



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y
SOCIALES**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN**

**TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA,
DEPORTE Y RECREACIÓN.**

**TEMA: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN
EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES
BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL
MIXTA FE Y ALEGRÍA DE SOLANDA - QUITO, PROVINCIA DE
PICHINCHA- AÑO LECTIVO 2014-2015 Y PROPUESTA
ALTERNATIVA.**

AUTORES:

**LEYTON GUAYASAMIN, OSCAR ISRAEL
NOROÑA BUITRON, LUIS SEBASTIAN**

**DIRECTOR: MSC. GUALLASAMÍN, FERNANDO
CODIRECTOR: LCDO. GILBERT, ALBERTO**

**SANGOLQUÍ
2015**

CERTIFICADO

DIRECTOR: MSC. GUALLASAMÍN FERNANDO

CODIRECTOR: LCDO. GILBERT, ALBERTO

CERTIFICAN:

Que el trabajo de investigación titulado, **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA FÉ Y ALEGRÍA DE SOLANDA - QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA- AÑO LECTIVO 2014-2015 Y PROPUESTA ALTERNATIVA”**, realizado por los señores **OSCAR ISRAEL LEYTON GUAYASAMIN** y **LUIS SEBASTIAN NOROÑA BUITRON**, ha sido revisado prolijamente y cumple con los requerimientos: teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, por lo que nos permitimos acreditarlo y autorizar su entrega al Señor , **MsC. MARIO VACA** en su calidad de Director de la **“CAFDER”**. El trabajo en mención consta de un empastado y un disco compacto.

Sangolquí, Agosto 2015



MSC. GUALLASAMÍN FERNANDO
DIRECTOR



LCDO. ALBERTO GILBERT
CODIRECTOR

DECLARACION DE RESPONSABILIDAD

NOSOTROS, **OSCAR ISRAEL LEYTON GUAYASAMIN** y **LUIS SEBASTIAN NOROÑA BUITRON** DECLARAMOS QUE:

El proyecto de grado titulado “**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA FÉ Y ALEGRÍA DE SOLANDA - QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA- AÑO LECTIVO 2014-2015 Y PROPUESTA ALTERNATIVA**” ha sido desarrollado con base a una investigación absoluta, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se agregan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de nuestra autoría.

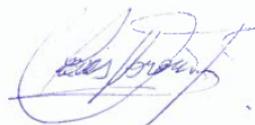
En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Sangolquí, Agosto 2015

LOS AUTORES



OSCAR ISRAEL LEYTON G.



LUIS SEBASTIAN NOROÑA B.

AUTORIZACIÓN

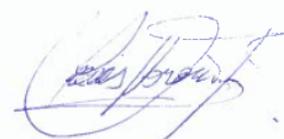
Yo, **OSCAR ISRAEL LEYTON GUAYASAMIN** y **LUIS SEBASTIAN NOROÑA BUITRON** autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE la publicación, en la biblioteca virtual de la institución el proyecto titulado: “**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA FÉ Y ALEGRÍA DE SOLANDA - QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA- AÑO LECTIVO 2014-2015 Y PROPUESTA ALTERNATIVA**” cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y autoría.

Sangolquí, Agosto 2015

LOS AUTORES



OSCAR ISRAEL LEYTON G.



LUIS SEBASTIAN NOROÑA B.

DEDICATORIA

A Dios por guiarnos durante estos años de vida, ayudándonos a culminar nuestra carrera la cual es el primer objetivo de muchos que nos hemos planteado.

A nuestros padres por el apoyo incondicional durante nuestras vidas, ya que son los motores que nos impulsan a continuar y a mejorar cada día más, no solo en el ámbito profesional sino también como seres humanos.

OSCAR ISRAEL LEYTON G.

DEDICATORIA

A nuestros profesores ya que gracias a sus conocimientos compartidos durante estos años de estudio, han formado dos grandes profesionales capaces de desenvolverse y actuar en el mundo laboral del deporte.

A nuestras familias en general muchas gracias por su apoyo incondicional hoy cumplimos la primera de muchas metas más.

LUIS SEBASTIAN NOROÑA B.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la sabiduría, salud y perseverancia para cumplir con este objetivo.

A nuestros padres que a pesar de las adversidades hemos contado con su apoyo incondicional, no importó cuantas veces hayamos fallado ustedes siempre estuvieron ahí con sus consejos y su cariño haciéndonos entender las adversidades de la vida, por esta y muchas razones más este triunfo es para ustedes, queremos que se sientan orgullosos de vernos convertidos en dos grandes profesionales, gracias PADRES sé que no hay mejor regalo para ustedes que vernos con un título profesional, Dios les de salud y vida para poder seguir compartiendo muchos objetivos más junto a ustedes.

OSCAR ISRAEL LEYTON G.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la sabiduría, salud y perseverancia para cumplir con este objetivo.

A ustedes señor Director y Codirector por contribuir a cumplir con nuestra meta, de antemano gracias que Dios les bendiga para que sigan ayudando a cumplir muchas metas más.

LUIS SEBASTIAN NOROÑA B.

INDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICADO	i
DECLARACION DE RESPONSABILIDAD	ii
AUTORIZACIÓN.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	xiv
ABSTRACT.....	xv
CAPITULO I	1
MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1 Objeto de la investigación	1
1.2 Ubicación contextual de la problemática	1
1.3 Situación de la problemática	2
1.4 Formulación del problema.....	4
1.5 Delimitación de la investigación	4
1.5.1 Delimitación temporal.....	4
1.5.2 Delimitación espacial	4
1.5.3 Delimitación de las unidades.....	5
1.6 Justificación	5
1.7 Cambios esperados	7
1.8 Objetivos.....	7
1.8.1 Objetivo general.....	7
1.8.2 Objetivos específicos	7
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO	9
2.1. Definiciones conceptuales.....	9
2.2. El juego.....	11
2.2.1 Definición	11
2.2.2 Teoría del juego	11
2.2.3 Características del juego.....	12
2.2.4 Importancia del juego.....	14
2.2.5 Clasificación de los juegos	15
2.2.5.1 Juegos pequeños.....	15
2.2.5.2 Juegos grandes	16
2.2.5.3 Esquema de la clasificación de los juegos de	16
2.2.5.4 Juegos pequeños.....	17

2.2.6.1 Juegos populares.....	17
2.2.6.2 Juegos tradicionales	17
2.2.6.3 Juegos nuevos.....	17
2.2.6 Conceptualización de la clasificación de los juegos grandes.....	18
2.2.7.1 Juegos de ida y vuelta	18
2.2.7.2 Juegos para alcanzar goles	18
2.2.7.3 Juegos nacionales	18
2.2.7.4 Juegos para ganar territorio	18
2.2.8.1 Los juegos tradicionales.....	18
2.2.8.2 Características de los juegos tradicionales	20
2.2.8.3 Importancia de los juegos tradicionales ecuatorianos	21
2.2.8.4 Clasificación de los juegos tradicionales ecuatorianos	22
2.2.8.2.1 Juegos de persecución	23
2.2.8.2.2 Juegos de salto	23
2.2.8.2.3 Juegos de rítmicos	23
2.2.8.2.4 Juegos de habilidades.....	24
2.2.8.2.1 Juegos con instrumentos	24
2.2.8.5 Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa	24
2.2.8.6 Importancia del juego en los niños de 4 – 5 años.....	25
2.2.8.7 El juego como estrategia de enseñanza.....	26
2.2.8.8 Didáctica de los juegos tradicionales.....	27
2.2.8.9 Transmisión de los juegos tradicionales.....	28
2.3. Habilidades motrices básicas.....	29
2.3.1 Definición	29
2.3.2 Características de las habilidades motrices básicas.....	29
2.3.3 Clasificación de las habilidades motrices básicas	30
2.3.3.1 Habilidades locomotrices	30
2.3.3.2 Habilidades no locomotrices	31
2.3.3.3 Habilidades de proyección	32
2.3.4 Destrezas motrices	33
2.3.5 Tareas motrices	33
2.3.6 Evolución de las habilidades motrices – fases	33
2.3.6.1 I fase de 4 – 6 años.....	33
2.3.6.2 II fase de 7 – 9 años.....	34
2.3.6.3 III fase de 10 – 13 años.....	34
2.3.6.4 IV fase de 14 – 17 años	34

2.3.7 Desarrollo motriz.....	35
2.3.7.1 Definición	35
2.3.7.2 Importancia del desarrollo motriz	36
2.3.7.3 Evolución del desarrollo motriz.....	37
2.3.8 Componentes del desarrollo motriz.....	39
2.3.8.1 Desarrollo motor grueso.....	40
2.3.8.2 Desarrollo motor fino.....	41
CAPITULO III	42
3.1. Metodología de la investigación.....	42
3.2. Metodología utilizada para el desarrollo de la investigación	42
3.3. Método a utilizarse en la investigación	42
3.4. Población y muestra	42
3.5. Técnicas e instrumentos.....	43
3.6. Diseño de los instrumentos para la recolección de datos	44
3.6.1. Test de habilidades motrices de Bruininks - Ozeretzki	44
3.6.2. Ficha de observación.....	46
3.7. Procesamiento de datos	47
3.7.1. La recolección de la información	48
CAPITULO IV	49
ANÁLISIS DE RESULTADOS	49
4.1. Análisis y tabulación de datos	49
4.2. Análisis de los resultados del registro de observación de los juegos tradicionales.....	49
4.2.1. Análisis de los resultados del registro de la observación inicial de los juegos tradicionales” ítem “si”	49
4.2.2. Análisis de los resultados del registro de la observación inicial de los juegos tradicionales” ITEM “NO”	52
4.2.3. Análisis de los resultados del registro de la observación final de los juegos tradicionales” ITEM “SI”	54
4.2.4. Análisis de los resultados del registro de la observación final de los juegos tradicionales” ITEM “NO”	55
4.2.5. Análisis comparativo de los resultados del registro de la observación inicial y final de los juegos tradicionales” ITEM SI Y NO” ..	57

4.3. Análisis de los resultados del test de habilidades motrices de BRUININKS - OZERETZKI.....	61
4.3.1. Resultados del pre-test de habilidades locomotrices de BRUININKS – OZERETZKI	61
4.3.1. Resultados del post-test de habilidades locomotrices de BRUININKS – OZERETZKI	62
4.3.2. Resultados del pre-test de habilidades no locomotrices de BRUININKS – OZERETZKI	63
4.3.3. Resultados del post-test de habilidades no locomotrices de BRUININKS – OZERETZKI	64
4.3.4. Resultados del pre test de las habilidades de proyección y recepción	65
4.3.5. Resultados del post test de las habilidades de proyección y recepción	66
4.4. Análisis comparativo de las habilidades locomotrices antes y después de aplicar los juegos tradicionales	67
4.5. Análisis comparativo de las habilidades no locomotrices antes y después de aplicar los juegos tradicionales	69
4.6. Análisis comparativo de las habilidades de proyección y recepción antes y después de aplicar los juegos tradicionales	71
CAPITULO V	78
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
5.1. Conclusiones	79
5.2. Recomendaciones	80
BIBLIOGRAFÍA	82
Electrónica.....	82
CAPITULO VI	84
PROPUESTA ALTERNATIVA	84

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 - Test de habilidades motrices de BRUININKS- OZERETZKI .	45
Tabla 2 - Ficha de observación - juegos tradicionales.....	47
Tabla 3- Ficha de observación inicial "ITEM SI"	50
Tabla 4 - Ficha de observación inicial "ITEM NO"	52
Tabla 5.- Ficha de observación final "ITEM SI"	54
Tabla 6 - Ficha de observación final "ITEM NO"	56
Tabla 7 - Resultados del post-test de habilidades motrices	62
Tabla 8 - Resultados del pre-test de las habilidades no locomotrices ...	63
Tabla 9 - Resultados del post-test de las habilidades no locomotrices .	64
Tabla 11 - Resultados del post test de las habilidades de proyección y recepción	66
Tabla 12 - Comparación de las habilidades locomotrices.	67
Tabla 13 - Comparación de las habilidades no locomotrices.....	69
Tabla 14 - Comparación de las habilidades de proyección y recepción	71
Tabla 15. Análisis correlacional de las habilidades locomotrices	73
Tabla 16. Análisis correlacional de las habilidades no locomotrices	74
Tabla 17. Análisis correlacional de las habilidades de proyección	76

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Ficha de observación inicial "ITEM SI"	50
Figura 2 - Ficha de observación inicial "ITEM NO"	52
Figura 3 - Ficha de observación final "ITEM SI"	54
Figura 4 - Ficha de observación final "ITEM NO"	56
Figura 5 - Análisis comparativo de los resultados de la observación inicial y final de los juegos tradicionales" ITEM SI Y NO"	59
Figura 6 - Resultados del pre-test de habilidades locomotrices.	61
Figura 7 - Resultados del post-test de habilidades motrices	62
Figura 8 - Resultados del pre-test de las habilidades no locomotrices..	63
Figura 9 - Resultados del post-test de las habilidades no locomotrices	64

Figura 10 - Resultados del pre test de las habilidades de proyección y recepción	65
Figura 11- Resultados del post test de las habilidades de proyección y recepción	66
Figura 12- Comparación de las habilidades locomotrices.	68
Figura 13 - Comparación de las habilidades no locomotrices.	70
Figura 14 - Comparación de las habilidades de proyección y recepción 72	
Figura 15 Los ensacados	87
Figura 16 El Elástico.....	88
Figura 17 San Bendito.....	89
Figura 18 El gato y el raton.....	90
Figura 19 Las Cogidas	91
Figura 20 Los trompos.....	92
Figura 21 La cuerda	93
Figura 22 El yo-yo	94
Figura 23 Las bolas	95
Figura 24 El florón	97
Figura 25 Zapatito cochinito	98
Figura 26 El baile de la escoba	99
Figura 27 Agua de limón.....	100
Figura 28 El baile de la silla.....	101
Figura 29 El baile del tomate	102

RESUMEN

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 lúdicas educativas. EL juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. El proyecto es de suma importancia ya que se trata de rescatar prácticas que se realizaron antiguamente como son los juegos tradicionales y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, además nos permitirá descubrir nuevas habilidades y destrezas a través de la práctica de los juegos tradicionales. Por eso mi propuesta se basó en el estudio de la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la escuela fiscal mixta Fe y Alegría de Solanda en la ciudad de Quito.

PALABRAS CLAVE:

- **RECREACIÓN**
- **JUEGOS TRADICIONALES**
- **HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS**
- **TEST DE BRUININKS – OZERETZKI**
- **NIÑOS**

ABSTRACT

In Ecuador, traditional games certainly constitute an important pillar through history in recent years these have been losing their application in children of our country, which is why it is important that they be rescued day after day, because today many families are concerned that their children perform other educational recreational activities. The traditional children's game, named after the folklore, is the incorporation of the popular mind. Considered part of popular culture, traditional game keeps the spiritual production of a people in a certain historical period. That culture is not official, is developed especially for oral Thus it is not crystallized. It is always changing, incorporating anonymous artists of generations that are happening.

The project is of utmost importance as it tries to rescue practices formerly performed like traditional games and that situations of everyday life very few carry it out, it will also allow us to discover new skills through practice traditional games. So my proposal was based on the study of the incidence of the traditional games on the development of basic motor skills in children in the first year of basic general education of the Fiscal Fe y Algeria School in Solanda – Quito city

KEY WORDS:

- **RECREATION**
- **TRADITIONAL GAMES**
- **BASIC DRIVING SKILLS**
- **TEST OF BRUININKS – OZERETZKI**
- **CHILDREN**

CAPITULO I

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Objeto de la investigación

Analizar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del primer año de EGB de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría – Solanda de la ciudad de Quito – Pichincha en el año lectivo 2014 -

1.2 Ubicación contextual de la problemática

El juego es una actividad lúdica que se realiza con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes participan.

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Los juegos tradicionales 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.

EL juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.

Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. 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.

De acuerdo al currículo vigente de Educación Física, los docentes deben trabajar con la aplicación del programa Aprendiendo en movimiento el cual tiene tres horas semanales y consta de 6 bloques temáticos, cuyo segundo bloque temático corresponde a Juegos tradicionales en el cual se debe enseñar y practicar los juegos tradicionales representativos de nuestro país que contribuyan a rescatar el patrimonio cultural didáctico, lúdico y pedagógico además contribuyendo al desarrollo motriz de los niños.

Por eso mi propuesta se basó en el estudio de la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la escuela fiscal mixta Fe y Alegría de Solanda en la ciudad de Quito, Provincia de pichincha.

1.3 Situación de la problemática

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 nuestra provincia, 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.

En el Cantón Quito la aplicación de los juegos tradicionales se desarrolla en muy pocas partes de la ciudad, a pesar de constar en el currículo actual de Educación Física como parte de programa del Ministerio de Educación y Deporte “Aprendiendo en Movimiento”. Uno de los objetivos del programa es recuperar los juegos tradicionales a través de la práctica de los mismos en las horas de Educación Física en las diferentes instituciones públicas y privadas del país.

Los docentes de Educación Física quienes son los encargados de esta área, han aportado muy poco para continuar con la práctica de los juegos tradicionales, es decir muy pocos de ellos no realizan estas actividades en sus horas clases, se han dedicado hacer ejercicios que no forman parte en gran escala de la formación de los estudiantes, es allí donde se debe dar una solución adecuada a esta problemática es decir que la hora de clase destinada al programa “Aprendiendo en movimiento” este animada por estos juegos que sirven de recreación, y ayudan a mejorar la socialización, además de rescatar los valores y tradiciones de los mismos.

En consecuencia la práctica de juegos tradicionales son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus habilidades motrices básicas en la edad que 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 se familiaricen con el nuevo programa de Educación Física “Aprendiendo en Movimiento” el cual entro en vigencia desde el presente año lectivo 2014 – 2015.

