses. **El dibujo**: el niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los ocho o nueve años los dibujos son confusos porque corresponden a cosas que imagina y no a lo que ve. **Las imágenes mentales**: estas imágenes son básicamente estáticas.

En el siguiente cuadro, se aprecia de manera resumida según (De Jesús, 2016, págs. 45-47) la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor

Juegos tradicionales	Área que desarrolla			
	Cognitiva	Socioemocional	Psicomotriz	Lenguaje
Canicas	Construcción del pensamiento lógico	Elaboración de normas	Motricidad fina, coordinación óculo manual	Vocabulario
Trompo	Representar objetos en el medio ambiente	Respeto de normas y participación	Motricidad gruesa, control de movimientos	Comunicación
Rayuela	Relación espacio-tiempo, concepto de número	Respeto mutuo, identidad y socialización	Dominio y control de cuerpo y sus movimientos, organización del esquema corporal	Expresión de sentimientos
Papagayo o cometa	Estructuración del conocimiento social	Interrelación personal	Dominio y control del cuerpo	Uso del lenguaje
Carrera de sacos	Reflexión	Autoestima y autonomía	Lateralidad, motricidad gruesa	Cooperación
Saltar la cuerda	Relación espacio-tiempo	Respeto mutuo	Lateralidad motricidad fina y gruesa	Comunicación

Fuente: (De Jesús, 2016)

DIAGNÓSTICO O ESTUDIO DE CAMPO

Juegos Tradicionales como medio de Desarrollo Psicomotor para los niños de quinto año básico de la escuela 12 de Octubre de la ciudad de Manta

El desarrollo psicomotor expresado mediante los juegos tradicionales y tomando en cuenta los indicadores propuestos por el TEPSI, el cual se aplicó antes y después de ejecutar juegos tradicionales se pudo apreciar lo siguiente:

Con relación al traslado de objetos hubo un significativo avance entre los niños para cumplir esta tarea lo que indica un efecto positivo de los juegos tradicionales sobre este indicador.

Usar cubos y desatar nudos obtuvo una mejora en el desempeño de esta tarea, igualmente en el salto bipodal y lanzamientos con pelotas, se apreció un avance importante en el dominio de estas destrezas.

Habilidades como caminar en punta de pie y salto bipodal desde una altura de 20cms mejoraron considerablemente gracias a las ventajas corporales que brindaron a los estudiantes los juegos tradicionales.

Atrapar la pelota fue una actividad que no resultó con alcance, debido tal vez a que los juegos tradicionales desarrollados en clases no se usaron pelotas, sin embargo hubo niños que lograron tener más confianza en esta habilidad.

Igualmente, el sentido propioceptivo como es caminar hacia atrás y con los ojos cerrados al frente, tuvo un ligero avance entre los niños. A continuación se presentan porcentualmente los avances.

El 32 % de los niños fue capaz de trasladar de un sitio a otro un vaso de agua sin derramar, mientras que el 68% no pudo completar la tarea. Según (Cabezuelo &

Huerta, 2010) la capacidad de trasladar un objeto de un lugar a otro cumpliendo las normas es un indicador de la capacidad de destreza básica para el desarrollo motor.

El 70% de los niños fue capaz de construir un puente con tres modelos de cubos, mientras que el 30% no logro hacer la tarea. Para (Gassier, 2005) la habilidad manual mediante el uso de cubos o legos ayuda al desarrollo motor de los niños.

El 80% de los estudiantes fue capaz de desatar nudos, mientras que el 20% no pudo hacerlo, esta actividad ayuda a desarrollar la motricidad fina según (Gassier, 2005)

El 66% de los estudiantes fue capaz de saltar con los dos pies y caer en el mismo lugar, mientras que el 34 restante no pudo hacerlo. Saltar en 2 pies es una actividad básica para el desarrollo motor de los niños.

Solo el 26% de los niños pude hacer desplazamiento llevando en sus manos un vaso con agua sin derramar, mientras que el 74% no pudo lograr hacer esta actividad. Este ejercicio sirve para trabajar la coordinación y relación espacio tiempo u oculomanual.

El 46% de los estudiantes pudo lanzar una pelota hacia una dirección específica, mientras que el 54% de los niños no logro hacer este ejercicio. De acuerdo con el test este ejercicio determina el grado de coordinación oculomanual.

El 34% de los niños pudo mantener el equilibrio por más de 10segundos sin apoyo en un solo pie, mientras que el 66% tuvo dificultades para hacerlo. De acuerdo con el test esta actividad mide la capacidad de mantener el equilibrio estático.

El 42% de los niños si pudo caminar en punta de pies por más de 6 pasos, y el otro 58% de los niños no completo la actividad. Este ejercicio permite visualizar el desplazamiento y la coordinación al mismo tiempo.

El 32% de los estudiantes si logró saltar con ambos pies una altura de 20cms, mientras que el 68% no logró hacerlo. Saltar sobre dos pies es una actividad natural del niño, pero hacerlo sobre una determinada distancia ayuda a la seguridad y control de los movimientos corporales.

El 28% de los alumnos si salto en un pie tres o más veces, mientras que el 72% no completo esta actividad, el salto unipodal es una actividad sencilla para los estudiantes que están acostumbrados a realizar este tipo de ejercicios, pero a la vez es un tanto complicada por el manejo del equilibrio dinámico.

