



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO”**

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

**Autora:** Pérez Chochos, Clemencia Rosana

**Tutora:** Lic. Escobar Morales, Patricia Elizabeth

**Ambato- Ecuador**

**Abril, 2015**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO”** de Clemencia Rosana Pérez Chochos , estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana, Considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, Febrero del 2015

LA TUTORA

-----  
Lic. Escobar Morales, Patricia Elizabeth

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación **“LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO”**, como también contenidos ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona como autora de este trabajo de grado.

Ambato, Febrero del 2015

LA AUTORA

-----

Pérez Chochos, Clemencia Rosana

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación.

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

Ambato, Febrero del 2015

LA AUTORA

.....  
Pérez Chochos, Clemencia Rosana

## **APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR**

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación sobre el tema **“LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO”** de Clemencia Rosana Pérez Chochos estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana.

Ambato, Abril del 2015

Para constar firman:

-----  
**PRESIDENTE/A**

-----  
**1er VOCAL**

-----  
**2do VOCAL**

## DEDICATORIA

A mi Dios Todopoderoso por su fidelidad, amor, misericordia y gracia que me ha ungido, ya que él es un Dios de oportunidades, entregándome de su sabiduría para culminar mis estudios superiores. *“Bendito sea Jehová, porque ha hecho maravillosa su misericordia para conmigo.” Salmos 31-21*

A mi madre Laura Marina que gracias a su sacrificio en otro país, me dio el apoyo necesario para poder llegar hacer una profesional, siendo siempre también fuente de sabiduría, calma y consejo en todo momento.

Para mi amado esposo Diego que me dio de su fortaleza para culminar mis estudios cuando estuve a punto de derrotarme, gracias por su apoyo constante y amor incondicional, por ser amigo y compañero inseparable.

A mis hijos Xiomara Pamela y Diego Andrés gracias queridos hijos por su cariño, comprensión y sacrificio, ustedes son el motor de mi vida para seguir adelante, les agradezco el entender que mamá no podía estar en todo momento con ustedes.- Los amo queridos hijos ya que ustedes son la herencia que el Señor me entregó.

A mi Hermano Edison Ricardo, gracias por todos tus consejos, y ser un ejemplo de fortaleza y lucha a seguir, como también mil gracias a toda mi familia.

A mis maestros, gracias por su tiempo, por el apoyo así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional, en especial a la Lic. Patricia Escobar, por haber guiado el desarrollo de este trabajo y llegar a la culminación del mismo.

Clemencia Rosana Pérez Chochos

## **AGRADECIMIENTO**

- Universidad Técnica de Ambato
- Facultad de Ciencias de la Salud
- Carrera de Estimulación Temprana
- Lic. Patricia Escobar
- Lic. Mg. Mónica Aguirre
- Unidad Educativa “Hispano América”

Clemencia Rosana Pérez Chochos

## Tabla de contenido

Contenido	Página
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN .....	xvi
SUMMARY.....	xvii
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>3</b>
<b>EL PROBLEMA .....</b>	<b>3</b>
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN .....	3
1.2.1.1 CONTEXTUALIZACIÓN MACRO.....	3
1.2.1.2 CONTEXTUALIZACIÓN MESO .....	5
1.2.1.3 CONTEXTUALIZACIÓN MICRO .....	7
1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO.....	9
1.2.3 PROGNOSIS.....	10
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES .....	11
1.2.6. DELIMITACIÓN.....	11

1.3 JUSTIFICACIÓN .....	12
1.4. OBJETIVOS .....	14
1.4.1. GENERAL .....	14
1.4.2. ESPECÍFICOS .....	14
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>15</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>15</b>
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	15
2.2. FUNDAMENTACIONES .....	17
2.2.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	17
2.2.2. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.....	17
2.2.3. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA .....	18
2.2.4. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.....	18
2.2.5. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	19
2.3. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	21
2.4. El Juego.....	24
2.4.1 Según el espacio en el que se realizan: .....	25
2.4.2 Según al papel que desempeña el adulto:.....	25
2.4.3 Según el número de participantes: .....	26
2.4.4 Juegos según la Actividad que promueve en el niño: .....	27
2.5 Los Juegos Tradicionales .....	29
2.6 Los Juegos Tradicionales Infantiles de Persecución.....	31
2.6.1 Clasificación.....	32
2.6.2 Beneficios.....	32
2.6.3 Características. ....	33
2.7 Áreas de desarrollo.....	38
2.8 Psicomotricidad.....	39

2.9 Desarrollo de la motricidad gruesa .....	40
2.9.1 <i>Dominio corporal dinámico</i> .....	41
2.9.2 <i>Dominio corporal estático</i> .....	42
2.10. HIPÓTESIS.....	43
2.10.1. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS .....	43
<b>CAPÍTULO III</b> .....	44
<b>METODOLOGÍA</b> .....	44
3.1. ENFOQUE .....	44
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.3. TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN.....	44
Método de investigación .....	44
Método inductivo:.....	45
Método deductivo: .....	45
Método de análisis: .....	45
Método estadístico: .....	45
Fuentes de investigación .....	45
Fuentes primarias: .....	45
Fuentes secundarias:.....	45
Fuentes terciarias:.....	46
3.4. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	46
3.4.1 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	47
3.5. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES .....	48
VARIABLE INDEPENDIENTE (LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN).....	48
VARIABLE DEPENDIENTE (DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA) .....	49
3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	50

<b>CAPÍTULO IV</b> .....	52
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b> .....	52
4.1 Análisis e Interpretación de los Resultados (ENCUESTAS) .....	52
4.1.1 Análisis e Interpretación de los Resultados (TEST) .....	58
4.2. Verificación de la Hipótesis.....	76
4.2.1. Prueba de Chi-Cuadrado .....	76
A. Planteamiento de la Hipótesis: .....	76
1. Modelo Lógico .....	76
2. Modelo Matemático .....	76
3. Modelo Estadístico .....	76
B. Nivel de significación.-.....	76
C. Zona de aceptación y rechazo.....	77
1. Regla de Decisión. ....	79
Conclusión.....	82
<b>CAPÍTULO V</b> .....	83
<b>5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	83
5.1. Conclusiones .....	83
5.2. Recomendaciones.....	84
<b>CAPÍTULO VI</b> .....	85
<b>PROPUESTA</b> .....	85
6.1 Título de la Propuesta.....	85
6.1.1. Datos Informativos.....	85

6.2. Antecedentes de la Propuesta.....	86
6.3 Justificación de la Propuesta.....	87
6.4 Objetivos .....	87
6.4.1. Objetivo general: .....	87
6.4.2. Objetivos específicos: .....	88
6.5 Análisis de Factibilidad de la Propuesta.....	88
6.6 Fundamentación .....	89
6.6.1 Estimulación a través del Juego .....	89
6.7 Metodología .....	90
6.8 Modelo Operativo .....	92
6.9 Administración.....	93
GUÍA PARA ESTIMULAR CON JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN .....	96
Bibliografía .....	119
Linkografía:.....	120
Citas Bibliográficas ( Base de Datos UTA).....	122
ANEXOS .....	123

## Índice de Tablas

<b>Contenido</b>	<b>Página</b>
Tabla 1: Descripción de la Muestra .....	47
Tabla 2: ¿Conoce estos juegos tradicionales infantiles de persecución? .....	52
Tabla 3: ¿Ha jugado estos juegos tradicionales infantiles de persecución cuando era niño?.....	54

Tabla 4: ¿Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales infantiles de persecución?.....	55
Tabla 5: ¿Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución?...	56
Tabla 6: ¿Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo?.....	57
Tabla 7: ¿Logra pararse en un pie 2 segundos? .....	58
Tabla 8: ¿Puede saltar tres o más pasos en un solo pie? .....	60
Tabla 9: ¿El Niño Camina en línea Recta? .....	61
Tabla 10: ¿El niño puede lanzar y agarrar una pelota? .....	62
Tabla 11: ¿El niño puede hacer botear y agarrar la pelota? .....	63
Tabla 12: ¿El niño corre saltando y alternando los pies?.....	64
Tabla 13: ¿El niño puede saltar de una altura de 60 centímetros?.....	65
Tabla 14: ¿El niño puede saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos? .....	66
Tabla 15: ¿Logra pararse en un pie por 2 segundos? .....	67
Tabla 16: ¿Puede saltar tres o más pasos en un solo pie? .....	69
Tabla 17: ¿El Niño Camina en línea Recta? .....	70
Tabla 18: ¿El niño puede lanzar y agarrar una pelota? .....	71
Tabla 19: ¿El niño puede hacer botear y agarrar la pelota? .....	72
Tabla 20: ¿El niño corre saltando y alternando los pies?.....	73
Tabla 21: ¿El niño puede saltar de una altura de 60 cm?.....	74
Tabla 22: ¿El niño puede saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos?75	
Tabla 23: Frecuencia Observada.....	77
Tabla 24: Frecuencia Esperada.....	78
Tabla 25: Cálculo del Chi Cuadrado.....	78
Tabla 26: Frecuencia Observada de los niños en los que no se aplico los juegos tradicionales infantiles de persecución.....	80
Tabla 27: Frecuencia Esperada de los niños en los que no se aplico los juegos tradicionales infantiles de persecución.....	80

Tabla 28: Cálculo del Chi Cuadrado de los niños en los que no se aplico los juegos tradicionales infantiles de persecución.....	81
Tabla 29: Modelo Operativo .....	92
Tabla 30: Plan de monitoreo y evaluación.....	94

## Índice de Gráficos

<b>Contenido</b>	<b>Página</b>
Gráfico N° 1: Árbol de Problemas.....	8
Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales.....	21
Gráfico N° 3: Constelación de Ideas (V.I.).....	22
Gráfico N° 4: Constelación de Ideas (V.D.) .....	23
Gráfico N° 5:¿Conoce estos juegos tradicionales infantiles de persecución? .....	53
Gráfico N° 6¿Ha jugado estos juegos tradicionales infantiles de persecución cuando era niño?.....	54
Gráfico N° 7: Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales infantiles de persecución?.....	55
Gráfico N° 8: ¿Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución?.....	56
Gráfico N° 9: ¿Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo? .....	57
Gráfico N° 10: ¿Logra pararse en un pie 2 segundos?.....	58
Gráfico N° 11: ¿Puede saltar tres o más pasos en un solo pie? .....	60
Gráfico N° 12: ¿El Niño Camina en línea Recta?.....	61
Gráfico N° 13: ¿El niño puede lanzar y agarrar una pelota?.....	62
Gráfico N° 14: ¿El niño puede hacer botear y agarrar la pelota? .....	63

Gráfico N° 15: ¿El niño corre saltando y alternando los pies? .....	64
Gráfico N° 16: ¿El niño puede saltar de una altura de 60 centímetros? .....	65
Gráfico N° 17: ¿El niño puede saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos? .....	66
Gráfico N° 18: ¿Logra pararse en un pie por 2 segundos? .....	67
Gráfico N° 19: ¿Puede saltar tres o más pasos en un solo pie? .....	69
Gráfico N° 20: ¿El Niño Camina en línea Recta?.....	70
Gráfico N° 21: ¿El niño puede lanzar y agarrar una pelota?.....	71
Gráfico N° 22: ¿El niño puede hacer botear y agarrar la pelota? .....	72
Gráfico N° 23: ¿El niño corre saltando y alternando los pies?.....	73
Gráfico N° 24: ¿El niño puede saltar de una altura de 60 cm? .....	74
Gráfico N° 25: ¿El niño puede saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos? .....	75
Gráfico N° 26: Relación entre variables .....	79
Gráfico N° 27: Relación de variables de los niños en los que no se aplico los juegos tradicionales infantiles de persecución.....	81
Gráfico N° 28: Comparación de avance en los grupos de niños evaluados.....	82
Gráfico N° 29: Orgánico Funcional de la Unidad Educativa Hispano América.....	93

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO”**

**Autora:** Pérez Chochos Clemencia Rosana

**Tutora:** Lic. Escobar Morales Patricia Elisabeth

**Fecha:** Febrero del 2015

**RESUMEN**

El estudio se realizó para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América”, por medio de estimular a los niños con la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución.

Se Diseñó una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, dirigida a los maestros del nivel inicial para su aplicación diaria en la jornada educativa, ya que podemos afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil, dicha guía va dirigida también a estimuladoras tempranas, al personal de los centros de desarrollo infantil, a padres y madres de familia y a aquellas personas interesadas en estimular a los niños a través del juego.

Al realizar la comprobación de la hipótesis planteada pudimos verificar que la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución mejora el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad.

**PALABRAS CLAVES:** MOTRICIDAD\_GRUESA, JUEGOS\_ TRADICIONALES, DESARROLLO\_ INFANTIL, ÁREAS\_ DESARROLLO, GUÍA.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO  
FACULTY OF HEALTH SCIENCES  
PACING EARLY CAREER

**Topic: "Child persecution traditional games and their influence on the development of gross motor skills of children 4 years old Education Unit" Hispanic America "Ambato Canton"**

**Author:** Pérez Chochos Clemencia Rosana

**Tutora:** Lic. Escobar Morales Patricia Elisabeth

**Date:** February 2015

**SUMMARY**

The study was conducted to improve gross motor development of children age 4 Education Unit "Hispanic America", through encouraging children to the use of techniques based on traditional children's games of persecution.

A guide for teachers of early education with the use of techniques based on traditional children's games of persecution for their daily application in the educational journey took place, and we can say that through play is achieved encourage children in all its development areas. And thus get a better Child Development.

When performing hypothesis testing we raised were able to verify that the application of a pacing guide based techniques with traditional playground of persecution enhances the development of gross motor skills of children 4 years old, also encouraging all other areas development since they are interrelated.

**KEYWORDS:** MOTOR\_THICK, GAMES\_TRADITIONAL, DEVELOPMENT\_CHILDREN, AREAS\_DEVELOPMENT, GUIDE.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está realizado el estudio en la Unidad Educativa “Hispano América” con el tema “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato”.

Se hace referencia al análisis del tema por medio del árbol del problema, obteniendo ideas que permitan cambiar su realidad mediante los objetivos planteados.

Se puntualizan investigaciones anteriores relacionadas al tema, así también se da a conocer desde varios puntos de vista filosóficos la justificación del tema, junto con un análisis legal de factibilidad; por lo que se da a conocer de manera detallada la fundamentación teórica para conocer a profundidad el soporte teórico de la investigación y de cada una de sus variables.

Teniendo en cuenta que la presente investigación busca contribuir a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, se detalla la metodología utilizada, la modalidad de la investigación, así también se estableció una población de 30 padres de familia, una muestra de 30 niños, 15 niños se estimularon con juegos tradicionales infantiles de persecución y los otros 15 niños no se estimularon con juegos tradicionales infantiles de persecución sino estos niños están solo en las actividades propias de su aula, y 1 maestra relacionada directamente en la Unidad Educativa.

Se procedió a organizar, tabular e interpretar los resultados obtenidos por medio de la evaluación y la encuesta; notándose que, en los resultados obtenidos se da a conocer claramente la influencia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales infantiles

de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, sustentado bajo argumentos de comprensión teórica y numérica, lo cual comprueba la hipótesis.

Después de haber realizado los análisis correspondientes, se estableció las debidas conclusiones y recomendaciones de tal forma que puedan ayudar a concertar la propuesta para la solución al problema.

Luego de haber realizado todo el proceso de investigación y de haber comprobado la hipótesis la propuesta fue diseñar una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, dirigida a los profesionales de la Unidad Educativa como también a estimuladoras tempranas, al personal de los centros de desarrollo infantil, a padres y madres de familia y a aquellas personas interesadas en estimular a los niños a través del juego.

Finalmente, se tiene los anexos, material complementario que sirve de apoyo y sustento a la labor investigativa.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 TEMA:**

“LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO”

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

###### **1.2.1.1 CONTEXTUALIZACIÓN MACRO**

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

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

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

El desarrollo de las habilidades motrices no puede estar separado de la evolución psicológica del niño llamándose psicomotricidad, la misma que está unida al concepto del cuerpo y sus experiencias, favoreciendo al descubrimiento del cuerpo y sus capacidades en el orden de los movimientos.

El desarrollo de la motricidad gruesa va en orden céfalo-caudal es decir desde la cabeza hacia los pies. El niño va adquiriendo nuevas capacidades progresivamente, por ejemplo controla la cabeza, el tronco, luego se sienta, se arrastra, gatea, se para con apoyo, camina con ayuda, camina solo.

Para (Schiller & Rossano, 1993)

*“Los grandes movimientos desarrollan los grandes músculos del cuerpo: brazos, piernas, torso y permiten a los niños y niñas desarrollar su dominio sobre el cuerpo. Esto le hace aumentar su autoestima. La experiencia temprana con actividades motrices con los músculos grueso, ponen la base de una buena forma física para toda la vida”* Se puede considerar a los juegos

tradicionales infantiles de persecución como estímulos para desarrollar la motricidad gruesa, ya que en la práctica de los mismos los niños ejercitan su cuerpo.

En los países de América del Sur como Venezuela, Colombia, Uruguay, Ecuador, Bolivia, Perú, Paraguay, Argentina y Brasil encontramos juegos tradicionales infantiles, como el gato y ratón, zaranda, rayuela, escondite, trompo, estatuas, papagayo, saltar la cuerda entre otros, variando entre ellos el nombre que se le da en cada país los cuales se juegan con similares reglas.

Para la realización o ejecución de los juegos tradicionales infantiles de persecución anotados anteriormente en los niños se estimula el dominio corporal dinámico, dominio corporal estático, coordinación general, equilibrio, ritmo, coordinación visomotriz, autocontrol, respiración y relajación, logrando desarrollar en el niño las diferentes destrezas y habilidades de pararse en un solo pie, saltar tres o más pasos en un solo pie, caminar en línea recta, lanzar y agarrar la pelota, hacer rebotar la pelota y agarrarla, correr saltando y alternando los pies, saltar 60 cm de altura.

### **1.2.1.2 CONTEXTUALIZACIÓN MESO**

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

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

Según (Ministerio Coordinador de Desarrollo Social)

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

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

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

Se puede mencionar los juegos tradicionales infantiles de persecución que se practicaba:” la rayuela”, “el gato y ratón”, “yermis”, “simón dice”, “los países, entre otros.

### 1.2.1.3 CONTEXTUALIZACIÓN MICRO

El Tema de investigación “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato”.

