



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”**

Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana

**Autora:** López Velasco, Erika Fernanda

**Tutora:** Lic. Mg. Troya Ortiz, Elsa Verónica

Ambato-Ecuador

Mayo, 2018

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el Tema **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”** de Erika Fernanda López Velasco, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, Enero 2018

### **LA TUTORA**

---

**Lic. Mg. Troya Ortiz, Elsa Verónica**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO**

Los créditos emitidos en el trabajo de investigación: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”** de Erika Fernanda López Velasco, como también los contenidos, ideas, análisis y conclusiones son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, Enero 2018

### **LA AUTORA**

---

**López Velasco, Erika Fernanda**

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este proyecto de Investigación o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y proceso de investigación.

Cedo los Derechos en línea patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este trabajo dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta producción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, Enero 2018

## **LA AUTORA**

---

**López Velasco, Erika Fernanda**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR**

Los Miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación sobre el Tema:  
**“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”** de Erika Fernanda López Velasco  
Estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana.

Ambato, Mayo 2018

Para Constancia Firman

---

PRESIDENTE/A

---

1er Vocal

---

2do Vocal

## **DEDICATORIA**

*Una vida entera no me alcanzaría para agradecer a Dios por todo lo que me ha dado, tengo muchos motivos para agradecerle, porque me dio la fuerza para cumplir mi meta tan anhelada.*

*A mis padres Raúl y Lilia, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación a mi esposo Henry y a mi hijo Martin por estar en las buenas y en las malas alentándome para cumplir esta meta, depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento de mi capacidad.*

*A mis suegros y a mi cuñada por ser un gran apoyo en todo este trayecto quienes me ayudaron a cuidar de mi hijo mientras estaba ausente.*

*A mi familia quienes confiaron en mí y en mi vocación, a mis hermanos quienes me dieron la fuerza para seguir adelante y que a pesar de las dificultades estamos juntos, y es por ellos que dedico este trabajo.*

**López Velasco, Erika Fernanda**

## **AGRADECIMIENTO**

*Mis sinceros agradecimientos a la Carrera de Estimulación Temprana por haberme permitido ser parte de ella y darme la oportunidad de demostrar mi amor por los niños.*

*También mi más sincero agradecimiento a la Lic. Mg. Verónica Troya, quien fue un apoyo incondicional durante este trabajo.*

*A los docentes de la Carrera de Estimulación Temprana, por haber compartido sus conocimientos y ayudarnos a cumplir nuestras metas y por haber confiado en mí.*

**López Velasco, Erika Fernanda**

## Contenido

CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA .....	2
1.1 TEMA:.....	2
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.2.1 CONTEXTO.....	2
1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	5
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	6
1.4 OBJETIVOS.....	6
1.4.1 OBJETIVO GENERAL .....	6
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	7
CAPÍTULO II .....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 ESTADO DEL ARTE .....	8
2.2 FUNDAMENTO TEÓRICO.....	10
2.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE .....	10
2.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	18
2.3 HIPÓTESIS O SUPUESTOS.....	29
2.3.1 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS .....	29
CAPÍTULO III.....	30
MARCO METODOLÓGICO.....	30
3.1 NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	30
3.2 SELECCIÓN DEL ÁREA O ÁMBITO DE ESTUDIO .....	30
3.3 POBLACIÓN .....	30
3.4 CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN .....	30
3.5 DISEÑO MUESTRAL.....	31
3.6. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES .....	32
3.7 DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	34
3.8 ASPECTOS ÉTICOS .....	35
CAPÍTULO IV.....	36
RESULTADOS Y DISCUCCIÓN .....	36
4. 1 ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	36



4.2 Discusión .....	47
4.3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	48
4.3.1 CONCLUSIONES.....	48
4.3.2 RECOMENDACIONES .....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	50
BIBLIOGRAFÍA.....	50
LINKOGRAFÍA .....	51
BASE DE DATOS UTA.....	51
ANEXOS.....	53

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**  
**“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD**  
**GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”**

**Autora:** López Velasco, Erika Fernanda

**Tutor:** Lic. Mg. Troya Ortiz, Elsa Verónica

**Fecha:** Enero 2018

**RESUMEN**

El presente trabajo investigativo fue en base al tema: Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, para determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as.

Se realizó una evaluación a cada niño con la Escala de Nellson Ortiz formulario de Desarrollo Integral a niños y niñas de 0 a 5 años de edad basándonos en la edad de 3 a 4 años que consta de los siguientes parámetros el primero camina en puntas de pies, el segundo se para solo en un solo pie y el tercero lanza y agarra la pelota.

Pudimos constatar que la mayoría de niños tiene problemas leves en el desarrollo de la motricidad gruesa dándonos cuenta que las maestras no utilizan los juegos tradicionales en las actividades propias del aula es por esta razón que podemos afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil.

**PALABRAS CLAVES:** JUEGOS TRADICIONALES, DESARROLLO, MOTRICIDAD GRUESA, DESARROLLO INTEGRAL.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**

**FACULTY OF HEALTH SCIENCES**

**RACE EARLY STIMULATION**

**“THE TRADITIONAL GAMES IN THE DEVELOPMENT OF THE GROSS MOTOR IN CHILDREN FROM 3 TO 4 YEARS”**

**Author:** López Velasco, Erika Fernanda

**Tutor:** Lic. Mg. Troya Ortiz, Elsa Verónica

**Date:** Enero 2018

### **SUMMARY**

The present investigative work was based on the theme: The Traditional Games in the Development of the gross motor in children from 3 to 4 years, to determine how traditional games influence the development of gross motor skills in children.

An evaluation was made to each child with the Nellson Ortiz Scale Integral Development form to children from 0 to 5 years of age based on the age of 3 to 4 years consisting of the following parameters the first one walks on tiptoe, the second one stops only on one foot and the third one throws and grabs the ball.

We found that the majority of children have mild problems in the development of gross motor skills, realizing that teachers do not use traditional games in their classroom activities. For this reason, we can affirm that through the game we can stimulate children in all their areas of development and in this way obtain a better child development.

**KEYWORDS:** TRADITIONAL GAMES, DEVELOPMENT, GROSS MOTORCYCLE, INTEGRAL DEVELOPMENT

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación que trata sobre “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS” cuyo objetivo general fue determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de Inicial I de la Escuela General Básica “Isidro Ayora “de la ciudad de Latacunga.

Este proyecto de investigación fue realizado con el afán de conocer si aplican los juegos tradicionales en las actividades propias de aula y el estado del desarrollo de la motricidad gruesa y cuál es la principal causa de las dificultades que presentan, además la influencia del entorno social es fundamental durante el desarrollo en las diferentes etapas.

En relación a la Estimulación Temprana es de gran importancia conocer estos aspectos ya que se evidenció que los juegos tradicionales son de gran importancia en el desarrollo integral de los niños/as.

Esta investigación se realizó a través de una evaluación dirigido a los niños/as de Inicial I con la Escala de Nelson Ortiz que evalúa todas las áreas de desarrollo integral tomando muy en cuenta la área de la motricidad gruesa, también realizamos una encuesta dirigido a maestras obteniendo información sobre si conocen el interés de los juegos tradicionales para el adecuado desarrollo integral de los niños y niñas.

Este proyecto de investigación consta de cuatro capítulos. El primer capítulo es el problema, se basa en la razón que nos lleva a investigar, el segundo capítulo se basa en la parte teórica sobre cada una de las variables y estudios anteriores sobre esta investigación. El tercer capítulo trata sobre el marco metodológico, sobre la población a investigar, el tipo de evaluación que se aplicó para medir el desarrollo motor grueso de los niños/as. El cuarto capítulo corresponde al análisis e interpretación de resultados donde van verificar y a comprobar la hipótesis establecida.

Es fundamental demostrar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 TEMA:

"LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS"

### 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.2.1 CONTEXTO

Los países de América del Sur se caracterizan por su cultura y tradición que se ha obtenido al pasar de las generaciones, es por eso que los juegos tradicionales infantiles de persecución forman parte de su patrimonio, algunos son propios de los países y otros se los ha llegado adoptar como suyos. Según (Cervantes, 1998) "Los juegos tradicionales infantiles de persecución son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado." (1)

Para (Aretz, 2011) "Los juegos tradicionales es en donde se resumen experiencias colectivas de generaciones y por lo tanto (...) el niño se enriquece jugando" por lo que podemos decir que a los juegos tradicionales infantiles de persecución se los puede utilizar para estimular y potenciar el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas de los niños, teniendo en consideración el entorno familiar y entorno social que rodea al niño.

A partir de la década de los 60, los avances científicos, en las neurociencias han ayudado a una mayor comprensión de los procesos del desarrollo cerebral, del sistema nervioso y sensorial, pudiendo ver la importancia que tienen los estímulos tempranos desde la vida intrauterina y en los primeros años de vida, para lograr en el niño desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas. Reafirmando que se necesita tanto del ambiente humano y físico en el que el niño crece.

El desarrollo de las habilidades motrices no puede estar separado del desarrollo evolutivo psicomotriz, la misma que está unida al concepto del cuerpo y sus experiencias, favoreciendo al descubrimiento del cuerpo y sus capacidades en el orden de los movimientos. El desarrollo de la motricidad gruesa va en orden cefalo-caudal es decir desde la cabeza hacia los pies. El niño va adquiriendo nuevas capacidades progresivamente, por ejemplo controla la cabeza, el tronco, luego se sienta, se arrastra, gatea, se para con apoyo, camina con ayuda, camina solo. (1)

En los países de América de Sur y en el Ecuador los juegos tradicionales, sin duda alguna constituyen un pilar importante a través de la historia en los últimos años estos han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de nuestro país, es por ello que es importante que estos sean rescatados día tras día, ya que en la actualidad muchas de las familias se interesan por que sus hijos realicen otras actividades o en otros casos estos no les toman interés a los jóvenes, debido a esto muchos de los jóvenes se dedican a acciones que no están de acuerdo a su edad sin que estas traigan beneficios a futuro, es así que nuestras tradiciones ven opacadas por modas extranjeras que se han impuesto en nuestro país.

Con el paso de los años en el Ecuador se han ido produciendo fenómenos sociales que han motivado la pérdida de todos aquellos valores autóctonos que eran la base de la identidad cultural.

Los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular en el Ecuador, han sido reemplazados progresivamente por otro tipo de juegos mucho más individualizados por el desarrollo de la tecnología. Por otra parte, el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, ha influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura o pérdida de la práctica de los juegos tradicionales. (2)

En el Ecuador la Estrategia Nacional Intersectorial para la Primera Infancia Plena, es la política intersectorial adoptada por el Gobierno Nacional del Ecuador siendo objetivo consolidar un modelo integral de atención a la Infancia con derechos, considerando el territorio, la interculturalidad y el género para asegurar el acceso, cobertura y calidad de los servicios dirigidos a las niñas y los niños de cero años. Las niñas y niños están al centro del estado, comunidad y familia, siendo esta triada la misma que asegura los derechos de un desarrollo pleno. El Estado, en este marco, provee servicios de estimulación, educación, salud e inclusión económica y social; la comunidad, constituye el entorno en el que la niña o el niño

viven y crecen; y la familia, es el principal responsable de su desarrollo. Por lo tanto, se apunta a la corresponsabilidad con la familia y la comunidad.

Según (Ministerio Coordinador de Desarrollo Social)

“Las y los prestadores de servicio de salud, educación, desarrollo infantil deberán recibir lineamientos de cuidado, salud, nutrición, seguridad, identidad, respeto, educación, estimulación, afecto, comunicación, relacionamiento y juego, los mismos que son fundamentales para asegurar el desarrollo en la Primera Infancia. Estos servicios, los mismos que deben acercarse a la población y sus necesidades, serán de calidad con el propósito de potenciar con pertinencia el desarrollo físico, cognitivo, socio-afectivo, cultural de las niñas y los niños respetando la diversidad cultural, lingüística y geográfica. Este eje apunta al registro, monitoreo y evaluación de la gestión sectorial e intersectorial para garantizar el impacto de las inversiones y de las acciones públicas y privadas de los diferentes actores involucrados en esta Estrategia”. (3)

Por lo podemos considerar que los juegos tradicionales infantiles de persecución favorecen al desarrollo infantil ya que en la práctica de los mismo se integran las áreas de los niños como son la motora gruesa, cognitiva, socio afectiva motora fina y lenguaje, consiguiendo en los niños un mejor desarrollo y potenciar sus destrezas y habilidades a través del juego y alegría.