El 24% de los alumnos si pudo atrapar la pelota lanzada desde una determinada distancia, mientras que el 76% falló en este intento, atrapar objetos refuerza la coordinación oculomanual y ayuda a la capacidad de acción y reacción.

El 40% de los niños si pudo caminar tocando la punta de los pies con el talón, y el 60% no pudo hacer este ejercicio. Caminar de esta manera ayuda a los niños a desarrollar desplazamiento y coordinación.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Los niños de quinto año de básica de la escuela 12 de octubre, presentan falencias en su desarrollo psicomotor que se aprecia en sus dificultades para mantener el equilibrio estático, desplazarse siguiendo talón-punta, les cuesta atrapar un balón en el aire así como tomar el tiempo de acción y reacción de las pelota cuando rebota contra la pared.

Los niños a pesar de que conocen los juegos tradicionales no los practican con regularidad.

Los juegos tradicionales como saltar la cuerda, rayuela, papagayo etc., contribuyen al desarrollo de la motricidad fina y gruesa, así como también la coordinación oculomanual y oculopodal.

RECOMENDACIONES

- 1.- Utilizar las ventajas pedagógicas que ofrecen los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor
- 2.- Socializar los resultados de la investigación con personal docente, directivos y padres para que valoren la necesidad de rescatar los juegos tradicionales.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvares & Gayou, J. L. (2009). *Cómo hacer una investigación cualitativa*. México: Paidós.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme.
- Ariza, R., Molinares, & Cecilia. (2011). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica*. Barranquilla.: Corporación Universitaria de la Costa. especialización en Estudios pedagógicos.
- Burgués, P. (2010). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona. España: INDE.
- Cabezuelo, G., & Huerta, P. (2010). *El desarrollo psicomotor: desde la infancia hasta la adolescencia*. Madrid: Narcea.
- De Jesús, m. (2016). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en niños de 3 a 4 años de edad de la ciudad de Cuenca*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca. Facultad de educación.
- Echeverría, J., & Peña, M. (2011). *Los juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral*. Caracas: El Buho.
- Fuentes, F. (12 de agosto de 2015). *Mañanísima*. Obtenido de <http://www.mañanísima.com/los-juegos-infantiles-tradicionales-en-ecuador-y-latinoamerica/>
- García, G., & Torrijos, E. (2004). *Juegos tradicionales mexicanos*. México: Selector.
- Gassier, J. (2005). *Manual del desarrollo psicomotor*. Barcelona. España: Masson.
- Gómez, A. (2001). *Juegos tradicionales cultura y educación*. Valencia. España: Cerena.
- Lleixá, T., Flecha, r., Contreras, O., Miguel, T., & Bantulá, J. (2002). *Multiculturalidad y educación física*. Barcelona. España: Service.
- López, P. (2012). *Juegos Tradicionales en la escuela infantil*. México: McGraw Hill.
- Lozano, G. (3 de Abril de 2010). *Análisis de Datos*. Recuperado el 16 de Agosto de 2016, de <http://es.slideshare.net/Prymer/anlisis-de-datos-3631192>

- Mateo, c., & Cruz, S. (2016). *Desarrollo psicomotor en la infancia*. San Sebastian: Facultad de Psicología.
- Muñoz, C. (2011. 2da. ed.). *Como elaborar y asesorar una tesis*. Mexico: Camara nacional de publicaciones.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. España: INDE.
- Ortiz, I. (1 de junio de 2009). *Jugando el latinoamérica*. Obtenido de http://ludobloglatinoamerica.blogspot.com/2009/06/blog-post_8112.html
- Palella, S., & Martins, F. (2010). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas - Venezuela: 2a. ed.
- Pérez, R. (2005). *Psicomotricidad. Teoría y praxis*. España: ideaspropias.
- Pimienta, J. (2012). *Metodología de la investigación*. México: Humanidades.
- Ricardo, P. (2004). *Teoría práctica del desarrollo infantil*. Barcelona. España: ideaspropias.
- Rigal, R. (2013). *La psicomotricidad*. Quebec: El Buho.
- Vegas, G. (2006). *Metodología de la enseñanza con implicación cognitiva del jugador*. Madrid: Universidad de Granada, Departamento de educación física, tesis de Grado.
- Zúñiga, N. (2005). Juegos tradicionales ecuatorianos. *Anales. Universidad Central del Ecuador*, 347-367.