Según (Curipallo, 2014)

*“ La Escuela Fiscal de Niños Humberto Albornoz es una Institución de la Ciudad de Ambato correspondiente a la parroquia Huachi Loreto en el sector del Estadio Bellavista ubicada entre la avenida Bolivariana y El Rey exactamente creada hace 58 años que brinda Educación Básica a Niños de la Ciudad de Ambato, así como también una formación íntegra. Brindaba atención desde el primer año de Educación Básica hasta el séptimo año. Dentro de los objetivos Planteados en el Plan Estratégico a Nivel del País el Ministerio de Educación fusiona con fecha 24 de Septiembre del 2013 al colegio Hispano América y la Escuela Humberto Albornoz con el nombre de Unidad Educativa “Hispano América” dando acogimiento a los niños y jóvenes desde los 3 años de edad del nivel inicial hasta tercer año de bachillerato.”*

Haciéndose palpable y común encontrar a los niños de los niveles iniciales más tiempo en las aulas realizando actividades escolares y descuidando en si la Estimulación Temprana.

## ÁRBOL DE PROBLEMAS



Gráfico N° 1: Árbol de Problemas

Elaborado por la investigadora: Rosana Pérez

### **1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO**

Como resultado del análisis del árbol del problema se ha logrado definir las causas y los efectos de los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato.”

El desarrollo de la motricidad gruesa es uno más de los problemas y necesidades de la infancia que está presente en nuestra sociedad, que no ve clase social o económica ya que la desnutrición de los niños colabora de una o de otra manera para que en el niño haya un tardío desarrollo de las habilidades sensomotrices, la inadecuada estimulación temprana colabora a que exista deficiente control de los movimientos motores de los niños y sin duda el desconocimiento de la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución en los niños de 4 años colabora a obtener un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa, causas que repercuten en el lugar donde se evidencia el problema y siendo las mismas variables de nuestra investigación.

La aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños por lo que se ha tomado diseñar una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Y de esta manera también se estimularán todas las distintas áreas de desarrollo ya que se encuentran interrelacionadas, aportando a los juegos tradicionales infantiles de persecución como el mejor camino ya que experimentan impulsos que los lleva a adquirir o potenciar las habilidades y destreza y elevar al máximo el poder de sentir la fuerza de su cuerpo en cada uno de sus movimientos y participaciones, donde se estimula el dominio corporal dinámico, dominio corporal estático, coordinación

general, equilibrio, ritmo, coordinación viso- motriz, autocontrol, respiración y relajación, englobando en si el desarrollo de la motricidad gruesa.

### 1.2.3 PROGNOSIS

Visualizando el problema en los niños de 4 años de edad en un aspecto futurista y en sus posteriores de continuar el problema en los niños podemos llevar a que haya en ellos un retraso del desarrollo infantil es por eso que debemos tomar las medidas necesarias para estimular y favorecer un desarrollo normal en los mismos, como lo menciona el (Libro Blanco de Atención Temprana)

*“Las actuaciones de apoyo al niño y a la familia desde los centros de Educación Infantil, utilizados de forma mayoritaria por la población a partir de los 3 años de edad y por una parte de la misma en edades anteriores. La labor de estos centros en la prevención de los trastornos en el desarrollo puede ser fundamental para las poblaciones de alto riesgo, al ofrecer un entorno estable y estimulante a un sector de la población infantil que a menudo sufre de condiciones adversas en el seno de la familia”*

Según (Antolin, 2006)

*“Podemos hablar de un Retraso del Desarrollo Infantil cuando un pequeño no ha logrado determinadas adquisiciones que son esperadas de acuerdo con los parámetros establecidos para su edad. También cuando dichas adquisiciones se encuentran desfasadas cronológicamente t en sus aparición como en sus despliegue posterior.”*

Cuando el niño disminuye su interés por tener nuevas experiencias es porque no está incentivado a través de la aplicación de metodologías lúdicas, lo cual deben tener muy en cuenta, sobre todo las personas que están vinculadas en su entorno principalmente estado, comunidad y familia. Para (Maria del Mar, 2008)

*“Eliminar o reducir los retrasos (...) en el desarrollo del niño. Constituye todas las acciones dirigidas hacia el niño y su entorno esto significa un conjunto de acciones preventivas y asistenciales sobre los niños que*

*presentan retrasos en su desarrollo, sobre sus familias y su entorno, orientadas a potenciar sus capacidad de desarrollo y de bienestar posibilitando su integración en el medio familiar, escolar y social, así como su autonomía personal de la forma más completa posible.”*

Según (Libro Blanco de Atención Temprana)

*“Algunos retrasos en el desarrollo pueden compensarse o neutralizarse de forma espontánea, siendo a menudo la intervención la que determina la transitoriedad del trastorno”.*

#### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Los juegos tradicionales infantiles de persecución influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato?

#### **1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES**

- ¿Se aplican juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa?
- ¿Cuáles son los juegos tradicionales infantiles de persecución para desarrollar la motricidad gruesa?
- ¿Qué habilidades y destrezas motoras gruesas desarrollan los niños a través de la aplicación de los juegos tradicionales de persecución?

#### **1.2.6. DELIMITACIÓN**

#### **DELIMITACIÓN DE CONTENIDOS**

**Campo** : Estimulación Temprana

**Área** : Motora Gruesa

**Aspecto** : Los juegos tradicionales infantiles de persecución

**Espacial:** La presente investigación se realizará en la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato, dirigida a los niños de 4 años de edad.

**Temporal:** Este problema será estudiado en el periodo 2014

**Unidad de Observación:** Maestra, niños, padres de familia

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

En este trabajo de investigación se aplicó diariamente una sesión de 45 minutos con los juegos tradicionales infantiles de persecución para determinar su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato.

Los juegos tradicionales infantiles de persecución aplicados en los niños tiene gran **interés**, ya que en la actualidad el gobierno del Ecuador está muy interesado en el rescate de los juegos tradicionales en todos los ámbitos tanto en la primera infancia, como en la educación inicial viéndola con posibilidades de potenciar y estimular el equilibrio, coordinación viso motora, coordinación general que conlleva al desarrollo de la motricidad gruesa y en si el desarrollo infantil, según la Estrategia Nacional Intersectorial para la Primera Infancia.

Según (Antolin, 2006)

*“ Maria Montessori concebía al niño como un ser diferente del resto (...) sosteniendo que se puede construir un nuevo hombre a partir de estimular las potencialidades que traía al nacer, en un ambiente propicio, para lograr su pleno y armonico desarrollo”.*

Podemos plantear que los juegos tradicionales infantiles de persecución es una vía idónea para potencializar habilidades y destrezas en los niños a través del juego, alegría, compañerismo, que brinda desde el punto de vista físico, mental, emocional.

Para (Torbert, 1982)

*“Por sus múltiples atributos, el juego está en posibilidad de atraer y retener la energía y la concentración de sus participantes. Virtualmente las actividades motrices poseen unos recursos inagotables que son flexibles y pueden ser modificados y cambiados progresivamente para satisfacer las necesidades específicas del grupo.”*

Siendo lo **importante** que los beneficiarios directos son los niños porque recibieron técnicas lúdicas a través de los juegos tradicionales infantiles de persecución para desarrollar el área motora gruesa donde los niños se desinhiben y realizan movimientos completos que comprometen todas sus extremidades superiores e inferiores.

Lo **novedoso** de esta investigación es que no se ha realizado la aplicación de juegos tradicionales infantiles con los niños de 4 años, viéndolos como un método de estimular el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Este trabajo fue **factible** para realizarlo por el apoyo de la Unidad Educativa tanto del director como de los padres de familia, profesores y niños, contando de esta manera con un personal humano capaz de actuar y buscar soluciones para mejorar el desarrollo integral de los niños.

Nos referiremos en nuestra investigación a la aplicación diaria de los juegos tradicionales infantiles de persecución para obtener un mejor desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, al considerar que los mismos pueden representar una alternativa importante para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. GENERAL**

Determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato.

### **1.4.2. ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Identificar los juegos tradicionales infantiles de persecución que desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 años de edad.
- Aplicar una guía de estimulación basada en los juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

En la Unidad Educativa “Hispano América “Ambato, el tema “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato” no se ha realizado ninguna investigación, ni en la Universidad Técnica de Ambato.

Previa a la revisión e investigación del tema en diferentes ámbitos bibliográficos como artículos de tesis, revistas, se ha obtenido las siguientes conclusiones.

Según (Ordoñez, 2010) en su tesis “Influencia del juego para estimular el área social en niños que asisten al Centro de Desarrollo Integral “Crecer” en la ciudad de Ambato 2009-2010. Llega a las siguientes conclusiones El juego ayuda a desarrollar la imaginación, la creatividad y desenvolvimiento del niño de una manera eficaz y rápida no solo en el área social sino en las diferentes áreas de desarrollo del niño.

Atraves del juego el niño logra socializar de forma espontánea con el grupo, a ser más independiente, interrelacionarse e integrarse. Los resultados que arrojan de la investigación del campo, pone en descubierto, que no existe una motivación adecuada a la lectura por parte de los profesores en el aula y de los padres de familia en el hogar, a los niños de Segundo y Tercero de Educación Básica.

(Paredes, 2010) hace referencia en su tesis “La actividad lúdica y su incidencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del

jardín de infantes “Las Rosas” de la ciudad de Ambato 2010” En esta investigación vemos que mediante la aplicación de nuevos métodos el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas dentro el contexto del aprendizaje.

La importancia de actividades lúdicas como por ejemplo: la intervención activa del encargado el énfasis de las palabras en su explicación, permite que el niño interactúe en clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin descartar la infinidad de actividades que el encargado puede crear al momento de enseñar convirtiéndose en una estrategia metodológica enseñanza aprendizaje.

Para (Ibay, 2010) en su tesis “La importancia de la aplicación de Técnicas Psicomotrices en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños-as de 3 a 4 años de la Comunidad la Florida en el período noviembre del 2009-abril del 2010” concluye Las promotoras de educación y salud desconocen las técnicas psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que no han aplicado otra metodología de enseñanza.

La técnica psicomotriz desarrolla importantes funciones como control tónico, coordinación, lateralidad, orientación espaciotemporal, esquema corporal, etc. Funciones que tardan en adquirir porque sus padres les restan oportunidades. Varias son las circunstancias, ya que el poco tiempo y la falta de recreación y diversión para los niños-as y dificultan lograr un aprendizaje en cada experiencia de juego.

Puesto que es fundamental desde las etapas iniciales de la infancia para lograr un desarrollo psicomotriz adecuado.

Las evaluaciones tomadas a los niños-as han demostrado un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa, después del cual se aplicará el Programa de Actividades Psicomotrices.

## **2.2. FUNDAMENTACIONES**

### **2.2.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La presente investigación se apoya en el paradigma crítico – propositivo porque nos permite el análisis de la variable independiente los juegos tradicionales infantiles de persecución y la variable dependiente motricidad gruesa, esto ayudara a establecer comprensión sobre el problema investigado para llegar a la realidad y presentar soluciones que favorecen el desarrollo humano.

Esta investigación se enfoca en lo lúdico tradicional para lograr que los niños tengan una dinámica transformadora, y potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa.

### **2.2.2. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA**

El presente trabajo de investigación está en el paradigma cualitativo y cuantitativo siendo “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y la motricidad gruesa interactúa en la relación estimulador -niño, sustentado filosóficamente en lo que tiene que ver con la realidad de los niños.

Nos basaremos en la experiencia humana para encontrar los juegos tradicionales infantiles de persecución para ser aplicados a los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato” la cual ayudará al desarrollo de la motricidad gruesa para evitar cualquier retraso en la motricidad gruesa.

### **2.2.3. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA**

Según (Tamayo, 2001) *“La epistemología significa ciencia y teoría, tiene por objeto conocer las cosas en su esencia y en sus causas”* Es la que nos ayuda a tener un mejor conocimiento.

El trabajo de investigación será asumido desde un enfoque epistemológico, por cuanto el problema presenta causas y consecuencias, se desarrollara en contextos distintos, buscando su transformación y la del sujeto de investigación.

### **2.2.4. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA**

*“Teoría de los valores, en particular de los valores morales”* (Diccionario de la Lengua Castellana 1989) Los valores se debe tomar muy en cuenta al momento de la investigación.

El trabajo de investigación va a fomentar los valores humanos, debido a que el investigador parte involucrada en el contexto, y el sujeto de la investigación apoyarán en este proceso, quien no se conformara con saber causas y efectos del problema planteado, sino, asumirá el compromiso de cambio, tomando en cuenta la no aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa siendo esta la problemática, respetando valores religiosos, morales, éticos, y políticos de todos quienes conforman la Unidad Educativa, y más actores principales de la niñez; por lo cual desarrollarán un clima de respeto, solidaridad confianza, responsabilidad, compañerismo, colaboración, puntualidad, y comunicación entre los miembros que conforma la Unidad Educativa

## **2.2.5. FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **En la Constitución de la República del Ecuador**

Artículo 44.- *“Los niños, niñas y adolescentes tendrán derecho a un buen desarrollo integral entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su talento y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad”* Con afecto y seguridad se puede llegar a obtener un Desarrollo óptimo en nuestros niños.

Artículo 57 establece *“desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema de educación intercultural bilingüe, con criterios de calidad, desde la estimulación temprana hasta el nivel superior, conforme a la diversidad cultural, para el cuidado y preservación de las identidades en consonancia con sus metodologías de enseñanza y aprendizaje. Se garantizará una carrera docente digna. La administración de este sistema será colectiva y participativa, con alternancia temporal y espacial, basada en veeduría comunitaria y rendición de cuentas. Y (21.-) Que la dignidad y diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejen en la educación pública.*

### **Código de la Niñez y Adolescencia**

Artículo 33.- *“Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tiene derecho a conservar, desarrollar y fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.”* Se debe rescatar a toda medida nuestra identidad cultural.

Artículo 48.-*Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tiene derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada edad evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos*

*seccionales proporcionar e inculcar a la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Se hace mención a la gran importancia que tiene en juego y la recreación en la vida de los niños, niñas y adolescentes.*

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Artículo 1.- **Ámbito.-** La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

### 2.3. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

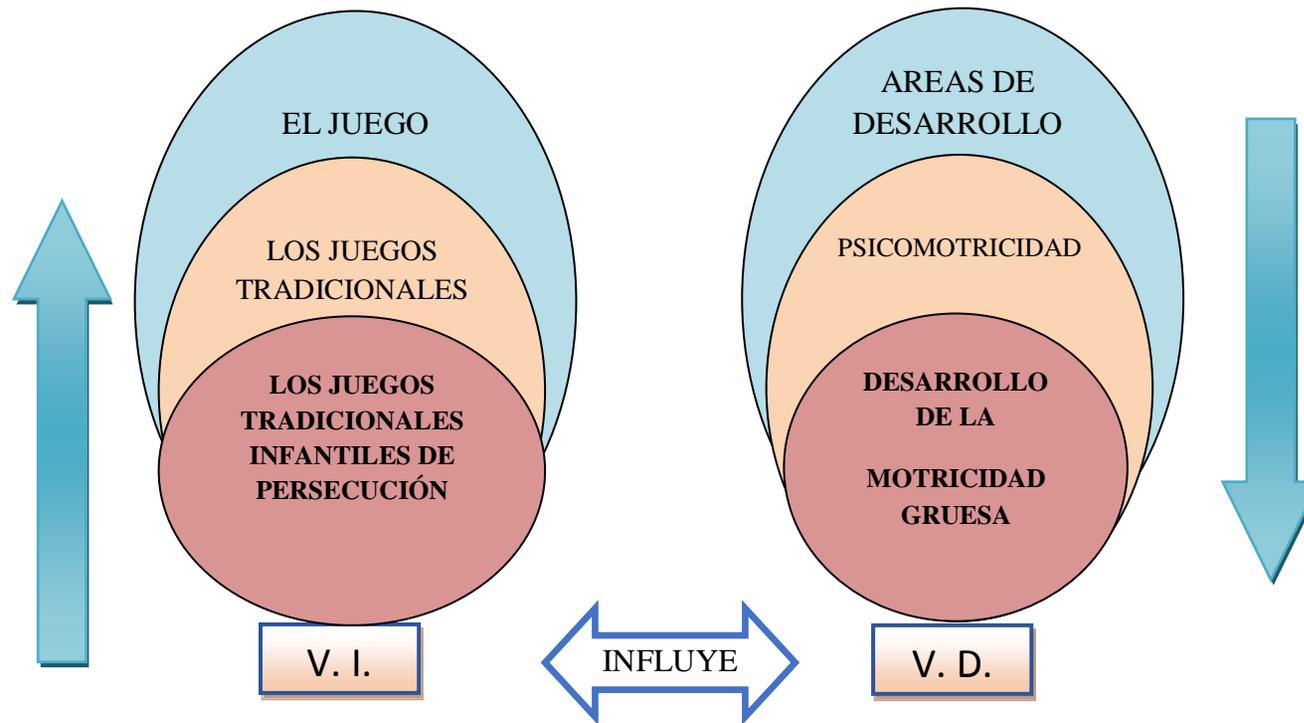


Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales

Elaborado por la investigadora: Rosana Pérez  
Fuente: Unidad Educativa “Hispano América”