El problema planteado se refiere a como se puede mejorar y fortalecer las habilidades motrices básicas, como también a mejorar el desarrollo social en los estudiantes del nivel inicial, partiendo de la recuperación e implementación de prácticas lúdicas tradicionales, ya que se han detectado algunos inconvenientes que impiden el adecuado desarrollo motriz y cognitivo por lo que se considera necesario la aplicación de los juegos tradicionales.

Toda esta problemática conlleva a la ejecución de nuestro tema de investigación “Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del primer año de EGB de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría – Solanda de la ciudad de Quito, cuyo propósito fundamental es encontrar herramientas para estimular el desarrollo de las habilidades motrices básicas a través del juego en donde cada una de las actividades están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz de los niños y niñas en estudio.

1.4 Formulación del problema

¿Cómo incide los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del primer año de EGB de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría – Solanda de la ciudad de Quito – Pichincha en el año lectivo 2014 - 2015?

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Delimitación temporal

La presente investigación se llevó a cabo desde el mes de Abril del 2015 hasta fines de Mayo del 2015, en este período se trabajó con sesiones semanales continuas los días lunes, miércoles y viernes.

1.5.2 Delimitación espacial

La aplicación de los juegos tradicionales se lo realizó en las instalaciones de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría del sector de Solanda en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha.

1.5.3 Delimitación de las unidades

La presente investigación contó 62 niños/as del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría del sector de Solanda en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha.

1.6 Justificación

El estudio de este tema se basa en la práctica de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, debido a que es de gran interés en la actualidad ya que se están perdiendo las costumbres y tradiciones de nuestros pueblos, es relevante además porque los niños están dejando practicas interesantes y positivas por cosas que no les traerá beneficios a futuro.

El proyecto es de suma importancia ya que se trata de rescatar prácticas que se realizaron antiguamente como son los juegos tradicionales y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, además es innovador ya que recordaremos los momentos vividos para ponerlos en práctica en el presente proyecto, nos permitirá descubrir nuevas habilidades y destrezas a través de la práctica de los juegos tradicionales. Un aspecto positivo que contribuye a nuestra investigación es la aplicación del programa Aprendiendo en movimiento del Ministerio del Deporte y Educación el cual obliga a los docentes de educación física a poner en práctica los juegos tradicionales mencionados en el currículo de Educación Física y en el programa Aprendiendo en movimiento 3 horas de las 5 horas destinadas para la práctica de la Educación Física.

Es así que se ve la necesidad de rescatar aquellos juegos tradicionales en donde participaban adultos, ancianos, jóvenes, niños y niñas de la comunidad y los barrios vecinos, que a más de alegrar a los asistentes permitía la participación de todos y todas sin excepción de persona, desarrollando de esta manera las habilidades motrices básicas de una manera lúdica de acuerdo a las características de los juegos. Es así que en la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría de Solanda se propone fortalecer el

conocimiento de la cultura y en especial de los juegos tradicionales como proceso de desarrollo integral, para no ocasionar la pérdida de identidad cultural, baja auto-estima y deficientes movimientos motores ocasionados por el mal desarrollo de las habilidades motrices básicas que se necesitan incrementar y desarrollar en esta edad.

El resultado de este trabajo compromete asumir un criterio de responsabilidad en la ejecución y de esta manera ayudar a mejorar del desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del primer año de EGB de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría – Solanda de la ciudad de Quito en el período 2014 – 2015. La investigación se realizará en la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría en el periodo lectivo 2014 -2015, además es factible, ejecutable y se desarrollara sin ningún tipo de dificultad convirtiéndose más bien en un apoyo para futuras generaciones y una herramienta de apoyo para la aplicación de los juegos populares para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas en estudio.

Su realización será factible por cuanto el estudio no es costoso y dará resultados positivos, además contará con la colaboración absoluta de estudiantes, profesores, autoridades y padres de familia los que ven con gran agrado que sus hijos puedan practicar actividades que muchos de ellos las hicieron en su niñez y que las veían morir poco a poco.

La utilidad de los juegos tradicionales apoya a la salud, diversión y desarrollo de las habilidades y destrezas que los niños necesitan en cada una de sus etapas y que mejor hacerlo a través del juego una herramienta lúdica combinada con tradiciones de nuestros pueblos. Los juegos tradicionales por ser lúdicos ayudan a prevenir enfermedades, fomentan la disciplina, desarrollan capacidades físicas, los hábitos y destrezas en el individuo, forjan las habilidades y destrezas, motiva la superación personal, inhiben conductas violentas y valoriza nuestras costumbres y tradiciones.

1.7 Cambios esperados

- Mejorar el desarrollo motriz de los niños y niñas mediante la aplicación y ejecución de los juegos tradicionales.
- Rescatar los juegos tradicionales y fomentar valores de pertenencia cultural.
- Promocionar los juegos tradicionales no solo como una herramienta lúdica sino también como una herramienta pedagógica en el aula y en el área de educación física.

1.8 Objetivos

1.8.1 Objetivo general

- Establecer la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del primer año de EGB.

1.8.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar los tipos de juegos tradicionales para el desarrollo cognitivo y motriz de los niños y niñas del primer año de EGB.
- Comparar mediante la aplicación de la ficha de observación la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del primer año de EGB.
- Proponer un plan de Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades motrices básicas.

Variables de estudio

Operacionalización de las variables

VI. JUEGO

VD HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Variable	Definición	Dimensiones	Indicador	Instrumentos
VARIABLE INDEPENDIENTE EL JUEGO	Es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. Contribuye con la adquisición y desarrollo de capacidades intelectuales, motoras y afectivas, se lo realiza de manera placentera, sin sentir obligación y como todas las actividades requiere de tiempo y espacio para poder realizarlo.	Juegos Tradicionales Ecuatorianos	Juegos de Persecución Juegos de saltos Juegos Rítmicos Juegos de habilidad Juegos con instrumentos	Ficha de observación estructurada destinada a los niños y niñas.
VARIABLE DEPENDIENTE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS	El concepto de habilidad motriz básica en Educación Física considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepción Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente	Locomotorices No locomotrices Proyección/ recepción	Marchar Correr Saltar Escarlar Volteretas Equilibrio estático / dinámico Giros Lanzar Coger Golpear Patear Driblar Rebotear Batear Atrapar	Test de habilidades motrices de Bruininks - Ozeretzky

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Definiciones conceptuales.

- **Habilidades motrices básicas:**

La habilidad motriz básica es la capacidad, adquirida por aprendizaje, de realizar uno o más patrones motores fundamentales a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más complejas. Las habilidades motrices básicas nos permiten desplazarnos, trabajar, jugar, relacionarnos en definitiva vivir.

- **Habilidades locomotrices:**

Estas habilidades se caracterizan porque en ellas se presenta el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio, y en su desarrollo se interrelacionan los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes.

- **Habilidades no locomotrices**

Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio. Como por ejemplo: balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girarse, retorcerse, empujarse, levantarse, colgarse, equilibrarse.

- **Equilibrar:** Es estabilizar un conjunto de movimientos procurando que ningún elemento de los que la integran exceda y llegue a desproporcionar y se deforme la acción.

- **Pararse:** Es el acto motriz de asumir una postura erguida, apoyado en ambas piernas, en una, sobre el suelo o sobre una superficie limitada o construida; también como acción motora puede ser detenerse desde un estado de movimiento.

- **Balancearse:** Es la acción que permite oscilar desde un eje preestablecido, columpiarse, moverse sin perder la posición inicial de la parte del cuerpo donde se esté apoyado.
- **Inclinarse:** Supone que en el movimiento el cuerpo se incline en una dirección determinada, manteniendo los o el punto de apoyo y pueda recuperar la posición inicial.
- **Girar:** Es la acción que hace que el cuerpo se mueva alrededor de un punto o de ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y sagital, siguiendo una trayectoria circular.
- **Equilibrio:** Capacidad de nuestro cuerpo de mantener una posición (de pie, cuclillas, sentado, etc.) sin caerse.
- **Habilidades de proyección/recepción.**

Se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. Como por ejemplo: lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar

- **Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Los juegos tradicionales 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.

Fundamentación teórica

2.2. El juego

2.2.1 Definición

El currículo de Educación Física señala que “El juego es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano, es también una actividad integradora y exploradora de aventura y experiencia, medio de comunicación indispensable para el desarrollo intelectual, físico, social y afectivo de niños y niñas” (Tovar & Rodríguez, 2012). A través de estas actividades lúdicas, los estudiantes tienen una permanente oportunidad de aprender y enfrentarse con ellos mismos, con otras personas y con el mundo de los objetos de su entorno.

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

2.2.2 Teoría del juego

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. El primer autor consideraba al juego como el

resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Spencer, 1855). El segundo autor, por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Lázarus, 1883).

Piaget ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, “El juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda” (Piaget, 1966).

2.2.3 Características del juego

- **El juego es libre**

Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos, en el organismo el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca.

- **El juego produce placer**

El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

- **El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona**

El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria.

- **En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas.**

Dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego.

- **El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento**

Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza.

Otras características son:

- El juego implica actividad
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- El juego es algo innato
- El juego permite al niño o la niña afirmarse
- El juego favorece el proceso de socialización
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- Favorece el proceso socializador.
- En el juego el material no es indispensable.
- Ayuda a la educación en niños.

2.2.4 Importancia del juego

“El juego es la estimulación y potenciación de todas las habilidades y destrezas, llegando a conseguir el desarrollo integral de los/as niños/as.” (Pérez, 2015).

La importancia del juego radica en que estimula el desarrollo integral del niño como se señala a continuación:

- **Motriz:** Al jugar los/as niños/as corren, saltan, suben escaleras, pedalean, es decir favorecen la motricidad gruesa y la motricidad fina.
- **Físico:** Al jugar se promueve el crecimiento y el desarrollo de todas las partes de nuestro cuerpo, a la vez que las van controlando. Adquieren medidas de higiene y protección de peligros, así como una mayor autonomía en alimentarse, asearse, vestirse.
- **Cognitivo:** Los/as niños/as a la hora de jugar observan, exploran, manipulan objetos, imaginan, les ayuda a pensar desde distintos puntos de vista, a resolver los problemas de una manera eficaz, a reflexionar antes de actuar, a auto controlarse.

Los juegos favorecen el aprender a aprender, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje funcional.

- **Afectivo:** Con el juego los/as niños/as expresan sus necesidades y sentimientos, se afirma su personalidad, se consolida el auto concepto, la autoconfianza en sí mismo, favorece la empatía en la representaciones de roles.
- **Psicológico:** Favorece los procesos psicológicos básicos, la autorrealización, la capacidad de tomar decisiones y el crecimiento interior. Contribuye a preparar a los/as niños/as para adaptarse y afrontar los problemas y los cambios que se producen a lo largo de su vida.

- Sociológico: El juego es esencial para integrar a los/as niños/as en la vida social. A través del juego se interactúa con niños/as y adultos, se representan situaciones reales que potencian el respeto a los demás, la cooperación, la conservación de costumbres y tradiciones propias de la cultura a la que se pertenece.
- Lingüístico: El juego favorece la adquisición del lenguaje, ya que continuamente se expresa de forma oral esas imaginaciones o sentimientos que le sugieren a los/as niños/as cuando están jugando.

2.2.5 Clasificación de los juegos

El juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humano, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales.

“A su vez el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas” (Tovar & Rodríguez, 2012). Esta actividad debe realizarse de manera placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarlo.

La clasificación que se presenta a continuación se la obtuvo del Currículo de Educación Física para Educación Básica y Bachillerato, la cual presenta la clasificación de acuerdo al año curricular en estudio (Tovar & Rodríguez, 2012).

De acuerdo al currículo los juegos se clasifican en:

2.2.5.1 Juegos pequeños

Son una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del estudiante sin grandes exigencias físicas e intelectuales ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas.

2.2.5.2 Juegos grandes

Son una actividad motriz lúdica con mayor complejidad, que desarrolla o necesita un cierto nivel de habilidades y capacidades (técnicas y tácticas) y que prepara para juegos deportivos (disciplinas) como fútbol, baloncesto, entre otras.

2.2.5.3 Esquema de la clasificación de los juegos de

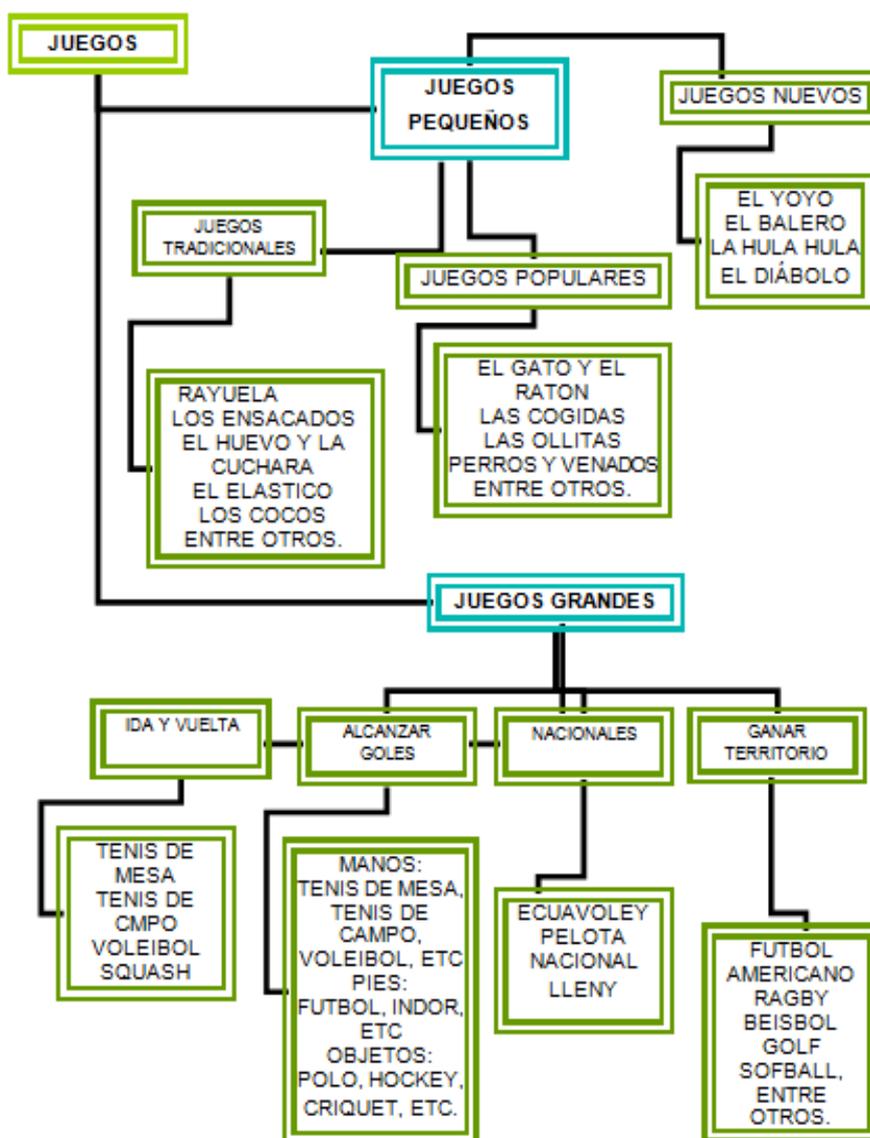


Figura 1 - Clasificación de los juegos

2.2.5.4 Juegos pequeños

Los juegos pequeños se constituyen como la primera fase de la formación deportiva y ayuda a fortalecer determinadas habilidades y capacidades motoras para diferentes tipos de juegos deportivos.

“También se les considera como una parte íntegra y fundamental de la formación atlética básica multilateral” (Tovar & Rodríguez, 2012).

Sus reglas son sencillas y la importancia de los juegos pequeños es que tienen ideas y propósitos que se pueden orientar según las intencionalidades del docente. Tenemos así: persecución, lucha, colaboración, precisión, saltos, lanzamientos, adivinanzas, relevos, postas, entre otros.

2.2.6.1 Juegos populares

Son aquellos que se juegan en cualquier espacio, con las mismas reglas y se pueden realizar en cualquier época o tiempo. Por ejemplo: perros y venados, las ollitas, el gato y el ratón, el pan quemado, el florón, etc.

2.2.6.2 Juegos tradicionales

Son aquellos que se juegan en determinadas épocas del año y nos permiten, en su esencia, rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer. Por ejemplo: las cometas, los cocos, palo encebado, saltar la soga, vaca loca, etc.

2.2.6.3 Juegos nuevos

Son aquellos que llegan a formar parte de nuestras tradiciones y que tienen buena popularidad. Por ejemplo: el yo-yo, el balero, los aros de hula hula, la búsqueda del tesoro, etc.

2.2.6 Conceptualización de la clasificación de los juegos grandes

Son una actividad lúdica motriz de larga duración, con reglas complicadas movilizand o todas las capacidades al máximo y utilizando destrezas y tácticas complejas.

Para los juegos grandes se utiliza objetos preferentemente livianos y de material suave, se recomienda el uso de pelotas ya que ayuda a mejorar la coordinación visomanual y visopédica.

2.2.7.1 Juegos de ida y vuelta

Consisten en pasar un objeto de un lado a otro y se pueden realizar dentro de un territorio delimitado o no, en parejas o grupos.

2.2.7.2 Juegos para alcanzar goles

Son actividades que se realizan en grupos cuyo objetivo es realizar la mayor cantidad de puntos (goles) al equipo contrario, estos se los puede hacer con las manos, los pies o utilizando objetos.

2.2.7.3 Juegos nacionales

Son juegos propios de nuestro país, con el propósito de rescatarlos, mantenerlos y difundirlos en el ámbito estudiantil como base para su conservación.