ANEXOS

Anexo 1

Test de desarrollo psicomotor TEPSI

- 1.- Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla
- 2.- Construye un puente con tres cubos con modelo presente
- 3.- Desata cordones
- 4.- Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar
- 5.- Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua
- 6.- Lanza una pelota en una dirección determinada
- 7.- Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más
- 8.- Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más
- 9.- Se para en un pie 1 segundos o más
- 10.- Camina en punta de pies seis o más pasos
- 11.- Salta 20 cms. con los pies juntos
- 12.- Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
- 13.- Coge una pelota
- 14.- Camina hacia delante topando punta y talón
- 15.- Camina hacia atrás topando punta y talón
- 16.- Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar
- 17.- Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua

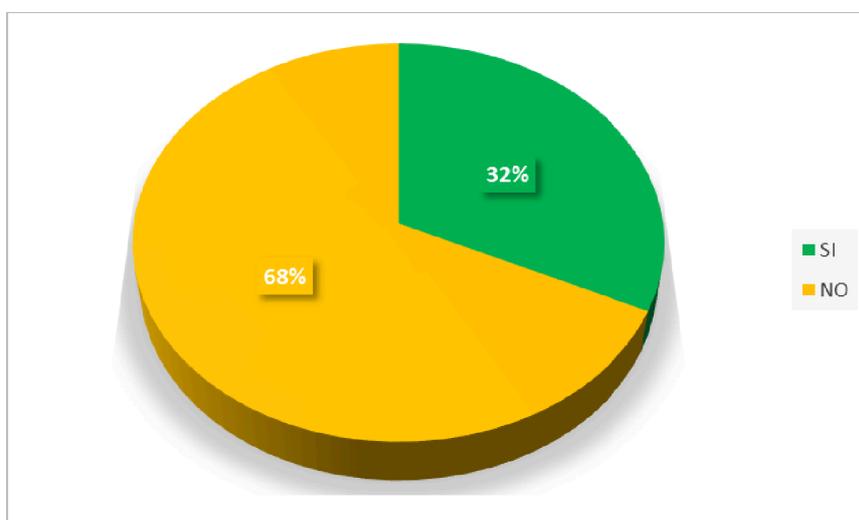
18.- Lanza una pelota en una dirección determinada

Test de desarrollo psicomotor TEPSI, aplicado antes de los juegos tradicionales.

1.- Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla

Tabla 1 traslado de objeto

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	32
NO	34	68
TOTAL	50	100

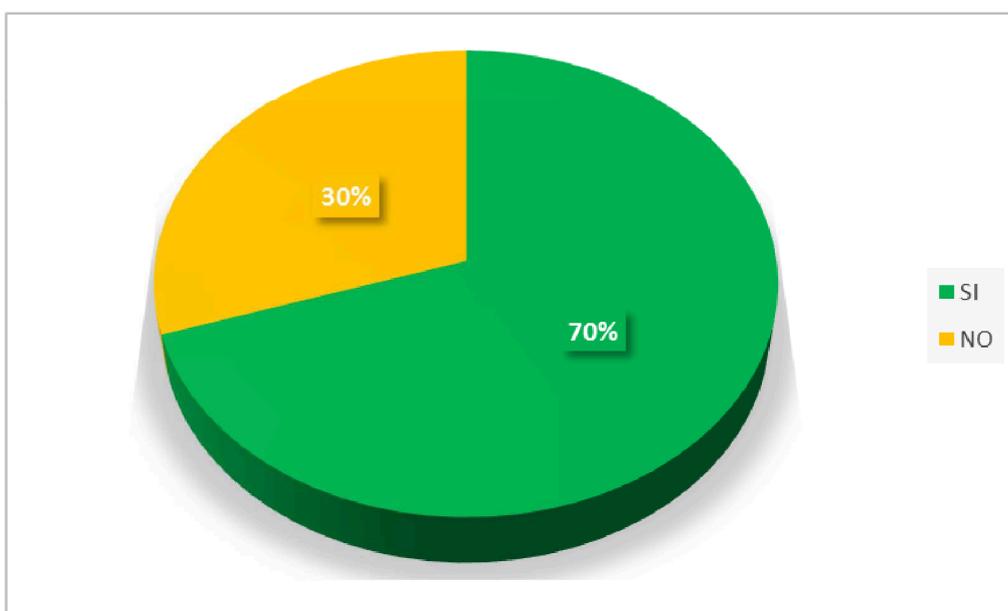


El 32 % de los niños fue capaz de trasladar de un sitio a otro un vaso de agua sin derramar, mientras que el 68% no pudo completar la tarea. Según (Cabezuelo & Huerta, 2010) la capacidad de trasladar un objeto de un lugar a otro cumpliendo las normas es un indicador de la capacidad de destreza básica para el desarrollo motor.