### CONSTELACIÓN DE IDEAS CONCEPTUALES

#### VARIABLE INDEPENDIENTE (LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN)

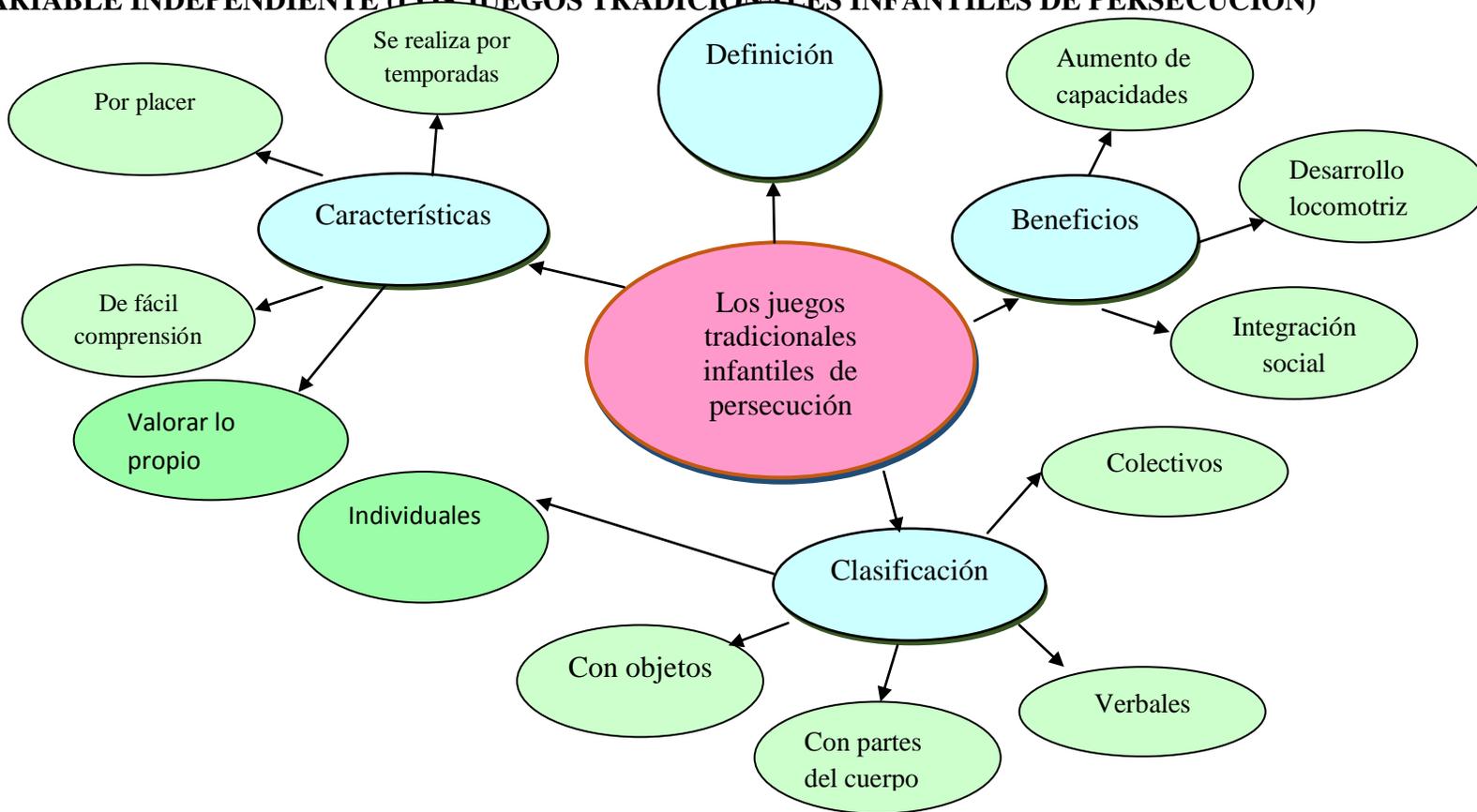
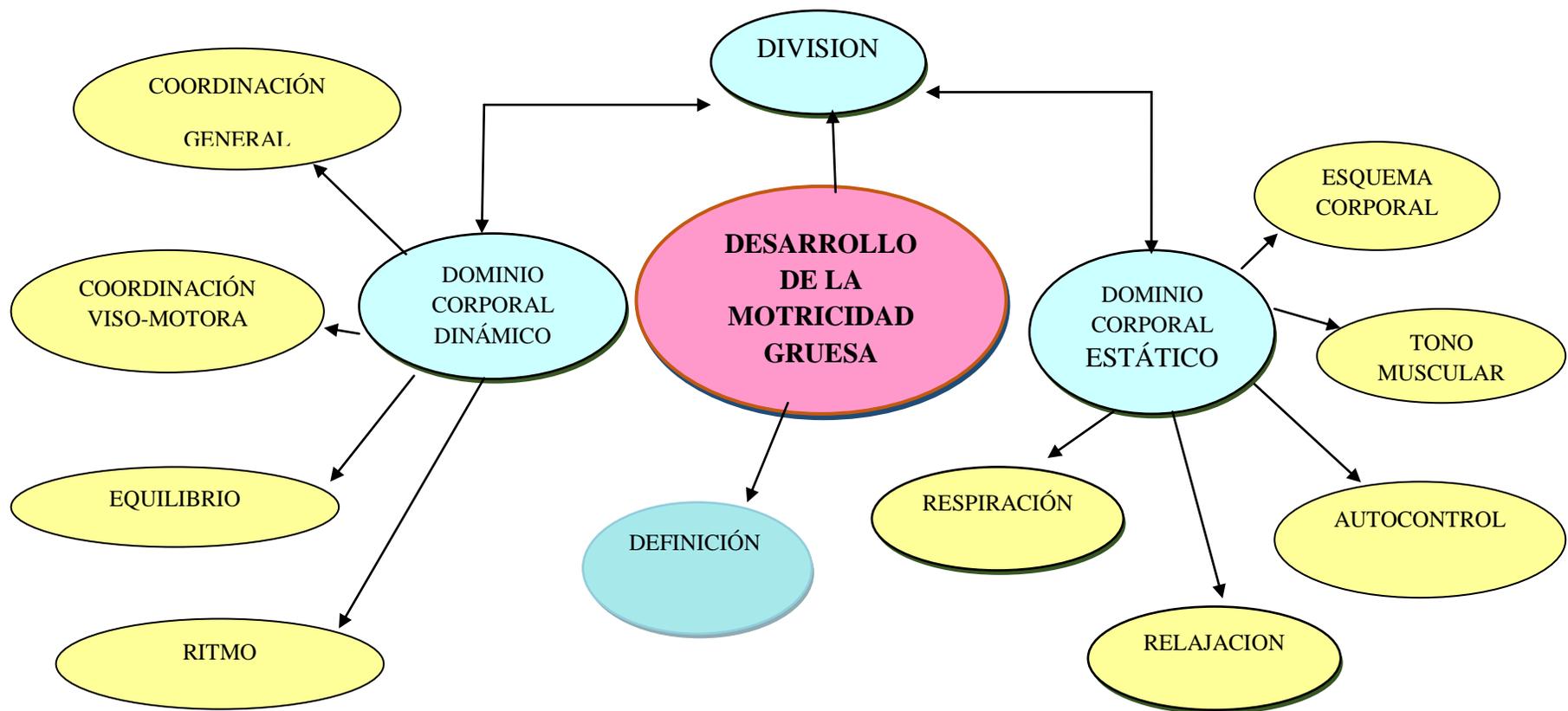


Gráfico N° 3: Constelación de Ideas (V.I.)

Elaborado por la investigadora: Rosana Pérez  
Fuente: Unidad Educativa “Hispano América”

**VARIABLE DEPENDIENTE (DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA)**



**Elaborado por la investigadora:** Rosana Pérez  
**Fuente:** Unidad Educativa “Hispano América”

**Gráfico N° 4: Constelación de Ideas (V.D.)**

## 2.4. El Juego

(Moyles, 1990) “El juego es, indudablemente, un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines”. Para (Bañeres, Bishop, & Claustre, 1990) “El juego es una actividad propia de todos (...) que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales. A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales.”

Por lo que podemos decir que a través del juego, que son actividades las cuales pueden ser dirigidas o libres, y que las utilizamos para lograr en los niños tener nuevas experiencias con diversión y disfrute; en muchas ocasiones, se las puede utilizar incluso como herramienta para estimular y potenciar el desarrollo infantil y aprendizaje, ya que en diferentes estudios se ha logrado determinar que el niño aprende mejor las nuevas experiencias mediante el juego.

Los niños aprenden mejor a través de la acción, y a medida que van creciendo, necesitan gozar y tener la libertad para explorar y jugar. El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento y desarrollo, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

Así mismo es importante porque sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Para (Piaget, 1956) el juego” forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.” Por lo que podemos decir que los juegos de los niños son según la etapa de desarrollo que estén pasando.

Según (Vygotsky, 1924) el juego “surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.” Es decir que el juego es algo innato en los niños en el cual ellos tienen contacto con el mundo que lo rodea.

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

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

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

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

#### **2.4.2 Según al papel que desempeña el adulto:**

Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.

**Juego Libre.-** En el juego libre juegan espontáneamente, debería haber un ambiente tanto humano y físico acorde en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente en el cual surgirá el juego libre y espontáneo.

**Juego Dirigido.-** En el juego dirigido el adulto estimulador tienen un papel muy importante de enseñar y de dirigir el juego, por lo que se entienden como juegos dirigidos, se estimula para que los niños logren un objetivo que tiene el juego y que desarrollen las habilidades y destrezas que queremos que los niños consigan

**Juego Presenciado.**- En el juego presenciado el niño juega, con su cuerpo o con los objetos, necesitando siempre de que el adulto estimulador esté presente estimulándole para reafirmar en los niños confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

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

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

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

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

**Juego de Parejas.**- Los juegos de pareja son todos los juegos que el niño realiza con el adulto estimulador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, de mecerle, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social. (Juego de 0 a 3 años)

**Juego en Pareja.-** estos juegos son los que se realiza con otro niño dando palmas, rondas, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros. Este juego se da desde los tres años.

#### **2.4.4 Juegos según la Actividad que promueve en el niño:**

**Juegos Sensoriales.-** Los juegos sensoriales son los que ejercitan en los niños principalmente los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años aunque también se los realiza durante toda la etapa de Educación Infantil.

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

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

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

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

sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **2.5 Los Juegos Tradicionales**

Según (Castillo, 2011) “Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.” Para (Pereira Valarezo, 2009) “Los juegos tradicionales, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.” En lo cual podemos recalcar que los juegos tradicionales son una transmisión de conocimientos y cultura de generación en generación desde el juego.

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

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

Los datos obtenidos de 30 padres de familia de la Unidad Educativa Hispano América sobre los juegos que practicaban sus abuelos y abuelas y ellos mismos, estos datos determinaron los 18 juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de nuestra propuesta, siendo los siguientes:

- Juego tradicional los cocos
- Juego tradicional el caballo chúcaro
- Juego tradicional la rayuela
- Juego tradicional los trompos
- Juego tradicional los ensacados
- Juego tradicional subirse al árbol
- Juego tradicional pan quemado
- Juego tradicional la soga
- Juego tradicional el diablo con los cien mil cachos
- Juego tradicional las ollitas
- Juego tradicional el gato y ratón
- Juego tradicional la cebollita
- Juego tradicional buenos días mi señoría
- Juego tradicional las congeladas
- Juego tradicional la culebrita
- Juego tradicional candelita
- Juego tradicional simón dice o el rey dice
- Juego tradicional el lobo feroz

- Juego tradicional los países
- Juego tradicional yermis
- Juego tradicional pasa pasa virun virun
- Juego tradicional perros y venados
- Juego tradicional elástico
- Juego tradicional las estatuas
- Juego tradicional la comidita
- Juego tradicional a la casita
- Juego tradicional agua de limón
- Juego tradicional baile de las sillas
- Juego tradicional hace rin, hace ran
- Juego tradicional las monedas
- Juego tradicional las escondidas
- Juego tradicional el florón
- Juego tradicional baile del tomate
- Juego tradicional la vaca loca
- Juego tradicional el palo encebado

## **2.6 Los Juegos Tradicionales Infantiles de Persecución**

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

estimulación y potencialización de habilidades y destrezas más relacionadas a las actividades motoras.

### 2.6.1 Clasificación

Para (Lavega, 2003)

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

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

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

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

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

### 2.6.2 Beneficios

Para (La memoria vivida)

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

**Desarrollo locomotriz.-** *Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los*

*problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación.*

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

### **2.6.3 Características.**

(Ofele, 1999)

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

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

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

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

Para este trabajo de investigación en el cual queremos determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, se realizó 18 sesiones de 45 minutos con los niños mediante la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos juegos tradicionales infantiles de persecución son los siguientes.

### **Simón Dice o El Rey Dice**

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

### **Los Ensacados**

Se forman grupos de niños y se les da sacos de lona a cada uno, se traza en el piso una línea la cual será la partida y al otro extremo otra línea la cual será la llegada, un niño toma el nombre de jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro. Es un juego en donde se ejercita mucha destreza motriz coordinación y agilidad, también se desarrolla en los niños la habilidad y destreza de saltar con los pies juntos.

### **Los Países**

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

En la realización de este juego podemos mirar que ayuda a conseguir en los niños las diferentes habilidades de lanzar y agarrar la pelota.

### **La Soga**

Es un juego tradicional que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban.

Se acompañaba a los saltos con una canción “Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, y le molestaban diciéndole el estado civil qué tendría cuando crezca todo esto era según el estado civil que se quedó cuando piso la soga, perdiendo y dando la oportunidad al siguiente niño, pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara (rey, gringo, albañil, zapatero). En donde vivirá (castillo, choza, granja campo, bosque, hueco). Este juego no ayuda a desarrollar en los niños las habilidades y destrezas de saltar una altura de 60 centímetros

### **Yermis**

Se forma con los niños dos equipos sin límite de personas, equipo uno será el que persiga a quemar con la pelota a los otros niños, y el otro equipo dos el que arme la torre de 6 pisos también se dibuja en el piso una línea recta.

Un jugador del equipo uno debe ser designado para que se coloque junto o pegado a una pared con las piernas abiertas, sus demás compañeros están dispersos, igual que los otros niños. Se designa un jugador del equipo dos para que camine por la línea recta y haga rodar la pelota hasta donde está la torre de 6 pisos y la derrumbe, al momento que la derrumbe el niño que estaba colocado a la pared coge la pelota y empieza a lanzar a sus compañeros para quemar a los niños del otro equipo, mientras

se realiza una carrera para quemar a los niños del otro grupo, el grupo contrario debe armar otra vez la torre y decir “yermis”.

En este momento se termina el juego y gana el grupo que arma la torre, o el grupo que quema a todos los integrantes del otro grupo. El equipo ganador es el próximo en caminar por la línea recta y derrumbar la torre.

Este es un juego muy divertido en el cual los niños desarrollan la habilidad de resistencia, agilidad, y la habilidad de caminar por la línea recta que esta dibujada en el piso.

### **La Rayuela**

Es un juego tradicional que ayuda al desarrollo infantil a los niños a través de la diversión y alegría.

Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, pudiendo tener la forma de un gato o avión, ( desde el momento que el niño empieza a dibujar la rayuela podemos observar que realiza cambios de posición de sus cuerpo), luego procede a lanzar fichas, piedras o semillas, ( esto ayuda a la coordinación motora y movimientos de sus miembros superiores), en orden y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura, y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha,( esta actividad ayuda al equilibrio de los niños.)

Cuando el niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros este pierde su turno, (estimulando de esta manera el autocontrol en los niños), y continúa su compañero o compañera. Lo motivante de este juego es que los niños al finalizar todo la ronda de la rayuela empiezan a tener posesión de uno de los casilleros, llamándoles casita, a medida que el juego sigue se hace más difícil ya que las casitas

son propiedad de sus compañeros y ese casillero no pueden pisar nadie solo la propietaria o propietario en el juego, a medida que prosigue tiene más dificultades.

### **El Gato y Ratón**

Se forma un círculo tomados de las manos con todos los niños, (ayudando en esta etapa del juego al desarrollo socio-afectiva de los niños). Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro del círculo;(esta parte del juego nos ayuda a desarrollar el área cognitiva es decir el conocimiento de adentro y afuera) y el otro niño seleccionado, el gato, fuera del círculo, luego se realiza un dialogo (esta parte del juego nos ayuda al desarrollo del lenguaje en los niños)

Gato: ¡Ratón, ratón!

Ratón. ¿Qué quieres gato ladrón?

Gato: ¡Comerte quiero!

Ratón: ¡Cómeme si puedes!

Gato: ¡Estas gordito!

Ratón: ¡Hasta la punta de mi rabito!

A continuación el gato persigue al ratón para comerlo, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños los cuales están agarrados de las manos. El ratón huye. La cadena formada por los niños lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

En esta parte miramos que los niños ejecutan movimientos generales donde interviene todas las partes del cuerpo, el equilibrio ya que deben mantenerse de pie, realizando también movimientos de sus miembros superiores y también el desarrollo de habilidades y destrezas de correr.

## 2.7 Áreas de desarrollo

(Hernandez Portuguez & Rodriguez Aragonés, 2007) define a las Áreas de Desarrollo de los niños como “grupos de conductas que tienen una finalidad común” se refiere a las diferentes actividades o logros que tiene que tener los niños dependiendo la edad en la que se encuentren, para un mejor estudio se las divide en:

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

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

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

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

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

**Socio afectiva.** *esta área abarca, por un lado, el proceso mediante el cual el niño aprende a comportarse dentro del grupo ( familia, amigos, compañero, etc.) y las etapas por las que va pasando desde que nace, cuando es totalmente dependiente de los otros, hasta que logra adquirir un alto grado de independencia que le permitirá tomar algunas decisiones, saber cuál es su nombre, el apellido de su familia, su sexo, lo que siente y lo que es bueno y malo para él y los demás*

*Hábitos de salud y nutrición.* \_ abarca las conductas que ayudan al niño a conservar su salud física, entre ellas la alimentación, el sueño y la limpieza. Los hábitos adquiridos en esos tres campos dependen en gran medida de que los adultos que los cuidan estén dispuestos a enseñarlos. En esta área la capacitación de los padres y familias del niño es, por lo tanto, sumamente importante.

## **2.8 Psicomotricidad**

Según (Melendez & Sabala, 2001)

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

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

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

## 2.9 Desarrollo de la motricidad gruesa

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

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

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

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

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

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

El bebé empieza a gatear por los 9 meses, pero puede ser también antes o después. Cuando el niño es capaz de sentarse sin apoyo, ya puede ponerse a gatear, primeramente, comenzará arrastrándose. Lo que se debe tratar de conseguir es que el bebé empiece a coordinar correctamente los movimientos de piernas y brazos (adelanta el brazo izquierdo y a la vez la pierna derecha y del mismo modo, adelanta brazo derecho y piernas izquierda), esto se lo conoce como un gateo coordinado en el cual el niño coordina los dos hemisferios cerebrales, de este modo, el bebé irá tomando control y conciencia de su propio cuerpo, a la vez, que aprende a desplazarse en el espacio que le rodea.

**Caminar.** A los 12 meses el niño puede empezar a gatear.

Las fases mencionadas anteriormente son previas antes de empezar a caminar normalmente. El bebé antes de poder andar, debe poder vencer a la gravedad que es la adquisición del equilibrio cuando esta de rodillas o de pie, de tener una correcta coordinación motora, de saber pararse y empezar a dar los primeros pasos con equilibrio.

Según (Ardanaz, 2009) menciona en su Tesis La Psicomotricidad en Educación Infantil.

### **2.9.1 Dominio corporal dinámico.-**

*“Es la capacidad de dominar distintas partes de cuerpo, es decir hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera orgánicas, precisa y sin rigidez ni brusquedades.*

**Coordinación general.-** *es capaz de hacer movimientos generales donde intervienen todas las partes del cuerpo, entre ellas el poder sentarse, la realización de desplazamientos o cualquier movimiento parcial voluntario de las distintas partes del cuerpo.*

**El equilibrio.-** consiste en la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada, lo cual implica una interiorización de su eje corporal, un dominio corporal, una personalidad equilibrada y ciertos reflejos que le ayuden a mantener en una postura determinada sin caerse.