Los juegos tradicionales infantiles se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más genuinas de cualquier colectivo humano, que han ido de generación en generación de abuelo a padres e hijos, y en su práctica sin darse cuenta o de forma empírica ha servido para estimular el desarrollo infantil promoviendo un despliegue integral de sus habilidades y destrezas en las diferentes áreas de sus desarrollo psicomotriz, afectivas sociales y cognitivas, los cuales lo practicaban en las calles, terrenos y canchas. (1)

En el Cantón Latacunga la aplicación los juegos tradicionales se desarrolla en muy pocas partes de la ciudad , los eventos que conlleven a la unidad de los latacungueños son muy escaso es estas épocas e incluso en las escuelas que se encuentran en el sector Centro de la Ciudad los maestros encargados de esta área han aportado muy poco a continuar con la práctica de los juegos tradicionales, es decir muy pocos de ellos realizan estas actividades en sus horas clases, se han dedicado hacer ejercicios que no forman parte en gran escala de la formación del estudiantes, es allí donde se debe dar una solución adecuada a esta problemática es decir que la hora clases este animada por estos juegos que sirven de recreación, y ayuda a

que se relación mejor entre amigos y compañeros, los valores que se pierden también forman parte del problema ya que los niños se dedican a realizar acciones fuera de las que la edad les correspondía realizar.

En consecuencia la práctica de juegos tradicionales son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas en la edad que a ellos les corresponde para no tener problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, además es importante que los maestros tomen capacitaciones actuales para que implanten en su plan de estudios los juegos que son de gran ayuda para motivar la clase.  
(2)

Es así que se ha determinado que los juegos tradicionales en la Escuela General Básica “Isidro Ayora” no son practicados en los años de educación inicial de manera correcta, según los datos obtenidos en la observación, se determina las diferentes dificultades de los estudiantes en el desarrollo motriz que no son socializadas en la actualidad y pierden el interés y por ende su desarrollo de las habilidades y destrezas.

Toda esta problemática en el ámbito del desarrollo infantil en la Escuela General Básica “Isidro Ayora” en general es multicausal ya que se debe a factores ambientales, familiares, económicos, sociales, pero sobre todo a la falta de una intervención educativa adecuada que lleve inmerso a los juegos y en especial a los juegos tradicionales ecuatorianos que tiene muchas habilidades psicomotrices que requieren los niños y niñas para un desenvolvimiento equilibrado en su vida.

Es por esto, que las acciones educativas en la Escuela General Básica “Isidro Ayora” deben tener cambios que contemplen la revalorización de los juegos tradicionales y sobre todo fomentar su práctica, por los beneficios de desarrollo motor, cognitivo, lenguaje a los que estos juegos llevan.

### **1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años?



### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

El estudio de este tema trata de los juegos tradiciones en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.

Este proyecto es importante debido a que trata de rescatar prácticas que se han realizado antiguamente como son los juegos tradicionales y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo.

El impacto que tiene este proyecto es de gran interés, ya que en la actualidad el gobierno del Ecuador está muy interesado en el estudios de los juegos tradicionales en todos los ámbitos tanto en la primera infancia, como en la educación inicial viéndola con posibilidades de potenciar y estimulador el equilibrio, coordinación viso motora, coordinación general que conlleva al desarrollo de la motricidad gruesa y en si el desarrollo infantil, según la Estrategia Nacional Intersectorial para la Primera Infancia.

Es de gran beneficio debido a que volver a recordar los momentos vividos para ponerlos en práctica en el presente proyecto, nos permitirá descubrir nuevas habilidades que antes no estuvieron bien desarrolladas.

La viabilidad de los juegos tradicionales apoya al desarrollo de motricidad gruesa en los niños. Desarrolla las capacidades físicas, los hábitos y destrezas en los niños, forja las habilidades y destrezas, motiva la superación personal, inhiben conductas violentas y valoriza nuestras costumbres y tradiciones, lo cual nuestras energías deben estar dirigidas a la práctica de estos juegos tradicionales propios de nuestro país. Por esta razón es muy importante en el desarrollo psicomotor y la actividad lúdica para transmitir a niños características, valores que en los últimos tiempos se ha deteriorado, además conociendo los juegos tradicionales de diferentes regiones permitirá conocer sus historias y su gran importancia en el desarrollo del niño.

### **1.4 OBJETIVOS**

#### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años

#### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años
- Analizar cómo se dan los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 a 4 años
- Identificar los juegos tradicionales que desarrollan la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ESTADO DEL ARTE

Según (Alvear 2011) La presente tesis hace referencia a: “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012”, desarrollado de acuerdo al reglamento de la Universidad Nacional de Loja. El objetivo general fue: Concienciar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein” Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada las Profesora y Auxiliares Parvularias para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo y el Test de Ozeretskyel que nos ayudó a determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años del Instituto Particular “Albert Einstein”. La información obtenida mediante la aplicación de la Encuesta aplicada a las docentes del Instituto “Albert Einstein” se llegó a concluir que: el 60% de las docentes encuestadas utilizan el Juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al Juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de sus estudiantes; además las docentes comentan que dentro de la planificación establecida para los niños de esta edad se considera diferentes tipos de juegos para optimizar el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes, tratando de intervenir las docentes en cada una de las actividades. La aplicación del Test de Ozeretsky determinó que un 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la Motricidad Gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, un 12% de los niños presentan un buen nivel del desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de los niños evaluados presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa. (4)

Según (Fonseca 2016) en su tesis: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016” Tiene como resumen: El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas es así que el ámbito de la motricidad está relacionado, especialmente, con todos

los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje, para ello es primordial motivar el desarrollo mediante juegos tradicionales. Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente evidenciada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos. Por lo antes mencionado se ha planteado el trabajo investigativo “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016”, pudiéndose constatar la existencia de una problemática en cuanto al poco desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas que posteriormente de no desarrollarse puede afectar tanto su vida estudiantil como su vida social convirtiéndolos en niños lentos a la hora de aprender lo que perjudica al establecimiento y a los estudiantes perjudicando su autoestima convirtiéndose en niños alejados y solitarios impidiendo su desarrollo normal e integral. Este estudio se realizó retrospectivamente siendo el objetivo desarrollar su motricidad gruesa y coordinación motora, rescatando al mismo tiempo la identidad cultural mediante los juegos tradicionales que a más de motivar el aprendizaje divierte y entretienen, las actividades propuestas originaron que poco a poco vayan logrando mayor seguridad y desarrollo en su motricidad gruesa, la población de estudio estuvo conformada por un total de 30 estudiantes entre niños y niñas. Los datos se obtuvieron mediante la observación directa y la recolección diaria de información a través de fichas, esto permitió demostrar que los educandos luego de la aplicación de las actividades planteadas en el lineamiento alternativo, mejoró considerablemente su habilidades motoras. Se confirmó el cumplimiento del objetivo trazado a través de la tabulación, análisis, interpretación de los resultados y la aplicación de la prueba estadística del Chi Cuadrado. Se puede decir que con la utilización de los juegos tradicionales se ha desarrollado muchas habilidades desarrollando la motricidad gruesa en los educandos de inicial 1 por lo que se recomienda su uso en otros estudiantes de edades similares, en vista que ha demostrado ser de vital apoyo para el fortalecimiento de la educación del nivel inicial. (5)

(Paredes, 2010) hace referencia en su tesis “La actividad lúdica y su incidencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes “Las Rosas” de la ciudad de Ambato 2010” En esta investigación vemos que mediante la aplicación de nuevos métodos el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación,

precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas dentro del contexto del aprendizaje. La importancia de actividades lúdicas como por ejemplo: la intervención activa del encargado el énfasis de las palabras en su explicación, permite que el niño interactúe en clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin descartar la infinidad de actividades que el encargado puede crear al momento de enseñar convirtiéndose en una estrategia metodológica enseñanza aprendizaje. (6)

Según (Farfán 2012) En su tesis: “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años” Tuvo como Objetivo general: Constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pretest y postest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas. (7)

## **2.2 FUNDAMENTO TEÓRICO**

### **2.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE**

#### **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. Muchos pedagogos entre ellos soviético y

norteamericanos recomiendan no forjar el desarrollo del niño, ya que su educación sensorial perceptiva, estética y hasta moral es objeto de una programación estricta que canalizan mediante el juego. (5)

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 . De los esenciales criterios utilizados para separar el juego de actividades no lúdicas resalta con evidencias que el juego no constituye una conducta aparte o un tipo particular de actividad; el verdadero sentido de este criterio debe buscarse entre la oposición de las cosas a la actividad propia y el acomodo de esta y aquella cuando la asimilación triunfa sobre el acomodo de que nos habla Piaget se permanece en equilibrio por lo tanto las tendencias de la asimilación triunfan frente al acomodo Un segundo criterio que caracteriza el juego es el de la espontaneidad contrapuesto este a las obligaciones del trabajo y de la adaptación real. Hay que resaltar que las actividades intelectuales primitivas del niño y además las de la ciencia pura son también espontaneas la diferencia está en que la una es controlada por la sociedad o por la realidad y las otras son una actividad verdaderamente espontanea ya que no es controlada. Un tercer criterio es el goce, el placer; el juego es una actividad para disfrutar mientras que la actividad realizada tiene por meta un resultado útil independientemente de su carácter agradable. El placer lúdico sería así la expresión afectiva de la asimilación de lo real al yo.

Un cuarto criterio es la falta relativa de organización en el juego: carecerá de estructuras organizadas por oposición al pensamiento serio que siempre es reglamentado. El juego en los niños de 3 a 4 años. Los juegos en los niños de esta edad nos llevan a pensar en la existencia de un gran motor que activa e impulsa al niño a crecer, le da vida y significado a sus acciones y le permite avanzar en su desarrollo. En esta edad mediante las actividades lúdicas el niño ve y representa e imagina el mundo elaborando finalmente sus propias visiones, representaciones e imaginaciones en una permanente construcción que involucra las dimensiones cognoscitivas, afectivas y sociales. La situación ideal para aprender aquella en la cual la actividad es tan agradable, que satisface las necesidades del niño por lo tanto, el juego debería ser el primer

contexto en donde los educadores inciten el uso de la inteligencia y de la iniciativa. Es la forma de hacer intrínsecamente interesante el aprendizaje y de lograr las transformaciones necesarias para un desarrollo armonioso. (5)

### **Según el espacio en el que se realizan:**

Estos juegos son los que se los realiza al interior y juegos de exterior.

**Juegos en el exterior.-** Los juegos que se realizan en el exterior son correr, saltar, trepar, saltar la cuerda, trepar toboganes, subir y bajar gradas, dar trompo latines.

**Los juegos al interior.-** Los juegos que se realizan al interior son los manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores. (7)

### **Según el número de participantes:**

Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

**Juego individual.-** Se denomina juego individual aquel juego en el cual los niños no se unen con sus pares para la realización del juego. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo, también realiza juegos motores, juega explorando los objetos cercanos y juega con los juguetes que le tiene a su disposición, juega a llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

**Juego Paralelo.-** Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños, es decir el niño se encuentra con otros niños jugando en el mismo lugar pero cada uno tiene su propio juego o está jugando algo diferente cada uno. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

**Juego de Parejas.-** Los juegos de pareja son todos los juegos que el niño realiza con el adulto estimulador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, de mecerle, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social. (Juego de 3 a 4 años). (7)

Juegos según la Actividad que promueve en el niño:

**Juegos Sensoriales.-** Los juegos sensoriales son los que ejercitan en los niños principalmente los sentidos. Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años aunque también se los realiza durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

**Juegos Motores.-** Son los que aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia, andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

**Juego Manipulativo.-** En los juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

**Juegos de Imitación.-** En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego “el Rey dice” o “Simón Dice” los niños imitan las acciones que le indican el adulto estimulador o el niño que se le ha denominado jefe de grupo.