2.2.7.4 Juegos para ganar territorio

So juegos que se realizan en terrenos amplios cuyo objetivo es adueñarse del territorio del equipo contrario en su totalidad, utilizando estrategias de equipo.

2.2.8.1 Los juegos tradicionales

“Los juegos tradicionales 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” (Morera, 2008).

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación.

Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Rescate de los juegos tradicionales en actividades físicas recreativas. Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.).

A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas. Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales.

Podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes, muy ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos

Los juegos tradicionales están muy ligados a las actividades de un pueblo, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre.

Se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

2.2.8.2 Características de los juegos tradicionales

Las características de los juegos tradicionales son:

- Facilitan los aprendizajes propios de una región.
- Son actividades susceptibles de interdisciplinariedad
- Favorecen la aceptación y el cumplimiento de normas
- Mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla.

- Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre
- Son un elemento de integración social.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

2.2.8.3 Importancia de los juegos tradicionales ecuatorianos

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos se puede transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos se cuenta con otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que se le dé mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya se estará incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que se encuentren los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, se está frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si interesa, 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 se podrá conocer historias propias y ajenas, acercando generaciones. No se debe olvidar por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota y las bolitas.

Hay juegos que pueden permitir la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

2.2.8.4 Clasificación de los juegos tradicionales ecuatorianos

Se refiere a la tradición, a la transmisión especialmente de padres a hijos de hechos históricos, conocimientos, prácticas. La expresión juego tradicional supone aludir a una práctica que ha tenido continuidad en el tiempo, que se ha transmitido de generación en generación. Dicha expresión es correcta siempre que no se dirija hacia una actividad novedosa.

La complejidad morfológica y estructural de los juegos populares/tradicionales se pone de manifiesto en las numerosas clasificaciones existentes. Algunas de las más importantes son (Subiza, 2015)

2.2.8.2.1 Juegos de persecución

Los juegos de persecución consisten en perseguir al equipo contrario, se puede trabajar en parejas o grupos en espacio delimitados.

- Escondite
- Gato y ratón
- Policía y ladrón
- Encantados

2.2.8.2.2 Juegos de salto

Son aquellos juegos donde aplicamos nuestras capacidades físicas.

- Los ensacados
- El juego de la cuerda
- El burrito de San Andrés

2.2.8.2.3 Juegos de rítmicos

Los juegos rítmicos son aquellos en los que interviene el factor musical o en los que los movimientos están determinados por el tiempo.

- Adivina, adivinanza (adivinanza)
- Veo veo
- Telegrama
- Agua de limón
- El florón
- Zapatito cochinito
- Baile del palo
- Agua de limón
- Juego de la silla
- Baile del tomate

2.2.8.2.4 Juegos de habilidades

Son todos aquellos juegos donde se pone en práctica nuestros sentidos para poder desarrollar el juego.

- Juego de halar la cuerda
- Juego de las canicas
- Juego de piedra papel o tijera
- Trompo
- Cometa
- Los cocos
- Las planchas
- Pares o nones
- La perinola

2.2.8.2.1 Juegos con instrumentos

Son aquellos juegos que para su ejecución necesitan principalmente de un objeto, el cual es la razón del juego.

- Juego del balero
- Juego del yoyo
- Juego de las cintas

2.2.8.5 Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa

Los juegos tradicionales pueden realizarse tanto en el ámbito de la educación formal como en la no formal o la informal, sólo hay que encontrar el momento y el lugar para trabajarlos. En los centros educativos y más concretamente en la educación infantil se puede organizar el rincón del juego tradicional.

Según los autores, (Romero & Gómez, 2003), los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son:

- Inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas.
- Favorecer la aceptación de una cierta disciplina social
- Facilita la integración del individuo en la sociedad.
- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje
- Desarrollan habilidades psicomotoras: coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc.
- Permiten descubrir el entorno donde viven
- Ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico
- Posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean
- Permitan la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que esta no es la única aspiración pues del juego lo más importante es el proceso el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban.
- Ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación

En nuestro país el repertorio de juegos tradicionales es muy amplio y los maestros y educadores infantiles y de educación física son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular no se acabe perdiendo y se pueda mantener con el paso de las generaciones.

2.2.8.6 Importancia del juego en los niños de 4 – 5 años

Para nadie es desconocida la importancia que tiene el juego infantil, las Naciones Unidas en su "Declaración de los Derechos del Niño determina que "el niño debe disfrutar plenamente de juego y recreaciones, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este

derecho", pero es cierto también que poco hacemos los adultos y las autoridades para garantizar este derecho del niño.

Se sigue pensando que el niño pierde su tiempo cuando "solo pasa juega, que juega", los padres y maestros desconocen que el niño aprende a dominar el ambiente que le rodea gracias al juego, que aprende a socializar con los demás es decir a entender la actitud de los demás en relación con la suya propia, que durante el juego ejercita todo su cuerpo y pone en práctica sus potencialidades, el "si puedo", "si lo hago", "si lo logro" se hacen efectivos y reales mientras juegan al saltar, correr, atrapar, lanzar, rodar, esconderse, girar, gatear, toda la creatividad del niño entre en despegue y se prepara para su vida futura. Los materiales que el niño acompaña en su juego son modulares un palo de escoba es un caballo o una guitarra; un pedazo de papel es un avión; un trozo de madera es un carrito, un perro o una muñeca, el juego simbólico le prepara para más complejas abstracciones. El Juguete sofisticado pierde valor ante la magnífica creatividad del niño.

Durante el juego aprenden a ganar y a perder, a desarrollar su lenguaje, resuelven y enfrentan problemas, organizan y planifican, pero ante todo demuestran ser ellos mismos, niños que olvidan a veces el mundo triste que les rodea y entran en un mundo de sueños, un mundo interior en el que sólo su imaginación prevalece. Un niño que juega es un niño curioso, un niño que se asombra que busca y esa búsqueda es el inicio de su posterior interés inquisidor, de su afán científico de observación y experimentación.

2.2.8.7 El juego como estrategia de enseñanza

La tarea de enseñar una asignatura a los estudiantes requiere que los docentes recurran a diversas estrategias que permitan que el proceso de enseñanza aprendizaje fluya adecuadamente.

Los juegos como estrategia permiten a los niños aprender de forma natural facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos

juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende.

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

2.2.8.8 Didáctica de los juegos tradicionales

La didáctica es la forma, la manera, de cómo enseñar, es así que el docente antes de incluir los juegos tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje deberá planificar la forma como se desarrollara dicha actividad y cuáles son las metas que pretende alcanzar.

Si bien todos los juegos pueden ser aplicables en la educación, el docente tendrá que ser muy meticuloso el momento de utilizarlos, pues deberá tomar en cuenta la edad e interés de sus estudiantes. Solo así, el juego que elija tendrá la pertinencia y eficacia.

Si bien el objetivo primordial de la educación es el desarrollo pleno e integral de la personalidad del niño y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática, en el primer año de educación básica la actividad educativa se centra en el desarrollo y perfeccionamiento de su

coordinación motriz. La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

El docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

- **Socio-emocional:** aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.
- **Valor físico:** precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.
- **Valor intelectual:** aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo psicomotriz del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

2.2.8.9 Transmisión de los juegos tradicionales

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.

En la actualidad, es lamentable que esta transmisión de los juegos tradicionales este sufriendo una ruptura muy notable, ya que se ve muy poco, tanto en la escuela como en los parques, que los niños y niñas practiquen estos juegos. Para (Romero & Gómez, 2003) la ruptura de la transmisión de juegos tradicionales se está dando porque los niños ya no ven a sus abuelos y por las condiciones urbanísticas del entorno que no son favorecedoras para su transmisión.

Por ello se resalta la responsabilidad de los adultos para que asuman la enseñanza de los juegos tradicionales a los niños, evitando así su desaparición.

2.3. Habilidades motrices básicas

2.3.1 Definición

La habilidad motriz básica es la capacidad, adquirida por aprendizaje, de realizar uno o más patrones motores fundamentales a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más complejas.

Las habilidades motrices básicas nos permiten desplazarnos, trabajar, jugar, relacionarnos en definitiva vivir.

2.3.2 Características de las habilidades motrices básicas

El autor señala que el desarrollo de las habilidades básicas se presenta en el momento en que los niños demuestran "una habilidad perceptiva operativa a niveles básicos, una suficiente familiarización, y una idea bastante definida sobre la función de dichas habilidades" (Sánchez, 1986).

Entre las principales características tenemos:

- Son polivalentes
- Su desarrollo se presenta entre los seis y doce años de edad
- Se ejecutan con una finalidad no rigurosa
- Desde el punto de vista metodológico requieren una menor exigencia de cualidades físicas y perceptivo motrices
- Basadas en el principio de transferencia

- Son producto del desarrollo natural del niño
- Dan lugar al dominio motriz del medio

2.3.3 Clasificación de las habilidades motrices básicas

En esta dirección "Las habilidades fundamentales surgen de la combinación de patrones de movimiento que introducen al trabajo, tanto global como segmentario del cuerpo. Su base reside en la dotación filogenética de la especie humana traducida por la herencia del parentesco" (Castañer & Camerino, 1996).

En esta propuesta se opta por la clasificación que proponen Castañer y Camerino, por considerar que en esencia incluye los aspectos fundamentales que se han tratado por otros autores. Castañer y Camerino desde un enfoque global, presentan una idea en la que las habilidades se pueden categorizar en función de los ámbitos donde se desarrollan, lo que permite y facilita, a la vez, diferenciar las funciones de locomoción, manipulación y proyección.

2.3.3.1 Habilidades locomotrices

Estas habilidades se caracterizan porque en ellas se presenta el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio, y en su desarrollo se interrelacionan los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes.

Las habilidades locomotrices se adquieren y desarrollan en forma automática, ya que son movimientos naturales y heredados, sobre los que se pueden desarrollar varias habilidades fundamentales, habilidades que con el crecimiento del individuo van madurando y se van diversificando en varias formas, de acuerdo con los factores externos que influyen en la especialización motriz de cada niño.

Entre las habilidades locomotrices se encuentran las siguientes: andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, caer, esquivar, trepar, bajar.

- **Caminar:** es una acción alternativa y progresiva de las piernas y el contacto continuo con la superficie de apoyo.
- **Correr:** desplazarse de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial.
- **Saltar:** levantarse de una superficie con un impulso para caer en el mismo lugar o en otro.

2.3.3.2 Habilidades no locomotrices

Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio. Como por ejemplo: balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girarse, retorcerse, empujarse, levantarse, colgarse, equilibrarse.

En este último grupo están las HMB relacionadas con el equilibrio, son habilidades motrices, en las que se trata de mantener una estabilidad (tanto estático como dinámico) ante una situación o tarea motriz propuesta, y el equilibrio se logra por medio de un adecuado ajuste postural que resuelva eficazmente el problema planteado.

Las habilidades no locomotrices son:

- **Equilibrar:** Es estabilizar un conjunto de movimientos procurando que ningún elemento de los que la integran exceda y llegue a desproporcionar y se deforme la acción.
- **Pararse:** Es el acto motriz de asumir una postura erguida, apoyado en ambas piernas, en una, sobre el suelo o sobre una superficie limitada o construida; también como acción motora puede ser detenerse desde un estado de movimiento.
- **Balancearse:** Es la acción que permite oscilar desde un eje preestablecido, columpiarse, moverse sin perder la posición inicial de la parte del cuerpo donde se esté apoyado.

- **Inclinarse:** Supone que en el movimiento el cuerpo se incline en una dirección determinada, manteniendo los o el punto de apoyo y pueda recuperar la posición inicial.
- **Girar:** Es la acción que hace que el cuerpo se mueva alrededor de un punto o de ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y sagital, siguiendo una trayectoria circular.
- **Equilibrio:** Capacidad de nuestro cuerpo de mantener una posición (de pie, cuclillas, sentado, etc.) sin caerse.

2.3.3.3 Habilidades de proyección

Se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. Como por ejemplo: lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar.

Estas habilidades son movimientos de manipulación gruesa y fina. Se caracterizan por la capacidad de imprimir fuerza a los objetos o personas y recibir y amortiguar la misma de los objetos y personas con quienes se interactúa, en la medida que se perfeccionan hay una mayor participación de las capacidades perceptivo motrices y coordinativas, las que imprimen la base del componente cualitativo.

Los movimientos naturales y de manipulación gruesa se adquieren por herencia biológica y cultural y se constituyen en la base de la especialización motriz que se logra o aprende por medio de la experimentación de gran variedad de actividades deportivas y no deportivas que se practican en la vida cotidiana, además la práctica sistemática y variada, contribuye determinantemente a los procesos de cualificación de las habilidades caracterizadas por movimientos fluidos, flexibles, armónicos, eficientes y eficaces que son el producto de la interacción socio-perceptivo y físico motriz.

De esta manera, habilidades como el lanzar, atrapar, patear, golpear, pueden dar origen a otra gran variedad de habilidades, como lanzar un balón y atraparlo con una, dos manos y de varias formas más.

- **Lanzar:** Acción de arrojar o impulsar un objeto con una o dos manos.
- **Atrapar:** Controlar objetos con una o dos manos.
- **Batear:** Dar a un objeto con un bate.

2.3.4 Destrezas motrices

El término destreza motriz está muy relacionado con el de habilidad, llegando numerosos autores a identificarlos y a emplear como norma el de habilidades y destrezas

“Podríamos decir que la destreza es parte de la habilidad motriz en cuanto que ésta se constituye en un concepto más generalizado, restringiéndose aquella a las actividades motrices en que se precisa la manipulación o el manejo de objetos.” (Rivero, 2015)

2.3.5 Tareas motrices

Entendemos por tarea motriz “el acto específico que se va a realizar para desarrollar y poner de manifiesto determinada habilidad, ya sea perceptiva o motórica”. (Sánchez, 2015)

Así pues, al hablar de tarea motriz nos estamos refiriendo a una actividad motriz determinada que de forma obligada ha de realizarse. El conjunto de tareas motrices a enseñar constituyen los contenidos a desarrollar por la Educación Física en el ámbito escolar

2.3.6 Evolución de las habilidades motrices – fases

Según el autor, el desarrollo de las habilidades motrices se lleva a cabo en los niños siguiendo las siguientes fases (Sánchez, 2015):

2.3.6.1 I fase de 4 – 6 años

- Desarrollo de las habilidades perceptivas a través de tareas motrices habituales.

- Desarrollo de capacidades perceptivas tanto del propio cuerpo como a nivel espacial y temporal.
- Las tareas habituales incluyen: caminar, tirar, empujar, correr, saltar.
- Se utilizan estrategias de exploración y descubrimiento.
- Se emplean juegos libres o de baja organización.
- Para el desarrollo de la lateralidad se emplean segmentos de uno y otro lado para que el alumno descubra y afirme su parte dominante

2.3.6.2 II fase de 7 – 9 años

- Desarrollo de las habilidades y destrezas básicas mediante movimientos básicos que impliquen el dominio del propio cuerpo y el manejo de objetos.
- Estos movimientos básicos están referidos a desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.
- En la actividad física se utiliza el componente lúdico-competitivo.
- Se busca el perfeccionamiento y una mayor complejidad de los movimientos de la etapa anterior.
- Se siguen estrategias de búsqueda fundamentalmente pero a veces será necesaria la instrucción directa por parte del profesor para enseñar algunos movimientos complejos.

2.3.6.3 III fase de 10 – 13 años

- Se da una iniciación a las habilidades y tareas específicas que tienen un carácter lúdico-deportivo y se refieren a actividades deportivas o actividades expresivas.
- Se trabajan habilidades genéricas comunes a muchos deportes.
- Se inician habilidades específicas de cada deporte y técnicas para mejorar los gestos.

2.3.6.4 IV fase de 14 – 17 años

- Esta fase se sale de nuestro campo de Primaria, e incluye:

- Desarrollo de habilidades motrices específicas.
- Iniciación a la especialización deportiva.
- Trabajo de técnica y táctica con aplicación real.

2.3.7 Desarrollo motriz

2.3.7.1 Definición

“La psicomotricidad se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. Fundamentalmente, es una forma de abordar la educación que pretende desarrollar las capacidades del niño o niña (inteligencia, comunicación, afectividad, sociabilidad, aprendizaje, etcétera) a partir del movimiento y la acción” (Pérez, 2005).

“La psicomotricidad busca relacionar dos elementos del desarrollo del niño, el desarrollo psíquico y el desarrollo motor. Para el estudio de la psicomotricidad el desarrollo del cuerpo y de la mente no son dos cosas aisladas. Se parte del principio, de que el desarrollo de las capacidades mentales del niño (análisis, síntesis, abstracción, simbolización, etcétera) se logra a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal” (García, 1994).

La psicomotricidad no solo aborda el estudio del desarrollo del movimiento como tal, sino que lo hace conjuntamente con el desarrollo de la mente, es decir aúna los aspectos del cuerpo y mente, el psique y movimiento.

Se puede concluir entonces que la psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que en conjunto constituyen el desarrollo integral del ser humano. Pues el motriz se refiere al movimiento, mientras que el psiquismo determina la actividad psíquica que a su vez se manifiesta en dos fases: el socio afectivo y cognitivo. es decir, que mediante la acción del niño se articula toda su afectividad, todos sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

La psicomotricidad es la técnica o conjuntos 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. El objetivo, por consiguiente de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno

Es una técnica que tiende a favorecer, por el dominio corporal, la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que les rodea.

2.3.7.2 Importancia del desarrollo motriz

En los primeros años de vida, “el Desarrollo Psicomotriz juega un papel muy importante, ya que influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño y niña, contribuyendo a la relación con su entorno y permitiéndoles explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y expresarse con libertad”. (Tovar & Rodríguez, 2012)

La psicomotricidad tiene como finalidad lograr que el niño se desarrolle integralmente, mediante el movimiento y la acción corporal. Siendo fundamental los primeros seis primeros años de vida, etapa en la que el niño o la niña viven una fase de globalidad, en esta fase el niño comprende el mundo de esta manera, todas sus experiencias parten de lo más próximo a él o ella que es su propio cuerpo.