**El ritmo.-** está constituido por pulsaciones o sonidos separados por intervalo de tiempo más o menos cortos. En esta etapa la capacidad del sujeto de seguir con una buena coordinación de movimiento una serie de sonidos dados.

**La coordinación viso motriz.-** su maduración conlleva una etapa de experiencias en las que son necesarias el cuerpo, el sentido de la visión, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto. Es por ello que en la educación de la coordinación visomotora se utilizan ejercicios donde el cuerpo tiene que adaptarse al movimiento del objeto y del espacio, una coordinación del cuerpo y objeto procurando un dominio del cuerpo y objeto, la adaptación de movimiento con objetos y la precisión necesaria para poder dirigir el objeto hacia un punto determinado.

### **2.9.2 Dominio corporal estático**

Hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevaran al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son.

**La tonicidad.-** es el grado de tensión muscular necesaria para cualquier actividad. Está regulada por el sistema nervioso y para llegar al equilibrio tónico es necesario experimentar el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y actitudes tanto estáticas como dinámicas.

**El autocontrol.-** es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello es necesario tener un buen tono muscular que le lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como en postura determinada.

**La respiración.-** es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprende el dióxido de carbono del cuerpo. Con su educación se pretende que sea nasal y regular. A los dos o tres años el niño tomara conciencia de su respiración y a los cuatro y cinco años podrá controlar con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración.

**Relajación.-** es la educación voluntaria del tono muscular, puede realizarse de forma global o segmentada (...) se utiliza para descansar después de una

*actividad motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo y para la preparación o finalización de una actividad, para conseguir una buena relajación es necesario silencio, una temperatura agradable llevar ropa cómoda y sobre todo, volver al movimiento sin brusquedades.*

### **3. HIPÓTESIS**

Los juegos tradicionales infantiles de persecución influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato

#### **3.1. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS**

**Variable Independiente:** Los juegos tradicionales infantiles de persecución

**Variable Dependiente:** Desarrollo de la Motricidad Gruesa

- **Unidad de observación:** Niños de 4 a 5 años
- **Termino de relación:** Influye positivamente

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.2. ENFOQUE**

El presente trabajo de investigación se realizará con un enfoque cuanti-cualitativo, ya que se cuenta con técnicas de evaluación y valoración, busca comprensión de hechos sociales y psicológicos, poseerá una perspectiva global, buscando las causas de los hechos de estudio para lograr la comprobación de la hipótesis.

El enfoque cualitativo será de apoyo para la elaboración del marco teórico.

El enfoque cuantitativo, porque los datos serán sometidos a un análisis e interpretación estadística.

#### **3.3. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **3.3.1 TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN**

Para desarrollar, sustentar y profundizar el presente proyecto de investigación se presenta las siguientes modalidades

##### **Método de investigación**

Utilizaremos varios métodos de investigación para la realización de este trabajo porque existen diferentes actividades de investigación que tendremos que llevar a cabo.

### **Método inductivo:**

Utilizaremos el método inductivo, para reconocer los juegos tradicionales infantiles de persecución que nos ayudarán al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

### **Método deductivo:**

Utilizaremos este método por lo tanto explicaremos desde lo particular a lo general, el modo en el que se debe aplicar este tipo de técnicas en los niños y su incidencia directa en el desarrollo de la motricidad gruesa.

### **Método de análisis:**

Luego de recopilar la información, surge la necesidad de estudiar los hechos investigados, para que de este modo podamos clasificar la información, con el fin de facilitar el análisis de los datos, según su importancia.

### **Método estadístico:**

Es importante contar con respaldos numéricos o estadísticos que avalen la veracidad de los datos manejados en el proyecto, así las conclusiones y recomendaciones serán más exactas y se disminuirá el rango de error estableciendo variables numéricas.

### **Fuentes de investigación**

#### **Fuentes primarias:**

Con el finalidad de obtener información sobre cuáles son los juegos tradicionales infantiles de persecución que se jugaban en épocas anteriores se consiguió información de los padres de familia.

#### **Fuentes secundarias:**

Es importante también conocer parámetros teóricos, basándonos en la lectura y análisis de textos bibliográficos y revistas especializadas.

### **Fuentes terciarias:**

Por la naturaleza del proyecto es necesario obtener datos por medio de un trabajo de campo, en el que se realizaron: encuestas, y toma de test.

### **3.4. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**Exploratorio.-** Para comprobar de forma real sobre los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, obteniendo información consistente respecto al problema investigado en el escenario donde se produce el mismo.

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

**Asociación de variables.-** Porque en la investigación se establece la relación de la variable independiente los juegos tradicionales infantiles de persecución con la variable dependiente desarrollo de la motricidad gruesa.

**Explicativo.-** Explica las causas describiendo el porqué de los hechos para comprobar la hipótesis planteada dentro de la investigación.

### 3.4.1 POBLACIÓN Y MUESTRA

**Tabla 1:** Descripción de la Muestra

Niños de 4 a 5 años	<b>30</b>
Personal	<b>01</b>
Padres de familia	<b>30</b>
<b>TOTAL</b>	<b>61</b>

**Elaborado por:** Rosana Pérez

**Fecha:** 1 de Septiembre del 2014

**Nota:** No se realiza un muestreo ya que el universo de estudio es pequeño por lo que se considera la mejor opción tomar en cuenta la totalidad de niños involucrados en esta investigación.

Se utilizó la población prevista conformada por la totalidad de elementos a investigar, siendo 30 niños, 1 maestra y 30 padres de familia, en los 15 niños se estimularon a través de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución, y en los otros 15 niños no se aplicó los juegos tradicionales infantiles de persecución.

### 3.5. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

#### VARIABLE INDEPENDIENTE (LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN)

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Son juegos tradicionales transmitidos de generación en generación permiten el movimiento corporal	Juegos tradicional transmitidos de generación en generación  Movimiento corporal	Rayuela Gato y ratón Yermis El rey dice Los países Ensayados La sogá  Cambios de posiciones	¿Conoce estos juegos tradicionales infantiles de persecución?  ¿Ha jugado estos juegos tradicionales infantiles de persecución cuando era niño?  ¿Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales infantiles de persecución?  ¿Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución?  ¿Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo?	<b>Técnica:</b> Encuesta  <b>Instrumento:</b> Cuestionario

**Cuadro N° 1:** Variable Independiente (los juegos tradicionales infantiles de persecución)

**Elaborado por:** Rosana Pérez

## OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

### VARIABLE DEPENDIENTE (DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA)

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Son los movimientos coordinados de todo el cuerpo los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos	Movimientos coordinados	Coordinación general	¿El niño corre saltando y alternando los pies? ¿El niño puede saltar 60cm de altura? ¿El niño con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm de altura?	<b>Técnica:</b> Observación  <b>Instrumento:</b> Test de Nelson Ortiz
	Control postural	Esquema corporal	¿El niño camina en línea recta?	
	Equilibrio	Vencer la acción de la gravedad	¿El niño puede pararse en un solo pie por dos segundos? ¿El niño salta tres o más pasos en un solo pie?	
	Desplazamiento	Coordinación viso motriz	¿El niño lanza y agarra la pelota? ¿El niño hace rebotar la pelota y la agarra?	

**Cuadro N° 2:** Variable Dependiente (Desarrollo de la Motricidad Gruesa)

**Elaborado por:** Rosana Pérez

### **3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

En la presente investigación se considera las técnicas y los instrumentos de recolección de la información que son:

Técnica: La encuesta y la observación

Instrumento: Cuestionario, Test de Desarrollo de Nelson Ortiz

Encuesta: Consiste en recopilar información de los padres de familia, se elabora en función a las variables. El instrumento es la toma del Test de Nelson Ortiz a los niños de 4 años, para la cual se seguirá metodologías sustentadas en objetivos, marco teórico, hipótesis variables e indicadores.

A continuación se va a esquematizar el cuadro de las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>¿Para qué?</b>	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
<b>¿De qué personas u objetos?</b>	De los niños de 4 años de edad y de los padres de familia
<b>¿Sobre qué aspectos?</b>	Variable Independiente: Los juegos tradicionales infantiles de persecución Variable Dependiente: Desarrollo de la Motricidad Gruesa
<b>¿Quién, quiénes?</b>	Investigadora: Rosana Pérez
<b>¿A quiénes?</b>	Niños y padres de familia
<b>¿Cuándo?</b>	Período 2014
<b>¿Dónde?</b>	Unidad Educativa “Hispano América”
<b>¿Cuántas veces?</b>	Dos veces
<b>¿Cómo?</b>	Observación y Cuestionario
<b>¿Con qué técnicas de recolección?</b>	La encuesta y la observación

**Cuadro N° 3:** Plan de Recolección de la información

**Elaborado por:** Rosana Pérez

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis e Interpretación de los Resultados (ENCUESTAS)

Luego de haber sistematizado los resultados de las encuestas a los padres de familia de los niños de 4 años de la Unidad Educativa “Hispano América” se obtuvieron los siguientes resultados por pregunta.

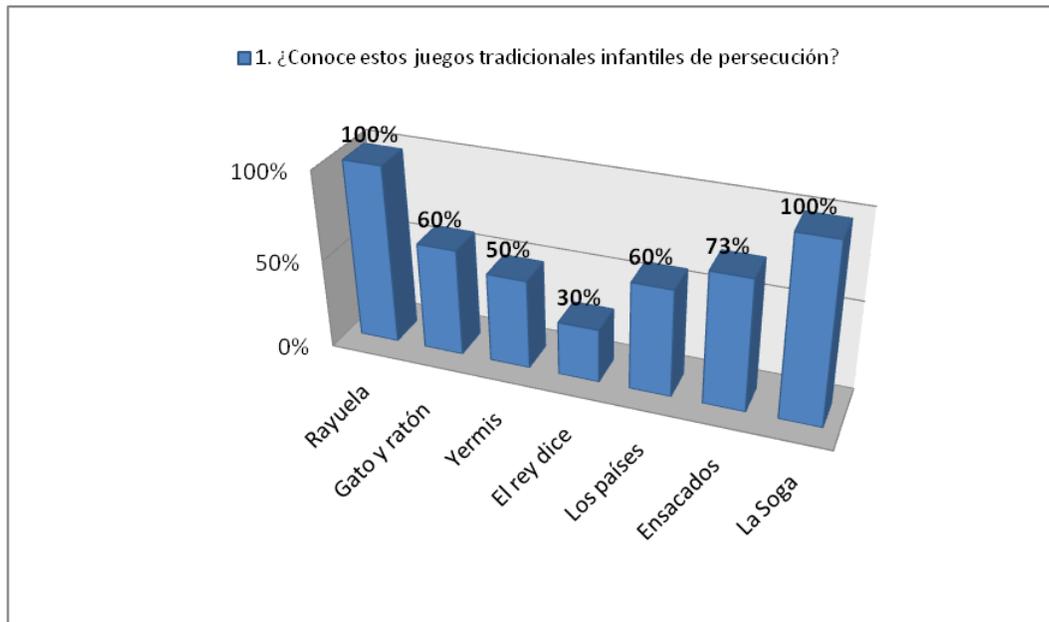
##### Primera Pregunta

**Tabla 2:** ¿Conoce estos juegos tradicionales infantiles de persecución?

Variable	Inicio de clases	
	Frecuencia	Frecuencia relativa
Rayuela	30	100%
Gato y ratón	18	60%
Yermis	15	50%
El rey dice	9	30%
Los países	18	60%
Ensacados	22	73%
La Soga	30	100%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 5: ¿Conoce estos juegos tradicionales infantiles de persecución?**



Fuente: Datos de la encuesta de Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### **Análisis de resultados**

En ésta pregunta podemos darnos cuenta que los padres de familia que conocen los juegos tradicionales infantiles de persecución son:

Rayuela el 100%, Gato y Ratón 60%, Yermis 50%, El rey dice o Simón dice 30%, Los países 60%, Ensacados 73%, La soga 100%

### **Interpretación.**

Todos los padres encuestados conocen estos juegos tradicionales infantiles de persecución, siendo los más conocidos el juego de la Rayuela y la Soga, seguidos por los Ensacados, a continuación el Gato y Ratón y los países, seguido por el juego de Yermis y por último El rey dice.

## Segunda Pregunta

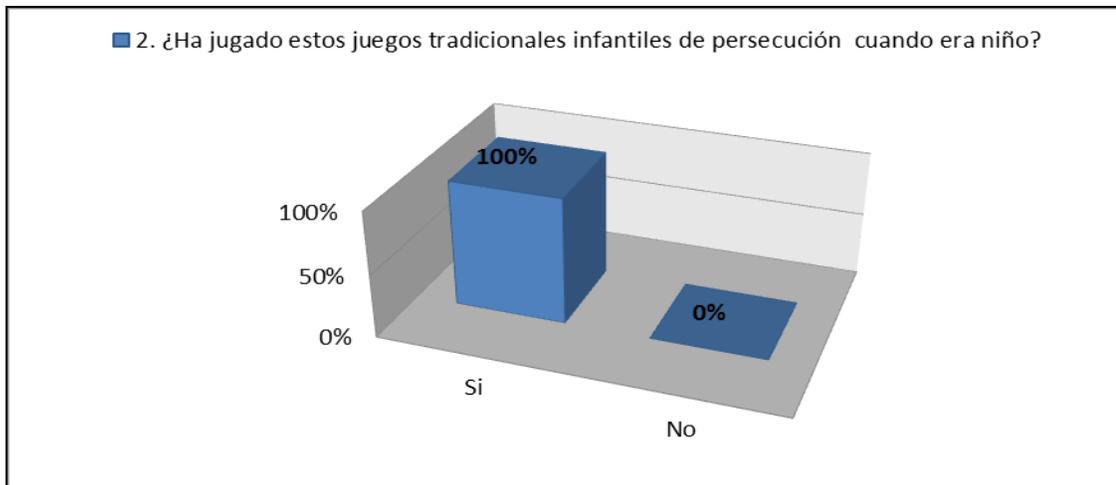
**Tabla 3:** ¿Ha jugado estos juegos tradicionales infantiles de persecución cuando era niño?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	30	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación

Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 6:** ¿Ha jugado estos juegos tradicionales infantiles de persecución cuando era niño?



Fuente: Datos de la encuesta de Investigación

Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta pregunta, podemos darnos cuenta que el 100% de las personas encuestadas nos indica que si han jugado los juegos tradicionales infantiles de persecución cuando eran niños.

### Interpretación.

Notándose que todos los padres de familia jugaron los juegos tradicionales infantiles de persecución anotados anteriormente cuando eran niños nos ayuda para que nos describan como lo realizaban o jugaban y poder basarnos para nuestra guía de estimulación basada en técnicas con dichos juegos.

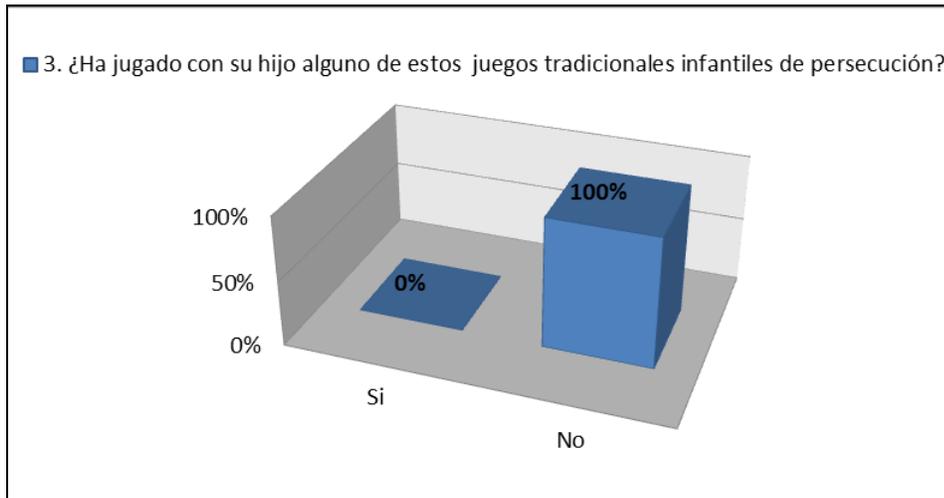
### Tercera Pregunta

**Tabla 4:** ¿Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales infantiles de persecución?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	0	0%
No	30	100%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 7:** Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales infantiles de persecución?



Fuente: Datos de la encuesta de Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta pregunta podemos darnos cuenta que los padres de familia en un 100% no han jugado estos juegos tradicionales infantiles de persecución con sus hijos.

### Interpretación.

Todos los padres encuestados no han jugado con sus hijos los juegos tradicionales infantiles de persecución debido a la falta de tiempo y a que los niños prefieren estar en los juegos computarizados.

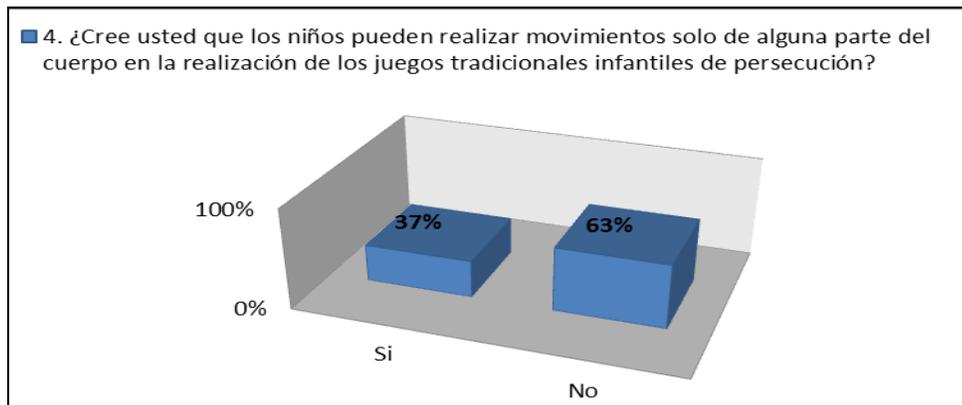
## Cuarta Pregunta

**Tabla 5:** ¿Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	11	37%
No	19	63%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 8:** ¿Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución?



Fuente: Datos de la encuesta de Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta pregunta podemos darnos cuenta que el 37% de las personas encuestadas creen que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución, y un 19% cree que no se puede realizar esto.

### Interpretación.

Por lo que podemos mencionar que la mayoría de los padres de familia cree que no se puede tomar a los juegos tradicionales infantiles de persecución para lograr que el niño controle movimientos de partes de su cuerpo.