**Juego Simbólico.-** El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en su hija o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.



**Juegos Verbales.-** Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo, canciones, retahílas, poemas, versos.

**Juegos de Razonamiento Lógico.-** Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

**Juegos de Relaciones Espaciales.-** Son aquellos en los que se requieren la reproducción de escenas, por ejemplo los rompecabezas exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

**Juegos de Relaciones Temporales.-** En los juegos de relaciones temporales también en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales como las imágenes de secuencias para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal. (8)

**Juegos de Memoria.-** En los juegos de memoria hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Se puede estimular a los niños a través de indicarle empezando por tres imágenes luego de 5 minutos que haya visto retirarlas y pedir que mencione las imágenes que se les indicó.

**Los juegos de fantasía.-** Estos juegos permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del estimulador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades. (8)

## **JUEGOS TRADICIONALES**

Según (Navarro, 202) “Son juegos tradicionales que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo.” Para (Lavega, 2000) “Van dirigidos a mejorar las capacidades físicas fuerza, velocidad, resistencia. “Por lo tanto se puede manifestar que los

juegos tradicionales infantiles de persecución se los ha visto más involucrados con el desarrollo de la motricidad gruesa ya que a través de la aplicación de los mismos conseguiremos una estimulación y potencializarían de habilidades y destrezas más relacionadas a las actividades motoras. (1)

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (Maestro, 2005). Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen.

Este tipo de juegos populares traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos (Bustos y otros, 1999). Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener... son un pasado que no se quiere olvidar.

¿Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales?

Según Maestro, (2005) la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

Conforme va creciendo, las necesidades de acción y de relación producen un distanciamiento del núcleo familiar y el aprendizaje se continúa en la calle, en el patio de recreo, en la esquina del barrio. En ese momento, los juegos tradicionales cumplen su papel. Por una vía u otra los juegos como trompos, canicas, rayuela, yoyos, boleros, cronos, gallinita ciega, jackses, entre

otros llegan hasta las personas y de esa manera se conservan en el tiempo (Maestro, 2005; Lavega y Olaso, 1999). (2)

## **CLASIFICACIÓN**

Para (Lavega, 2003)

**Colectivos.-** La práctica de este supone la participación de varios colectivos de jugadores que se desafían por alcanzar antes o de mejor modo el propósito del juego. En este caso los jugadores de los diversos colectivos no pueden interactuar con los adversarios ya que no coinciden en el mismo terreno de juego o en el mismo tiempo.

**Individuales.-** En este caso los protagonistas persiguen objetos individuales, actuando simultáneamente en un mismo terreno de juego.

**Con objetos.-** Estas condiciones posibilitan la interacción entre los participantes que al poder interferir las de los demás protagonistas, actuando sobre su propio cuerpo o sobre el objeto móvil que se está manipulando, (pelota pañuelo), (persiguiendo, capturando, interceptando objetos) el desafío se hace mediante una oposición.

**Verbales.-** Podemos decir que los juegos tradicionales infantiles de persecución siempre están ligados a la expresión verbal ya que necesitamos del lenguaje para podernos expresar en los juegos.

**Con partes del cuerpo.-** Consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes en forme independiente para llevar a cabo un movimiento que incluye varios segmentos corporales.

## **BENEFICIOS**

Para (La memoria vivida)

**Integración social.-** Se crean unos lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida. –

**Desarrollo locomotriz.-** Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los 33 problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación.

**Aumento de capacidades.-** No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, flores.).Ayudando de esta manera al aumento de la imaginación y creatividad. (3)

## **CARACTERÍSTICAS**

Según (Ofele, 1999) las características de los juegos tradicionales son los siguientes:

**Por temporada.-** Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir (...) ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo

**Por placer.-** Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, responden a necesidades básicas de los niños.

**De fácil comprensión.-** Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costoso.

**Valorar lo propio.-** Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generación. (5)

Según (Acuña, 2013) los juegos tradicionales se clasifican en:

- Juegos tradicionales con Objetos
- Juegos tradicionales con partes del Cuerpo
- Juegos tradicionales de persecución
- Juegos tradicionales verbales
- Juegos tradicionales individuales
- Juegos tradicionales colectivos

### **Tipos de Juegos tradicionales de 3 a 4 años**

- Juego tradicional la rayuela

- Juego tradicional los ensacados
- Juego tradicional pan quemado
- Juego tradicional el diablo con los cien mil cachos
- Juego tradicional el gato y ratón
- Juego tradicional buenos días mi señoría
- Juego tradicional las congeladas
- Juego tradicional la culebrita
- Juego tradicional candelita
- Juego tradicional simón dice o el rey dice
- Juego tradicional perros y venados
- Juego tradicional agua de limón
- Juego tradicional baile de las sillas
- Juego tradicional hace rin, hace ran
- Juego tradicional las escondidas
- Juego tradicional el florón
- Juego tradicional la vaca loca

## **2.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE**

### **PSICOMOTRICIDAD**

Según (Melendez & Sabala, 2001)

“La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos.)Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva.”

(Mesonero, 1978) “La actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo, así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizarán estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso legal”. Se refiere a la interacción que existe entre la mente y el cuerpo para la ejecución de los diferentes movimientos.

La psicomotricidad es aquella que ejecuta un importante papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad de los niños. Empezando de esta concepción se desarrollan varias formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, en cualquier edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Así mismo la psicomotricidad es un enfoque de la intervención estimuladora siendo su objetivo el desarrollo de las posibilidades y habilidades y destrezas motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, teniendo su atención y su interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje. (8)

Desde la antigüedad se concibe al ser humano de modo dual, compuesto por dos partes: el cuerpo y el alma. Todavía en la actualidad, fundamentalmente por la influencia de las ideas de René Descartes se piensa que el ser humano esquemáticamente está compuesto por dos aristas distintas: una realidad física por una parte, identificada claramente como el cuerpo, que posee las características de los elementos materiales (peso, volumen...) y por otra parte, una realidad que no se considera directamente tangible y que se relaciona con la actividad del cerebro y el sistema nervioso a la que denominamos psique, psiquismo, alma o espíritu. Seguramente por su esquematismo, la explicación del funcionamiento humano como una maquinaria compleja (el cuerpo) dirigida por un piloto experimentado (la psique) se encuentra todavía tan arraigada en el pensamiento actual. Además las implicaciones de tipo moral o religioso, subrayan poderosamente la hipótesis del alma como algo cualitativamente distinto del cuerpo. (10)

Cada vez más se pone de manifiesto la inadecuación de este tipo de explicaciones puesto que nuestro cuerpo no es una maquinaria al servicio de un ente superior (Damasio, 1996). El grado de evolución al que ha llegado la especie humana le permite utilizar sus posibilidades corporales (el cerebro también es cuerpo) para crear, comunicarse, resolver problemas, percibir, tener sensaciones, relacionar, tener sentimientos, comprender, desear, creer, recordar, proyectar, organizar, sacar conclusiones, etc., en definitiva, para realizar actividades, de forma más o menos controlada o espontánea, que constituyen la especificidad de su conducta, lo que le identifica como ser humano, además de su forma humana. En todas las actividades que el hombre realiza, (sean o no evidentes) existe un componente corporal, no siempre fácil de reducir al funcionamiento de un conjunto de músculos, huesos, fibras y glándulas que actúan de manera más o menos automática. La mentalidad dualista ha acostumbrado a la idea de que el ser humano tiene un cuerpo, como si ello fuera algo accesorio, sin considerar que nuestro cuerpo está siempre presente, de manera inequívoca. (10)

La cinética es la parte de la física que estudia el movimiento de los cuerpos (de los objetos materiales) pero, convencidos de que el estudio del movimiento humano sobrepasa este marco de análisis, hace falta una nueva disciplina, la psicomotricidad, que intente detenerse en el estudio de las implicaciones recíprocas del movimiento y la actividad relacionada con él en la evolución y la conducta global del individuo humano.

La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz, estudia el movimiento con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico, refiere la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno.

Sólo considerando globalmente la integración tanto de los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano.

La psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución del ser humano y cuya importancia condiciona el devenir de otros procesos (el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, etc). En este sentido se considera a la psicomotricidad como un área del conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. La evolución psicomotriz se considera uno de los aspectos claves del desarrollo hasta la aparición del pensamiento operatorio (hacia los siete años) y no se completa definitivamente hasta la consecución del pensamiento formal (hacia los doce años). Además del estudio del desarrollo del sujeto se ocupa de la comprensión de las dificultades o trastornos que pueden aparecer como consecuencia de alteraciones en la adquisición de los patrones normales del movimiento. (10)

Según (Berruezo, 1995) Este concepto nos acerca a la psicomotricidad como área de conocimiento y de estudio, como una técnica que pretende desarrollar las capacidades del individuo (la inteligencia, la comunicación, la afectividad, los aprendizajes...) a través del movimiento, es un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (10)

Según (Muniáin,1997) Intentando contemplar a la psicomotricidad en su doble vertiente – como teoría y como práctica– nos encontramos con la siguiente definición: la psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al

ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral. (10)

Una definición que ha intentado integrar todas las acepciones del término psicomotricidad es la que han elaborado De Lièvre y Staes (1992), para quienes la psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada. Sería preciso matizar que la intervención psicomotriz no obedece a una única pauta sino que existen diversas orientaciones de la práctica y diferentes enfoques metodológicos para realizarla.

Para la comprensión de todo ello es importante aproximarse a la evolución del término psicomotricidad en su breve historia, que cuenta apenas con un siglo de existencia.

Etimológicamente la palabra psicomotricidad se deriva de Psique (mente) y de motor (movimiento), lo que hace referencia a la influencia de la mente en el movimiento o a actuar según lo que indica la mente. La psicomotricidad es un vocablo que ha sido creado desde la neuropsiquiatría, se consigue fundar sus principios en el inicio del siglo XX donde Ernest Dupré definió el (síndrome de debilidad motriz) haciendo referencia por primera vez a este concepto, evidenciando de esta manera la similitud entre acción psíquica y acción motriz. (10)

Luego, Henri Wallon y los aportes de la psicobiología dieron importancia al desarrollo emocional del niño y niña basándose en la unidad psicobiológica del individuo y del ambiente. De ahí la importancia del movimiento en su desarrollo psíquico y en la construcción del esquema corporal que debe ir adquiriendo.

Por otro lado, Jean Piaget indica que esa actividad psicomotriz es el inicio del desarrollo de la inteligencia y que el conocimiento corporal tiene relación no solo con el propio cuerpo, sino que también se relaciona constantemente con el cuerpo de otros. (10)



Con este antecedente Julián de Ajuriaguerra aúna términos del psicoanálisis y desarrolla el concepto de la función tónica como medio de relación con el otro y comienza a describir los síndromes psicomotores.

Es por ello, que es necesario trabajar la psicomotricidad desde las dimensiones del esquema corporal, del esquema espacial y del esquema temporal, desde una triple perspectiva:

- Educativa: cuando se dirige a los niños de edad escolar y preescolar.
- Reeducativa: se trata de corregir algún déficit, anomalía de tipo motor, etc.
- Terapéutica: hablamos de ella cuando los trastornos psicomotores están asociados a trastornos de personalidad. No podemos olvidar que cuando hablamos de psicomotricidad podemos hacerlo desde dos vertientes, por un lado, el motor grueso, y, por otro, la motricidad fina. (10)

## **DEFINICIÓN DE PSICOMOTRICIDAD**

Definición consensuada por las asociaciones españolas de Psicomotricidad y Psicomotricistas: El término psicomotricidad integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

**G<sup>a</sup> Núñez y Fernández Vidal:** es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica.

**Berruezo:** es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica, cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas utilizando el cuerpo.