2.- Construye un puente con tres cubos con modelo presente

Tabla 2 Uso de cubos para construir

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	70
NO	15	30
TOTAL	50	100

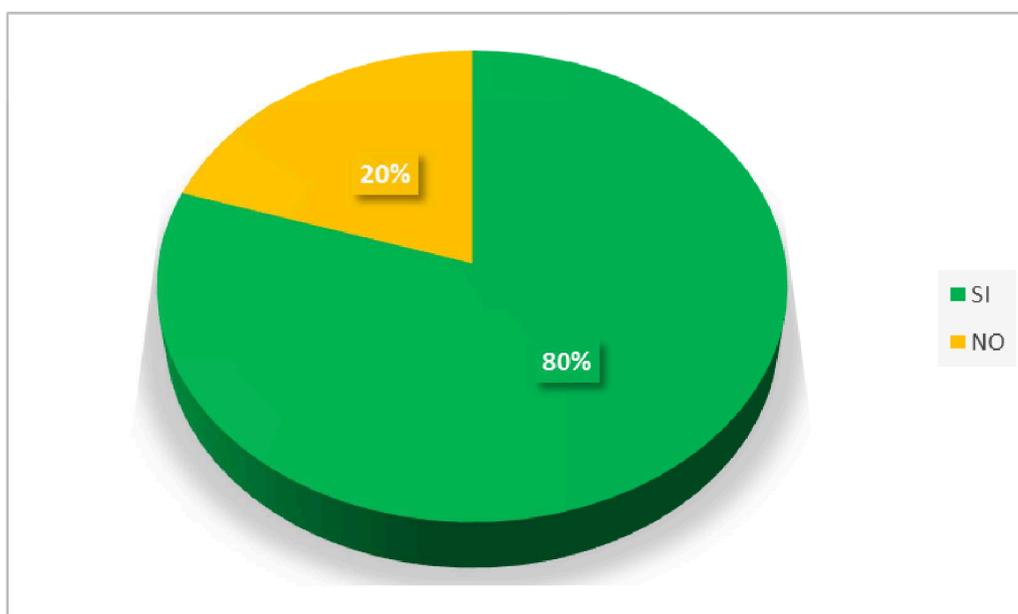


El 70% de los niños fue capaz de construir un puente con tres modelos de cubos, mientras que el 30% no logro hacer la tarea. Para (Gassier, 2005) la habilidad manual mediante el uso de cubos o legos ayuda al desarrollo motor de los niños.

3.- Desata cordones

Tabla 3.- Desatar nudos

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	80
NO	10	20
TOTAL	50	100

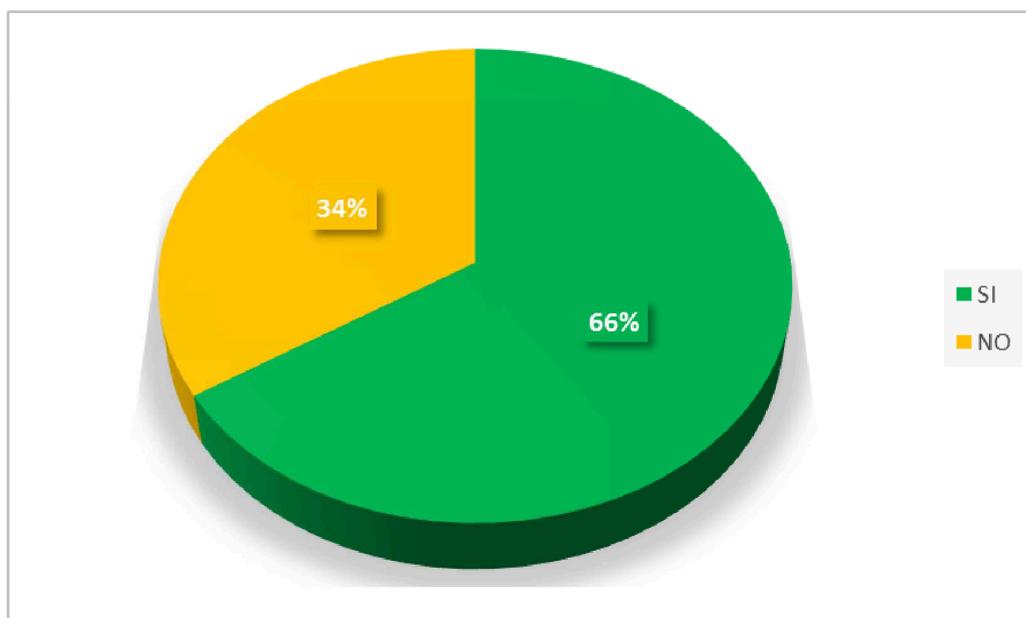


El 80% de los estudiantes fue capaz de desatar nudos, mientras que el 20% no pudo hacerlo, esta actividad ayuda a desarrollar la motricidad fina según (Gassier, 2005)

4.- Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar

Tabla 4. Salto sobre dos pies

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	33	66
NO	17	34
TOTAL	50	100

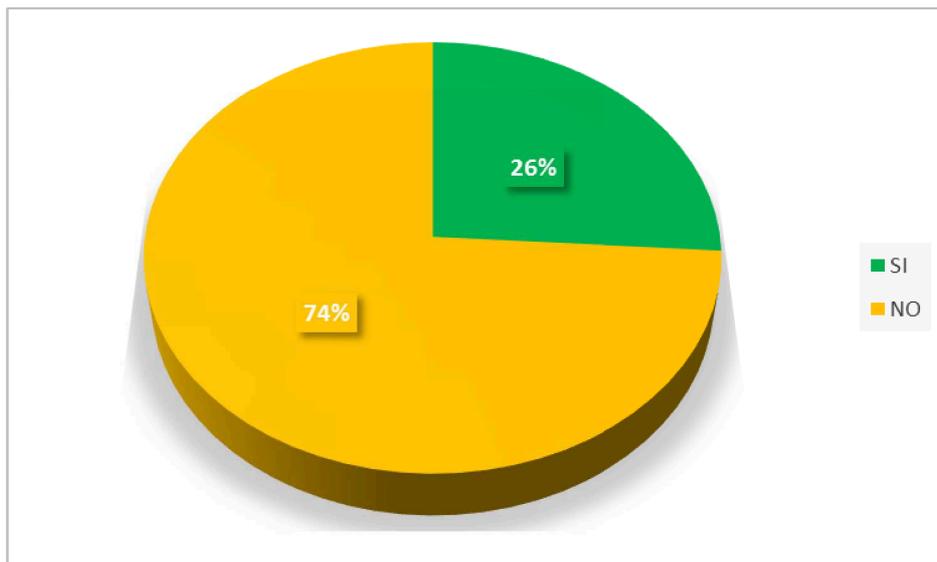


El 66% de los estudiantes fue capaz de saltar con los dos pies y caer en el mismo lugar, mientras que el 34% restante no pudo hacerlo. Saltar en 2 pies es una actividad básica para el desarrollo motor de los niños.