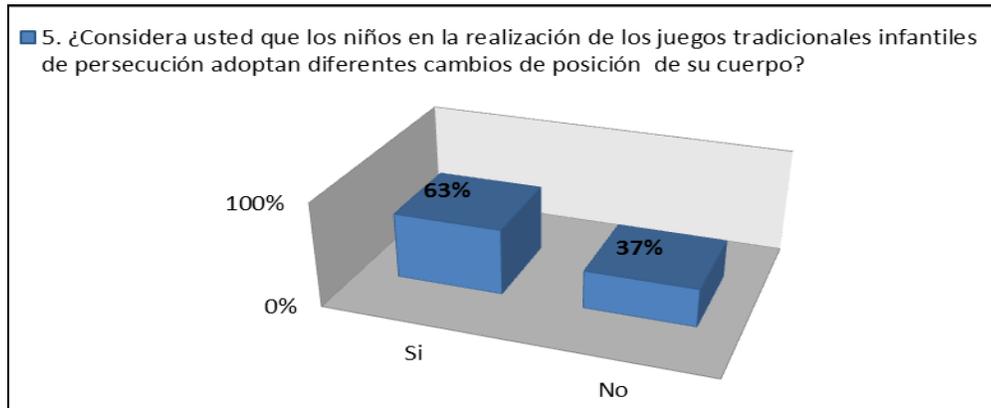
## Quinta Pregunta

**Tabla 6:** ¿Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	19	63%
No	11	37%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 9:** ¿Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo?



Fuente: Datos de la encuesta de Investigación  
Autor. Rosana Pérez

## Análisis de resultados

En ésta pregunta, podemos darnos cuenta que el 63% de las personas encuestadas nos indica que si cree que los niños tengan cambios de posición de su cuerpo en la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución, y el 37% cree que no.

## Interpretación.

Por lo que podemos mencionar que la mayoría de los padres de familia cree que los niños con los juegos tradicionales infantiles de persecución si logra cambiar su cuerpo en diferentes posiciones, estimulando de esta manera el equilibrio en los niños.

#### 4.1 Análisis e Interpretación de los Resultados (TEST)

Luego de haber sistematizado los resultados de la toma del test de Desarrollo Integral de Niños y Niñas (0 a 5) de Nelson Ortiz (EAD) a los niños de 4 años de la Unidad Educativa “Hispano América” se obtuvieron los siguientes resultados por ítem.

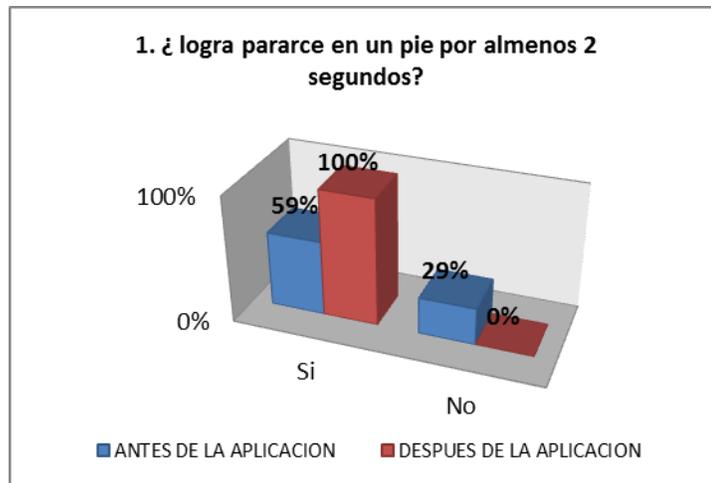
##### Primera Pregunta

**Tabla 7:** ¿Logra pararse en un pie 2 segundos?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	10	59%	15	100%
No	5	29%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 10:** ¿Logra pararse en un pie 2 segundos?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### **Análisis de resultados**

En ésta ítem, según el test arrojó los parámetros del 59% de los niños evaluados logran pararse en un pie 2 segundos, y el 29% no logran pararse en un pie 2 segundos. En la toma del re test el 100% de los niños logran pararse en un pie 2 segundos.

### **Interpretación.**

Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil de persecución “La Rayuela” podemos observar y decir que todos los niños logran pararse en un pie 2 segundos, estimulando de esta manera el equilibrio en los niños.

## Segunda Pregunta

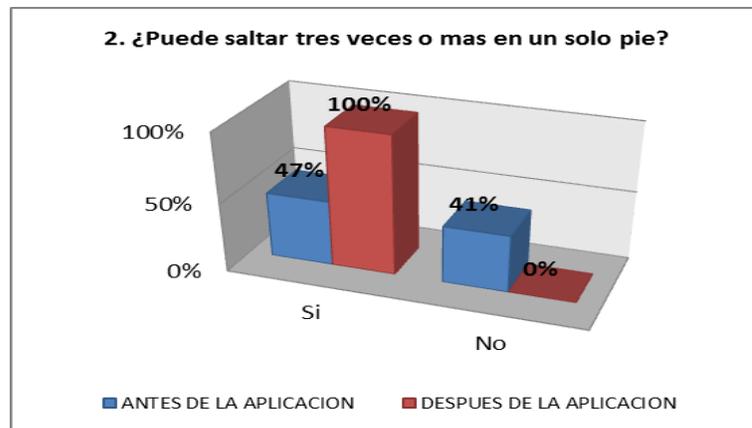
**Tabla 8:** ¿Puede saltar tres o más pasos en un solo pie?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	8	47%	15	100%
No	7	41%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>88%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 11:** ¿Puede saltar tres o más pasos en un solo pie?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 47% de los niños evaluados pueden saltar tres o más pasos en un solo pie, y el 41% no pueden saltar tres o más pasos en un solo pie. En toma del re test el 100% de los niños pueden saltar tres o más pasos en un solo pie.

### Interpretación.

Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil de persecución “La Rayuela” podemos observar que todos los niños pueden saltar tres o más pasos en un solo pie logrando que el niño tenga un mejor equilibrio.

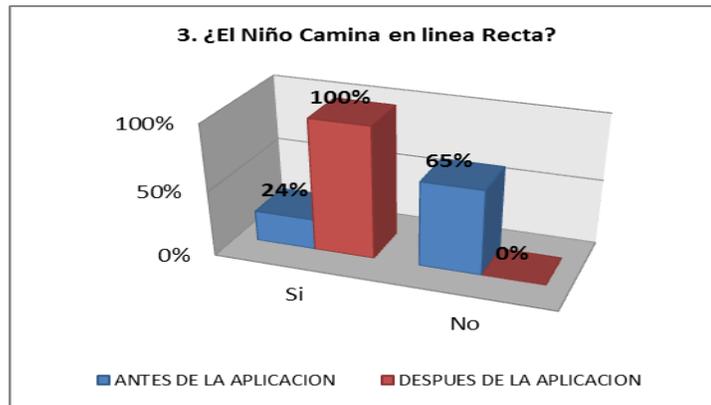
### Tercera Pregunta

Tabla 9: ¿El Niño Camina en línea Recta?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	4	24%	15	100%
No	11	65%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>88%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

Gráfico N° 12: ¿El Niño Camina en línea Recta?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 24% de los niños evaluados pueden caminar en línea recta, y el 65% no pueden caminar en línea.

En el re test el 100% de los niños pueden caminar en línea recta.

### Interpretación.

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

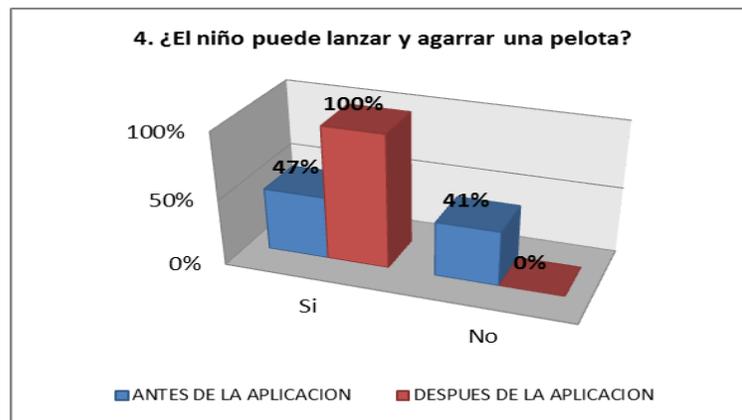
## Cuarta Pregunta

**Tabla 10:** ¿El niño puede lanzar y agarrar una pelota?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	8	47%	15	100%
No	7	41%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>88%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 13:** ¿El niño puede lanzar y agarrar una pelota?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 47% de los niños evaluados pueden lanzar y agarrar una pelota, y el 41% no pueden lanzar y agarrar una pelota.

En el re test el 100% de los niños pueden lanzar y agarrar una pelota.

### Interpretación.

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

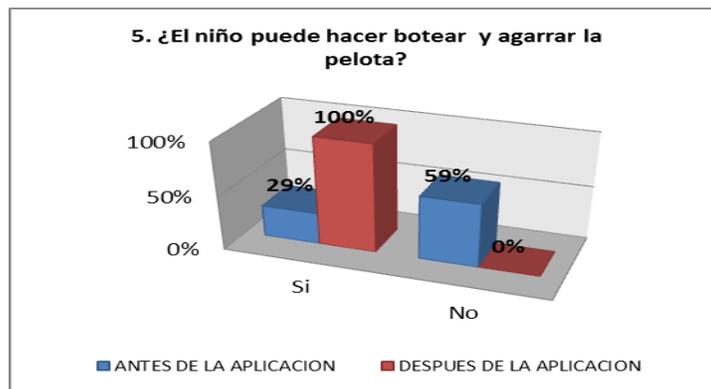
## Quinta Pregunta

Tabla 11: ¿El niño puede hacer botear y agarrar la pelota?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	5	29%	15	100%
No	10	59%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>88%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

Gráfico N° 14: ¿El niño puede hacer botear y agarrar la pelota?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 29% de los niños evaluados pueden hacer botear y agarrar la pelota, y el 59% no pueden hacer botear y agarrar la pelota.

En el re test el 100% de los niños pueden hacer botear y agarrar la pelota.

### Interpretación.

Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil de persecución “Simón Dice o El Rey Dice” podemos observar que todos los niños pueden hacer botear y agarrar la pelota, estimulando de esta manera la coordinación viso motriz.

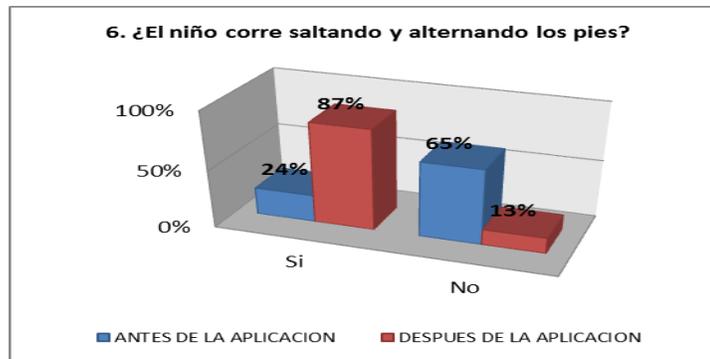
## Sexta Pregunta

**Tabla 12:** ¿El niño corre saltando y alternando los pies?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	4	24%	13	87%
No	11	65%	2	13%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>88%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 15:** ¿El niño corre saltando y alternando los pies?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 24% de los niños evaluados pueden correr saltando y alternando los pies, y el 65% no pueden correr saltando y alternando los pies. En el re test el 87% de los niños pueden correr saltando y alternando los pies, y el 13% no lo logra.

### Interpretación.

Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil de persecución “El Gato y Ratón” podemos observar la mayoría de los niños consiguieron la habilidad y destreza de correr saltando y alternando los pies, estimulando y desarrollando una mejor coordinación general de sus movimientos, hubo pocos niños que no consiguieron.

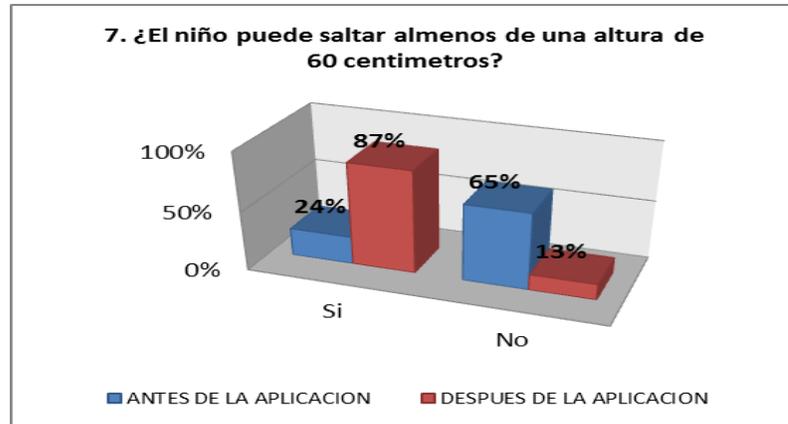
## Séptima Pregunta

**Tabla 13:** ¿El niño puede saltar de una altura de 60 centímetros?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	4	24%	13	87%
No	11	65%	2	13%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>88%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 16:** ¿El niño puede saltar de una altura de 60 centímetros?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 24% de los niños evaluados pueden saltar de una altura de 60 centímetros, y el 65% no pueden saltar de una altura de 60 centímetros. En el re test que el 87% de los niños pueden saltar de una altura de 60 centímetros, y el 13% no lo logra.

### Interpretación.

Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil de persecución “La Soga” podemos observar que la mayoría de los niños consiguieron la habilidad y destreza saltar de una altura de 60 centímetros logrando de esta manera estimular en los niños movimientos coordinados, hubo pocos niños que no consiguieron.

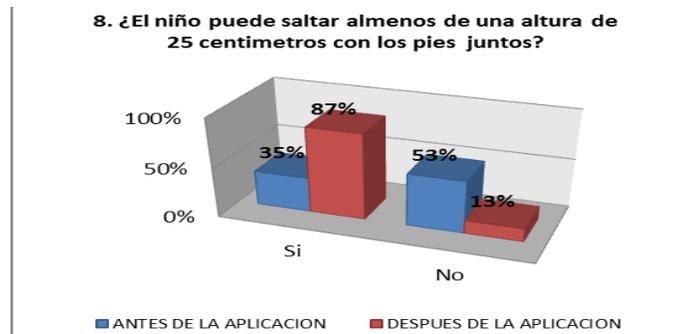
## Octava Pregunta

**Tabla 14:** ¿El niño puede saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	6	35%	13	87%
No	9	53%	2	13%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>88%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 17:** ¿El niño puede saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

## Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 35% de los niños evaluados pueden saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos, y el 53% no pueden saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos.

En el re test que el 87% de los niños pueden saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos, y el 13% no lo logra.

## Interpretación.

Luego de estimular a los niños a través de la aplicación del juego tradicional infantil de persecución “Ensacados” podemos observar que la mayoría de los niños desarrollo la habilidad y destreza de saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos logrando en los niños el desarrollo de movimientos coordinados, pocos no lo consiguieron.

**Sistematización de los resultados de las Evaluaciones obtenidas de los niños de la “Unidad Educativa Hispano América” sin la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución.**

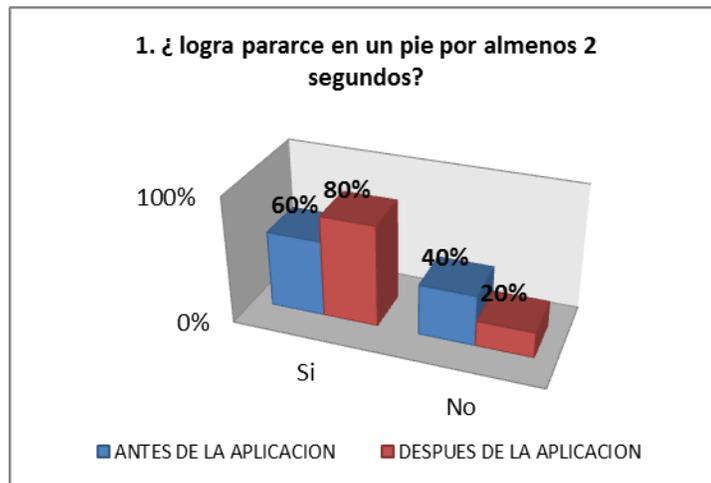
**Primera Pregunta**

**Gráfico N° 18: ¿Logra pararse en un pie por 2 segundos?**

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUES DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	9	60%	12	80%
No	6	40%	3	20%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 1: ¿Logra pararse en un pie por 2 segundos?**



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

**Análisis de resultados**

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 60% de los niños evaluados logran pararse en un pie 2 segundos, y el 40% no logran pararse en un pie 2 segundos .

En el re test del 80% logran pararse en un pie 2 segundos, y un 20% no lo logra

**Interpretación.**

En estos niños no se dio la aplicación de juego tradicional infantil de persecución y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades propias de aula si ayudo a los niños a desarrollar las habilidades y destreza de pararse en un solo pie 2 segundo, pero no en si totalidad.

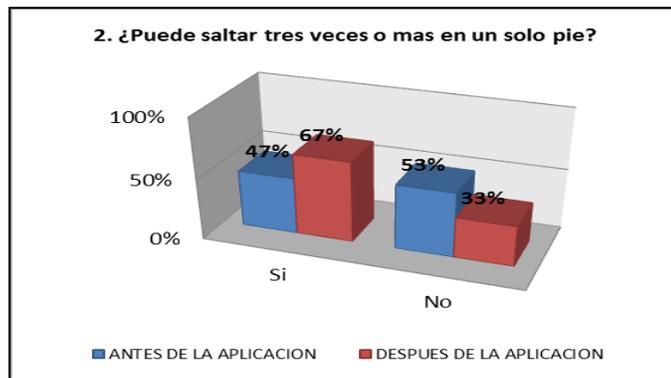
## Segunda Pregunta

**Tabla 15:** ¿Puede saltar tres o más pasos en un solo pie?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	7	47%	10	67%
No	8	53%	5	33%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 19:** ¿Puede saltar tres o más pasos en un solo pie?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 47% de los niños evaluados logran saltar tres o más pasos en un solo pie, y el 53% no logran saltar tres o más pasos en un solo pie. En el re test del 67% logran saltar tres o más pasos en un solo pie, y un 33% no logra.

### Interpretación.

En estos niños no se dio la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades propias del aula no logran ayudar a los niños en su totalidad a desarrollar las destrezas y habilidades de saltar tres o más pasos en un solo pie.