**Muniáin:** es una disciplina educativa, reeducativa y terapéutica que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento.

**De Lièvre y Staes:** es un planteamiento global de la persona. Es la función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad, para adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. (10)

## **OBJETIVOS DE LA PSICOMOTRICIDAD**

La psicomotricidad se propone, como objetivo general, desarrollar o restablecer, mediante un abordaje corporal (a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto), las capacidades

del individuo. Se puede incluso decir que pretende llegar por la vía corporal al desarrollo de las diferentes aptitudes y potencialidades del sujeto en todos sus aspectos (motor, afectivo social, comunicativo-lingüístico, intelectual-cognitivo). (10)

Esto representa el fin último, pero en la realidad los objetivos del trabajo psicomotriz deben ser más concretos y adaptados a las diversas situaciones de este tipo de práctica. El planteamiento estratégico debe responder a un esquema circular que, partiendo de un análisis de la situación, se plantea unos objetivos concretos en función de los cuales abarca unos contenidos que imponen la utilización de unos determinados métodos.

Con todo ello se realiza la práctica que debe ser evaluada para conducir a una nueva situación. La práctica de la psicomotricidad se ha desarrollado tanto con un planteamiento educativo como clínico (reeducación o terapia psicomotriz). En el ámbito educativo tiene una concepción de vía de estimulación del proceso evolutivo normal del individuo en sus primeros años (normalmente desde el nacimiento hasta los 8 años). La psicomotricidad puede y debe trabajarse sobre tres aspectos que configuran, al mismo tiempo tres amplias ramas de objetivos:

- En primer lugar la sensomotricidad, es decir, debe educar la capacidad sensitiva. Partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones. La información que se quiere aportar es de dos tipos:

**Relativa al propio cuerpo:** A través de sensaciones que se provocan en el cuerpo mediante el movimiento y que nos informan del tono muscular, de la posición de las partes del cuerpo, de la respiración, de la postura, del equilibrio, etc. (10)

**Relativa al mundo exterior:** Mediante los sentidos se adquiere el conocimiento del mundo que nos rodea.

- En segundo lugar la perceptomotricidad, es decir, debe educar la capacidad perceptiva. Es preciso organizar la información que proporcionan nuestros sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido. Esta estructuración puede hacerse bajo tres vertientes:

Toma de conciencia unitaria de los componentes del llamado esquema corporal (tono, equilibrio, respiración, orientación del cuerpo, etc.) para que el movimiento esté perfectamente adaptado a la acción y este ajuste sea lo más automatizado posible.

Estructuración de las sensaciones relativas al mundo exterior en patrones perceptivos y, en especial, la estructuración de las relaciones espaciales y temporales. Se trata de adquirir y fijar los rasgos esenciales de los objetos y las relaciones espaciales y temporales entre ellos. (10)

Coordinación de los movimientos corporales con los elementos del mundo exterior con el fin de controlar el movimiento y ajustarlo al fin que se persigue.

- En tercer lugar la ideomotricidad, es decir, debe educar la capacidad representativa y simbólica. Una vez que el cerebro dispone de una amplia información, debidamente estructurada y organizada de acuerdo con la realidad, se trata de pasar a que sea el propio cerebro, sin la ayuda de elementos externos, quien organice y dirija los movimientos a realizar.

Estas tres ramas de objetivos hacen referencia al desarrollo de lo que estrictamente puede considerarse como ámbito de la psicomotricidad de una forma ya tradicional, pero simultáneamente, y como consecuencia del desarrollo de estos tres tipos de psicomotricidad (sensomotricidad, perceptomotricidad e ideomotricidad), surge la necesidad de plantearse un nuevo objetivo que no va dirigido tanto a la consecución de un perfecto ajuste y automatización de patrones motores (sensoriales, perceptivos, simbólicos o representativos), sino al desarrollo de la comunicación y el lenguaje que surgen como consecuencia de las adquisiciones motrices a través de todo el proceso. Con ello se pone al movimiento al servicio de la relación y no se le considera como un fin en sí mismo. (10)

## **IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD**

La educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo. Según Elizabeth Hurlock la Educación Psicomotriz proporciona los siguientes beneficios:

- **Propicia la salud** al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.
- **Fomenta la salud mental** el desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al autoconcepto y autoestima.

- **Favorece la independencia** de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.
- **Contribuye a la socialización** al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas. (10)

## ÁREAS DE DESARROLLO

Según (Hernandez Portuguez & Rodriguez Aragonés, 2007)

Define a las Áreas de Desarrollo de los niños como “grupos de conductas que tienen una finalidad común” se refiere a las diferentes actividades o logros que tiene que tener los niños dependiendo la edad en la que se encuentren, para un mejor estudio se las divide en:

**Reflejos.**\_ Son respuestas automáticas, mecánicas que se presentan con gran intensidad en el recién nacido. Estas conductas dependen de la integridad del Sistema Nervioso Central y constituye la base de la conducta futura del niño; por esa razón es muy importante su evaluación y estimulación.

**Motora gruesa.**\_ Comprende las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo.

**Motora fina.**\_ Abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos sostenerlos y manipularlos en forma cada vez más precisa.

**Cognitiva.**\_ Esta área abarca el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimientos acerca de sí mismo, de los demás y del mundo en el que vive. Comprende también el estilo que el pequeño usa para aprender, para pensar y para interpretar las cosas.

**Lenguaje.**\_ Se entiende por lenguaje todas las cosas que le permiten al niño comunicarse con las personas que lo rodean. Esto incluyen los sonidos que emite y aquellos que escucha e interpreta; los gestos que acompañan la conversación y el manejo de símbolos verbales y gráficos, como es la escritura, que adquiere generalmente cuando entra a la escuela.

**Socio afectiva.**\_ Esta área abarca, por un lado, el proceso mediante el cual el niño aprende a comportarse dentro del grupo ( familia, amigos, compañero, etc.) y las etapas por las que va pasando desde que nace, cuando es totalmente dependiente de los otros, hasta que logra

adquirir un alto grado de independencia que le permitirá tomar algunas decisiones, saber cuál es su nombre, el apellido de su familia, su sexo, lo que siente y lo que es bueno y malo para él y los demás. (8)

## **MOTRICIDAD GRUESA**

CONDE, José (2007 pág., 2) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.”

Las investigadoras concluyen que la motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar.

A partir de los reflejos, un bebe inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento a la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrara para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse o alcanzar una posición bípeda.

Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación que se podría hacer es que los padres sepan las necesidades del bebe. Eviten se permisivos o restrictivos al extremo y les den una adecuada estimulación. (13)

Según (Fernandez, 2010) “Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”.

El desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, pasa por las siguientes fases.

**El control de la cabeza:** A los dos meses el niño empieza a tener control cefálico es decir ya puede sostener su cabeza. Por ejemplo, cuando el bebé está acostado debe ser capaz de levantar y mover la cabeza. Para esto necesita ir cogiendo fuerza en su cuello y en su espalda, además de hacer uso de las manos.

**Control rodando:** Cuando controla la posición de su cabeza ayudándose de brazos y manos, lo normal es que el niño aprenda a desplazarse rodando. Esta fase suele implicar de los 4 a los 6 meses.

**Saber estar sentado:** Para poder dominar la sedestación que tiene lugar a partir de los 6 meses, el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina movimientos de brazos y manos, sabe rodar hacia los lados... En esta fase el bebé aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio.

**Gatear:** Este es un importante avance en el desarrollo motor grueso ya que es la primera independencia del niño, mediante el gateo el niño puede desplazarse de un lugar a otro sin ayuda de su cuidador, es un avance para el bebé en el sentido neuronal y de coordinación. (8)

### **MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**

La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo salta, brincar en un pie, sobre llantas etc. (13)

### **IMPORTANCIA DEL MOVIMIENTO Y MOTRICIDAD**

El movimiento representa “un auténtico medio de expresión y comunicación en él se exterioriza todas la potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas”. Por eso es tan importante el movimiento en la vida de todas las personas y es una razón valedera para recomendar que las actividades de aprendizaje de los niños y las niñas en edad temprana, deban estar cargadas de movimiento y libertad. Por su naturaleza, los movimientos se clasifican en dos clases: motricidad fina y gruesa. (13)

### **DESARROLLO MOTRIZ**

BRITO, Luis (2009) dice “Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, un habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz”

Es preciso señalar que en este aspecto se agrupan contenidos cuyo objetivo es estimular el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz. Ubicación en el espacio y en el tiempo,

equilibrio, lateralidad coordinación viso motriz y psicomotriz estos contenidos se enfatizan en los tres primeros grados de educación primaria y continúan en los grados superiores para estimular las capacidades físicas coordinativas.

El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance de dominio de destrezas:

**El patrón céfalo caudal.-** establece que en la conquista de las habilidades motrices, primero se adquiere el dominio de la cabeza luego del tronco y los brazos más adelante de las piernas y finalmente de los pies y dedos, es decir este dominio va de arriba abajo.

El patrón próximo distal.- establece que el dominio de las destrezas motrices se inicia desde el centro hacia los costados primero se gana el dominio sobre la cabeza y el tronco, luego los brazos, posteriormente las manos y finalmente los dedos.

Estos dos patrones de adquisición de destrezas son importantes de considerar para entender el desarrollo evolutivo de los niños/as, y para programar las experiencias de aprendizaje. (13)

## HITOS DE DESARROLLO FÍSICO: MOTRICIDAD GRUESA

Edad	La mayoría de los niños pueden hacer lo siguiente:	También podrían:
2 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caminar con movimientos continuos y suaves, apoyando el pie del talón a los dedos</li> <li>• Correr relativamente bien (aunque se caen a menudo y no tienen mucho control para parar y dar la vuelta)</li> <li>• Saltar en un solo lugar, con los dos pies juntos</li> <li>• Subirse a muebles, estructuras para trepar o muros bajitos</li> <li>• Patear una pelota grande</li> <li>• Salirse de una cuna, saltándose la barandilla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Montar en un triciclo bajito</li> <li>• Equilibrarse sobre un pie</li> </ul> <p>Subir y bajar (les es más fácil subir que bajar)</p>
3 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correr bien y parar repentinamente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agarrar una pelota blanda usando más las manos que los</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedalear en una bicicleta</li> <li>• Saltar de un escalón bajito</li> <li>• Subir y bajar escaleras (alternando cada pie, agarrándose del pasamanos al bajar)</li> <li>• Tirar una pelota por lo alto, con una mano</li> <li>• Agarrar una pelota con las dos manos (con los brazos extendidos)</li> <li>• Balancearse en un columpio, moviendo las piernas</li> </ul>	<p>brazos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltar desde escalones más altos</li> <li>• Brincar en un solo lugar</li> </ul>
4 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correr rápidamente</li> <li>• Saltar bien</li> <li>• Brincar hacia adelante con un solo pie</li> <li>• Equilibrarse sobre un pie por cinco segundos o más</li> <li>• Agarrar una pelota, que le lanzaron de una distancia de 5 pies (1.5 m), flexionando los brazos al agarrarla</li> <li>• Treparse en estructuras más altas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltar a la cuerda o comba</li> <li>• Dar saltitos</li> </ul>

*Cuadro N°1: Hitos del desarrollo físico: Motricidad Gruesa*

*Autor: López, E. 2017*

## **2.3 HIPÓTESIS O SUPUESTOS**

Los juegos Tradicionales influirán en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.

### **2.3.1 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS**

**Variable Independiente:** Los juegos Tradicionales

**Variable Dependiente:** Motricidad Gruesa

**Termino de relación:** Influirá Positivamente



## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Descriptivo.-** Es descriptiva porque admite analizar, describir la realidad presente, en cuanto a situaciones e individuos; detallándose además características del problema, tanto en sus causas como en sus consecuencias; fue aplicada para describir y medir con mayor precisión el problema, conociendo las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos y procesos.