5.- Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua

Tabla 5. Desplazamiento con vaso de agua

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	26
NO	37	74
TOTAL	50	100

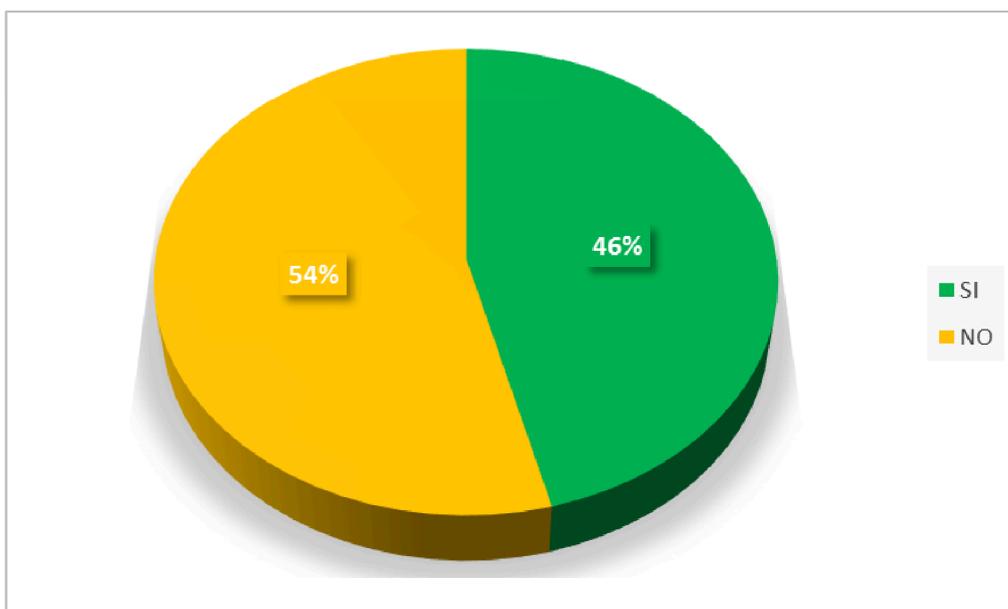


Solo el 26% de los niños pude hacer desplazamiento llevando en sus manos un vaso con agua sin derramar, mientras que el 74% no pudo lograr hacer esta actividad. Este ejercicio sirve para trabajar la coordinación y relación espacio tiempo u oculomanual.

6.- Lanza una pelota en una dirección determinada

Tabla 6.- Lanzamiento de Pelotas

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	46
NO	27	54
TOTAL	50	100

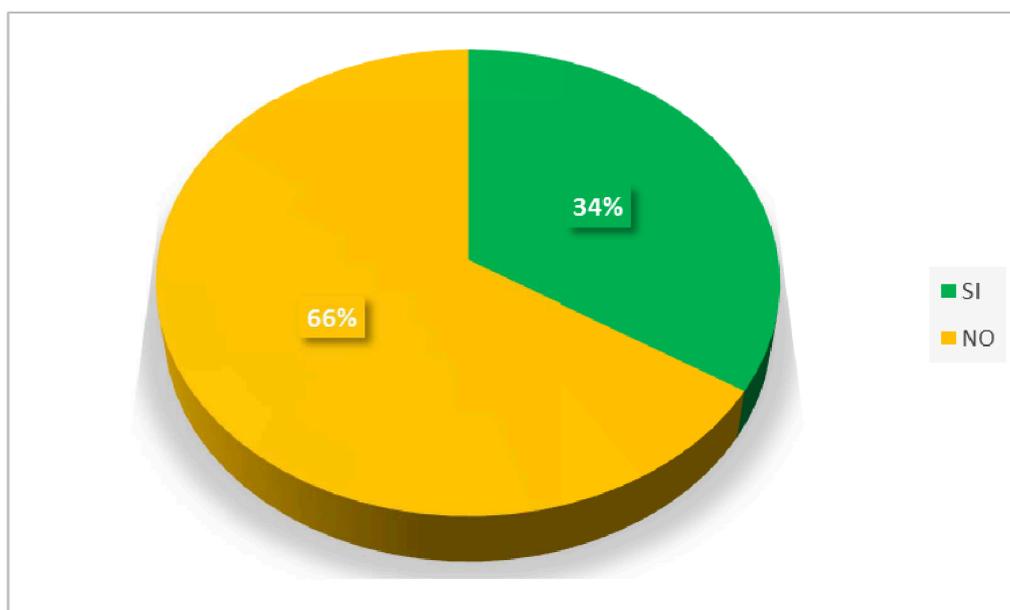


El 46% de los estudiantes pudo lanzar una pelota hacia una dirección específica, mientras que el 54% de los niños no logro hacer este ejercicio. De acuerdo con el test este ejercicio determina el grado de coordinación oculomanual.