Estudiar el desarrollo de la Psicomotricidad tiene importancia debido a que los primeros años se producen una serie de cambios que se traducen en la maduración progresiva del sistema nervioso y en el acelerado desarrollo de la musculatura del cuerpo, esto se puede observar cuando el niño y la niña dominan las posibilidades de su cuerpo como en los primeros meses lo es mantener erguida la cabeza, poder sentarse con y sin apoyo, etc.; además también se presenta el perfeccionamiento de las habilidades motoras del cuerpo.

Hasta hace algunos años la psicomotricidad era utilizada únicamente para la corrección de alguna debilidad, dificultad, o discapacidad. Sin embargo hoy en día juega un papel muy importante en la educación infantil, sobre todo en los primeros años, en razón de que se reconoce que el desarrollo del niño abarca diferentes aspectos que tienen interdependencia como el motor, afectivo e intelectual.

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal. A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

A través de la psicomotricidad se pretende que el niño y niña, mientras se divierte, desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación.

2.3.7.3 Evolución del desarrollo motriz

El esquema corporal es una estructura cuya evolución sigue los mismos principios de jerarquización que las del desarrollo de la actividad mental, la misma que se da por etapas, y son las siguientes según Vayer:

Primera etapa:

- Del nacimiento a los dos años (Periodo maternal)
- Empiezan a enderezar y mover la cabeza.
- Enderezan a continuación el tronco.
- Llegan a la posición sentado con el apoyo primero y luego sin apoyo.
- La individualización y el uso de los miembros los llevan progresivamente a la reptación y luego el gateo.
- El uso de los miembros le permite la fuerza muscular y el control del equilibrio.

Segunda etapa:

- De los dos a los cinco años
- A través de la acción, la prensión se hace cada vez más precisa, asociándose una locomoción cada vez más coordinada.
- La motricidad y la cinestesia (sensación por el cual se percibe el movimiento muscular, posición de nuestros miembros) permiten al niño el conocimiento y la utilización cada vez más precisa de su cuerpo entero.
- La relación con el adulto es siempre un factor esencial de esta evolución que permite al niño desprenderse del mundo exterior y reconocerse como un individuo autónomo.

Tercera etapa:

- De los cinco a los siete años (Periodo de transición)
- El desarrollo de las posibilidades del control muscular y el control respiratorio.
- La afirmación definitiva de la lateralidad (predominio de uno de los lados de nuestro cuerpo).
- El conocimiento de la derecha y la izquierda.
- La independencia de los brazos con relación al cuerpo.

Cuarta etapa:

- De los siete a los once-doce años (elaboración definitiva del esquema corporal)
- Gracias a que el niño toma conciencia de las diversas partes del cuerpo y el control del movimiento se desarrolla:
- La posibilidad de relajamiento global o segmentario (de su totalidad o de ciertas partes del cuerpo).
- La independencia de los brazos y tronco con relación al tronco.
- La independencia de la derecha con relación a la izquierda.

- La independencia funcional de diversos segmentos y elementos corporales.
- La transposición del conocimiento de sí al conocimiento de los demás.
- A partir de esta etapa, el niño ya habrá conquistado su autonomía.
- A medida que el niño toma conciencia de las partes de su cuerpo y de su totalidad, será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas.

El autor recomienda al educador comprender que “el esquema corporal no se circunscribe al solo conocimiento de las distintas partes del cuerpo, sino que también es el esquema corporal la capacidad de traducir ese conocimiento en movimientos que a su vez, son influidos por la afectividad” (Tasset, 1996). Por tanto, la adquisición del esquema corporal no puede reducirse a un aprendizaje mecánico en el que únicamente se ven y se nombran las distintas partes del cuerpo, sino que debe haber una vivencia del movimiento en la que los niños y niñas jueguen, muevan, toquen, observan, descubran, piensen, identifiquen, representen, dibujen y modelen su cuerpo y el de los demás.

2.3.8 Componentes del desarrollo motriz

La psicomotricidad, como área del desarrollo está compuesta por elementos de base que son parte del desarrollo evolutivo global de los niños e igualmente han de ser tenidos en cuenta ante cualquier planteamiento educativo. Los elementos de base, además, constituyen en cierta medida un proceso escalonado de adquisiciones que se van construyendo uno sobre la base del anterior.

A continuación cada uno de los elementos:

- **Control Tónico**

Para realizar cualquier movimiento o acción corporal es precisa la participación de los músculos del cuerpo, es necesario que unos

se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión.

- **Sistema Postural**

Las bases de la actividad psicomotriz son la postura y el equilibrio, sin las cuales no serían posibles la mayor parte de los movimientos que realizan las personas a lo largo de la vida.

- **Lateralidad**

La lateralidad puede definirse como la predominancia de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo para la ejecución de acciones. Se emplea el término lateralidad para el predominio o la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que provoca que cada persona use con mayor destreza uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones.

- **Organización espacio temporal**

Conocimiento, manejo e interiorización de conceptos espaciales y temporales, referidos al propio cuerpo, a los demás o a los objetos.

- **Coordinación Motriz**

Posibilidad de conectar acciones entre sí o percepciones con acciones. Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos para la realización de determinados movimientos, o de una serie de movimientos dirigidos de la manera más eficiente.

2.3.8.1 Desarrollo motor grueso

Se refiere a todas aquellas acciones que realizamos con la totalidad del cuerpo como caminar, correr, saltar, girar, y para las que se requiere el control de nuestro cuerpo en relación a sí mismo y con los objetos y el espacio, así como la coordinación de las diferentes extremidades del cuerpo manteniendo el equilibrio.

Esta clase de movimientos constituye la base para el desarrollo de otros que requieren mayor precisión o alto grado de complejidad.

2.3.8.2 Desarrollo motor fino

Las habilidades de motricidad fina juegan un papel importante en el desarrollo y desempeño del niño. En casi todas las actividades de la vida diaria (vestirse, comer, jugar, escribir, entre otras) necesitamos de un buen control manual para poder realizarlas. Es importante conocer en qué estadio del desarrollo está el niño para poder comprender sus dificultades y ayudarlo. Resulta del desarrollo de los músculos de manera que puedan realizar pequeños movimientos específicos.

CAPITULO III

3.1. Metodología de la investigación

El estudio se fundamenta en una investigación de campo, ya que los datos se recogieran de manera directa de la realidad en su ambiente natural, y además los datos serán recabados con distintas técnicas e instrumentos en la propia institución donde se desarrollara la investigación.

El tipo de investigación a utilizarse en la investigación será Correlacional, ya que mide las dos variables que se pretende observar la incidencia de una variable sobre la otra.

3.2. Metodología utilizada para el desarrollo de la investigación

En razón de que la presente investigación es de tipo CORRELACIONAL, ya el propósito es determinar el grado de relación que existe entre el juego (juegos tradicionales) y las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del primer año de EGB de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría –Quito – Pichincha en el año lectivo 2014 - 2015

Por los medios que formaron parte de esta investigación se pudo determinar que es un estudio de campo ya que se trabajó directamente con la comunidad educativa de acuerdo a la planificación presentada.

3.3. Método a utilizarse en la investigación

- **Analítico sintético**

Permite el análisis minucioso de información como el procesamiento detenido y organizado de la misma para la síntesis de datos que se tomará de las fuentes bibliográficas o de los instrumentos aplicados. Sera utilizado para la depuración de los resultados

3.4. Población y muestra

Debido a que el grupo consta de 62 personas, el trabajo se realizó con su totalidad de integrantes de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría de

Solanda, integrada por niños y niñas de 5 años de edad y para comprobar la confiabilidad de los instrumentos de evaluación, se aplicarán a la muestra. Se trabajó con toda la población.

3.5. Técnicas e instrumentos

TÉCNICAS:

Las Técnicas a ser utilizadas en esta investigación son:

- De campo por que permiten recoger la información de la fuente misma.
- Bibliográfica en razón de que se utilizara para la elaboración del marco teórico.

INSTRUMENTOS:

- **Test de habilidades motrices de Bruininks – Ozeretzki**

Para el estudio de la variable dependiente, la técnica que se utilizara será el Test de habilidades motrices de Bruininks-Ozeretzki. El test se aplicara en dos ocasiones; al inicio y después de haber aplicado la ficha de observación de los juegos tradicionales. Se dividieron en tres grupos las habilidades según la clasificación definida para la operacionalización; es decir habilidades locomotrices, habilidades no locomotrices y habilidades de proyección, recepción, en cada grupo de ellas se evaluaron 10 habilidades motrices antes y después.

- **Guía de observación**

Con la finalidad de dar respuestas concisas a los objetivos planteados, para la investigación de la variable independiente se utilizara como instrumento la guía de observación destinada a los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría la cual se aplicara antes de iniciar la investigación y al culminar la misma.

3.6. Diseño de los instrumentos para la recolección de datos

3.6.1. Test de habilidades motrices de Bruininks - Ozeretzki

Para el estudio de la variable dependiente, la técnica que se utilizó fue el Test de habilidades motrices de Bruininks – Ozeretzki. Este test se aplicó en dos ocasiones; al inicio y después de haber aplicado los juegos tradicionales. Se dividieron en tres grupos las habilidades según la clasificación definida para la operacionalización; es decir habilidades locomotrices, habilidades no locomotrices y habilidades de proyección.

El test se aplicó a los 62 niños, se evaluaron con los siguientes criterios:

- **Adquirido (A) / 3 puntos**

Cuando el niño ejecuta la acción con precisión y logra el objetivo.

- **En vías de adquisición (VA) / 2 puntos**

Cuando el niño ejecuta la acción con errores que no le impiden la consecución del objetivo.

- **No adquirido (NA) / 1 punto**

Cuando el niño/a ejecuta la acción con errores fundamentales y no consigue cumplir el objetivo de la misma. Para el estudio de los juegos tradicionales, se utilizó una ficha de observación, elaborada a partir de las dimensiones e indicadores de la misma

Tabla 1 - Test de habilidades motrices de BRUININKS- OZERETZKI

	HABILIDADES LOCOMOTRICES	HABILIDADES NO LOCOMOTRICES	HABILIDADES DE PROYECCIÓN- RECEPCIÓN
1	Velocidad y agilidad en carreras.	Mantenerse en equilibrio en punta de pies abiertos los ojos.	Golpear alternativamente los pies mientras hace círculos con las manos.
2	Marchar hacia adelante sobre una línea.	Mantener el equilibrio en punta de pies cerrados los ojos.	Hacer rebotar una pelota y atrapar con las dos manos.
3	Marchar hacia adelante sobre la barra de equilibrio.	Mantenerse en equilibrio con el pie derecho.	Atrapar una pelota al vuelo, con las dos manos.
4	Saltar en el mismo lugar, brazo y pierna del mismo lado.	Mantenerse en equilibrio con la pierna opuesta.	Atrapar una pelota al vuelo con una mano.
5	Saltar en el mismo lugar brazo y pierna del lado opuesto.	Mantener un palo en equilibrio sobre la mano.	Lanzar una pelota sobre un blanco con la mano preferida.
6	Saltar en el aire golpeando simultáneamente las manos.	Equilibrio sobre el banco sueco.	Tocar una pelota que se balancea (péndola) con la mano preferida.
7	Salto a la comba con la cuerda.	Equilibrio sobre la pierna dominante sobre la barra de equilibrio (ojos cerrados).	Coger lo más rápidamente posible un palo que cae.
8	Subir escaleras alternando pies	Pasar por encima de una regla sobre la barra de equilibrio.	Batear una pelota con la mano preferida.
9	Bajar escaleras alternando pies.	Ponerse en cuclillas sobre la punta de los pies.	Driblar una pelota.
10	Voltereta hacia adelante.	Girar en el aire con un salto de altura.	Golpear rítmicamente pies y manos

3.6.2. Ficha de observación

Esta ficha se utilizó para registrar en dos momentos la presencia en cada niño de 23 aspectos en los que se desglosaron los indicadores de la variable Juego – Juegos tradicionales.

La ficha permitió registrar la presencia en el momento de la observación del indicador. Este registro se aplicó antes de poner en práctica el programa de juegos tradicionales y después de aplicarlo.

En el registro se utilizaron dos criterios:

Sí, cuando se observaba el indicador (ítem);

No cuando no se observaba el indicador (ítem)

Se aplicó la siguiente ficha de observación en la cual constan 18 juegos tradicionales, los cuales se les enseñó a los niños durante dos meses. Esta ficha de observación se aplicó al inicio para conocer si los niños tienen algún conocimiento significativo sobre los juegos, y al finalizar la investigación se evaluó nuevamente.

Tabla 2 - Ficha de observación - juegos tradicionales

Clasificación de los Juegos Tradicionales		Rasgos de observación	Si	No	Observaciones
JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS		Aplica los juegos tradicionales en el recreo.			
	JUEGOS DE HABILIDAD	Juego de la rayuela			
		Juego de las bolas – canicas			
		Juego de las planchas			
	JUEGOS DE SALTO	Juego de los ensacados			
		Juego de la soga			
	JUEGOS RÍTMICOS	Ronda rítmica el florón			
		Ronda rítmica zapatito cochinito			
		Baile del palo			
		Ronda rítmica Agua de limón			
		Juego de la silla			
		Baile del tomate			
	JUEGOS DE PERSECUCIÓN	Juego de San Bendito			
		Juego del gato y el ratón			
		Juego del caballito de palo			
	Juego de las cogidas				
JUEGOS CON INSTRUMENTOS	Juego del balero				
	Juego del yo yo				
	Juego de las cintas				

3.7. Procesamiento de datos

El análisis de los datos recogidos de las variables en estudio, son presentados de forma cuantitativa y cualitativa en tablas y Figuras en el programa de Excel, interpretando en base al sustento científico los datos arrojados para establecer conclusiones y recomendaciones.

3.7.1. La recolección de la información

Los sujetos en estudio fueron los niños/as del primer año de Educación Básica, 62 niños/as en total.

Se evaluara en condiciones de clase normal, sin indicarles que serán evaluados, se realizaran las aplicaciones tal como se hacen las actividades evaluativas por la maestra de manera cotidiana.

Se aplicó un diagnóstico inicial utilizando el Test de habilidades motrices de Bruininks - Ozeretzki. Se valoraran diez habilidades motrices de tres tipos: locomotrices, no locomotrices y de proyección/recepción, durante dos meses un programa de juegos tradicionales que a criterio de los investigadores, deberá favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básica que se seleccionaron, donde se ejecutara una ficha de observación inicial y final.

Se aplicó al finalizar el programa de juegos tradicionales nuevamente el Test de habilidades motrices de Bruininks – Ozeretzki para los tres grupos de habilidades motrices estudiadas.

Se realizó un análisis con el objetivo de contrastar los resultados de ambas aplicaciones y poder corroborar o rechazar la hipótesis acerca de la incidencia de los Juegos Tradicionales en las Habilidades Motrices Básicas.

La aplicación de los instrumentos de recolección de datos, permitirán acercarse a la problemática, se realizara en un período de un mes.

CAPITULO IV

ANALISIS DE RESULTADOS

4.1. Análisis y tabulación de datos

Se constataron los resultados de las dos variables objetos de estudio, los juegos tradicionales y las habilidades motrices básicas, la primera a través de un registro de observación y la segunda con la aplicación del test de habilidades motrices de Bruininks - Ozeretzki.

4.2. Análisis de los resultados del registro de observación de los juegos tradicionales

El registro de observaciones de los juegos tradicionales se aplicó de manera individual a cada niño, una vez culminado el programa de juegos tradicionales; se recogieron los resultados de todos los indicadores del desarrollo de la expresión corporal en una tabla, con ese registro se realizó un análisis de los resultados de cada indicador, se elaboraron los Figuras y se realizó un análisis cualitativo.

Los elementos observados se determinaron a partir de los indicadores de cada dimensión de la variable expresión corporal, según los elementos teóricos revisados en cada indicador y que aparecen en la fundamentación teórica.