Este tipo de investigación se lo utilizó en el desarrollo de todo el proceso de investigación así como para realizar una descripción de los hechos y fenómenos a través de la aplicación de las encuestas y de la observación a niños y niñas, basado en la descripción de la realidad existente en la Institución Educativa.

#### 3.2 SELECCIÓN DEL ÁREA O ÁMBITO DE ESTUDIO

**Institución:** Escuela General Básica “Isidro Ayora”

**Provincia:** Cotopaxi

**Cantón:** Latacunga

**Parroquia:** La Matriz

**Responsable:** Erika López

#### 3.3 POBLACIÓN

Para realizar el trabajo de investigación se toma en cuenta a 20 niños de 3 a 4 años de Inicial I de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

#### 3.4 CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN

**Inclusión:** Todos los niños y niñas de 3 a 4 años

**Exclusión:** Niños y niñas de 3 a 4 años con alteraciones en el desarrollo

### 3.5 DISEÑO MUESTRAL

<b>Niños</b>	9
<b>Niñas</b>	11
<b>Total</b>	20

*Cuadro N°2 Descripción de la muestra*

*Elaborado por: López, E. 2017*

### 3.6. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

#### VARIABLE INDEPENDIENTE (LOS JUEGOS TRADICIONALES)

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Son actividades basadas en el movimiento o expresión corporal, que involucra a varias personas y su relato son transmitidas de generación en generación permitiendo la integración social.	<p>Transmitidos de generación en generación</p> <p>Movimiento, expresión corporal</p>	<p>Es transmitida de padre a hijo; de persona adulta a niño</p> <p>Comparte de la comunidad a la sociedad</p> <p>Cambio de posiciones</p> <p>Sigue reglas</p>	<p>¿Cuáles son los juegos tradicionales más conocidos?</p> <p>¿Tienen reglas los juegos tradicionales?</p> <p>¿Tienden a desarrollar la creatividad?</p> <p>¿Los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los Juegos Tradicionales?</p> <p>¿El uso de reglas le permite adoptar posiciones en el cuerpo?</p>	Entrevista	Cuestionario estructurado

*Cuadro N° 3: Variable Independiente (los juegos tradicionales)*

*Elaborado por: López, E. 2017*

**VARIABLE DEPENDIENTE (MOTRICIDAD GRUESA)**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Son movimientos coordinados del cuerpo en los cuales intervienen los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos	<p>Movimientos coordinados</p> <p>Control postural</p> <p>Equilibrio</p> <p>Desplazamiento</p>	<p>Sigue direcciones</p> <p>Variación de movimientos</p> <p>Vencer la acción de la gravedad</p> <p>Coordinación visomotriz</p>	<p>¿El niño corre saltando y alternando los pies?</p> <p>¿El niño camina en línea recta?</p> <p>¿El niño puede pararse en un solo pie por dos segundos?</p> <p>¿El niño salta tres o más pasos en un solo pie?</p> <p>¿El niño lanza y agarra la pelota? ¿El niño hace rebotar la pelota y la agarra?</p>	Observación	Escala de Nellson Ortiz

*Cuadro N° 4: Variable Dependiente (Motricidad Gruesa)*

*Elaborado por: López, E. 2017*

### 3.7 DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.
¿De qué personas u objetos?	De los niños y niñas de Inicial I de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” de la ciudad de Latacunga.
¿Sobre qué aspectos?	Sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.
¿Quién? ¿Quiénes?	Erika López
¿A quiénes?	A los niños y niñas de Inicial I de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” de la ciudad de Latacunga.
¿Cuándo?	Durante el periodo Septiembre 2017-septiembre 2018.
¿Dónde?	De la Escuela General Básica “Isidro Ayora” de la ciudad de Latacunga.
¿Cuántas veces?	El tiempo que se requiera para realizar una observación y una recolección de datos adecuados.
¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Mediante técnicas de Observación y la Evaluación.
¿Con qué?	Cuestionario estructurado; Escala de Nellson Ortiz.

*Cuadro N° 5: Plan de Recolección de la información*

*Elaborado por: López, E. 2017*

### **3.8 ASPECTOS ÉTICOS**

La técnica que se utilizó en este proyecto concierne a los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” de la ciudad de Latacunga, aplicando la Escala de Nellson Ortiz para poder cerciorarnos si utilizan los Juegos Tradicionales como beneficios para el desarrollo de la Motricidad Gruesa.

La evaluación fue la Escala de Nellson Ortiz, que tiene el propósito de evaluar el desarrollo integral de niños y niñas de 0 a 5 años.

La Escala de Nellson Ortiz, fue aplicada a 20 niños y niñas de Inicial I.

Los resultados que se obtuvieron de este proyecto se expresa a través de cuadros estadísticos.

Los datos obtenidos del proyecto de campo se tabularon, luego se representaron en tablas y gráficos estadísticos, posteriormente se procederá al análisis e interpretación pregunta por pregunta.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Resultados obtenidos de la evaluación realizada con la Escala de Nelson Ortiz a niños y niñas de 3 a 4 años de Inicial I de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” de la ciudad de Latacunga.

**POBLACIÓN:** Se evaluaron 20 niños de 3 a 4 años.

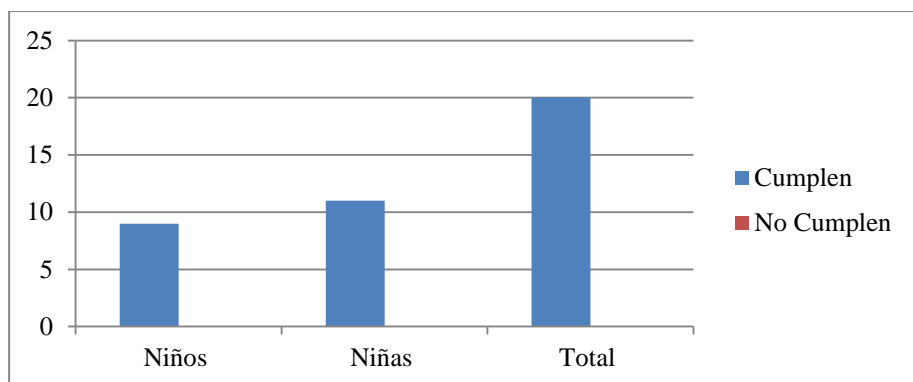
#### ITEMS

##### 1.- Se levanta sin usar las manos

	Cumplen	No cumplen
Niños	9	0
Niñas	11	0
Total	20	0

*Cuadro N° 6: Datos de la evaluación a niños y niñas de 3 a 4 años con la Escala de Nellson Ortiz aplicado para la investigación*

*Autor: López, E. 2107*



*Gráfico N° 1 Se levanta sin usar las manos*

*Autor: López, E. 2107*

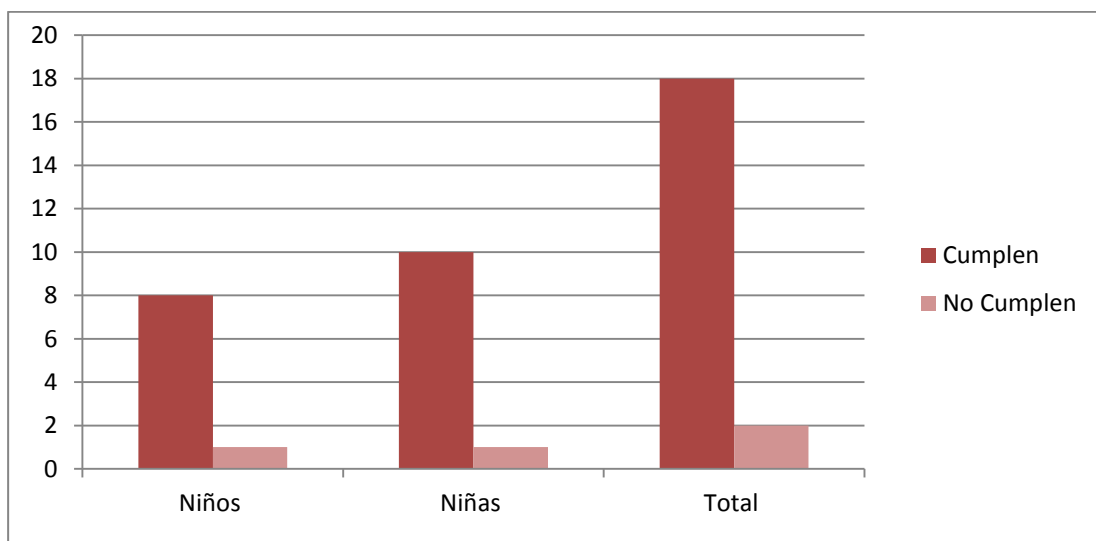
**Análisis:** En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 20 niños y niñas, 9 niños y 11 niñas cumplen correctamente el ítem dando un total de 20 niños/as esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Se logró evidenciar que todos los niños/as evaluados no tienen dificultades con respecto al levantarse sin utilizar sus manos logrando desarrollar sus destrezas y habilidades de acuerdo a su edad.

**2.- Camina hacia atrás**

	Cumplen	No cumplen
Niños	8	1
Niñas	10	1
Total	18	2

*Cuadro N° 7: Datos de la evaluación a niños y niñas de 3 a 4 años con la Escala de Nellson Ortiz aplicado para la investigación  
Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N° 2 Camina hacia atrás*

*Autor: López, E. 2017*



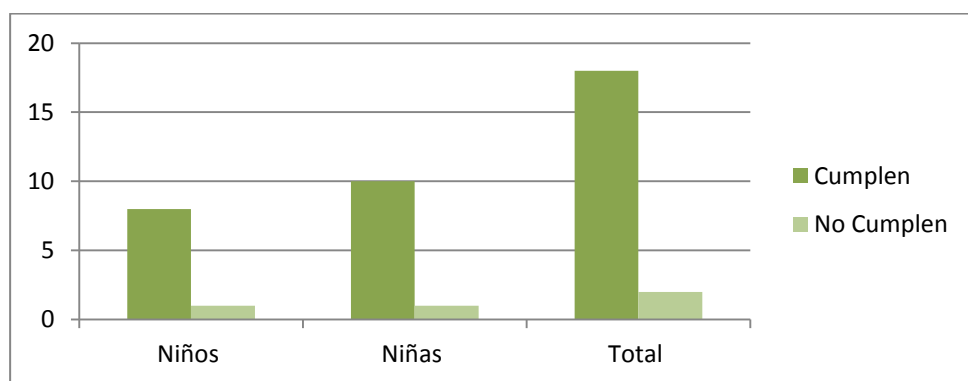
**Análisis:** En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 20 niños y niñas, 8 niños cumplen y 1 niño no cumple, 10 niñas cumplen y 1 no cumple correctamente el ítem dando un total de 20 niños/as esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil “Los Países” los niños pueden caminar hacia atrás estimulando de esta manera la coordinación viso motriz y a la vez.