7.- Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más

Tabla 7.- equilibrio estático

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	34
NO	33	66
TOTAL	50	100

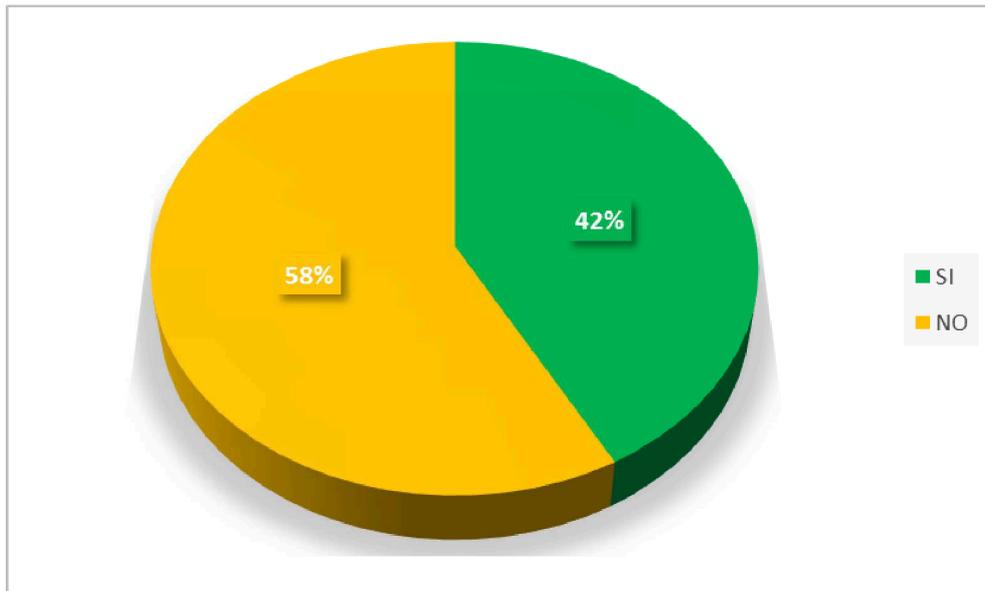


El 34% de los niños pudo mantener el equilibrio por más de 10 segundos sin apoyo en un solo pie, mientras que el 66% tuvo dificultades para hacerlo. De acuerdo con el test esta actividad mide la capacidad de mantener el equilibrio estático

8.- Camina en punta de pies seis o más pasos

Tabla 8.- Caminar en punta de pie

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	42
NO	29	58
TOTAL	50	100

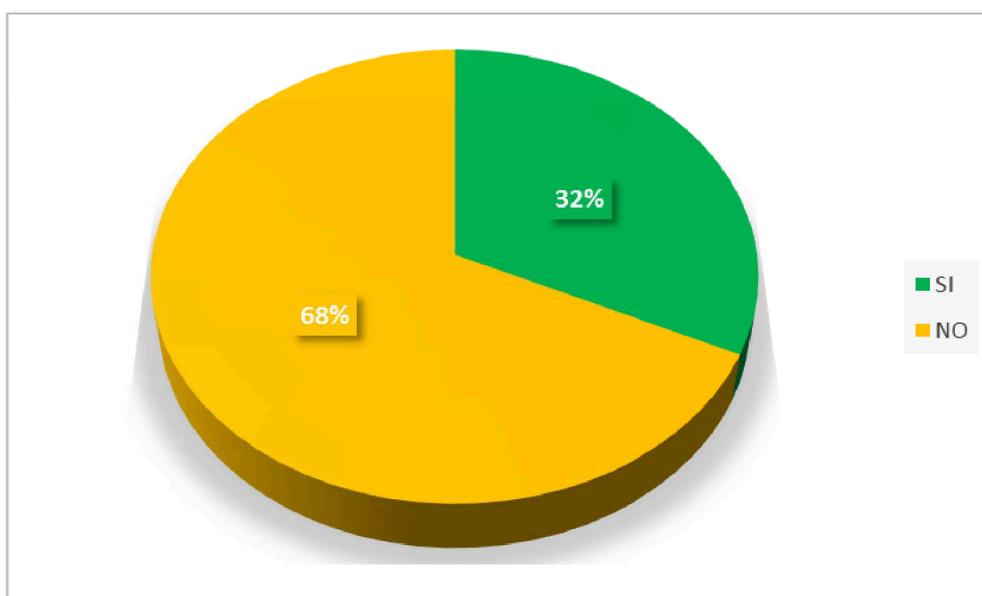


El 42% de los niños si pudo caminar en punta de pies por más de 6 pasos, y el otro 58% de los niños no completo la actividad. Este ejercicio permite visualizar el desplazamiento y la coordinación al mismo tiempo.