4.2.1. Análisis de los resultados del registro de la observación inicial de los juegos tradicionales” ítem “si”

Tabla 3- Ficha de observación inicial "ITEM SI"

ITEMS	INICIAL
	SI
Aplica los juegos tradicionales en el recreo.	13
Juego de la Rayuela	5
Juego de las bolas –canicas	0
Juego de los ensacados	12
Juego de la sogá	15
Ronda rítmica el florón	5
Ronda rítmica zapatito cochinito	8
Baile del palo	0
Ronda rítmica Agua de limón	6
Juego de la silla	15
Baile del tomate	8
Juego de San Bendito	10
Juego del gato y el ratón	7
Juego del caballito de palo	10
Juego de las cogidas	12
Juego del balero	2
Juego del yo yo	8
Juego de las cintas	10

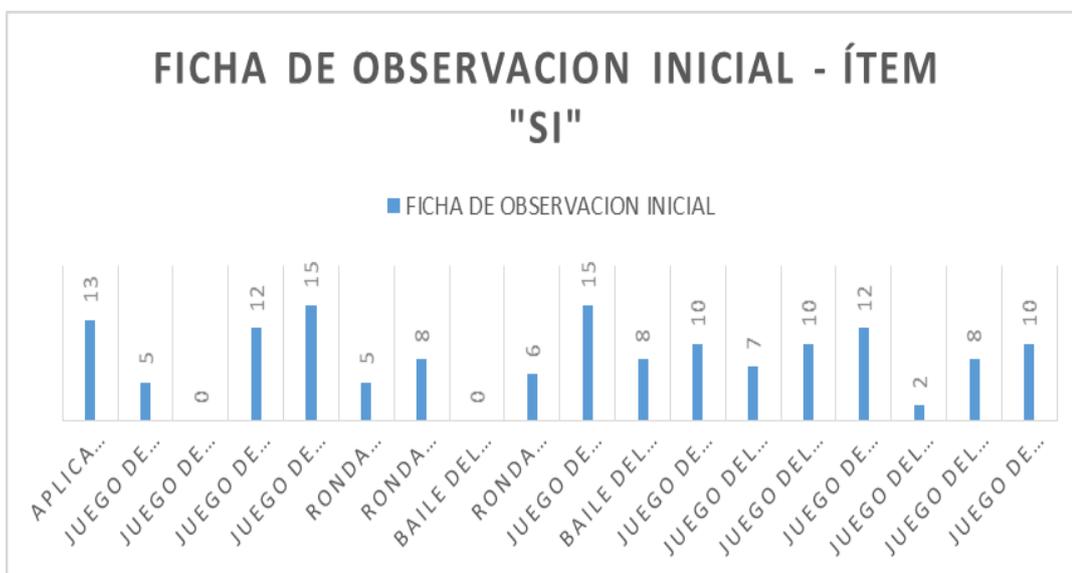


Figura 1 - Ficha de observación inicial "ITEM SI"

Descripción y análisis de resultados:

De acuerdo a los datos obtenidos en la aplicación de la ficha de observación inicial en el ítem “Si conoce y ejecuta los juegos tradicionales”, podemos observar que la media corresponde a 8/ 62 niños evaluados, es decir que de los 62 niños evaluados solo ocho conocen y aplican los juegos tradicionales en el centro educativo, determinando así la valoración para cada ítem:

- Aplica los juegos tradicionales en el recreo: 13/62
- Juego de la Rayuela: 5/62
- Juego de las bolas –canicas: 0/62
- Juego de los ensacados : 12/62
- Juego de la sogá: 15/62
- Ronda rítmica el florón: 5/62
- Ronda rítmica zapatito cochinito : 8/62
- Baile del palo: 0/62
- Ronda rítmica Agua de limón: 6/62
- Juego de la silla: 15/62
- Baile del tomate: 8/62
- Juego de San Bendito: 10/62
- Juego del gato y el ratón: 7/62
- Juego del caballito de palo: 10/62
- Juego de las cogidas: 12/62
- Juego del balero: 2/62
- Juego del yo yo: 8/62
- Juego de las cintas: 10/62

4.2.2. Análisis de los resultados del registro de la observación inicial de los juegos tradicionales” ITEM “NO”

Tabla 4 - Ficha de observación inicial "ITEM NO"

ITEMS	INICIAL
	NO
Aplica los juegos tradicionales en el recreo.	49
Juego de la Rayuela	57
Juego de las bolas –canicas	62
Juego de los ensacados	50
Juego de la sogá	47
Ronda rítmica el florón	57
Ronda rítmica zapatito cochinito	54
Baile del palo	62
Ronda rítmica Agua de limón	56
Juego de la silla	47
Baile del tomate	54
Juego de San Bendito	52
Juego del gato y el ratón	55
Juego del caballito de palo	52
Juego de las cogidas	50
Juego del balero	60
Juego del yo yo	54
Juego de las cintas	52

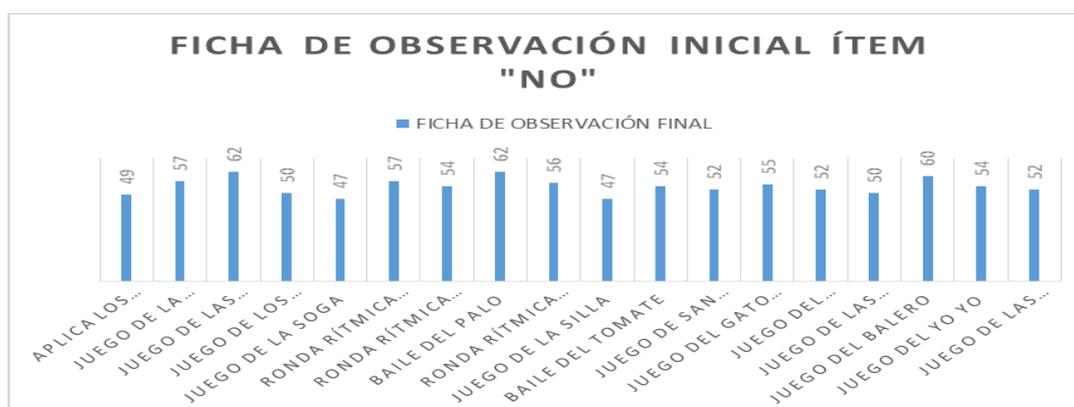


Figura 2 - Ficha de observación inicial "ITEM NO"

Descripción y análisis de resultados: De acuerdo a los datos obtenidos en la aplicación de la ficha de observación inicial en el ítem “NO conoce y ejecuta los juegos tradicionales”, podemos observar que la media corresponde a 54/ 62 niños evaluados, es decir que de los 62 niños evaluados solo ocho conocen y aplican los juegos tradicionales en el centro educativo, determinando así la valoración para cada ítem:

- Aplica los juegos tradicionales en el recreo: 49/62
- Juego de la Rayuela: 57/62
- Juego de las bolas –canicas: 62/62
- Juego de los ensacados : 50/62
- Juego de la sogá: 47/62
- Ronda rítmica el florón: 57/62
- Ronda rítmica zapatito cochinito : 54/62
- Baile del palo: 62/62
- Ronda rítmica Agua de limón:56 /62
- Juego de la silla: 47/62
- Baile del tomate: 54/62
- Juego de San Bendito: 52/62
- Juego del gato y el ratón:55 /62
- Juego del caballito de palo: 52/62
- Juego de las cogidas: 50/62
- Juego del balero: 60/62
- Juego del yo yo: 54/62
- Juego de las cintas: 52/62

4.2.3. Análisis de los resultados del registro de la observación final de los juegos tradicionales” ITEM “SI”

Tabla 5.- Ficha de observación final "ITEM SI"

ITEMS	FINAL
	SI
Aplica los juegos tradicionales en el recreo.	33
Juego de la Rayuela	40
Juego de las bolas –canicas	20
Juego de los ensacados	28
Juego de la sogá	44
Ronda rítmica el florón	32
Ronda rítmica zapatito cochinito	25
Baile del palo	10
Ronda rítmica Agua de limón	33
Juego de la silla	24
Baile del tomate	19
Juego de San Bendito	37
Juego del gato y el ratón	54
Juego del caballito de palo	45
Juego de las cogidas	55
Juego del balero	8
Juego del yo yo	38
Juego de las cintas	48



Figura 3 - Ficha de observación final "ITEM SI"

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

De acuerdo a los datos obtenidos en la aplicación de la ficha de observación final en el ítem “Si conoce y ejecuta los juegos tradicionales”, podemos observar que la media corresponde a 33/ 62 niños evaluados, es decir que de los 62 niños evaluados solo ocho conocen y aplican los juegos tradicionales en el centro educativo, determinando así la valoración para cada ítem:

- Aplica los juegos tradicionales en el recreo: 33/62
- Juego de la Rayuela: 40/62
- Juego de las bolas –canicas: 20/62
- Juego de los ensacados : 28/62
- Juego de la sogá: 44/62
- Ronda rítmica el florón: 32/62
- Ronda rítmica zapatito cochinito : 25/62
- Baile del palo: 10/62
- Ronda rítmica Agua de limón: 33/62
- Juego de la silla: 24/62
- Baile del tomate: 19/62
- Juego de San Bendito: 37/62
- Juego del gato y el ratón: 54/62
- Juego del caballito de palo: 45/62
- Juego de las cogidas: 55/62
- Juego del balero:8/62
- Juego del yo yo: 38/62
- Juego de las cintas: 48/62

4.2.4. Análisis de los resultados del registro de la observación final de los juegos tradicionales” ITEM “NO”

Tabla 1 - Ficha de observación final "ITEM NO"

ITEMS	FINAL
	NO
Aplica los juegos tradicionales en el recreo.	29
Juego de la Rayuela	22
Juego de las bolas –canicas	42
Juego de los ensacados	34
Juego de la sogá	18
Ronda rítmica el florón	30
Ronda rítmica zapatito cochinito	37
Baile del palo	52
Ronda rítmica Agua de limón	29
Juego de la silla	38
Baile del tomate	43
Juego de San Bendito	25
Juego del gato y el ratón	8
Juego del caballito de palo	17
Juego de las cogidas	7
Juego del balero	54
Juego del yo yo	24
Juego de las cintas	14

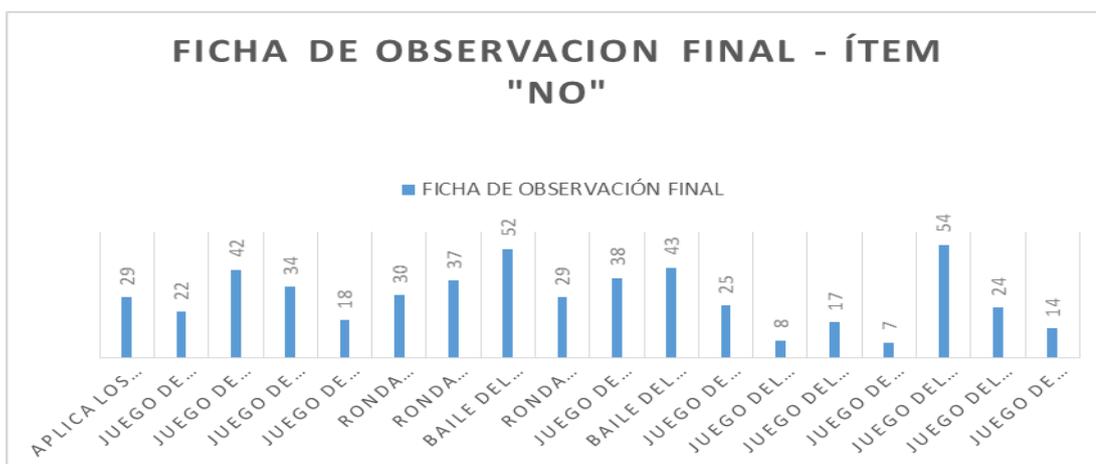


Figura 4 - Ficha de observación final "ITEM NO"

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

De acuerdo a los datos obtenidos en la aplicación de la ficha de observación final en el ítem “NO conoce y ejecuta los juegos tradicionales”, podemos observar que la media corresponde a 29/ 62 niños evaluados, es decir que de los 62 niños evaluados solo ocho conocen y aplican los juegos tradicionales en el centro educativo, determinando así la valoración para cada ítem:

- Aplica los juegos tradicionales en el recreo: 29/62
- Juego de la Rayuela: 22/62
- Juego de las bolas –canicas: 42/62
- Juego de los ensacados : 34/62
- Juego de la sogá: 18/62
- Ronda rítmica el florón: 30/62
- Ronda rítmica zapatito cochinito : 37/62
- Baile del palo: 52/62
- Ronda rítmica Agua de limón: 29/62
- Juego de la silla: 38/62
- Baile del tomate: 43/62
- Juego de San Bendito: 25/62
- Juego del gato y el ratón: 8/62
- Juego del caballito de palo: 17/62
- Juego de las cogidas: 7/62
- Juego del balero:54/62
- Juego del yo yo: 24/62
- Juego de las cintas: 14/62

4.2.5. Análisis comparativo de los resultados del registro de la observación inicial y final de los juegos tradicionales” ITEM SI Y NO”

Tabla 2 - Análisis comparativo de los resultados de la observación inicial y final de los juegos tradicionales “ITEM SI Y NO”

ITEMS	G. O. INICIAL		TOTAL	G. O. FINAL		TOTAL
	SI	NO		SI	NO	
Aplica los juegos tradicionales en el recreo.	13	49	62	33	29	62
Juego de la Rayuela	5	57	62	40	22	62
Juego de las bolas –canicas	0	62	62	20	42	62
Juego de los ensacados	12	50	62	28	34	62
Juego de la sogá	15	47	62	44	18	62
Ronda rítmica el florón	5	57	62	32	30	62
Ronda rítmica zapatito cochinito	8	54	62	25	37	62
Baile del palo	0	62	62	10	52	62
Ronda rítmica Agua de limón	6	56	62	33	29	62
Juego de la silla	15	47	62	24	38	62
Baile del tomate	8	54	62	19	43	62
Juego de San Bendito	10	52	62	37	25	62
Juego del gato y el ratón	7	55	62	54	8	62
Juego del caballito de palo	10	52	62	45	17	62
Juego de las cogidas	12	50	62	55	7	62
Juego del balero	2	60	62	8	54	62
Juego del yo yo	8	54	62	38	24	62
Juego de las cintas	10	52	62	48	14	62
MEDIA	8	54		33	29	
	13%	87%		53%	47%	

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL Y FINAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

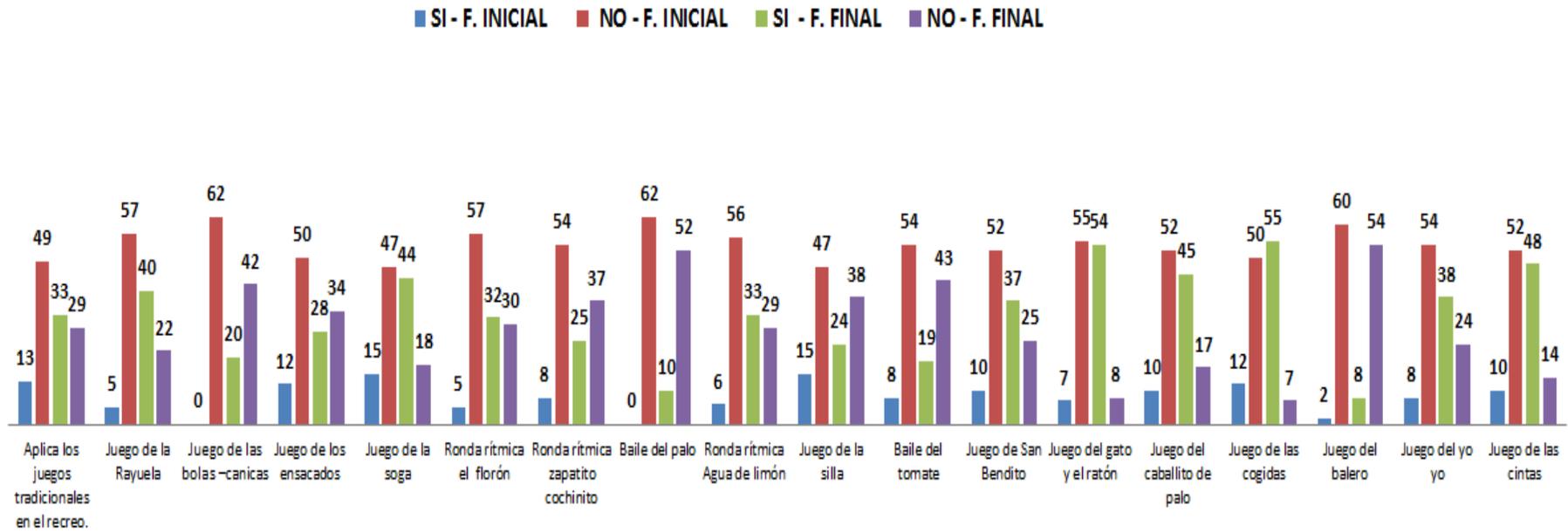


Figura 5 - Análisis comparativo de los resultados de la observación inicial y final de los juegos tradicionales” ITEM SI Y NO”

Descripción y análisis de resultados:

De acuerdo a los datos obtenidos en la aplicación de la ficha de observación inicial y final en los ítems "SI o NO conoce y ejecuta los juegos tradicionales", podemos observar que la media en la FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL EL ÍTEM SI corresponde al: 8/62(13%) pero al aplicar la FICHA DE OBSERVACIÓN FINAL EL ÍTEM SI corresponde al: 33/ 62(53%) niños, es decir que hubo un incremento de 25 niños.

La media en la FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL EL ÍTEM NO corresponde al: 54/62 (87%) pero al aplicar la FICHA DE OBSERVACIÓN FINAL EL ÍTEM NO corresponde al: 29/ 62 (47%) niños, es decir que hubo una disminución de 25 niños.

Comprobando de esta manera que el programa de juegos tradicionales aplicados a los niños tuvo un efecto positivo y buena acogida cumpliéndose así con la hipótesis de trabajo.

4.3. Análisis de los resultados del test de habilidades motrices de BRUININKS - OZERETZKI

4.3.1. Resultados del pre-test de habilidades locomotrices de BRUININKS – OZERETZKI

Tabla 3 Resultados del pre-test de habilidades locomotrices.

Estado de la habilidad	Promedio de las 10 habilidades evaluadas	Porcentaje
Adquirida (A)	9	14%
Vías de adquisición (VA)	16	26%
No adquirida (NA)	37	60%
TOTAL	62	100%

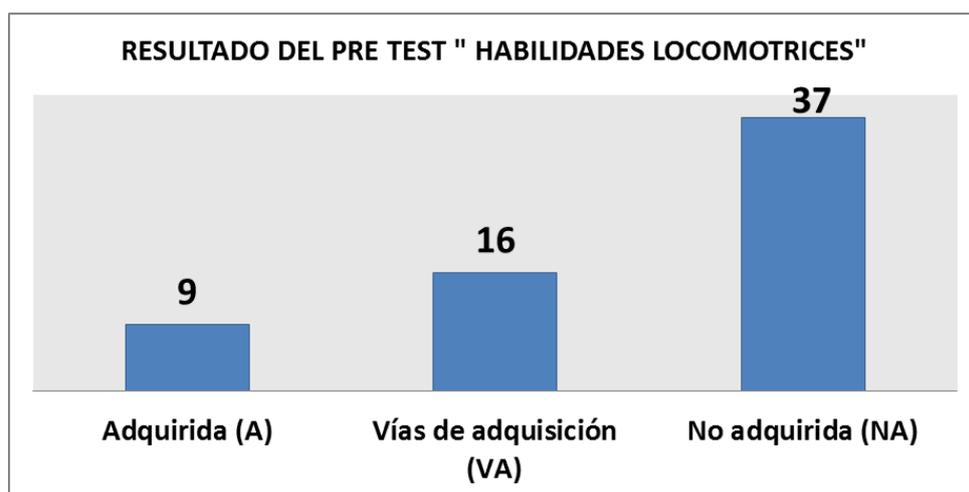


Figura 6 - Resultados del pre-test de habilidades locomotrices.