### 3.- Camina en puntas de pies

	Cumplen	No cumplen
Niños	8	1
Niñas	10	1
Total	18	2

*Cuadro N° 8: Datos de la evaluación a niños y niñas de 3 a 4 años con la Escala de Nellson Ortiz aplicado para la investigación  
Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N° 3 Camina en puntas de pies  
Autor: López, E. 2017*

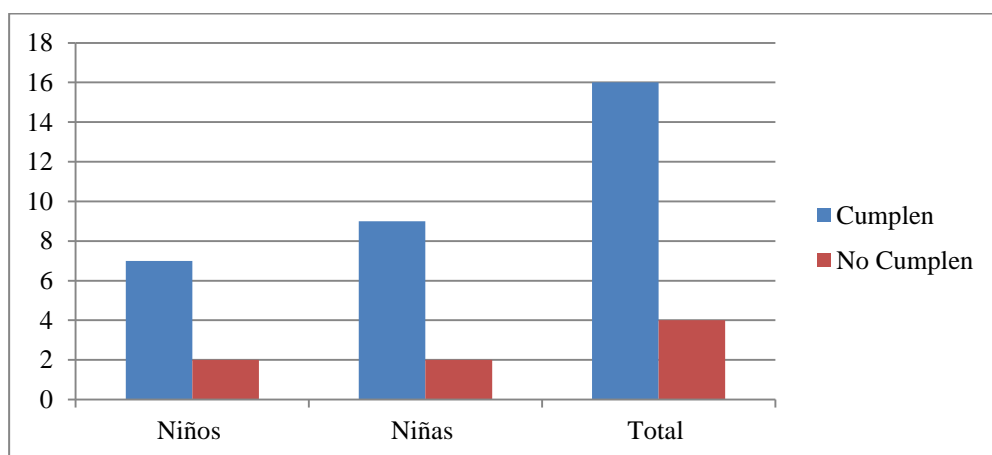
**Análisis:** En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 20 niños y niñas, 8 niños cumplen y 1 niño no cumple, 10 niñas cumplen y 1 no cumple correctamente el ítem dando un total de 20 niños/as esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil “La Rayuela” podemos observar que todos los niños pueden caminar en puntas de pies logrando que el niño tenga un mejor equilibrio. .

#### 4.- Se para solo en un solo pie

	Cumplen	No cumplen
Niños	7	2
Niñas	9	2
Total	16	4

*Cuadro N° 9: Datos de la evaluación a niños y niñas de 3 a 4 años con la Escala de Nellson Ortiz aplicado para la investigación  
Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N° 4 Se para solo en un solo pie  
Autor: López, E. 2017*

**Análisis:** En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 20 niños y niñas, 7 niños cumplen y 2 niños no cumplen, 9 niñas cumplen y 2 no cumplen correctamente el ítem dando un total de 20 niños/as esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** En estos niños no se dio la aplicación de juego tradicional infantil y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades

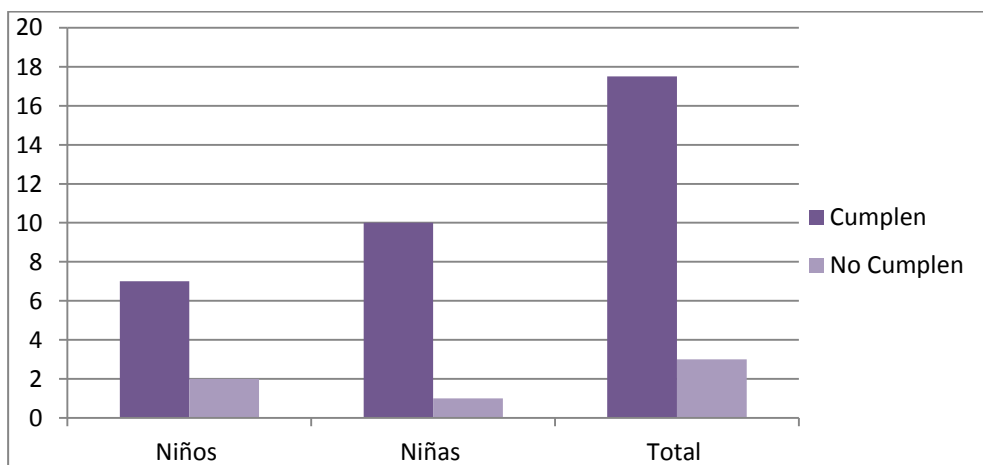
propias de aula si ayudo a los niños a desarrollar las habilidades y destreza de pararse en un solo pie 2 segundo, pero no en su totalidad.

### 5.- Lanza y agarra la pelota

	Cumplen	No cumplen
Niños	7	2
Niñas	10	1
Total	17	3

*Cuadro N° 10: Datos de la evaluación a niños y niñas de 3 a 4 años con la Escala de Nellson Ortiz aplicado para la investigación*

*Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N° 5 Lanza y agarra la pelota*

*Autor: López, E. 2017*

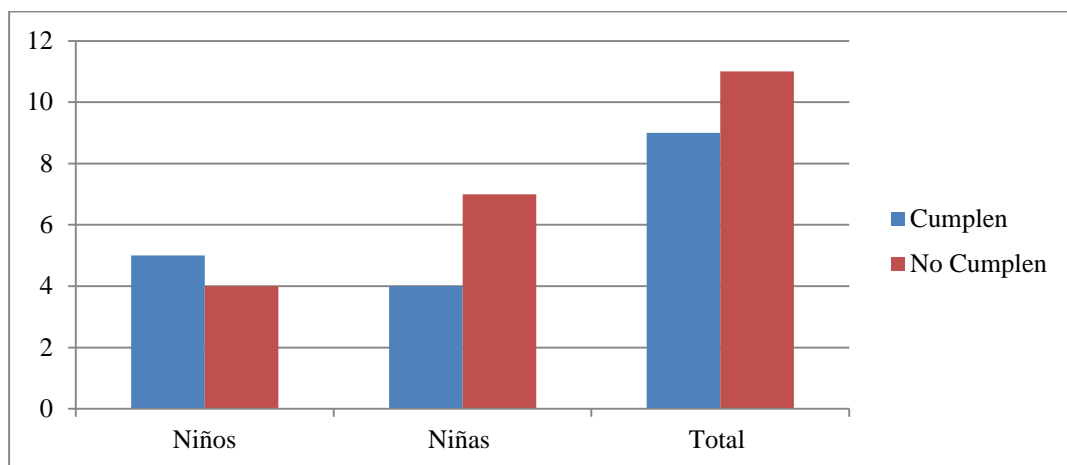
**Análisis:** En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 20 niños y niñas, 7 niños cumplen y 2 niño no cumplen, 10 niñas cumplen y 1 no cumple correctamente el items dando un total de 20 niñ/as esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil “Los Países” los niños pueden lanzar y agarrar una pelota estimulando de esta manera la coordinación viso motriz.

## 6.- Camina en línea recta

	Cumplen	No cumplen
Niños	5	4
Niñas	4	7
Total	9	11

*Cuadro N° 11: Datos de la evaluación a niños y niñas de 3 a 4 años con la Escala de Nellson Ortiz aplicado para la investigación  
Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N° 6 Camina en línea recta*

*Autor: López, E. 2017*

**Análisis:** En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 20 niños y niñas, 5 niños cumplen y 4 niños no cumplen, 4 niñas cumplen y 7 no cumplen correctamente el ítem dando un total de 20 niños/as esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil “Yermis” los niños pueden caminar en línea recta y lograr un mejor control postural.

### 4.1.2 INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LAS MAESTRAS

**Resultados obtenidos de la encuesta realizada a las maestras de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” de la ciudad de Latacunga.**

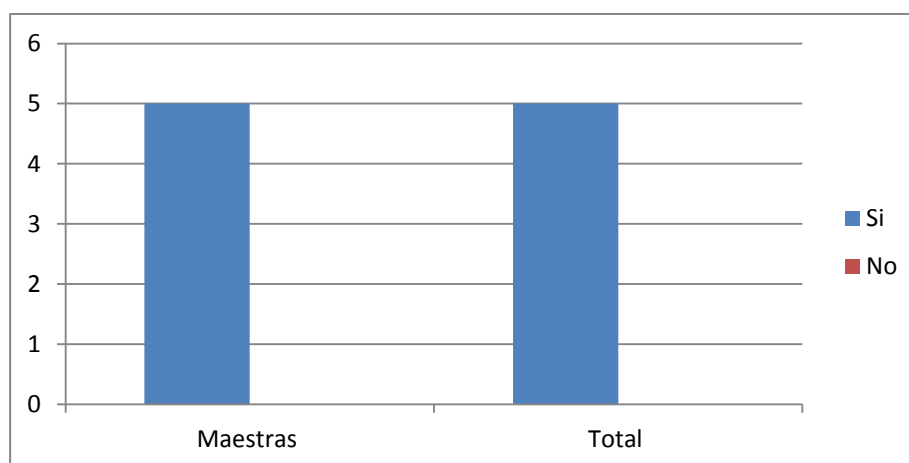
**POBLACIÓN:** Se evaluaron a 5 maestras.

**PREGUNTAS**

**1.- ¿Conoce usted los Juegos Tradicionales?**

	<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Maestras</b>	5	0
<b>Total</b>	5	0

*Cuadro N° 12: Datos de la encuesta realizada a las maestras de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” aplicado para la investigación  
Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N° 7 ¿Conoce usted los Juegos Tradicionales?*

*Autor: López, E. 2017*

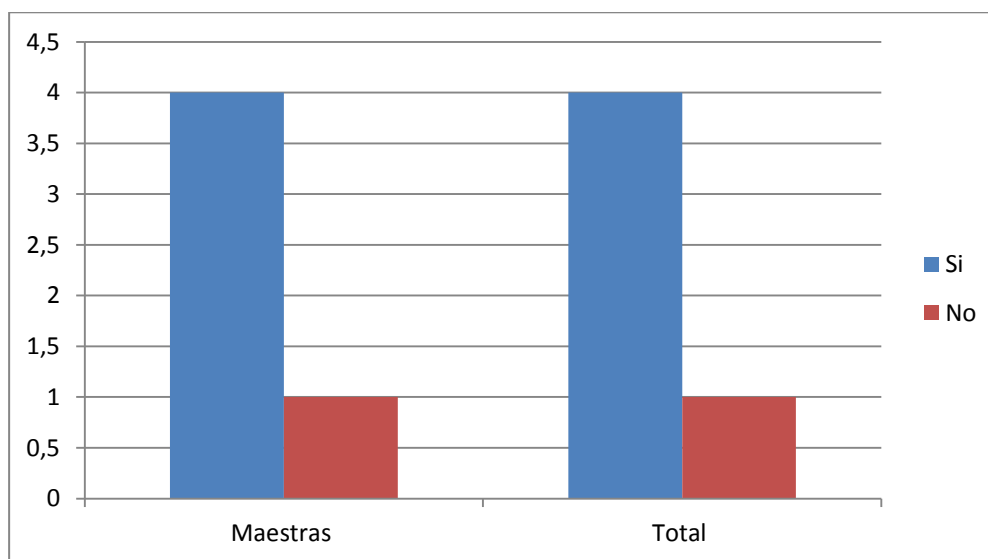
**Análisis:** En esta pregunta, podemos darnos cuenta que de las 5 maestras, 5 maestras nos dicen que si conocen los Juegos Tradicionales, esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Por lo que podemos mencionar que la mayoría de las maestras conocen los Juegos Tradicionales y alguna vez los han jugado sin ninguna dificultad.