9.- Salta 20 cms. con los pies juntos

Tabla 9.- salta sobre 20cms

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	32
NO	34	68
TOTAL	50	100

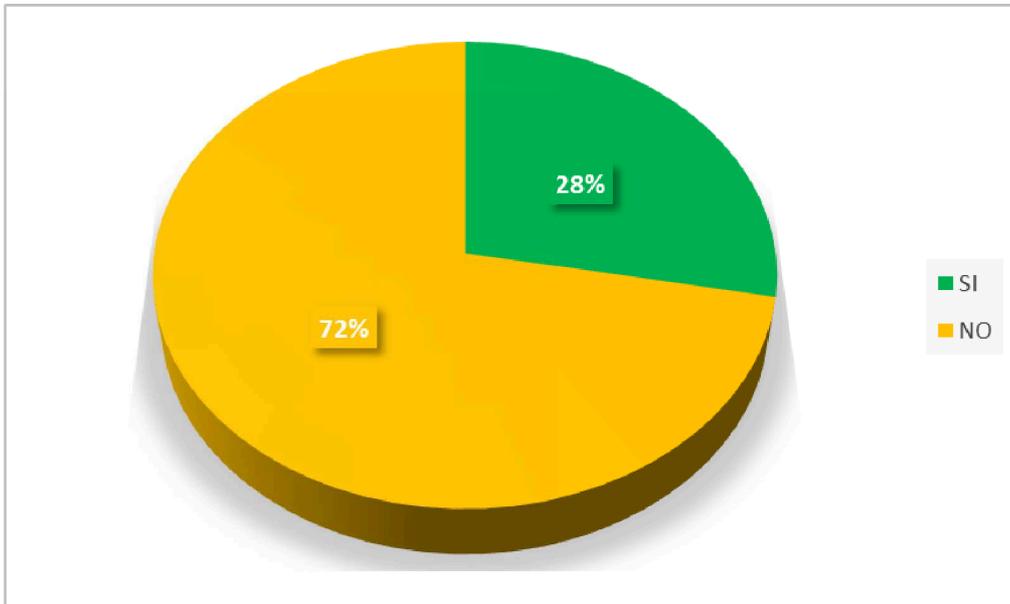


El 32% de los estudiantes si logró saltar con ambos pies una altura de 20cms, mientras que el 68% no logró hacerlo. Saltar sobre dos pies es una actividad natural del niño, pero hacer sobre una determinada distancia ayuda a la seguridad y control de los movimientos corporales.

10.- Salta en un pie tres o más veces sin apoyo

Tabla 10.- salto unipodal sin apoyo

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	28
NO	36	72
TOTAL	50	100

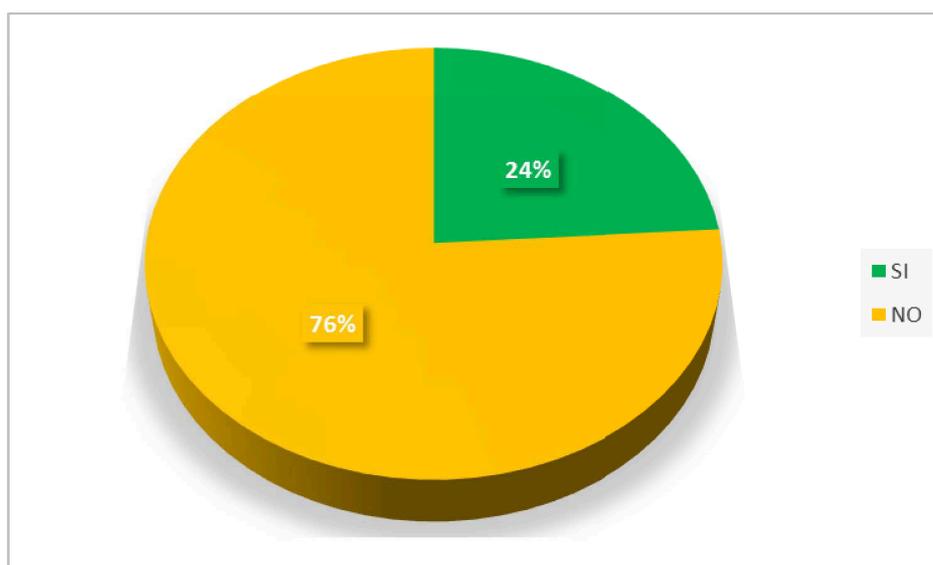


El 28% de los alumnos si salto en un pie tres o más veces, mientras que el 72% no completo esta actividad, el salto unipodal es una actividad sencilla para los estudiantes que están acostumbrados a realizar este tipo de ejercicios, pero a la vez es un tanto complicada por el manejo del equilibrio dinámico.