Descripción y análisis de resultados:

Las habilidades locomotrices permiten al niño desplazarse con independencia y calidad. Empleando el test de habilidades motrices de Bruininks- Ozeretzki, se valoraron diez de ellas en los 62 niños objeto de estudio, se promediaron los resultados. Al analizar los resultados, se evidenció que en el 60% que equivale a 37/62 niños se encontraban en no adquiridas, el 26% que equivale a 16/32 en vías de adquisición y por último el 14% que equivale a 9/62 en habilidades no adquiridas.

4.3.1. Resultados del post-test de habilidades locomotrices de BRUININKS – OZERETZKI

Tabla 4 - Resultados del post-test de habilidades motrices

Estado de la habilidad	Promedio de las 10 habilidades evaluadas	Porcentaje
Adquirida (A)	37	60%
Vías de adquisición (VA)	14	21%
No adquirida (NA)	11	18%
TOTAL	62	100%

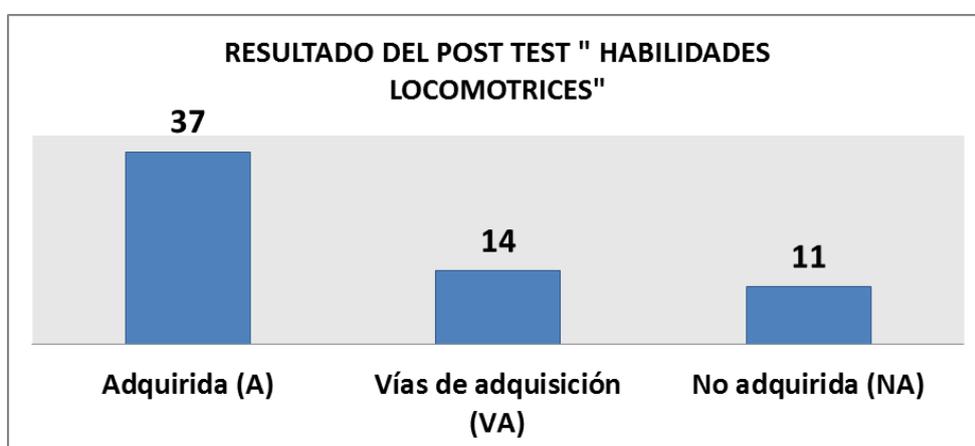


Figura 7 - Resultados del post-test de habilidades motrices

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

En la segunda aplicación se modifica el panorama de los resultados, aumentan considerablemente los resultados de habilidades valoradas con la categoría adquirida con el 60% (37/62) , en vías de adquisición 21% (14/62), y el 18% (11/62) de los niños/as en la categoría de no adquiridas, demostrando así la influencia positiva de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

4.3.2. Resultados del pre-test de habilidades no locomotrices de BRUININKS – OZERETZKI

Tabla 5 - Resultados del pre-test de las habilidades no locomotrices

Estado de la habilidad	Promedio de las 10 habilidades evaluadas	Porcentaje
Adquirida (A)	16	26%
Vías de adquisición (VA)	24	39%
No adquirida (NA)	22	35%
TOTAL	62	100%

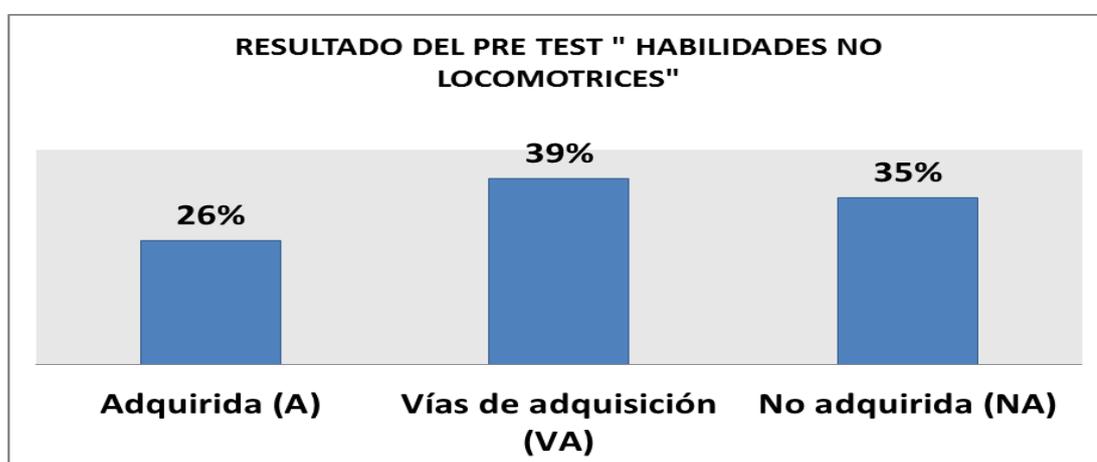


Figura 8 - Resultados del pre-test de las habilidades no locomotrices

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

Las habilidades no locomotrices valoradas fueron aquellas que permiten al niño realizar acciones como mantenerse en equilibrio, mantener objetos en equilibrio y realizar otras actividades de la vida cotidianas. Al analizar los resultados, se evidenció que en el 35% que equivale a 22/62 niños se encontraban en no adquiridas, el 39% que equivale a 24/62 en vías de adquisición y por último el 26% que equivale a 16/62 en habilidades no adquiridas.

4.3.3. Resultados del post-test de habilidades no locomotrices de BRUININKS – OZERETZKI

Tabla 6 - Resultados del post-test de las habilidades no locomotrices

Estado de la habilidad	Promedio de las 10 habilidades evaluadas	Porcentaje
Adquirida (A)	29	47%
Vías de adquisición (VA)	21	34%
No adquirida (NA)	12	19%
TOTAL	62	100%

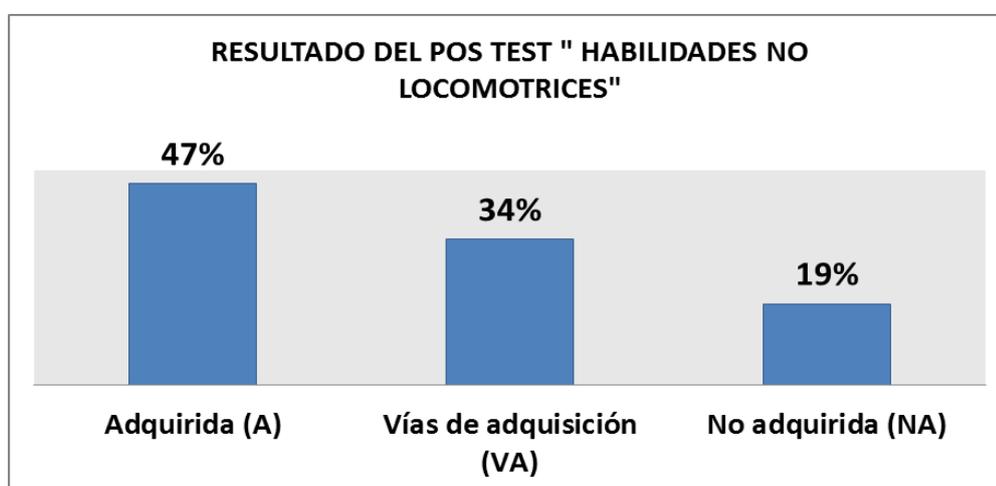


Figura 9 - Resultados del post-test de las habilidades no locomotrices

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

En la segunda aplicación se modifica el panorama de los resultados, aumentan considerablemente los resultados de habilidades valoradas con la categoría adquirida con el 47% (29/62), en vías de adquisición 34% (21/62), y el 19% (12/62) en la categoría de no adquiridas, demostrando así la influencia positiva de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

4.3.4. Resultados del pre test de las habilidades de proyección y recepción

Tabla 7 - Resultados del pre test de las habilidades de proyección y recepción

Estado de la habilidad	Promedio de las 10 habilidades evaluadas	Porcentaje
Adquirida (A)	13	21%
Vías de adquisición (VA)	29	47%
No adquirida (NA)	25	40%
TOTAL	13	21%

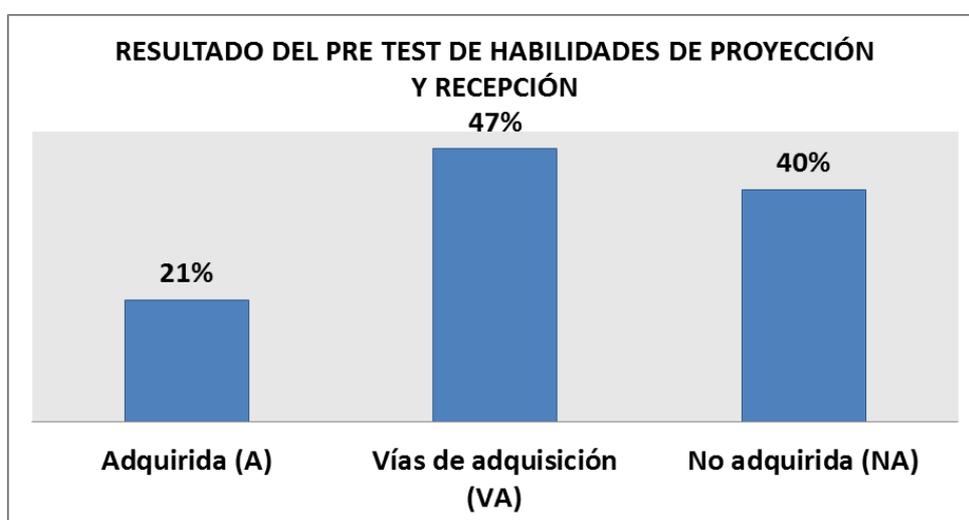


Figura 10 - Resultados del pre test de las habilidades de proyección y recepción

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

Las habilidades de proyección-recepción comprenden un grupo de habilidades motoras que permiten al niño/a golpear, lanzar, atrapar, hacer rebotar una pelota, batear y son muy importantes para jugar y desarrollar otras habilidades más complejas en el futuro sobre todo las habilidades pre deportivas o deportivas. Al analizar los resultados, se evidenció que en el 40% que equivale a 25/62 niños se encontraban en no adquiridas, el 47% que equivale a 29/62 en vías de adquisición y por último el 21% que equivale a 13/62 niños en habilidades no adquiridas.

4.3.5. Resultados del post test de las habilidades de proyección y recepción

Tabla 8 - Resultados del post test de las habilidades de proyección y recepción

Estado de la habilidad	Promedio de las 10 habilidades evaluadas	Porcentaje
Adquirida (A)	21	34%
Vías de adquisición (VA)	24	39%
No adquirida (NA)	12	19%
TOTAL	62	100%

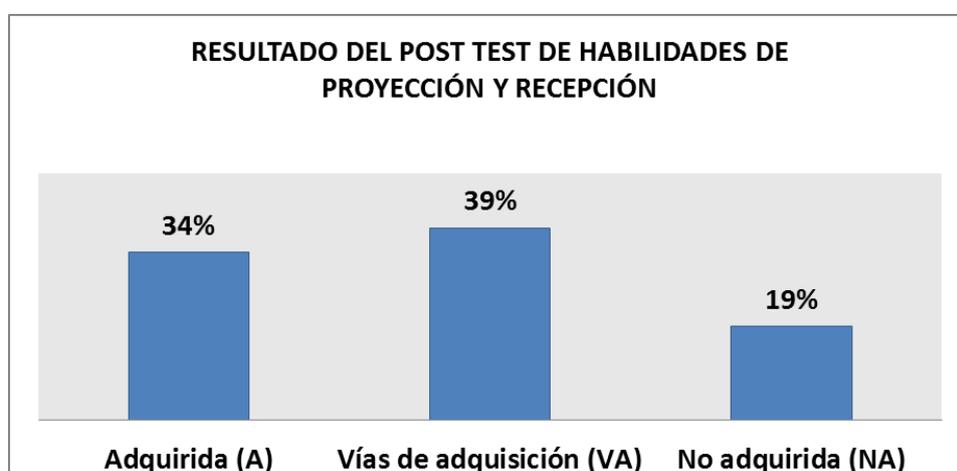


Figura 11- Resultados del post test de las habilidades de proyección y recepción

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

En la segunda aplicación se modifica el panorama de los resultados, aumentan considerablemente los resultados de habilidades valoradas con la categoría adquirida con el 34% (21/62), en vías de adquisición 39% (24/62), y el 19% (12/62) en la categoría de no adquiridas, demostrando así la influencia positiva de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

4.4. Análisis comparativo de las habilidades locomotrices antes y después de aplicar los juegos tradicionales

Para corroborar los resultados se realizó un análisis comparativo de la categoría **Adquirida (A)** en la aplicación inicial y final, mostrándose en tabla y el gráfico ambas evaluaciones, teniendo en cuenta que esta es la meta del proceso educativo.

Tabla 9 - Comparación de las habilidades locomotrices.

N.-	Habilidades locomotrices	A	VA	NA	TOTAL	A	VA	NA	TOTAL
		Pre test	Pre test	Pre test	Pre test	Post test	Post test	Post test	Post test
1	Velocidad y agilidad en carreras.	8	26	28	62	38	12	12	62
2	Marchar hacia adelante sobre una línea.	12	10	40	62	35	15	12	62
3	Marchar hacia adelante sobre la barra de equilibrio.	5	8	49	62	28	12	22	62
4	Saltar en el mismo lugar, brazo y pierna del mismo lado.	3	14	45	62	50	5	7	62
5	Saltar en el mismo lugar brazo y pierna del lado opuesto.	1	3	58	62	38	14	10	62
6	Saltar en el aire golpeando simultáneamente las manos.	15	23	24	62	44	10	8	62
7	Salto a la comba con la cuerda.	3	12	47	62	25	26	11	62
8	Subir escaleras alternando pies.	10	29	23	62	37	17	8	62
9	Bajar escaleras alternando pies.	15	23	24	62	46	4	12	62
10	Voltereta hacia adelante.	14	14	34	62	28	22	12	62
VAREMOS		Adquiridas Pre test	Adquiridas Post test	Vías de Adquisición Pre test	Vías de Adquisición Post test	No Adquiridas Pre test	No Adquiridas Post test	No Adquiridas Post test	
TOTAL		9	37	16	14	37	11		
TOTAL		15%	60%	26%	23%	60%	18%		

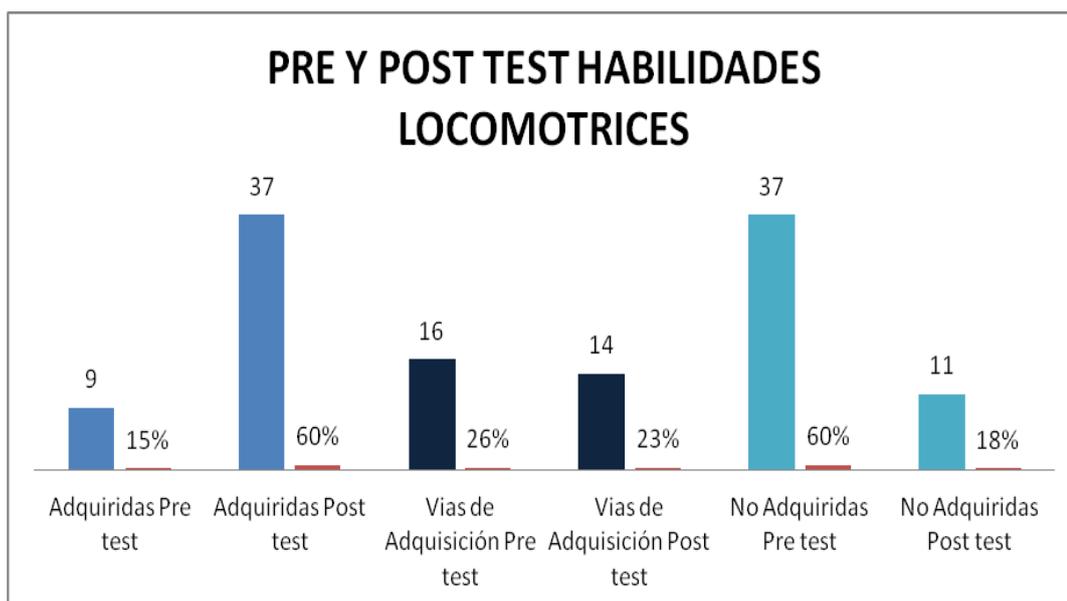


Figura 12- Comparación de las habilidades locomotrices.

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

En el análisis comparativo se evidencia un aumento en la valoración de adquirido, siendo la que manifiesta mayor aumento. Al analizar los resultados, se evidenció que en el pre test en el rango Adquirido teníamos 15% (9/62) y al aplicar el post test se obtuvo 60% (37/62), existiendo así un incremento positivo del 45% siendo el mayor rango en aumento. En el rango en Vías de adquisición en el pre test se obtuvo 26% (26/62) y al aplicar el post test obtuvimos 23% (14/62), teniendo una disminución del 3% y por último en habilidades no adquiridas en el pre test se obtuvo 60% (37/62) y al aplicar el post test se obtuvo 18% (11/62) teniendo así una disminución significativa del 42%. Este aumento en las valoraciones de adquiridas y la disminución en habilidades no adquiridas, muestran que hubo un progreso en el desarrollo de las habilidades locomotrices evaluadas desde la primera a la segunda aplicación.