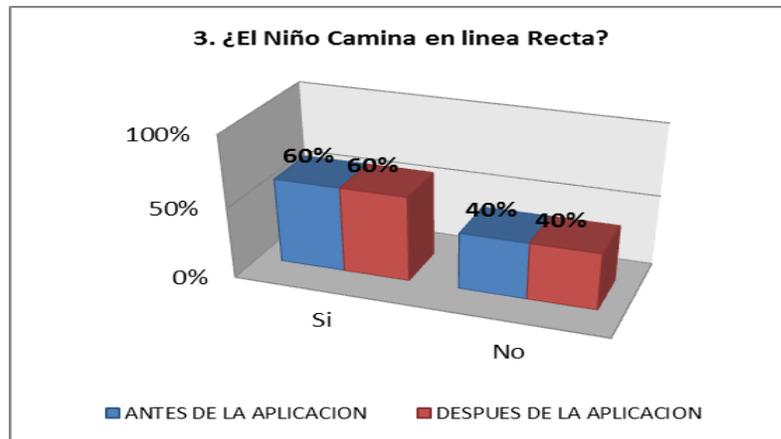
### Tercera Pregunta

Tabla 16: ¿El Niño Camina en línea Recta?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	9	60%	9	60%
No	6	40%	6	40%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

Gráfico N° 20: ¿El Niño Camina en línea Recta?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 60% de los niños evaluados logran caminar en línea recta, y el 40% no logran caminar en línea recta. En el re test del 60% logran camina en línea recta, y un 40% no logran

### Interpretación.

En estos niños no se dio la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades propias del aula no logran ayudar a los niños a desarrollar las destrezas y habilidades de camina en línea recta.

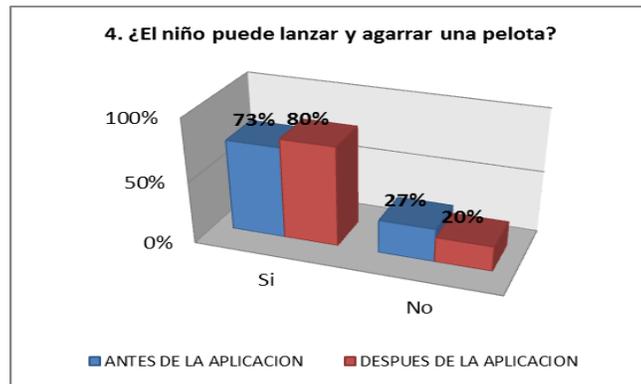
## Cuarta Pregunta

**Tabla 17:** ¿El niño puede lanzar y agarrar una pelota?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	11	73%	12	80%
No	4	27%	3	20%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor: Rosana Pérez

**Gráfico N° 21:** ¿El niño puede lanzar y agarrar una pelota?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor: Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 73% de los niños evaluados logran lanzar y agarrar una pelota, y el 27% no logran lanzar y agarrar una pelota. En el re test del 80% logran lanzar y agarrar una pelota, y un 20% no logran

### Interpretación.

En estos niños no se dio la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades propias del aula no logran ayudar a los niños en su totalidad desarrollar las destrezas y habilidades de lanzar y agarrar una pelota.

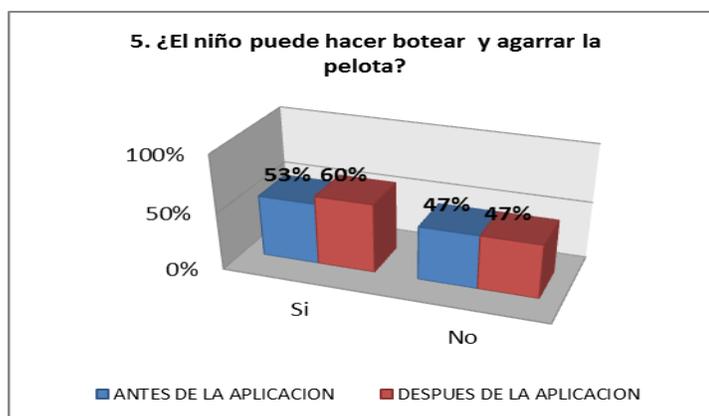
## Quinta Pregunta

**Tabla 18:** ¿El niño puede hacer botear y agarrar la pelota?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	8	53%	9	60%
No	7	47%	7	47%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>107%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 22:** ¿El niño puede hacer botear y agarrar la pelota?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 53% de los niños evaluados logran hacer botear y agarrar la pelota, y el 47% no logran hacer botear y agarrar la pelota. En el re test del 60% logran hacer botear y agarrar la pelota, y un 47% no logran.

### Interpretación.

En estos niños no se dio la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades propias del aula no logran ayudar a los niños en su totalidad desarrollar las destrezas y habilidades de hacer botear y agarrar la pelota.

## Sexta Pregunta

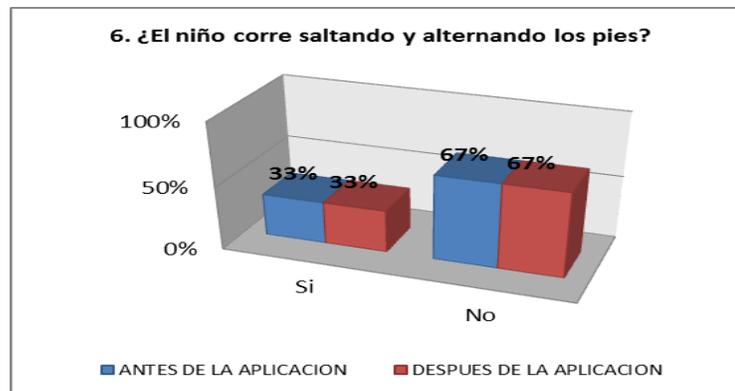
**Tabla 19:** ¿El niño corre saltando y alternando los pies?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	5	33%	5	33%
No	10	67%	10	67%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 23:** ¿El niño corre saltando y alternando los pies?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

Autor. Rosana Pérez

## Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 33% de los niños evaluados logran correr saltando y alternando los pies, y el 67% no logran niño corre saltando y alternando los pies. En el re test del 33% logran correr saltando y alternando los pies, y un 67% no logran

## Interpretación.

En estos niños no se dio la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades propias del aula no logran desarrollar las destrezas y habilidades de correr saltando y alternando los pies.

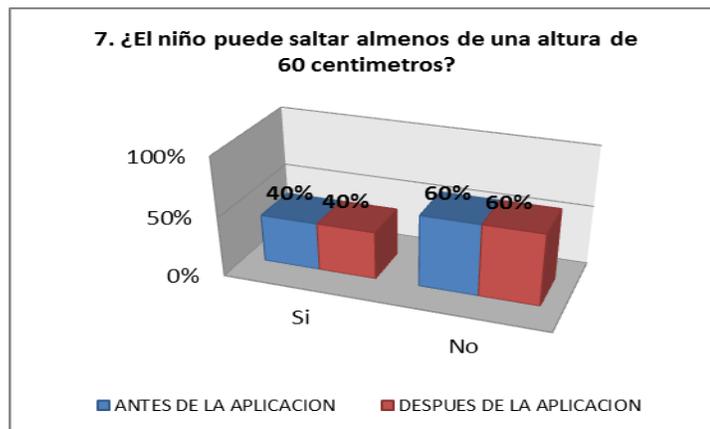
## Séptima Pregunta

Tabla 20: ¿El niño puede saltar de una altura de 60 cm?

Variable	ANTES DE LA APLICACIÓN		DESPUÉS DE LA APLICACIÓN	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	6	40%	6	40%
No	9	60%	9	60%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

Gráfico N° 24: ¿El niño puede saltar de una altura de 60 cm?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 40% de los niños evaluados logran saltar de una altura de 60 cm, y el 60% no logran saltar de una altura de 60 cm.

En el re test del 40% logran saltar de una altura de 60 cm, y un 60% no logran

**Interpretación.** En estos niños no se dio la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades propias del aula no logran desarrollar las destrezas y habilidades de saltar de una altura de 60 cm.

## Octava Pregunta

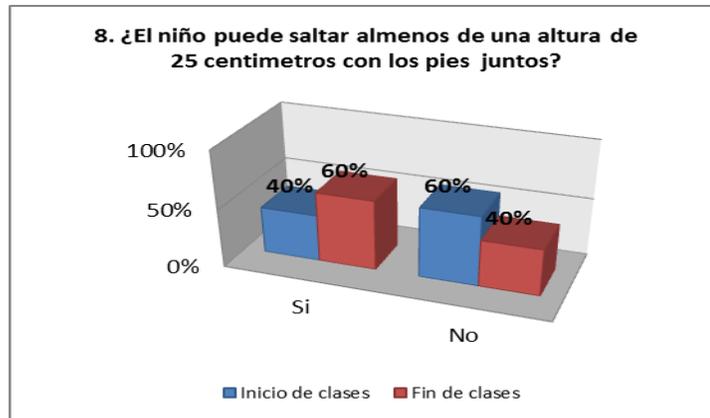
**Tabla 21:** ¿El niño puede saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos?

Variable	Inicio de clases		Fin de clases	
	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	6	40%	9	60%
No	9	60%	6	40%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

Autor. Rosana Pérez

**Gráfico N° 25:** ¿El niño puede saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos?



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

Autor. Rosana Pérez

### Análisis de resultados

En ésta ítem, podemos darnos cuenta que el 40% de los niños evaluados logran saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos, y el 60% no logran.

En el re test del 60% logran saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos, y un 40% no logran

### Interpretación.

En estos niños no se dio la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y solo trabajaron con las actividades propias del aula, podemos decir que en este ítem las actividades propias del aula no logran desarrollar en su totalidad las destrezas y habilidades de saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos, se dio una pequeña adquisición de habilidad y destreza de saltar de una altura de 25 centímetros con los pies juntos por su mismo desarrollo.

#### 4.1. Verificación de la Hipótesis

##### 4.1.1. Prueba de Chi-Cuadrado

###### A. Planteamiento de la Hipótesis:

###### 1. Modelo Lógico

$H_0$ . Los juegos tradicionales infantiles de persecución no influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años.

$H_1$ . Los juegos tradicionales infantiles de persecución influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

###### 2. Modelo Matemático

$$H_0 = O = E$$

$$H_1 = O \neq E$$

###### 3. Modelo Estadístico

Fórmula:

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

###### B. Nivel de significación.-

$\alpha = 0.05$  (5 %) de error y al 95 % de confianza

gl = (2-1) (2-1) (grados de libertad = 1)

gl = 1 Resultado de la operación matemática

$X_{t^2} = 3.841$  (lectura obtenida en la tabla)

$$X_t^2 = 3.841$$

**C. Zona de aceptación y rechazo.**

Se acepta  $H_1$  si:  $X_c^2 \geq 3.841$ .

**Tabla 22:** Frecuencia Observada.

FRECUENCIAS OBTENIDAS				
		Aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución		
		SI	NO	TOTAL
Calificación del Desarrollo de la Motricidad Gruesa Obtenida luego de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución	BUENA	14	9	23
	MALA	1	6	7
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>15</b>	<b>30</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

**Tabla 23:** Frecuencia Esperada.

FRECUENCIAS ESPERADAS				
		Aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución		TOTAL
		SI	NO	
Calificación del Desarrollo de la Motricidad Gruesa Obtenida luego de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución	<b>BUENA</b>	<b>11.58</b>	<b>11.67</b>	<b>23</b>
	<b>MALA</b>	3.42	3.45	7
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>15</b>	<b>30</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

**Tabla 24:** Cálculo del Chi Cuadrado.

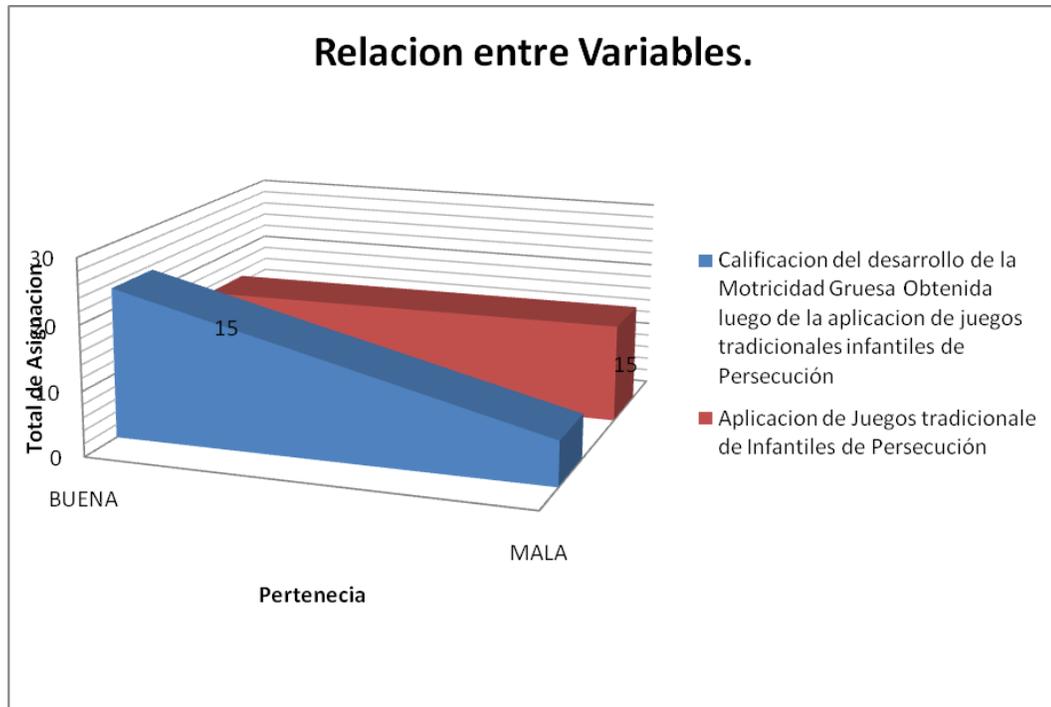
<b>Fo</b>	<b>Fe</b>	<b>(Fo - Fe)<sup>2</sup></b>	<b>(Fo - Fe)<sup>2</sup> / Fe</b>
14.25	11.58	7.15	0.62
9	11.67	7.15	0.61
0.75	3.42	7.15	2.09
6.125	3.45	7.15	2.07
<b>30</b>	<b>30.13</b>	<b>28.58</b>	<b>5.39</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

## 1. Regla de Decisión.

Se acepta  $H_1$  porque  $X_c^2 \geq X_t^2$ .

Gráfico N° 26: Relación entre variables



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

## Conclusión.

El valor de  $X_c^2 = 5.39 > X_t^2 = 3.84$  y conforme a lo establecido en la regla de decisión se rechaza una hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna por lo que se demuestra que la  $H_1$ . Los juegos tradicionales infantiles de persecución influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

**Tabla 25:** Frecuencia Observada de los niños en los que no se aplicó los juegos tradicionales infantiles de persecución.

FRECUENCIAS OBTENIDAS				
		Aplicación de Juegos tradicionales de Infantes de Persecución		TOTAL
		SI	NO	
Calificación del desarrollo de la Motricidad Gruesa Obtenida luego de la aplicación de juegos tradicionales infantiles de Persecución	BUENA	7	1	8
	MALA	2	5	7
<b>TOTAL</b>		<b>9</b>	<b>6</b>	<b>15</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

**Tabla 26:** Frecuencia Esperada de los niños en los que no se aplicó los juegos tradicionales infantiles de persecución.

FRECUENCIAS ESPERADAS				
		Aplicación de Juegos tradicionales de Infantes de Persecución		TOTAL
		SI	NO	
Calificación del desarrollo de la Motricidad Gruesa Obtenida luego de la aplicación de juegos tradicionales infantiles de Persecución	BUENA	4.80	3.20	8
	MALA	4.20	2.80	7
<b>TOTAL</b>		<b>9</b>	<b>6</b>	<b>15</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
 Autor. Rosana Pérez

**Tabla 27:** Cálculo del Chi Cuadrado de los niños en los que no se aplicó los juegos tradicionales infantiles de persecución.

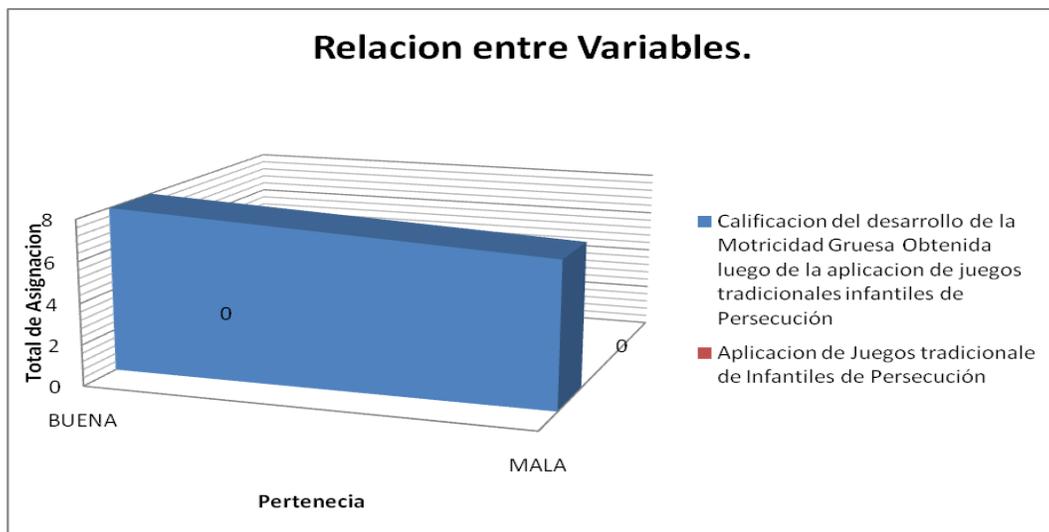
Fo	Fe	(Fo - Fe) <sup>2</sup>	(Fo - Fe) <sup>2</sup> / Fe
7	4.80	4.84	1.01
1	3.20	4.84	1.51
2	4.20	4.84	1.15
5	2.80	4.84	1.73
<b>15</b>	<b>15.00</b>	<b>19.36</b>	<b>5.40</b>

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### 3 Regla de Decisión.

Se acepta  $H_1$  porque  $X_c^2 \geq X_t^2$ .

**Gráfico N° 27:** Relación de variables de los niños en los que no se aplicó los juegos tradicionales infantiles de persecución.

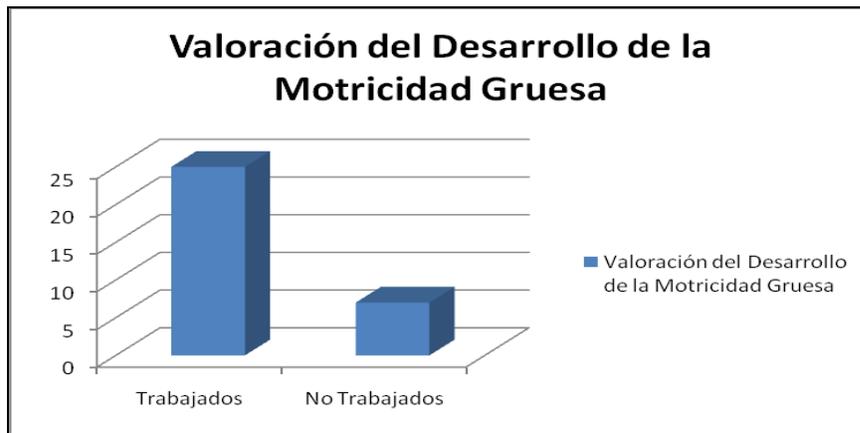


Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Conclusión.