**2.- ¿Utiliza usted los Juegos Tradicionales como metodología de aprendizaje?**

	Si	No
Maestras	4	1
Total	4	1

*Cuadro N° 13: Datos de la encuesta realizada a las maestras de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” aplicado para la investigación  
 Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N° 8 ¿ Utiliza usted los Juegos Tradicionales como metodología de aprendizaje?*

*Autor: López, E. 2017*

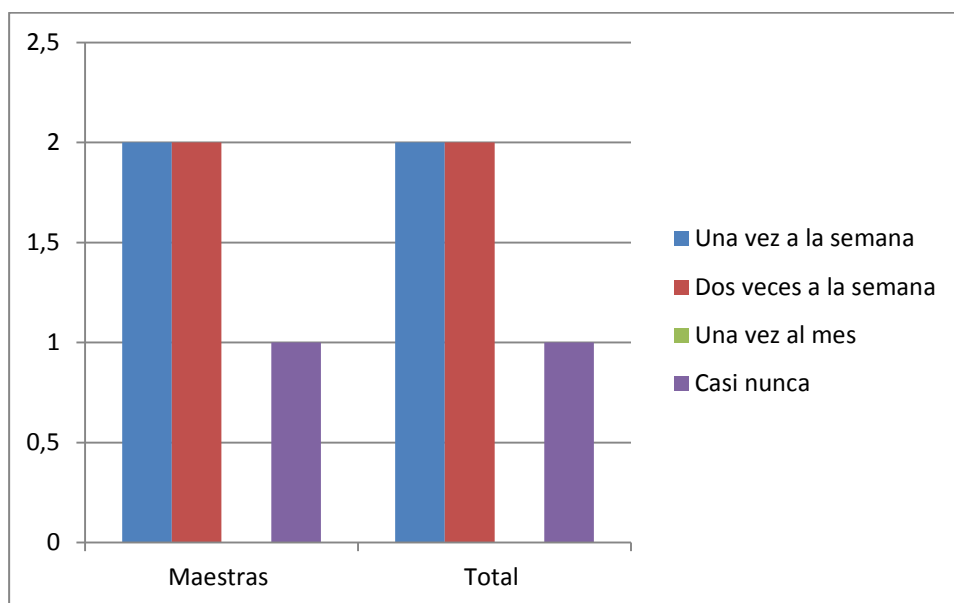
**Análisis:** En esta pregunta, podemos darnos cuenta que de las 5 maestras, 4 maestras nos dicen que si han aplicado los Juegos Tradicionales como metodología de aprendizaje y 1 maestra no lo ha aplacado, esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Por lo que podemos mencionar que la mayoría de las maestras aplican los Juegos Tradicionales como metodología de aprendizaje para lograr en sus alumnos un desarrollo adecuado.

### 3.- ¿Con que frecuencia?

	Una vez a la semana	Dos veces a la semana	Una vez al mes	Casi nunca
Maestras	2	2	0	1
Total	2	2	0	1

**Cuadro N° 14:** Datos de la encuesta realizada a las maestras de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” aplicada para la investigación  
*Autor: López, E. 2017*



**Gráfico N° 9** ¿Con que frecuencia?

*Autor: López, E. 2017*

**Análisis:** En esta pregunta, podemos darnos cuenta que de las 5 maestras, 2 maestras nos dicen que han aplicado una vez a la semana los Juegos Tradicionales dentro de sus actividades propias

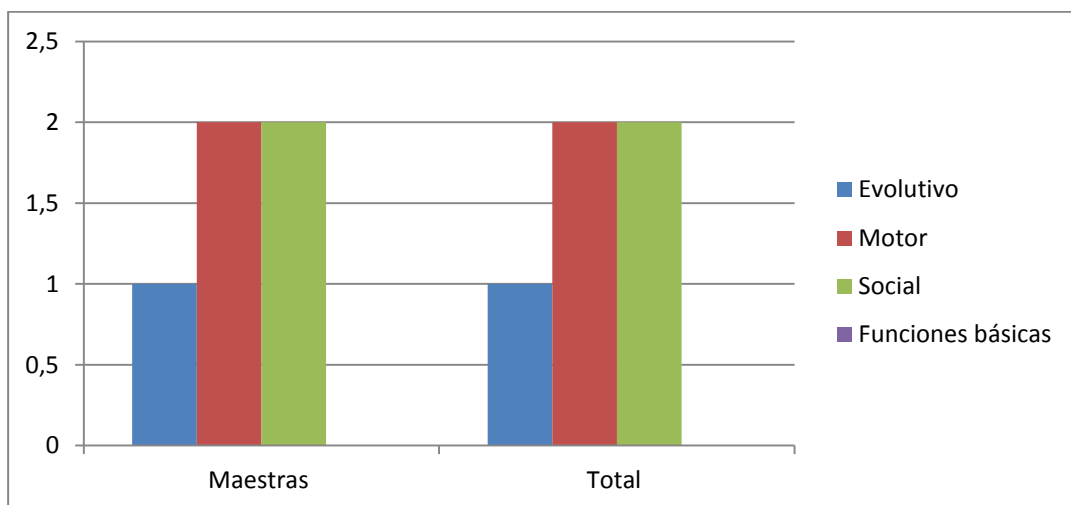
del aula, 2 maestras nos manifestaron que aplican 2 veces a la semana y una maestra casi nunca aplica, esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Por lo que podemos mencionar que la mayoría de las maestras aplican los Juegos Tradicionales como metodología de aprendizaje para lograr en sus alumnos un desarrollo adecuado.

#### 4.- ¿Los Juegos Tradicionales le permite el desarrollo?

	Evolutivo	Motor	Social	Funciones básicas
Maestras	1	2	2	0
Total	1	2	2	0

*Cuadro N° 15: Datos de la encuesta realizada a las maestras de la Escuela General Básica "Isidro Ayora" aplicado para la investigación*  
*Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N°10 ¿Los Juegos Tradicionales le permite el desarrollo?*

*Autor: López, E. 2017*

**Análisis:** En esta pregunta, podemos darnos cuenta que de las 5 maestras, 1 maestra nos supo manifestar que los Juegos Tradicionales ayuda al desarrollo evolutivo , 2 maestras nos dicen que



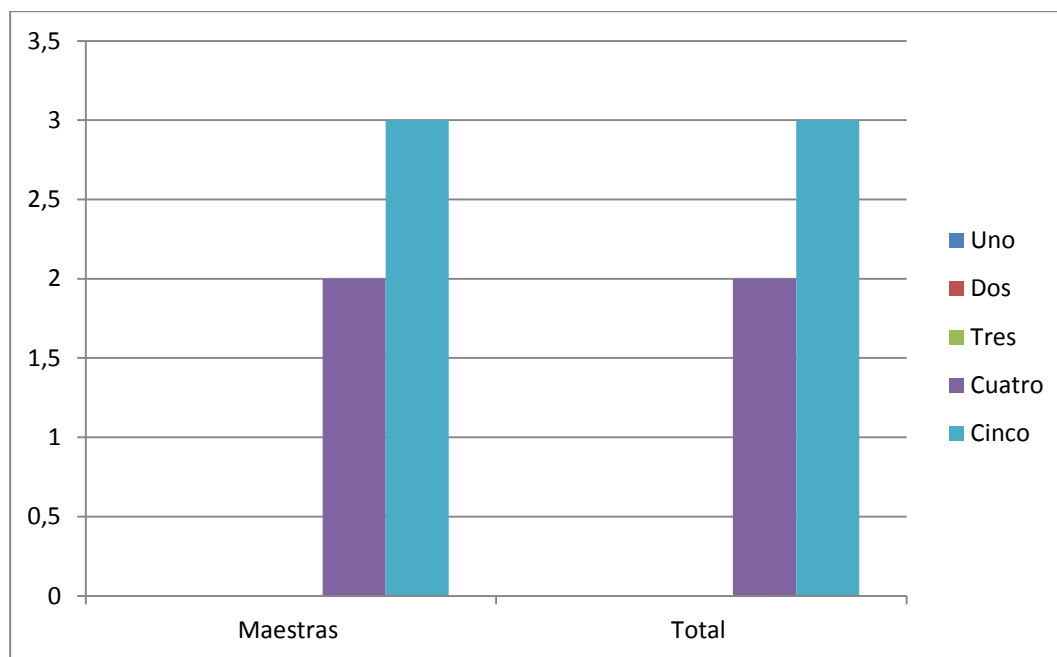
ayuda al desarrollo motor y 2 maestras nos dicen que ayuda al desarrollo social , esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Por lo que podemos mencionar que la mayoría de las maestras piensan que los Juegos Tradicionales ayudan a desarrollar todas las aéreas para lograr un desarrollo adecuado en los niños y niñas para lograr que el niño controle movimientos de partes de su cuerpo.

**5.- ¿Cuál cree que es el grado de importancia de los Juegos Tradicionales en los niños? (1 es el valor más bajo y 5 es el valor más alto)**

	Uno	Dos	Tres	Cuatro	Cinco
Maestras				2	3
Total				2	3

*Cuadro N° 16: Datos de la encuesta realizada a las maestras de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” aplicada para la investigación  
Autor: López, E. 2017*



*Gráfico N°11 ¿Cuál cree que es el grado de importancia de los Juegos Tradicionales en los niños?(1 es el valor más bajo y 5 es el valor más alto)*

*Autor: López, E. 2017*

**Análisis:** En esta pregunta, podemos darnos cuenta que de las 5 maestras, 2 maestras nos supo manifestar que los Juegos Tradicionales se encuentra en una escala de 4 y 3 maestras en una escala de 5, esto representa al 100% de la población.

**Interpretación:** Por lo que podemos mencionar que la mayoría de las maestras piensan que los Juegos Tradicionales son de gran importancia ya que ayudan a desarrollar todas las aéreas para lograr un desarrollo adecuado en cada niño y niña.

<b>Correlación de Pearson</b>				
	Valor	típ. asint.	T aproximada	Sig. aproximada
R de Pearson	-,978	,012	-8,174	+9,83

*Cuadro N° 17: Correlación de Pearson entre juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa*

*Autor: López, E. 2017*

**Análisis:** la significación es de +9,83 y el valor de la correlación de -0,978.

**Interpretación:** Mediante el uso de la correlación de Pearson se aprecia que existe una correlación positiva entre ambas variables (-0,978), es decir que mientras mayor es la aplicación de juegos tradicionales mayor es el desarrollo de la motricidad, los datos antes mencionados son estadísticamente significativos ya que el valor de la significación fue superior a (+9,83).

#### **4.2 Discusión**

En el presente estudio se encontró que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir, mientras más presencia de juegos tradicionales mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes.

Como en relación de lo hallado por Fonseca en su estudio: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016” Tiene como resumen: El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral

de los niños y niñas es así que el ámbito de la motricidad está relacionado, especialmente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje, para ello es primordial motivar el desarrollo mediante juegos tradicionales.

Dentro de la muestra de estudio o dentro de diferentes estudios sería importante realizar y aplicar programas de estimulación temprana basados en los juegos tradicionales, realizando un trabajo de tipo comparativo, además tomando otras variables en cuenta como podría ser el desarrollo socio-afectivo de los niños.

Para finalizar, la integración de juegos tradicionales al área de estimulación temprana, además de ser innovador, permite que prácticas, que pareciese que se están perdiendo, vuelvan a tomar importancia en las vidas de los pobladores y con aun más sentido si es que existe un beneficio para la salud. Donde el presente estudio la hipótesis fue comprobada significa que el tema debe ser tomado muy en cuenta y no abandonado, donde es necesario tomar en cuenta diversos factores y poder encontrar cuáles pueden ser de utilidad para la estimulación de los niños.

## **4.3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **4.3.1 CONCLUSIONES**

- La motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas.
- El uso de las actividades para el desarrollo motor de niños de 3 a 4 años, dentro de las rutinas diarias de la escuela, facilitando con ello un aprendizaje integral.
- Al momento de diagnosticar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad a través de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de medio en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

- En lo referente a la maestra no cuenta con una guía adecuada para poder estimular con juegos tradicionales infantiles con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.
- Se logró identificar claramente que los juegos tradicionales infantiles que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad son los siguientes:
  - La rayuela
  - Gato y Ratón
  - El rey dice
  - Las congeladas
  - La culebrita

#### **4.3.2 RECOMENDACIONES**

- Es recomendable aplicar los juegos tradicionales infantiles en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad para ayudar al desarrollo de la motricidad gruesa y lograr fortalecer su identidad.
- Se recomienda a la maestra que utilice los juegos tradicionales infantiles dentro de las actividades propias del aula 3 veces a la semana para lograr un mejor desenvolvimiento en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad, incentivando su participación e inclusión social y su desarrollo motor.
- Se debe considerar que tanto niños como niñas de 3 a 4 años de edad utilice los juegos tradicionales para mejorar su interacción con el entorno ya que es fundamental y ayudará que se desenvuelva adecuadamente con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa y social en base a la edad que se encuentra.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA

1. Amo nc. Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educacion infantil. Primera ed. Guerrero imm, editor. Valladolid: Universidad de Valladolid.
2. Castaño Solís M. El valor del juego tradiconal. Primera ed. Castaño Solís M, editor.: Universidad de Granada ; 2013.
3. Castro mm. Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. MHSalud. 2008 Julio; V(1).
4. Chancusi sgt. Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas. Primera ed. Freire mev, editor. Ambato: Universidad Tecnica de Ambato; 2013.
5. Chochos crp. Los juegosLos juegos tradicionales infantiles de persecucion y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa. Primera ed. Morales PEE, editor. Ambato : Universidad Tecnica de Ambato ; 2015.
6. Chochos crp. Los juegosLos juegos tradicionales infantiles de persecucion y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa. Primera ed. Morales PEE, editor. Ambato : Universidad Tecnica de Ambato ; 2015.
7. Cleofé pgm, Proaño Hidalgo E. Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulacion en niños/as de dos a tres años. Primera ed. Fernanda GGM, editor. Latcunga : Universidad Técnica de Cotopaxi ; 2009.
8. Gabino tcs. Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas. Primera ed. Freire mev, editor. Anbato: Universidad Tecnica de Ambato ; 2013.
9. Guartatanga D, Santacruz. Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo. Primera ed. Temprana E, editor. Cuenca: Facultad de psicología.
10. Jiménez f, am, Ayala Zuluaga J. Aportes de la motricidad en la enseñanza. siete ed. Franco Jiménez am, Ayala Zuluaga JE, editors. Manizales, Colombia: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos; 2011.
11. Lozada V, Becerra Calva NE. Los juegos tradiconales en el desarrollo motriz en niños del primer año de educacion basica de la ciudad de quito. Primera ed. Lozada V, Becerra Calva NE, editors. Quito: Universidad Central del Ecuador; 2012.