4.5. Análisis comparativo de las habilidades no locomotrices antes y después de aplicar los juegos tradicionales

Tabla 10 - Comparación de las habilidades no locomotrices.

Habilidades no locomotrices	A	VA	NA	total	A	VA	NA	total
	Pre test	Pre test	Pre test	Pre test	Post test	Post test	Post test	Post test
Mantenerse en equilibrio en punta de pies abiertos los ojos.	18	19	25	62	30	24	8	62
Mantener el equilibrio en punta de pies cerrados los ojos.	12	29	21	62	24	28	10	62
Mantenerse en equilibrio con el pie derecho.	21	18	23	62	36	16	10	62
Mantenerse en equilibrio con la pierna opuesta.	14	24	26	64	22	28	12	62
Mantener un palo en equilibrio sobre la mano.	23	26	13	62	35	18	9	62
Equilibrio sobre el banco sueco.	17	25	20	62	38	18	6	62
Equilibrio sobre la pierna dominante sobre la barra de equilibrio (ojos cerrados).	12	22	28	62	30	24	8	62
Pasar por encima de una regla sobre la barra de equilibrio.	14	19	29	62	22	20	20	62
Ponerse en cuclillas sobre la punta de los pies.	18	32	12	62	32	14	16	62
Girar en el aire con un salto de altura.	15	27	20	62	25	20	17	62
VAREMOS	Adquiridas Pre test	Adquiridas Post test	Vías de Adquisición Pre test	Vías de Adquisición Post test	No Adquiridas Pre test	No Adquiridas Post test		
TOTAL	16	29	24	21	22	12		
TOTAL	26%	47%	39%	34%	35%	19%		

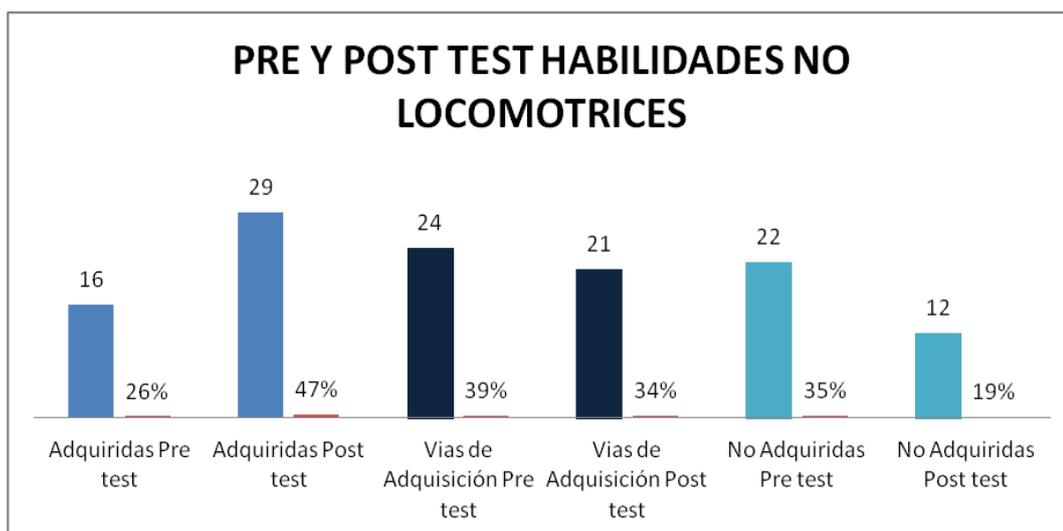


Figura 13 - Comparación de las habilidades no locomotrices.

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

En el análisis comparativo se evidencia un aumento en la valoración de adquirido, siendo la que manifiesta mayor aumento. Al analizar los resultados, se evidenció que en el pre test en el rango Adquirido teníamos 26% (16/62) y al aplicar el post test se obtuvo 47% (29/62), existiendo así un incremento positivo del 21% siendo el mayor rango en aumento. En el rango en Vías de adquisición en el pre test se obtuvo 39% (24/62) y al aplicar el post test obtuvimos 34% (21/62), teniendo una disminución del 5% y por último en habilidades no adquiridas en el pre test se obtuvo 35% (22/62) y al aplicar el post test se obtuvo 19% (12/62) teniendo así una disminución significativa del 16%. Este aumento en las valoraciones de adquiridas y la disminución en habilidades no adquiridas, muestran que hubo un progreso en el desarrollo de las habilidades locomotrices evaluadas desde la primera a la segunda aplicación.

4.6. Análisis comparativo de las habilidades de proyección y recepción antes y después de aplicar los juegos tradicionales

Tabla 11 - Comparación de las habilidades de proyección y recepción

Habilidades de Proyección	A	VA	NA	total	A	VA	NA	total
	Pre test	Pre test	Pre test	Pre test	Post test	Post test	Post test	Post test
Golpear alternativamente los pies mientras hace círculos con las manos.	10	14	38	62	26	24	12	62
Hacer rebotar una pelota y atrapar con las dos manos.	12	36	14	62	24	24	14	62
Atrapar una pelota al vuelo, con las dos manos.	14	25	23	62	28	24	10	62
Atrapar una pelota al vuelo con una mano.	10	22	30	62	22	28	12	62
Lanzar una pelota sobre un blanco con la mano preferida.	15	27	20	62	35	14	13	62
Tocar una pelota que se balancea (péndola) con la mano preferida.	17	23	22	62	29	19	14	62
Coger lo más rápidamente posible un palo que cae.	18	24	20	62	35	20	7	62
Batear una pelota con la mano preferida.	8	22	32	62	30	20	12	62
Driblar una pelota.	13	34	15	62	34	24	4	62
Golpear rítmicamente pies y manos.	15	20	27	62	28	14	20	62
VAREMOS	Adquiridas Pre test	Adquiridas Post test	Vías de Adquisición Pre test	Vías de Adquisición Post test	No Adquiridas Pre test	No Adquiridas Post test		
TOTAL	13	29	25	21	24	12		
TOTAL	21%	47%	40%	34%	39%	19%		

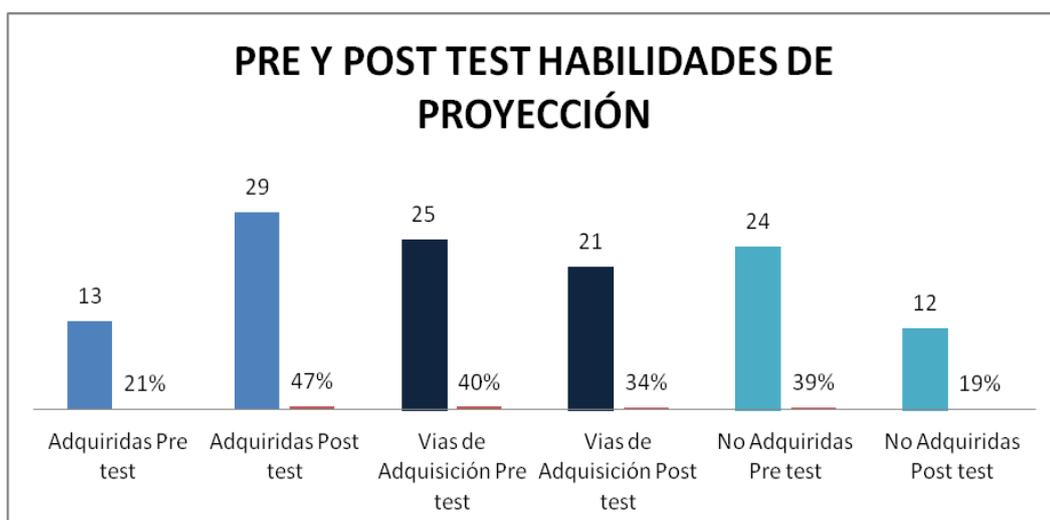


Figura 14 - Comparación de las habilidades de proyección y recepción

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:

En el análisis comparativo se evidencia un aumento en la valoración de adquirido, siendo la que manifiesta mayor aumento. Al analizar los resultados, se evidenció que en el pre test en el rango Adquirido teníamos 21% (13/62) y al aplicar el post test se obtuvo 47% (29/62), existiendo así un incremento positivo del 26% siendo el mayor rango en aumento. En el rango en Vías de adquisición en el pre test se obtuvo 40% (25/62) y al aplicar el post test obtuvimos 34% (21/62), teniendo una disminución del 6% y por último en habilidades no adquiridas en el pre test se obtuvo 39% (24/62) y al aplicar el post test se obtuvo 19% (12/62) teniendo así una disminución significativa del 20%. Este aumento en las valoraciones de adquiridas y la disminución en habilidades no adquiridas, muestran que hubo un progreso en el desarrollo de las habilidades locomotrices evaluadas desde la primera a la segunda aplicación.

Tabla 15. Análisis correlacional de las habilidades locomotrices

N.-	Habilidades locomotrices	Adquiridas	Vias de Adquisición	No Adquiridas	TOTAL	Adquiridas	Vias de Adquisición	No Adquiridas	TOTAL	CORRELACION - PRE Y POS TEST		
		Pre test	Pre test	Pre test	Pre test	Post test	Post test	Post test	Post test	Adquiridas	Vias de Adquisición	No Adquiridas
1	Velocidad y agilidad en carreras.	8	26	28	62	38	12	12	62	Adquiridas	Vias de Adquisición	No Adquiridas
2	Marchar hacia adelante sobre una línea.	12	10	40	62	35	15	12	62	0,1651	-0,2168	-0,5581
3	Marchar hacia adelante sobre la barra de equilibrio.	5	8	49	62	28	12	22	62	Valor de la correlacion	Fuerza de relación	
4	Saltar en el mismo lugar, brazo y pierna del mismo lado.	3	14	45	62	50	5	7	62	-1,0 A -0,5 o 1,0 a 0,5	Fuerte	
5	Saltar en el mismo lugar brazo y pierna del lado opuesto.	1	3	58	62	38	14	10	62	-0,5 A -0,3 o 0,3 a 0,5	Moderada	
6	Saltar en el aire golpeando simultáneamente las manos.	15	23	24	62	44	10	8	62	-0,3 A -0,1 o 0,1 a 0,3	Débil	
7	Salto a la comba con la cuerda.	3	12	47	62	25	26	11	62	-0,1 A 0,1	Ninguna o muy débil	
8	Subir escaleras alternando pies.	10	29	23	62	37	17	8	62			
9	Bajar escaleras alternando pies.	15	23	24	62	46	4	12	62			
10	Voltereta hacia adelante.	14	14	34	62	28	22	12	62			
	VAREMOS	Adquiridas Pre test	Vias de Adquisición Pre test	No Adquiridas Pre test		Adquiridas Post test	Vias de Adquisición Post test	No Adquiridas Post test				
	TOTAL	9	16	37	62	37	14	11	62			
	TOTAL	14%	26%	60%	100%	60%	22%	18%	100%			

Análisis correlacional de las habilidades locomotrices básicas

Se observa que en la incidencia que mantuvo la correlación en virtud del pre test con el pos test en condición de adquirida se encuentra en un impacto de 0,16 considerándose muy débil, en vía de adquisición se encuentra -0,21 lo que representa negativa débil, en no adquirida con una valoración de -0,55 se encuentra en condición negativa fuerte lo que se considera no tener incidencia positiva de una sobre otra.

Tabla 16. Análisis correlacional de las habilidades no locomotrices

N.-	Habilidades no locomotrices	Adquiridas	Vías de Adquisición	No Adquiridas	TOTAL	Adquiridas	Vías de Adquisición	No Adquiridas	TOTAL	CORRELACION - PRE Y POS TEST		
		Pre test	Pre test	Pre test	Pre test	Post test	Post test	Post test	Post test	Adquiridas	Vías de Adquisición	No Adquiridas
1	Mantenerse en equilibrio en punta de pies abiertos los ojos.	18	19	25	62	30	24	8	62			
2	Mantener el equilibrio en punta de pies cerrados los ojos.	12	29	21	62	24	28	10	62	0,7157	-0,0944	0,0328
3	Mantenerse en equilibrio con el pie derecho.	21	18	23	62	36	16	10	62	Valor de la correlacion	Fuerza de relación	
4	Mantenerse en equilibrio con la pierna opuesta.	14	24	26	64	22	28	12	62	-1,0 A -0,5 o 1,0 a 0,5	Fuerte	
5	Mantener un palo en equilibrio sobre la mano.	23	26	13	62	35	18	9	62	-0,5 A -0,3 o 0,3 a 0,5	Moderada	
6	Equilibrio sobre el banco sueco.	17	25	20	62	38	18	6	62	-0,3 A -0,1 o 0,1 a 0,3	Débil	
7	Equilibrio sobre la pierna dominante sobre la barra de equilibrio (ojos cerrados).	12	22	28	62	30	24	8	62	-0,1 A 0,1	Ninguna o muy débil	
8	Pasar por encima de una regla sobre la barra de equilibrio.	14	19	29	62	22	20	20	62			
9	Ponerse en cuclillas sobre la punta de los pies.	18	32	12	62	32	14	16	62			
10	Girar en el aire con un salto de altura.	15	27	20	62	25	20	17	62			
VAREMOS		Adquiridas Pre test	Vías de Adquisición Pre test	No Adquiridas Pre test		Adquiridas Post test	Vías de Adquisición Post test	No Adquiridas Post test				
TOTAL		16	24	22	62	29	21	12	62			
TOTAL		26%	39%	35%	100%	47%	34%	19%	100%			

Análisis correlacional de las habilidades no locomotrices básicas

Se observa que en la incidencia que mantuvo la correlación en virtud del pre test con el pos test en condición de adquirida se encuentra en un impacto de 0,71 considerándose muy fuerte, en vía de adquisición se encuentra -0,09 lo que representa ninguna o muy débil, en no adquirida con una valoración de 0,032 se encuentra en condición negativa débil lo que se considera no tener incidencia positiva de una sobre otra.

Tabla 17. Análisis correlacional de las habilidades de proyección

N.-	Habilidades de Proyección	Adquiridas	Vias de Adquisición	No Adquiridas	TOTAL	Adquiridas	Vias de Adquisición	No Adquiridas	TOTAL	CORRELACION - PRE Y POS TEST		
		Pre test	Pre test	Pre test	Pre test	Post test	Post test	Post test	Post test	Adquiridas	Vias de Adquisición	No Adquiridas
1	Golpear alternativamente los pies mientras hace círculos con las manos.	10	14	38	62	26	24	12	62			
2	Hacer rebotar una pelota y atrapar con las dos manos.	12	36	14	62	24	24	14	62	0,5258	0,1328	0,3065
3	Atrapar una pelota al vuelo, con las dos manos.	14	25	23	62	28	24	10	62	Valor de la correlacion	Fuerza de relación	
4	Atrapar una pelota al vuelo con una mano.	10	22	30	62	22	28	12	62	-1,0 A -0,5 o 1,0 a 0,5	Fuerte	
5	Lanzar una pelota sobre un blanco con la mano preferida.	15	27	20	62	35	14	13	62	-0,5 A -0,3 o 0,3 a 0,5	Moderada	
6	Tocar una pelota que se balancea (péndola) con la mano preferida.	17	23	22	62	29	19	14	62	-0,3 A -0,1 o 0,1 a 0,3	Débil	
7	Coger lo más rápidamente posible un palo que cae.	18	24	20	62	35	20	7	62	-0,1 A 0,1	Ninguna o muy débil	
8	Batear una pelota con la mano preferida.	8	22	32	62	30	20	12	62			
9	Driblar una pelota.	13	34	15	62	34	24	4	62			
10	Golpear rítmicamente pies y manos.	15	20	27	62	28	14	20	62			
VAREMOS		Adquiridas Pre test	Vias de Adquisición Pre test	No Adquiridas Pre test		Adquiridas Post test	Vias de Adquisición Post test	No Adquiridas Post test				
TOTAL		13	25	24	62	29	21	12	62			
TOTAL		21%	40%	39%	100%	47%	34%	19%	100%			

Análisis correlacional de las habilidades no locomotrices básicas

Se observa que en la incidencia que mantuvo la correlación en virtud del pre test con el pos test en condición de adquirida se encuentra en un impacto de 0,62 considerándose la fuerte de relación fuerte, en vía de adquisición se encuentra 0,13 lo que representa una relación débil, en no adquirida con una valoración de 0,30 se encuentra en relación moderada, lo que se considera tener una relación de mayor significancia en relación a las otras habilidades.

Una vez finalizado la correlacional de la incidencia de los juegos con las habilidades motrices básicas se observa que

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se considera a los juegos tradicionales como un componente fundamental en el desarrollo educativo, formativo e integral de los niños de primer año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría de la ciudad de Quito, por su bagaje de información cultural y su aplicación de las diferentes habilidades motrices.
- La práctica de los juegos tradicionales promueve en los infantes una conducta de satisfacción y desarrollo social en una esfera armoniosa, que coordinado con habilidades motrices promueve el cumplimiento de los diferentes objetivos educativos
- Los infantes deben desarrollar habilidades motrices básicas (correr, saltar, lanzar, trepar, transportar, etc.) de una manera global a través de juegos, cambio de condiciones, niveles de complejidad y ofreciendo una gran variedad de situaciones que le permitan resolver problemas motrices y cognitivos.
- Los juegos tradicionales”, podemos observar que la media en la FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL EL ÍTEM SI corresponde al: 13% pero al aplicar la FICHA DE OBSERVACIÓN FINAL EL ÍTEM SI corresponde al: 53% niños, es decir que hubo un incremento de 40% del total de niños.
- La media en la FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL EL ÍTEM NO corresponde al: 87% pero al aplicar la FICHA DE OBSERVACIÓN FINAL EL ÍTEM NO corresponde al: 47% niños, es decir que hubo una disminución significativa del 40% del total de niños evaluados.