11.- Coge una pelota

Tabla 11.- atrapar pelotas

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	24
NO	38	76
TOTAL	50	100

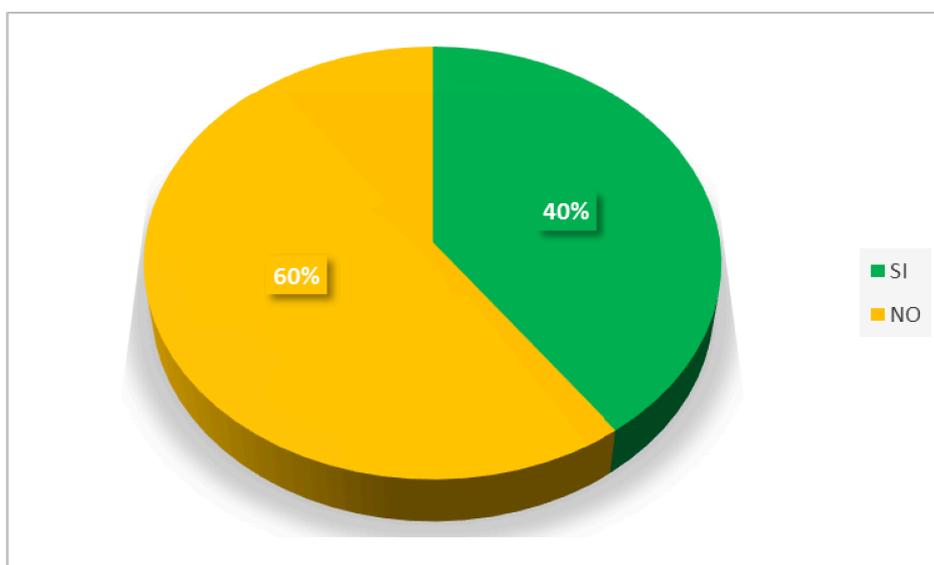


El 24% de los alumnos si pudo atrapar la pelota lanzada desde una determinada distancia, mientras que el 76% falló en este intento, atrapar objetos refuerza la coordinación oculomanual y ayuda a la capacidad de acción y reacción.

12.- Camina hacia delante topando punta y talón

Tabla 12.- caminar en punta-talón hacia adelante

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	40
NO	30	60
TOTAL	50	100

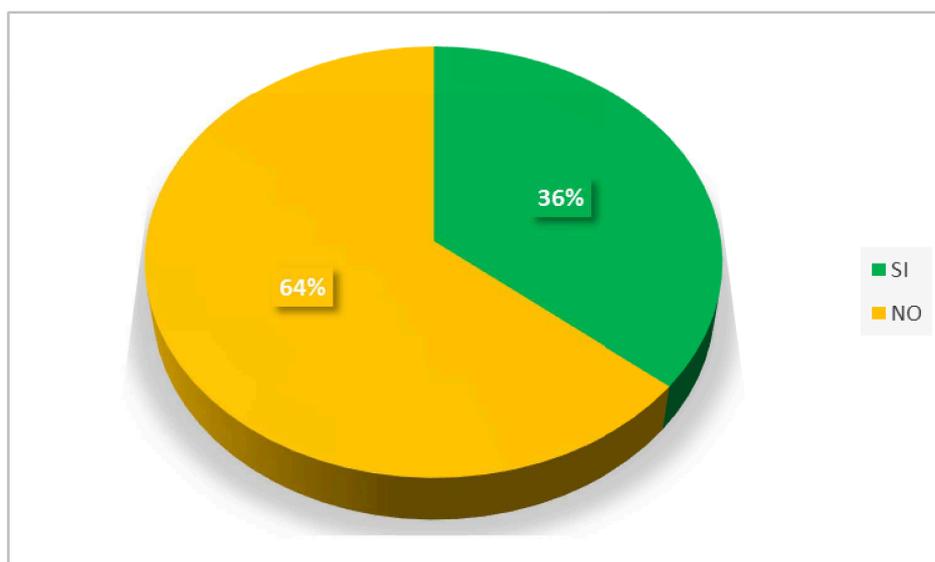


El 40% de los niños si pudo caminar tocando la punta de los pies con el talón, y el 60% no pudo hacer este ejercicio. Caminar de esta manera ayuda a los niños a desarrollar desplazamiento y coordinación.

13.- Camina hacia atrás topando punta y talón

Tabla 13.- caminar hacia atrás en punta talón.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	36
NO	32	64
TOTAL	50	100



El 36% de los estudiante pudo desplazarse hacia atrás colocando los talones junto a los pies, mientras que el 64% no logró hacerlo.

Comparación de resultados luego de aplicar juegos tradicionales

Tabla 14.- Diagnóstico

Resultados del diagnóstico				
Ítem		SI	NO	TOTAL
1	Traslado de objetos	16	34	50
2	Uso de cubos	35	15	50
3	Desatar nudos	40	10	50
4	Salto bipodal	33	17	50
5	Desplazamiento con vaso	13	37	50
6	Lanzamiento de pelotas	23	27	50
7	Equilibrio estático	17	33	50
8	Camina en punta de pie	21	29	50
9	Salto 20cms	16	34	50
10	Salto unipodal	14	36	50
11	Atrapar pelotas	12	38	50
12	Caminar adelante punta-talón	20	30	50
13	Caminar hacia atrás punta talón	18	32	50

Tabla 15.- Resultados

Resultados después de aplicar juegos tradicionales				
Ítem		SI	NO	TOTAL
1	Traslado de objetos	26	24	50
2	Uso de cubos	45	5	50
3	Desatar nudos	45	5	50
4	Salto bipodal	43	7	50
5	Desplazamiento con vaso	28	22	50
6	Lanzamiento de pelotas	37	13	50
7	Equilibrio estático	43	7	50
8	Camina en punta de pie	36	14	50
9	Salto 20cms	37	13	50
10	Salto unipodal	35	15	50
11	Atrapar pelotas	27	23	50
12	Caminar adelante punta-talón	25	25	50
13	Caminar hacia atrás punta talón	26	24	50