12. Montesdeoca MGP. Psicomotricidad en Educacion Inicial. Primera ed. Montesdeoca MGP, editor. Quito: Formacion Academica ; 2015.
13. Morera Castro M. Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. MHSalud. 2008 Julio; V(1).
14. Murillo ra, cecilia pertuz molinares. Los juegos tradicionales como estrategia pedagogica para mejorar la convivencia. Primera ed. Llanos JÁ, editor. Barranquilla: Corporacion Universitaria de la Costa ; 2011.
15. Pérez Chochos cr. Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su. Primera ed. Lic. Escobar Morales PE, editor. Ambato: Universidad Tecnica de Ambato ; 2015.
16. Sassano M. Un nuevo escenario para la psicomotricidad. Red de revistas cientificas de america latina y el caribe. 2008 febrero; I.
17. Simón-Benzant , Yanet , Lores , Arbenis. Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades. Trece ed. Simón-Benzant Y, Lores-Ruiz A, editors. Cuba; 2013.

## LINKOGRAFÍA

1. Hernandez Portuguez, R., & Rodriguez Aragonés, S. (2007). Manual Operativo para la Evaluacion y Estimulacion del Crecimiento y Desarrollo del niño. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San Jose.
2. <http://definicion.de/integracion/>. (n.d.). Retrieved 11 30, 2014, from <http://definicion.de/integracion/>.
3. La memoria vivida. (n.d.). <http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/10-beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales.html>. Retrieved 11 30, 2014, from <http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/10-beneficios-que-aportan-los-juegostradicionales.html>.
4. Ofele, M. (1999, marzo). <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>. Retrieved 11 30, 2014, from <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>.

## CITAS BIBLIOGRÁFICAS

1. PROQUEST: Ponce, Rocío Rubio (22 de 02 de 2011). Intervención psicomotriz en el área personal/social de un grupo de educación preescolar. Recuperado el 26 de 12 de 2014, <http://search.proquest.com/prisma/docview/1023285626/D099CAD07D79491FPQ/5?accountid=36765>
2. PROQUEST: Déleon Meléndez, Ofelia Columba; Mateo Cota, Ignacio, (03 de 09 de 1989). Juegos infantiles populares de la comunidad indígena de Jacaltenango, Guatemala. Recuperado el 26 de 10 de 2014, de:
3. <http://search.proquest.com/docview/748566888?accountid=36765>
4. PROQUEST: Tibisay Pozo, Moraiba. (02 de 06 de 1994 Juegos infantiles tradicionales populares de Venezuela: primera aproximación a un inventario. Recuperado el 26 de 12 de 2014, de: <http://search.proquest.com/docview/748557509?accountid=36765>

## ANEXOS

### ANEXO 1

**NOMBRE DEL JUEGO:** La Rayuela

**ACTIVIDAD:** Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, de forma de un gato o avión, luego procede en turnos a lanzar una fichas, piedra o semilla, en orden desde el primer cajón y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura, no puede pisar el cajón donde está la ficha ni las líneas de los cajones, sino pierde. Cuando el niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros este pierde su turno y continúa su compañero o compañera. Lo motivante de este juego es que los niños al finalizar todo la ronda de la rayuela empiezan a tener posesión de uno de los cajones, llamándoles casita, a medida que el juego sigue se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus compañeros y ese cajón no pueden pisar nadie solo la propietaria o propietario en el juego, a medida que prosigue tiene más dificultades.

**EVALUACIÓN:** Al realizar este juego tradicional de persecución nos ayuda a conseguir las destrezas y habilidades de pararse en un solo pie, saltar 3 o más pasos en un solo pie de todos los niños.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los Ensacados

**ACTIVIDAD:** Se forman dos grupos de niños y se les da sacos de lona a cada uno, se traza en el piso una línea la cual será la partida y al otro extremo otra línea la cual será la llegada, un niño toma el nombre de jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

**EVALUACIÓN:** Los niños logran saltar con los pies juntos.

**NOMBRE DEL JUEGO:** El Gato y el Ratón

**ACTIVIDAD:** Se forma un círculo tomados de las manos con todos los niños. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro del círculo, y el otro niño seleccionado como gato va fuera del círculo, luego se realiza un diálogo



Gato: ¡Ratón, ratón!

Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón?

Gato: ¡Comerte quiero!

Ratón: ¡Cómeme si puedes!

Gato: ¡Estas gordito!

Ratón: ¡Hasta la punta de mi rabito!

A continuación el ratón sale de su casita que es el círculo de niños y el gato lo persigue a comerlo, si logra el ratón puede ingresar otra vez a la casita para descansar un momento, si el gato quiere entrar la cadena del círculo hecha entre los niños no lo permite, sale el ratón y empieza la persecución. Cuando el gato agarra al ratón termina el juego.

**EVALUACIÓN:** Los niños logran correr saltando y alternando los pies.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Pan Quemado

**ACTIVIDAD:** Se colocan para este juego tradicional los niños en un lugar amplio y deben taparse los ojos y no mirar, uno de ellos se va a esconder un pañuelo en un sitio cercano próximo, pero no visto por los demás. Cuando éste dice ¡Ya!, se lanzan los otros niños a buscarlo. Si se alejan del sitio donde está escondido, el que la escondió dice ¡Frío, frío! Si alguno se aproxima, exclama ¡caliente, caliente!, y cuando está muy cerca, ¡te quemas! Quien lo encuentra persigue a los demás a cogerlos, y luego él niño que fue cogido es el que pasa a esconderlo el pañuelo como el anterior. Y así hasta que termina el juego cuando los participantes lo desean.

**EVALUACIÓN:** Los niños logran correr con variación de velocidad.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Congeladas

**ACTIVIDAD:** Consiste este juego tradicional en que un niño que es el que "congela" tiene que tocar a los demás niños, cuando el niño sea tocado por el que congela este se quedara quieto y lo lleva a un lugar donde se les coloca a todos los niños que están congelando hasta que otro jugador

diferente al que congela lo toque, el cual queda descongelado pero ya no juega. Gana el jugador que no sea tocado.

**EVALUACIÓN:** El niño logra controlar sus movimientos en posición estáticos.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los países

**ACTIVIDAD:** Para la realización de este juego tradicional se coloca a los niños en círculo, se elige un jefe el cual les va diciendo en el oído el nombre de un país, luego el jefe se coloca en la mitad del círculo y lanza la pelota y dice declaro guerra al país (puede mencionar cualquier país), el niño que tiene el nombre de ese país tiene que coger la pelota y decir ¡alto ahí! En ese instante todos los niños se quedan quietos el niño con la pelota tiene que saltar 3 pasos hacia el niño que esté más cerca y lanzarle la pelota. El niño al cual se le lanzo la pelota es el siguiente en declarar la guerra a otro país.

**EVALUACIÓN:** El niño si logra lanzar y agarrar la pelota.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Simón dice o el Rey dice

**ACTIVIDAD:** “Simón Dice” es un juego tradicional que consiste en que hay un niño que toma el nombre de Simón o el rey, el mismo que indica que deben hacer los demás niños y estos deben seguir las ordenes de Simón, se puede decir que es un juego también de imitación con el cual conseguimos desarrollar en los niños hacer rebotar

**EVALUACIÓN:** El niño si logra rebotar y agarrar la pelota

**NOMBRE DEL JUEGO:** La Culebrita

**ACTIVIDAD:** Este juego consistía en hacer en el piso de tierra una culebra enroscada en forma de espiral, al final estaba dibujada la cabeza, se podía jugar con varios participantes los cuales debían tener canicas y por turnos. Consistía en tingar la canica por el inicio de la culebrita, luego le tocaba el turno a otro niños que de igual manera debía tingar una vez la canica, si esta le tocaba a la canica que estaba primera se llevaba la canica, el juego terminaba cuando se llegaba a la cabeza de la culebrita y ganaba el que mayor número de canicas tiene.

**EVALUACIÓN:** El niño logra controlar y acertar sus movimientos al dirigir un objeto a un punto determinado.

**NOMBRE DEL JUEGO:** Candelita

**ACTIVIDAD:** En este juego tradicional cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto niño se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "por allá fumea" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se cambia de posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante. El que se quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.

**EVALUACIÓN:** A través del juego tradicional infantil de persecución los niños logran el controlar sus movimientos.

**ANEXO 2**

























## ANEXO 3



**Universidad Técnica de Ambato**

**Facultad Ciencias de la Salud**



### **Carrera de Estimulación Temprana**

**Objetivo General:** Determinar cómo influye los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años

**Marque con una X la respuesta que crea conveniente**

**1. ¿Conoce usted los Juegos Tradicionales?**

- Si ( )
- No ( )

**2. ¿Utiliza usted los Juegos Tradicionales como metodología de aprendizaje?**

- Si ( )
- No ( )

**3. ¿Con que frecuencia?**

- Una vez a la semana ( )
- Dos veces a la semana ( )
- 1 vez al mes ( )
- Casi nunca ( )

**4. ¿Los Juegos Tradiciones le permite el desarrollo?**

- Evolutivo ( )
- Motor ( )
- Social ( )
- Funciones Básicas ( )

5. ¿Cuál cree que es el grado de importancia de los Juegos Tradicionales en los niños? ( 1 es el valor más bajo y 5 es el valor más alto)

- 1 ( )
- 2 ( )
- 3 ( )
- 4 ( )
- 5 ( )

.....

**Firma de Validación**

.....

**Firma de Validación**

.....

**Firma de Validación**

## **ANEXO 4**

Latacunga, 30 de Noviembre del 2017

Lic. Nelson Espín

Director

Encargado De La Escuela Básica Isidro Ayora

Presente

De mi consideración:

Yo, Erika Fernanda López Velasco, portadora de la C.C 0503646770, estudiante de la Universidad Técnica de Ambato Facultad Ciencias de la Salud Carrera de Estimulación Temprana, hago llegar un atento y cordial saludo a usted, y a la vez deseándole éxitos en sus delicadas funciones que usted percibe. Por medio de la presente solicito de la manera más comedida se autorice realizar la tesis en su honorable Institución con el tema **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”** tomando en cuenta que en su honorable Institución cuenta con inicial I para poder realizar dicho proyecto de tesis.

Esperando que mi solicitud sea favorable y aceptada, desde ya anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Gracias por su atención.

Atentamente,

### **FIRMA DEL SOLICITANTE**

**Nombre:** Erika Fernanda López Velasco

**C.C:** 0503646770