El valor de  $Xc^2= 5.40 > Xt^2= 3.84$  y conforme a lo establecido en la regla de decisión se rechaza una hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna por lo que se demuestra que la  $H_1$ . Los juegos tradicionales infantiles de persecución influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

Gráfico N° 28: Comparación de avance en los grupos de niños evaluados



Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación  
Autor. Rosana Pérez

### Conclusión.

Como podemos darnos cuenta en el gráfico estadístico los niños con los que se aplicó la guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución tuvieron una mejoría en su desarrollo motor grueso muy notoria de 18 puntos de valoración estadística.- Con relación de los niños que solo fueron tomados en cuenta como parte del estudio de observación en los que no se aplicó la guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución, hubo una pequeña mejoría no muy notoria de 1 punto estadístico, estos niños solo trabajaron las actividades propias de su clase.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- Al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.
- Se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años son los juegos tradicionales infantiles de persecución siendo los siguientes:
  - Rayuela
  - Gato y ratón
  - Yermis
  - El rey dice
  - Los países
  - Ensacados
  - La Soga
- Las maestras no cuentan con una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

## **5.2. Recomendaciones**

- Se recomienda a las maestras que realicen actividades lúdicas en espacios abiertos para lograr un mejor desenvolvimiento de los niños, incentivando su participación e inclusión social y su desarrollo motor.
- Aplicar diariamente los juegos tradicionales infantiles de persecución ya que ayudaran al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y fortalecerán su identidad.
- Usar la guía para estimular con los juegos tradicionales infantiles de persecución a los niños, en las jornadas diarias de clases.

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

#### 6.1 Título de la Propuesta

**TEMA:** Guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

#### 6.1 Datos Informativos

**Institución:** Unidad Educativa “Hispano América”

**Provincia:** Tungurahua

**Cantón:** Ambato

**Parroquia:** Huachi Loreto

**Dirección:** Av. Bolivariana y Camino el Rey

**Beneficiarios:** Niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Hispano América.

**Responsables de Ejecutar:** Maestras del nivel inicial de la Unidad Educativa “Hispano América”

**Costo de la investigación:** El Costo para la realización de la investigación fue financiado en su totalidad por la autora el cual se detalla a continuación.

<b>N.-</b>	<b>RUBRO DE GASTOS</b>	<b>VALOR</b>
1	PERSONAL DE APOYO	300
2	ADQUISICIÓN DE MATERIAL	50
3	MATERIAL DE ESCRITORIO	300
4	MATERIAL BIBLIOGRÁFICO	200
5	TRANSPORTE	100
6	TRANSCRIPCIÓN DEL INFORME	250
7	IMPREVISTOS	100
	<b>TOTAL</b>	1300

## **6.2. Antecedentes de la Propuesta**

Los juegos tradicionales infantiles de persecución desarrollan las habilidades motoras, fortalece la identidad personal y la autoestima en los niños y niñas. Según (Navarro, 202) p. 189 “los juegos tradicionales van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo.”

Para (Lavega, 2000) “Van dirigidos a mejorar las capacidades físicas fuerza, velocidad, resistencia. “Por lo tanto se puede manifestar que los juegos tradicionales infantiles de persecución se los ha visto más involucrados con el desarrollo de la motricidad gruesa ya que a través de la aplicación de los mismos se consigue una

estimulación y potenciación de habilidades y destrezas relacionadas a las actividades motoras.

La visita previa a la Unidad Educativa, determinó que las maestras realizan en el aula actividades apoyadas con canciones y no ejecutan actividades lúdicas con juegos tradicionales o con juegos tradicionales infantiles de persecución en las jornadas diarias.

### **6.3 Justificación de la Propuesta**

El diseño de una Guía basada en los juegos tradicionales infantiles de persecución para aplicarse diariamente a los niños y niñas de 4 años estimulará y potenciará las habilidades y destrezas relacionadas a las actividades motoras, cognitiva, socio afectiva, lenguaje.

**El impacto** de la propuesta es la estimulación a los niños en un ambiente adecuado para que puedan saltar, correr, brincar y desarrollar las habilidades y destrezas motoras gruesas.- **Los beneficiarios** serán los niños de 4 años de la Unidad Educativa “Hispano América” que tendrán la oportunidad de conocer y ejecutar los juegos tradicionales infantiles de persecución que no han tenido la oportunidad de practicarlos.

### **6.4 Objetivos**

#### **6.4.1. Objetivo general:**

- Diseñar una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa.

#### **6.4.2. Objetivos específicos:**

- Recopilar y seleccionar información sobre los juegos tradicionales infantiles de persecución de los padres de familia.
- Estructurar la “Guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución”.
- Socializar la “Guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución” en la Unidad Educativa “Hispano América”.

#### **6.5 Análisis de Factibilidad de la Propuesta**

La propuesta establecida si fue factible ya que se contó con el apoyo del Director de la Unidad Educativa, maestras, niños y padres de familia. Se fundamentó además en los siguientes ámbitos:

**Socio cultural** podemos indicar o puntualizar que es fundamental que las instituciones educativas hoy actualmente llamadas unidades educativas ayuden al Desarrollo de la cultura y tradición, estimulando a los niños desde los primeros niveles a conocer y practicar los juegos tradicionales infantiles, ya que los mismos forman parte de nuestra tradición que viene de generación en generación.- Se debe hacer una triada entre estado, sociedad y familia, los mismos que son los encargados de velar por un mejor Infancia Plena.

En lo **legal** el artículo 57, en sus numerales 14 y 21 de la constitución de la República, en referencia a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, establece: (14.-) desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema de educación intercultural bilingüe, con criterios de calidad, desde la estimulación temprana hasta el nivel superior, conforme a la diversidad cultural, para el cuidado y preservación de las identidades en consonancia con sus metodologías de enseñanza y aprendizaje, (21.-) Que la dignidad y

diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejan en la Educación pública.

## **6.6 Fundamentación**

### **6.6.1 Estimulación a través del Juego**

Para (Otero, 2009) “El juego es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente, para el desarrollo general. Jugar es imitar, imaginar, es entrar en relación, pasar de lo real a lo fantástico y de lo fantástico a lo real, es luchar, esforzarse, jugar es divertirse”.

Sin embargo, aunque la mayoría de las personas sabemos o creemos saber qué es jugar, es muy difícil llegar a concretar una definición de juego. Varios son los autores que lo han intentado dar una definición fiable y confiable del juego.

Según (García Hoz) “Juego es una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria en sí misma.”

Así como la que aportó Huizinga “Actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.”

Ya antes del siglo XIX se admitía que el juego era de gran importancia para el desarrollo del ser humano, filósofos como Platón o Aristóteles daban gran importancia al aprender jugando; se posee la teoría de que el juego es un medio para ir introduciendo a los niños en la vida adulta.

Pero es a partir del siglo XIX cuando comienza a hablarse de juegos didácticos y se investiga de forma generalizada dentro del ámbito del desarrollo infantil y su entorno. El juego es una actividad placentera, fuente de gozo ya que es una actividad divertida, espontánea, voluntaria y libremente elegida. Además es una finalidad sin fin porque no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas al convertirse en la mayoría de las ocasiones en un medio para conseguir un fin.

El juego ayuda al niño para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas, siempre implica una participación activa y posee una carácter de ficción donde el deseo de ser mayor es el motor del juego.

El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo, a través del juego el niño expresa su personalidad integral.

Además se puede decir que el juego es una actividad libre que no tiene un espacio y un tiempo determinados, es una actividad muy diferente al trabajo ya que tiene finalidades y métodos distintos.

Para Otero en su artículo “El juego como Medio de Estimulación”, llega a concluir que éste es una actividad tan importante como seria. Cuando los niños juegan ponen en marcha todas sus capacidades de aprendizaje: crean, innovan, exploran. Todo esto nos permite admitir con holgura que el juego es parte integral de la vida, un fenómeno de toda la existencia humana, una actividad que forma las bases para las relaciones humanas, la creatividad y el desarrollo de nuestra imaginación, un hecho socialmente relevante sobre todo en el desarrollo infantil.

## **6.7 Metodología**

La práctica y la aplicación están establecidas por una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución, y servirá para los niños de 4 años de edad, las

cuales están enfocadas a desarrollar en los niños las habilidades y destrezas de equilibrio, coordinación general, dominio corporal y en si un mejor desarrollo de la motricidad gruesa.

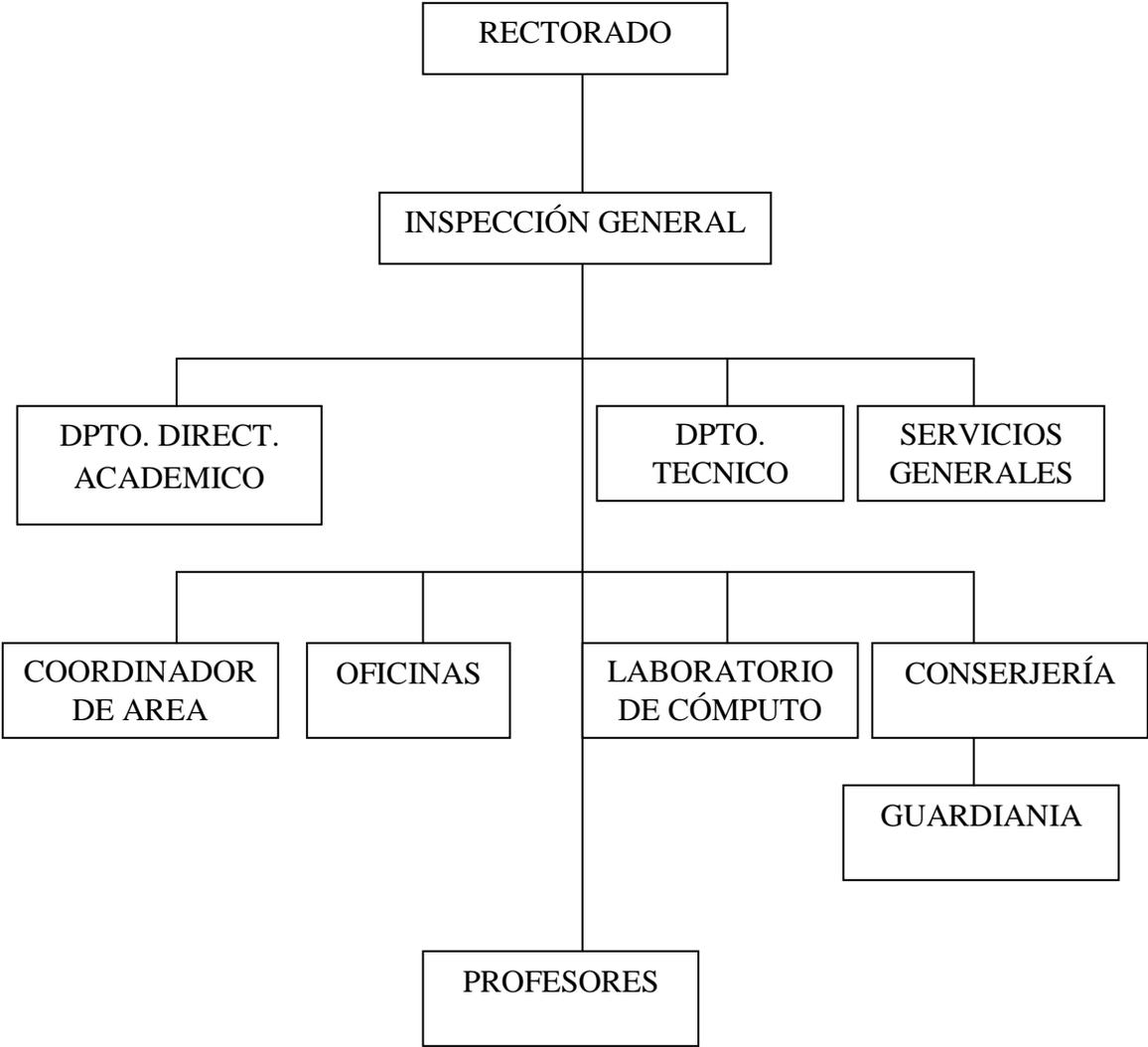
## 6.8 Modelo Operativo

**Tabla 28: Modelo Operativo**

OBJETIVO	RESPONSABLE	RECURSOS	ESTRATEGIAS	METAS	EVALUACIÓN	TIEMPO
Diseñar una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa.	Investigadora Rosana Pérez	Investigadora Rosana Pérez Tutora	Adecuar la Guía de Actividades	Mejorar el desarrollo motor de los niños	Permanente	Octubre del 2014
Socializar la aplicación de la guía en la Unidad Educativa.	Maestras Investigadora Rosana Pérez	Parvulario Investigadora Rosana Pérez	Aplicar la guía a los niños de 4 años	Que los niños de 4 años logren realizar las habilidades y destrezas del desarrollo motor grueso correspondientes a su edad	Permanente	Noviembre del 2014

**6.9 Administración**

**Gráfico N° 29:** Orgánico Funcional de la Unidad Educativa Hispano América



### 6.10. Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta

La aplicación de estímulos a través de los juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños es un gran problema que se da en la Unidad Educativa Hispano América en el nivel inicial.

Es por eso que se ha planteado una guía de actividades para que las maestras estimulen a los niños y alcancen con la aplicación diaria de los juegos tradicionales infantiles de persecución mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa y que se encuentre acorde a la edad de los mismos. Este proceso se puede canalizar de manera continua y permanente.

**Tabla 29:** Plan de monitoreo y evaluación

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Explicación</b>
1. ¿Qué evaluar?	El desarrollo de la motricidad gruesa
2. ¿Por qué evaluar?	Porque es factible, de fácil medición y susceptible de comprobación.
3. ¿Para qué evaluar?	Para conocer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa
4. ¿Con que criterios?	Test de evaluación de desarrollo Nelson Ortiz.
5. ¿Indicadores?	Los juegos tradicionales infantiles de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa.
6. ¿Quién evalúa?	La investigadora.

7. ¿Cuándo evaluar?	Al inicio de la investigación y al final de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución.
8. ¿Cómo evaluar?	Aplicación de test.  Los padres de familia, estimuladores y niños.
9. ¿Fuente de información?	Cuestionario
10. ¿Con que evaluar?	Test de evaluación de desarrollo Nelson Ortiz

# Guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución



Para el desarrollo de la motricidad  
gruesa

## **Presentación.**

La presente guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa tiene el propósito de facilitar a los estimuladores tempranos y maestros de los niveles iniciales, el poder estimular a los niños dentro del área motora gruesa a través de los juegos tradicionales infantiles de persecución.

La guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución podemos utilizar en muchos momentos de las jornadas de trabajo para captar la atención y evitar el cansancio de los niños.

Además en el juego hay un proceso interactivo entre sus pares y tienen un papel primordial ya que aparte de estimular el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños esta sirve para estimular todas las áreas de desarrollo como son: cognitiva, motora fina, motora gruesa, lenguaje y socio- afectiva.

## Índice.

INTRODUCCIÓN.....	107
COMO MANEJAR LA PRESENTE GUÍA .....	108
SESIÓN # 1 Yermis.....	109
SESIÓN # 2 Buenos días mi señoría.....	110
SESIÓN # 3 Candelita .....	111
SESIÓN # 4 El lobo feroz.....	112
SESIÓN # 5 Rayuela.....	113
SESIÓN # 6 El diablo con cien mil cachos.....	114
SESIÓN # 7 Las ollitas .....	115
SESIÓN # 8 La sogá.....	116
SESIÓN # 9 Ensacados .....	117
SESIÓN # 10 El gato y ratón.....	118
SESIÓN # 11 Pan quemado.....	119
SESIÓN # 12 La cebollita.....	120
SESIÓN # 13 Las congeladas.....	121
SESIÓN # 14 Los países.....	122
SESIÓN # 15 Simón dice o el Rey dice .....	123
SESIÓN # 16 Los cocos.....	124
SESIÓN # 17 Las monedas.....	125
SESIÓN # 18 La culebrita.....	126

## **Introducción**

La guía de estimulación está dirigida a todas las personas que constituyen un pilar fundamental en la estimulación de los niños, guardando relación también con la Política Nacional del Buen Vivir en el cual nos dice que es primordial la salud, estimulación, nutrición, seguridad, identidad, respeto, educación, educación infantil, afecto, comunicación, relacionamiento y juego. Los mismos que son necesarios para obtener una Infancia Plena.

La estimulación es fundamental en la infancia ya que mediante técnicas dirigidas con juego logramos en los niños despertar su creatividad, potencializar su desarrollo y lograr que los niños posean un desarrollo óptimo dentro de su rango de edad o potenciar sus habilidades y destrezas.

La presente guía busca motivar la práctica de los juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo motor grueso de los niños.

## **Como manejar la presente Guía.**

Explicativo para el uso de la guía.

La presente guía está dirigida a estimuladoras tempranas, al personal de los centros de desarrollo infantil, a maestros de nivel inicial, a padres y madres de familia y a aquellas personas interesadas en estimular a los niños a través del juego.

Las actividades sugeridas en la presente guía están basadas en juegos tradicionales infantiles de persecución las mismas que se realizan en un ambiente propicio para que se dé un mejor desarrollo del juego.

Esta guía consta de 18 juegos tradicionales infantiles de persecución los mismos que son ideales para lograr el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

En la guía se propone una serie de sesiones que ayudan al desarrollo del dominio corporal dinámico y el dominio corporal estáticos, involucrados en el desarrollo de la motricidad gruesa, incrementar las habilidades, destrezas y potencialidades del niño tanto del área motora gruesa como sus demás áreas de desarrollo ya que las mismas se encuentran interrelacionadas, encontramos el nombre del juego, objetivo a desarrollar en los niños, recursos, número de participantes, tiempo, desarrollo del juego y evaluación.

## SESIÓN N° 1

**NOMBRE DEL JUEGO:** Yermis



**OBJETIVO:** caminar en línea recta

**RECURSOS:** pelota, tillos o cubos, tiza

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 6 a 15 niños

**TIEMPO:** 45 minutos

<https://www.google.com/search?q=dibujos+del+juego+yermis&biw=1024&bih=657&source=lnms>

### **ACTIVIDAD:**

Se forma con los niños dos equipos sin límite de personas, equipo uno será el que persiga a quemar con la pelota a los otros niños, y el equipo dos el que arme la torre de 6 pisos también se dibuja en el piso una línea recta.