- Se evidencia que en las Habilidades Locomotrices existe un aumento significativo en las diferentes valoraciones, considerando positiva la aplicación del programa de juegos aplicados en los niños.
- En las Habilidades no locomotrices se evidencia un aumento en la valoración de adquirido, siendo uno de los cambios más notorios y de mayor desarrollo motriz, lo que promueve al interés propio de los infantes y sus maestros al desarrollar el programa.
- En las Habilidades de Proyección representa un bagaje de condiciones propias de los infantes al momento de la aplicación de los juegos, concretándose a ser una de las mejores habilidades de desarrollo presentado luego del programa.
- Se concluye también que las actividades realizadas en el Programa de Juegos tradicionales, los niños(as) fueron descubriendo más posibilidades de movimiento a través del «juego» como recurso didáctico que logró mayor socialización , trabajo en equipo ,y el afán de superación

5.2. Recomendaciones

- Difundir entre los/las docentes de primero de básica el programa aplicado en esta investigación para constatar sus resultados a partir de la experiencia de otros.
- Se recomienda que los maestros de nivel inicial tomen en cuenta que los niños/as en esta edad necesariamente deben realizar actividad física por lo menos 3 veces a la semana, ya que se han visto enfrentados a una realidad que no les permite ejercitar en forma adecuada sus habilidades y destrezas motoras.
- La práctica de los Juegos tradicionales contribuirá a la formación integral del niño ya que además de trabajar el aspecto físico y lúdico, trabajamos en valores que tienen una estrecha relación con el plan del

buen vivir y el programa aprendiendo en movimiento que se ejecuta actualmente en el currículo educativo de Educación Física.

- Se recomienda a quienes trabajen con niños en etapa escolar iniciar, desarrollar y valorar la organización del esquema corporal que es el punto de partida de numerosas posibilidades de acción y juega un papel de suma importancia en el desarrollo de los niños fijando las bases de para el aprendizaje de nociones espacio-temporales.
- El conocimiento de los Juegos Tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.
- Se recomienda trabajar con el programa aprendiendo en movimiento y que las docentes de aula se involucren más en la participación de actividades culturales que contribuyan a formar a los niños en el aspecto cultural, cívico, y formación de valores.
- Se debe tener en cuenta que el objetivo en el área de Educación Física es de carácter Educativo y que las actividades deben tributar al desarrollo físico e integral de los niños/as

BIBLIOGRAFÍA

- Benedek, E. (2006). Fútbol infantil. Editorial Paidotribo.
- Castañer, R., & Camerino, H. (1996). *Guía Curricular para la Educación Física*, 127.
- García, J. (1994). *Juego y Psicomotricidad*. España: Editorial CEPE.
- Morera, M. (2008). *Generación Tras Generación, Se Recobran Los Juegos*. Costa Rica: Mh- Salud.
- Pérez, R. (2005). *Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la Infancia*. España: Editorial Ideaspropias.
- Piaget, J. (1966). Response to Sutton - Smith. *Psychological Review*, 111-112.
- Romero, V., & Gómez, M. (2003). En *Metodología del Juego* (pág. 150). Barcelona: Altamar.
- Sánchez, B. (1986). Las Habilidades y Destrezas Motrices en la Educación Física. *Guía Curricular para la Educación Física*, 135.
- Sánchez, F. (1984). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: GYMNOS.
- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Tasset, J. (1996). *Teoría y Práctica de la Psicomotricidad*. España: Ediciones Paidós.
- Tovar, M., & Rodríguez, R. (2012). *Currículo de Educación Física para la Educación General Básica y Bachillerato*. Quito: Editogran S.A.
- Lázarus, M. (1883). *Concerning the Fascination of Play*. Berlín: Dummler.

Electrónica

- Cadierno, O. (Junio de 2003). *efdeportes*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd61/capac.htm>
- Instituto Nacional de Fútbol Mexicano. (2009). *futbolinicial*. Obtenido de <http://www.futbolinicial.com/index.php/tecnica>
- Martínez-López, E. (2009). *Journals*. Obtenido de http://www.journalshr.com/MS-PES/papers/17/17_4.pdf

Pérez, C. (26 de Abril de 2015). *anpebadajoz*. Obtenido de http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf

Rivero, E. (27 de Abril de 2015). *efdeportes*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>

Sánchez, F. (27 de Abril de 2015). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Obtenido de efdeportes: <http://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>

CAPITULO VI**6.1. PROPUESTA ALTERNATIVA****JUEGOS TRADICIONALES POPULARES ECUATORIANOS**

OSCAR LEYTON - SEBASTIÁN NOROÑA

SANGOLQUÍ - ECUADOR

2015

INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual donde ha evolucionado la ciencia, la tecnología de hecho también los juegos de los niños ya no son los mismo que hace años atrás. Los intereses han cambiado juntamente con los juegos hoy los aparatos electrónicos como Play Station, Nintento han reemplazado a los simple y sencillos instrumentos que servían de juego a los niños y niñas de nuestro país.

Es muy fácil darnos cuenta de este fenómeno cuando miramos a nuestros niños que les cuesta desarrollar habilidades psico-motrices para jugar, saltar la soga, la rayuela, juegos rítmicos por qué están dedicados a su mayoría a estar sentados largas horas frente a los juegos electrónicos.

Por otra parte el hecho de que el padre y la madre tengan que salir a trabajar fuera del hogar para buscar el sustento diario han dejado a los niños abandonados y el corto tiempo que les dedican no permite que puedan dedicar tiempo para jugar con ellos y lo más fácil es sentarles frente a un televisor o un aparato electrónico.

Sin duda otro factor que debemos considerar es la falta de identidad que tenemos como Ecuatorianos que hemos dejado de lado la herencia cultural de nuestros ancestros por cierto muy enriquecedora, y que pretendemos con nuestro trabajo de investigación permitir a las personas que lean, que puedan recordar esos dulces momentos que jugaban alguno de los Juegos que proponemos.

Las clases de educación física de acuerdo al Currículo vigente incentiva a la práctica de los juegos tradicionales que están dentro del programa Aprendiendo en Movimiento, por lo cual queremos dar una serie de Juegos para que los docentes puedan aplicar dentro de sus clases y que siga conservándose como una tradición.

OBJETIVOS:**Objetivo general:**

- Incentivar a la práctica de los juegos tradicionales como recurso para el mejoramiento de las habilidades motrices básicas.

Objetivos específicos:

- Optimizar las horas de educación física destinadas a la práctica de los juegos tradicionales para un correcto desarrollo de las clases.
- Brindar una gama de juegos tradicionales para un desarrollo adecuado de las horas destinadas al programa Aprendiendo en Movimiento.

Justificación:

El proyecto es de suma importancia ya que se trata de rescatar prácticas que se realizaron antiguamente como son los juegos tradicionales y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, además es innovador ya que recordaremos los momentos vividos para ponerlos en práctica en el presente proyecto, nos permitirá descubrir nuevas habilidades y destrezas a través de la práctica de los juegos tradicionales. Un aspecto positivo que contribuye a nuestra investigación es la aplicación del programa Aprendiendo en movimiento del Ministerio del Deporte y Educación el cual obliga a los docentes de educación física a poner en práctica los juegos tradicionales mencionados en el currículo de Educación Física y en el programa Aprendiendo en movimiento 3 horas de las 5 horas destinadas para la práctica de la Educación Física.

Es así que se ve la necesidad de rescatar aquellos juegos tradicionales en donde participaban adultos, ancianos, jóvenes, niños y niñas de la comunidad y los barrios vecinos, que a más de alegrar a los asistentes permitía la participación de todos y todas sin excepción de persona, desarrollando de esta manera las habilidades motrices básicas de una manera lúdica de acuerdo a las características de los juegos.

JUEGOS TRADICIONALES DE SALTO

LOS ENSACADOS

Lugar: Patio

Material necesario: costales

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.
Desarrollo del juego

Este juego no puede faltar en el día de la familia organizado por la escuela, o en los concursos del barrio, y en especial en un día de sol. La maestra/o dirige el juego. Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Variante: Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana.

Este juego nos ayuda a tener un mejor dominio y control postural de nuestro cuerpo cuando realizamos diferentes movimientos.



Figura 15 Los ensacados

EL ELÁSTICO

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo pequeño **Objetivo:** Potenciar la conciencia corporal en el juego.

Desarrollo del juego

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series. Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza. El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida Variante Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la “mantequilla” para hacer resbalar el elástico en el suelo.

Este juego nos ayuda mucho a mejorar nuestra velocidad y agilidad, también a mejorar la habilidad de los saltos en el aire, mantener el equilibrio al momento de culminar los saltos, y controlar los giros en altura



Figura 16 El Elástico

JUEGOS TRADICIONALES DE PERSECUCIÓN

SAN BENDITO

Lugar: Patio Material necesario: ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Estimular el tono muscular del niño, mediante situaciones de movilidad e inmovilidad en el juego.

Desarrollo del juego

Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Bendito y a otro de ello para "diablito". San Bendito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos. El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles: ¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc. Las preguntas las hace todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños: ¡San Bendito, San Bendito, me coge el diablito! San Bendito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Bendito.



Figura 17 San Bendito

EL GATO Y EL RATON

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Desarrollar el control tónico en situaciones de suspenso en el juego.

Desarrollo del juego

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo: ¡Ratón, ratón! ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Comerte quiero! ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito! ¡Hasta la punta de mi rabito! El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

Este Juego nos contribuye a mejorar la motricidad gruesa, así también como la habilidad locomotriz de correr, y nos ayuda a mejorar nuestra expresión corporal.



Figura 18 El gato y el ratón

LAS COGIDAS

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Potenciar el control motor.

Desarrollo del juego

Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos. Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros. El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa. El juego continuará mientras dure el interés de los niños. Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego. Variante: Cuando el grupo es pequeño, se puede elegir a una sola persona para que coja a los participantes del juego.

Este Juego contribuye a la Velocidad y agilidad en carreras así también nos ayuda para el desarrollo de la motricidad gruesa.



Figura 19 Las Cogidas

JUEGOS TRADICIONALES CON INSTRUMENTOS Y DE HABILIDAD

Lugar: Patio

Material necesario: Trompo, piola

Organización: Individual

Desarrollo del juego

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.
2. Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto. Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando. Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.
3. Los mismos subgrupos trazan una circunferencia resaltando el centro, a una señal pican con sus trompos tratando pegar en el centro; quien está más alejado de éste, debe dejar el trompo en el suelo para que el resto trate de arriarlo al interior de la circunferencia con sus trompos bailando, a los que se coge en la mano para golpear al del suelo. Aquel que no hace bailar al trompo y no ha topado al del suelo, pondrá el trompo en el piso, reemplazando al anterior.

Este juego nos ayuda a desarrollar la motricidad Fina, dominio y control del cuerpo.



Figura 20 Los trompos

JUEGOS DE HALAR LA SOGA

Lugar: Patio, Aula, Áreas Verdes

Material necesario: Cuerda de min 3mts de largo dependiendo la cantidad de participantes y el espacio.

Organización: Grupo grande

Objetivo: - Trabajar en Equipo –Controla la Fuerza

Desarrollo del Juego:

Los participantes de cada equipo se sitúan frente a la cuerda en grupos homogéneos y ejecutan las ordenes, en la mitad de los dos grupos se dibujara una línea con tiza y se procede a dar la voz de mando para empezar, el equipo ganador será el que supere la línea central.

Este juego nos ayuda al trabajo en equipo, a desarrollar la motricidad gruesa, también nos ayuda a desarrollar el equilibrio juntamente con la fuerza.



Figura 21 La cuerda

EL YO-YO

Lugar: Patio

Material necesario: yo- yo

Organización: Individual

Objetivo: Interiorizar los segmentos corporales inferiores.

Desarrollo del juego

EL yo-yo consiste de dos círculos o discos de madera o cualquier otro material resistente unidos al centro, donde se enrolla una cuerda o "manila". Este es un juguete tradicional que aún es común en los juegos infantiles. El juego consiste en hacer girar el yoyo, subiendo y bajando el juguete. Este movimiento repetido fortalece en las personas la coordinación motora y la concentración.

Existen varias formas de hacer girar el yoyo y para su ejecución se requiere de habilidad.

Este juego nos ayuda a desarrollar motricidad fina, a mejorar nuestra coordinación motora así también la concentración.



Figura 22 El yo-yo

LAS BOLAS Y LAS CANICAS

Lugar: Patio

Material: Canicas y una tiza

Organización: En grupo

Desarrollo:

- **La Bomba:** Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que sea más grande o muy especial para el aficionado.
- **Los Hoyos:** Consiste en hacer un pequeño surco ondulado o serpenteado en el suelo de tierra con hoyos intercalados a cierta distancia. La línea o raya (en forma de canal) se la puede hacer con ciertas curvas o en forma de churo y a una distancia a convenir entre los concursantes. Los jugadores, de manera intercalada, tienen que tingar con el dedo pulgar para impulsar la bola y tratar de ir avanzando.
- **La Macateta:** Consiste en tingar las canicas en dirección a la esfera del oponente y toparla hasta lograr que esta salga del círculo trazado.

Este juego desarrolla la coordinación, mejora la habilidad de lanzamiento, pero con la diferencia que las canicas son muy pequeñas y para manipularlas dentro del juego es necesario el uso casi exclusivo de los dedos.



Figura 23 Las bolas

JUEGOS RITMICOS

EL FLORON

Lugar: Patio

Materiales: Un objeto cualquiera pequeño

Organización: En grupo

Desarrollo:

El profesor guía algunas imitaciones con las manos mariposa, ave, conejo, árbol, etc.

- Coloca a los niños y niñas en fila, frente a sí.
- Muestra el objeto que llamará florón.
- Junta las manos, escondiendo el florón entre ellas.
- Los niños imitan el cierre de manos.
- Profesor dice que dejará el florón entre las manos de alguno.
- Profesor y niños cantan:

"El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó. El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó".

- Profesor deja el florón entre las manos de uno de los jugadores.
- Profesor pregunta a otro niño:
- ¿Dónde está el florón?
- Mientras el niño piensa, todos cantan:

"Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán"

- El niño responde
- Si adivina, todos aplauden y le tocará a él pasar el florón.

- Si no adivina, pagará prenda, como por ejemplo, imitar a alguien, servir la merienda a sus compañeros del grupo, etc.

Este juego desarrolla la capacidad de observación y la reacción rápida hacia quien tiene el “FLORON” es muy recomendable que este sea uno de los primeros juegos rítmicos que se realicen debido a que nos sirve como una introducción a los demás, en los cuales ya se encuentran presentes acciones más complejas y que exigen desplazamientos.



Figura 24 El florón

ZAPATITO COCHINITO

Lugar: Patio o aula

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego

Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:

Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú

El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.

Este juego desarrolla el equilibrio estático debido a que al mantener el ritmo de la canción se debe conservar la postura con el pie junto al de los otros participantes, adicionalmente la musicalidad facilita la interacción del niño con sus compañeros de juego.



Figura 25 Zapatito cochinito

BAILE DE LA ESCOBA

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Escoba, grabadora, cds de música

Organización: En pareja

Desarrollo del juego

Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón,

El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.

Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba debe dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.

Este juego desarrolla el equilibrio, los giros, el correr y el ritmo, debido a la rapidez que se debe tener al momento de cambiar de pareja.



Figura 26 El baile de la escoba

AGUA DE LIMON

Lugar: Patio

Material: Ninguno

Organización: En grupo

Desarrollo:

Es una ronda dirigida a los niños en la que van interactuando y cantando en una sola voz hasta que la voz guía o líder da la consigna de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes.

Agua de limón, Vamos a jugar, El que se queda solo, Solo se quedara, Hey en grupos de 2, 4, 6 9 etc.

Este juego tradicional desarrolla principalmente la habilidad de correr, y la reacción rápida a la orden de la persona que esté llevando el juego.



Figura 27 Agua de limón

JUEGO DE LA SILLA

Lugar: Patio

Material: Sillas, grabadora y cd

Organización: En grupo

Desarrollo:

En este juego se colocan unas sillas en el centro del terreno de juego, siempre un número de sillas inferior al número de jugadores. Así si participan 10 personas 9 sillas. Al ritmo de una canción los participantes deben bailar alrededor de las sillas. Cuando la música se para los jugadores deben sentarse, el que no encuentre sitio queda eliminado del juego y así sucesivamente. Gana el jugador que consiga sentarse en la última silla.

Este juego desarrolla la habilidad de correr, mejora el ritmo la marcha y los giros.



Figura 28 El baile de la silla

BAILE DEL TOMATE

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Tomates, grabadora y Cd de música

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego

Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

Este juego tradicional desarrolla la habilidad de la marcha, el equilibrio, y el ritmo.



Figura 29 El baile del tomate

CONCLUSIONES:

- Se considera a los juegos tradicionales como un componente fundamental en el desarrollo educativo, formativo e integral de los niños
- Se evidencia que en las Habilidades Locomotrices existe un aumento significativo en las diferentes valoraciones, considerando positiva la aplicación del programa de juegos aplicados en los niños.
- Se concluye también que las actividades realizadas en el Programa de Juegos tradicionales, los niños(as) fueron descubriendo más posibilidades de movimiento a través del «juego» como recurso didáctico que logró mayor socialización , trabajo en equipo ,y el afán de superación

RECOMENDACIONES:

- Difundir entre los/las docentes de primero de básica el programa aplicado en esta investigación para constatar sus resultados a partir de la experiencia de otros.
- Se recomienda que los maestros de nivel inicial tomen en cuenta que los niños/as en esta edad necesariamente deben realizar actividad física por lo menos 3 veces a la semana.
- Se debe tener en cuenta que el objetivo en el área de Educación Física es de carácter Educativo y que las actividades deben tributar al desarrollo físico e integral de los niños/as