Un jugador del equipo uno debe ser designado para que se coloque junto o pegado a una pared con las piernas abiertas, sus demás compañeros están dispersos, igual que los otros niños. Se designa un jugador del equipo dos para que camine por la línea recta y haga rodar la pelota hasta donde está la torre de 6 pisos y la derrumbe, al momento que la derrumbe el niño que estaba colocado a la pared coge la pelota y empieza a lanzar a sus compañeros para quemar a los niños del otro equipo, mientras se realiza una carrera para quemar a los niños del otro grupo, el grupo contrario debe armar otra vez la torre y decir “yermis”.

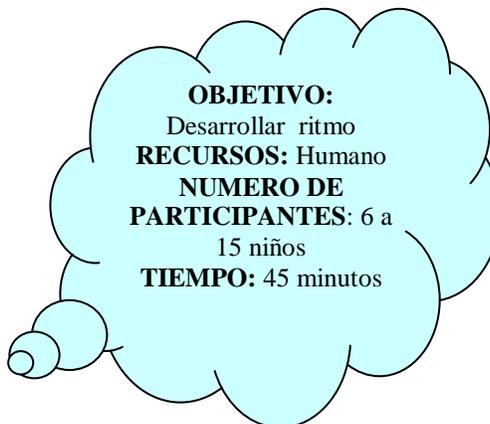
En este momento se termina el juego y gana el grupo que arma la torre, o el grupo que quema a todos los integrantes del otro grupo. El equipo ganador es el próximo en caminar por la línea recta y derrumbar la torre.

### **EVALUACION:**

Luego de terminadas las sesiones de estimulación aplicando el juego tradicional infantil de persecución yermis los niños consiguieron poder caminar en línea recta.

## SESIÓN N° 2

**NOMBRE DEL JUEGO:** Buenos días mi señoría



<https://www.google.com/search?q=dibujos+del+juego+buenos+dias+mi+se%C3%B1oria&biw=10>

### ACTIVIDAD:

Para este juego se forman dos filas, una frente a otra de niños tomados de las catan:  
Fila 1: Buenos días mi señoría mantantirutirulá.

Fila 2: ¿Qué desea **mi** señoría, mantantirutirulá?

Fila 1: Yo deseo a una de sus hijos, mantantirutirulá.

Fila 2: ¿A quién de ellos lo desea mantantirutirulá?

Se dice el nombre uno de los niños que está en el otro bando o fila

Fila 1: ¿En qué oficio la pondría, mantantirutirulá?

Fila 2 En el oficio de (cualquier empleo, por ejemplo) costurera, mantantirutirulá.

Fila 1: Ese oficio no le gusta, mantantirutirulá (o sí le gusta, dependiendo de lo que diga el niño)

Fila 2: (Si no le gusta se repite la oferta) En el oficio de barrendera, mantantirutirulá.

Fila 1: (Si el oficio sí le gusta) Ese oficio si le gusta, mantantirutirulá. Entonces daremos la vuelta entera con la niña/o en la mitad arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña/o más bonita/o del Colegio Guayaquil.

Si a la niña o niño no le gusta el oficio, se continúa hasta dar con actividad que le que le agrade.

Mientras se realiza el canto la fila que se encuentra cantando da pasos hacia adelante, mientras la fila que no canta da pasos hacia atrás y viceversa.

### EVALUACION:

Se logró que los niños mantengan el ritmo en la realización de este juego tradicional infantil de persecución

### SESIÓN N° 3

**NOMBRE DEL JUEGO:** Candelita



**OBJETIVO:** Desarrollar coordinación general  
**RECURSOS:** Humano  
**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 4 a 15 niños  
**TIEMPO:** 45 minutos

<https://www.google.com/search?q=dibujos+del+juego+yermis&biw=1024&bih=657&source=lnms>

#### **ACTIVIDAD:**

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

#### **EVALUACIÓN:**

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

## SESIÓN N° 4

**NOMBRE DEL JUEGO:** El lobo feroz



**OBJETIVO:** identificar el esquema corporal  
**RECURSOS:** Humano  
**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 7 a 15 niños  
**TIEMPO:** 45 minutos

<https://www.google.com.ec/search?q=juego+del+lobo&client=firefox-a&hs=EHC&rls=org.mozilla:es-AR:official&channel=fflb&biw=10>

### ACTIVIDAD:

Los niños se colocan en forma circular para cantar, mientras el niño que va hacer de lobo se encuentra a una distancia del grupo, y se procede a un diálogo cantado:

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: me estoy levantando de la cama

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: me estoy bañando

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: me estoy vistiendo

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: estoy saliendo a comerlos

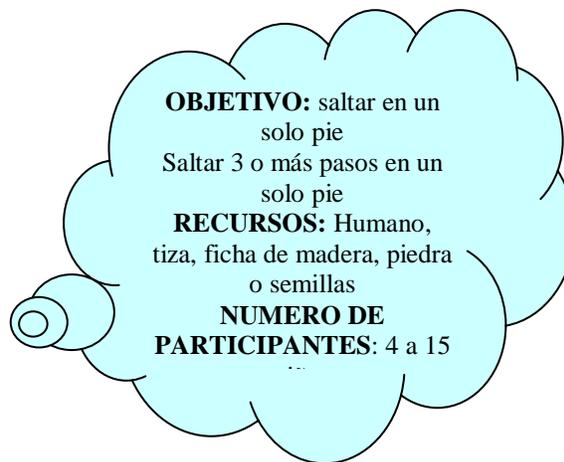
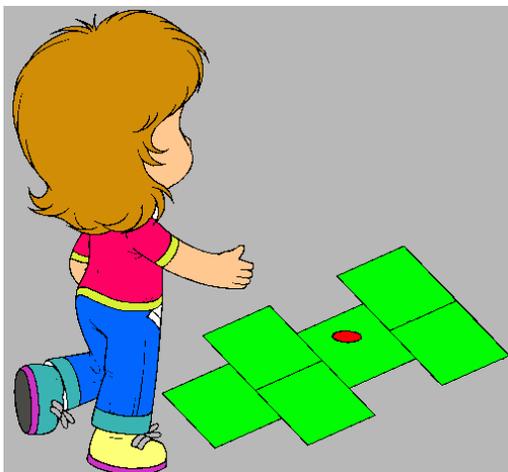
En este momento la ronda se rompe y deben correr para que el lobo no les coma, el juego se termina cuando el lobo come a la mayoría de los niños y el próximo lobo es el primer niño que comió el lobo.

### EVALUACIÓN:

A través del juego tradicional infantil de persecución los niños logran identificar las partes del cuerpo.

## SESIÓN N° 5

### NOMBRE DEL JUEGO: Rayuela



<https://www.google.com.ec/search?q=juego+de+la+rayuela&client=firefox-a&hs=ncr&rls=org.mo>

### ACTIVIDAD:

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

### EVALUACIÓN:

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

## SESIÓN N° 6

**NOMBRE DEL JUEGO:** El diablo con los cien mil cachos



**OBJETIVO:** Desarrollar el tono muscular

**RECURSOS:** Humano, tiza

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 5 a 15 niños

**TIEMPO:** 45 minutos

<https://www.google.com.ec/search?q=juego+tradicional+el+diablo+con+cien+mil+cachos&client=>

### **ACTIVIDAD:**

Para este juego tradicional se deben nombrar tres representantes, uno como ángel, otro de diablo y uno de jefe de grupo. Los demás toman secretamente los nombres de colores que les va dando el jefe de grupo a cada uno en el oído, y luego se establece un dialogo entre estos tres personajes.

Jefe: Venga el ángel.

Ángel: Pum, pum

Grupo: Quién es?

Ángel: El ángel con su capita de oro

Grupo: Que desea?

Ángel: Una cinta

Grupo: Que color?

Ángel: El azul (o cualquier otro color que le agrade)

**Si no Adivina**

Jefe: Vaya cantando y bailando

**Si Adivina**

Jefe: Vaya llevando (entrega el niño de ese color)

Jefe: Venga el diablo

Diablo: ¡Pum, pum!

Grupo: Quién es?

Diablo: soy el diablo con cien mil cachos

Grupo: Que desea?

Diablo: Una cinta

Grupo: Que color?

Diablo: El rojo (o cualquier otro color que le agrade)

**Si Adivina**

Jefe: Vaya llevando (le entrega al niño)

**Si no Adivina**

Jefe: Vaya cantando y bailando

El juego concluirá cuando se haya adivinado el color de todos los niños y luego se cogen de la cintura los niños que se fueron con el ángel y los que se fueron con el diablo, se hace dos grupos se dibuja una línea en el piso, luego se halan de la cintura a ver qué grupo pasa la línea, gana el grupo que no pase la línea y todos los niños se van con el grupo ganador sea este al ángel o el diablo.

### **EVALUACIÓN:**

Los niños logran fortalecer sus músculos.

## SESIÓN N° 7

**NOMBRE DEL JUEGO:** Las ollitas



**OBJETIVO:** cambiar su cuerpo en diferentes posiciones  
**RECURSOS:** Humano  
**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 5 a 15 niños

### **ACTIVIDAD:**

Las ollitas, consiste en balancear a un niño que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas, A cada niño el jefe de grupo que vendría hacer el vendedor le pone el nombre de un objeto de cocina. Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador y los otros niños son los objetos de cocina y se establece un diálogo:

Comprador: Pum, pum

Vendedor: ¿Quién es?

Comprador: Yo

Vendedor: ¿Qué desea?

Comprador: Un sartén

Vendedor: Mire esta nuevito

Comprador: ¿Cuánto cuesta?

Vendedor: 15 dólares

Comprador: Le doy 10

Vendedor: Bueno lleve

Luego el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre.) hasta cuando resista el objeto de cocina es decir el niño ya no resista y suelte sus manos que las tiene agarradas de entre las piernas, y así se sabe que tan bueno es. El juego se termina cuando se haya comprado todos los objetos de cocina.

### **EVALUACIÓN:**

La aplicación o realización de este juego desarrolla en los niños estabilidad al cambio de posición del cuerpo.

## SESIÓN N° 8

**NOMBRE DEL JUEGO:** Las sogas



**OBJETIVO:** saltar una altura de 60 cm  
**RECURSOS:** Humano, cuerda o sogas  
**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 5 a 15 niños  
**TIEMPO:** 45 minutos

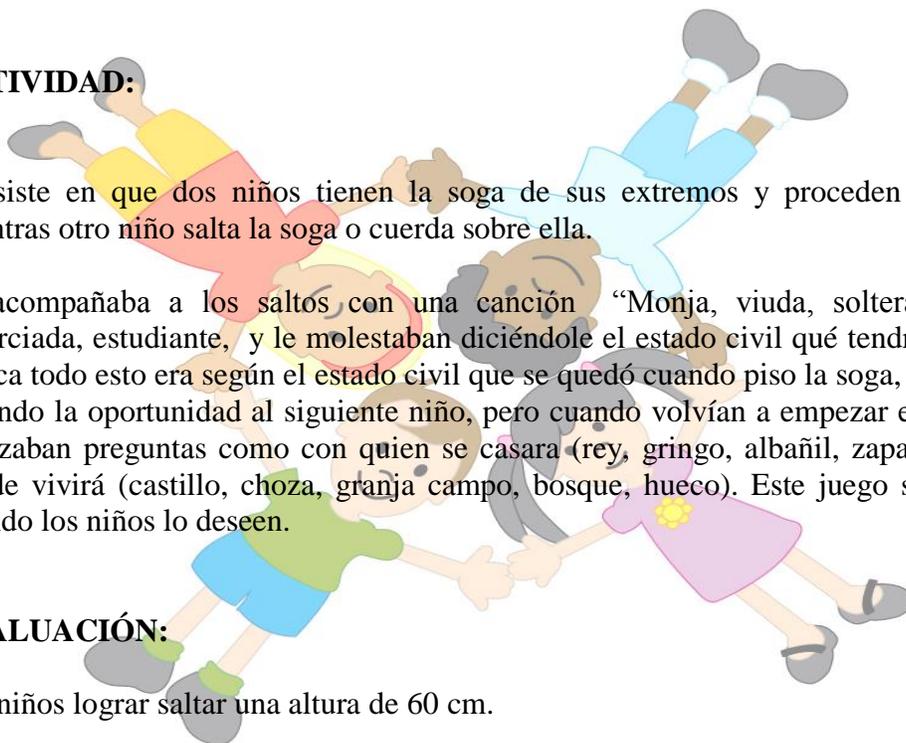
### **ACTIVIDAD:**

Consiste en que dos niños tienen la sogas de sus extremos y proceden a girarla, mientras otro niño salta la sogas o cuerda sobre ella.

Se acompañaba a los saltos con una canción “Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, estudiante, y le molestaban diciéndole el estado civil qué tendría cuando crezca todo esto era según el estado civil que se quedó cuando piso la sogas, perdiendo y dando la oportunidad al siguiente niño, pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara (rey, gringo, albañil, zapatero). En donde vivirá (castillo, choza, granja campo, bosque, hueco). Este juego se termina cuando los niños lo deseen.

### **EVALUACIÓN:**

Los niños lograr saltar una altura de 60 cm.



## SESIÓN N° 9

**NOMBRE DEL JUEGO:** Ensacados



**OBJETIVO:** saltar con los  
pies juntos

**RECURSOS:** Humano,  
saco o costal, tiza

**NUMERO DE  
PARTICIPANTES:** 5 a 15  
niños

**TIEMPO:** 45 minutos

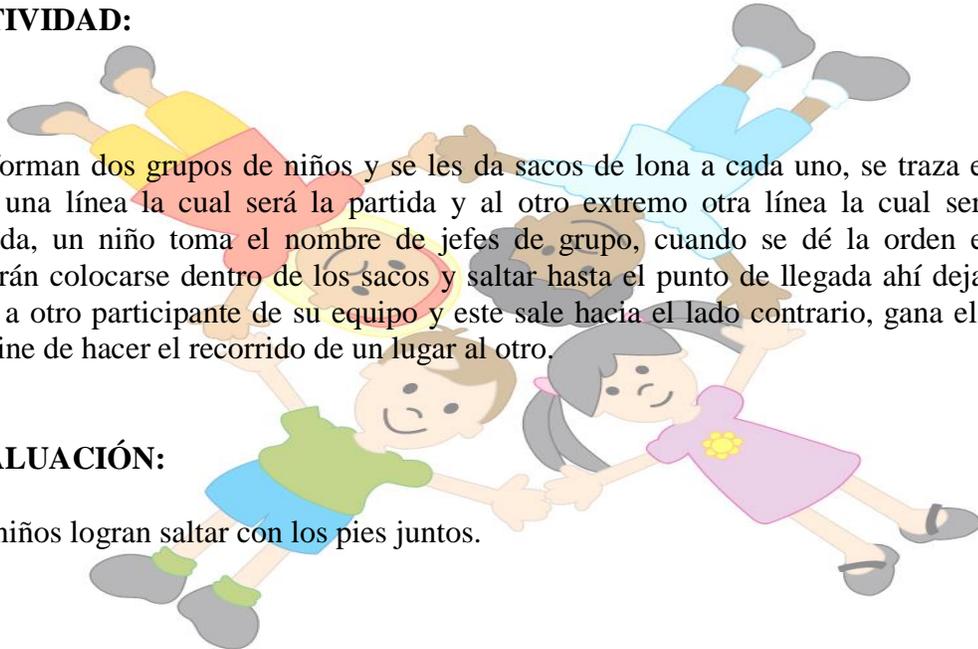
<https://www.google.com.ec/search?client=firefox-a&rls=org.mozilla:es-AR:official&channel=fflb&b>

### **ACTIVIDAD:**

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

### **EVALUACIÓN:**

Los niños logran saltar con los pies juntos.



## SESIÓN N° 10

**NOMBRE DEL JUEGO:** El gato y ratón



**OBJETIVO:** correr saltando y alternando los pies

**RECURSOS:** Humano

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 7 a 15 niños

**TIEMPO:** 45 minutos

<https://www.google.com.ec/search?q=dibujos+del+juego+el+lobo&client=firefox-a&rls=org.mozilla>

### ACTIVIDAD:

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

Gato: ¡Ratón, ratón!

Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón?

Gato: ¡Comerte quiero!

Ratón: ¡Cómeme si puedes!

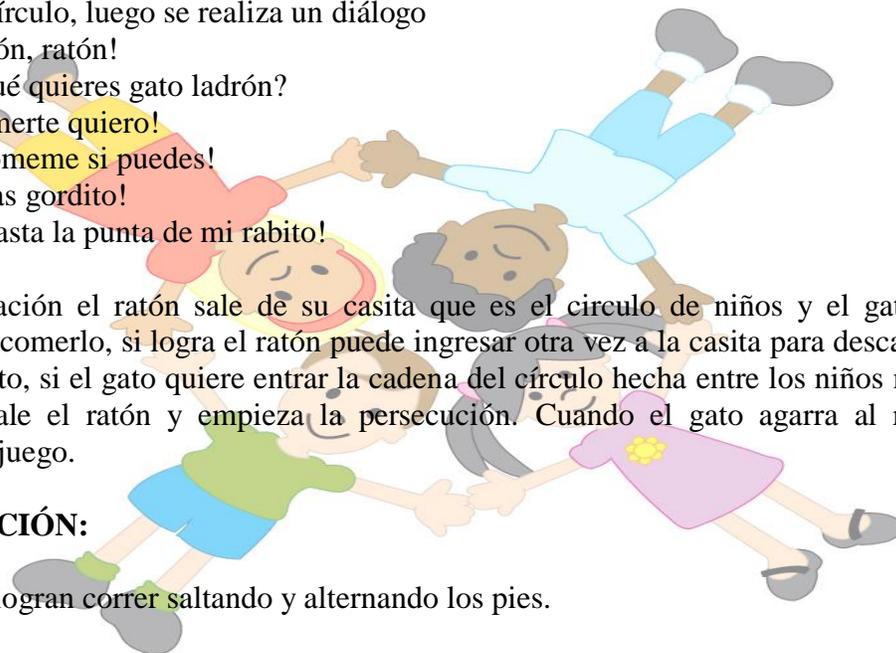
Gato: ¡Estas gordito!

Ratón : ¡Hasta la punta de mi rabito!

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

### EVALUACIÓN:

Los niños logran correr saltando y alternando los pies.



## SESIÓN N° 11

**NOMBRE DEL JUEGO:** Pan quemado



**OBJETIVO:** desarrollar movimientos coordinados  
**RECURSOS:** Humano, correa, pañuelo o cualquier objeto disponible  
**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 7 a 15 niños  
**TIEMPO:** 45 minutos

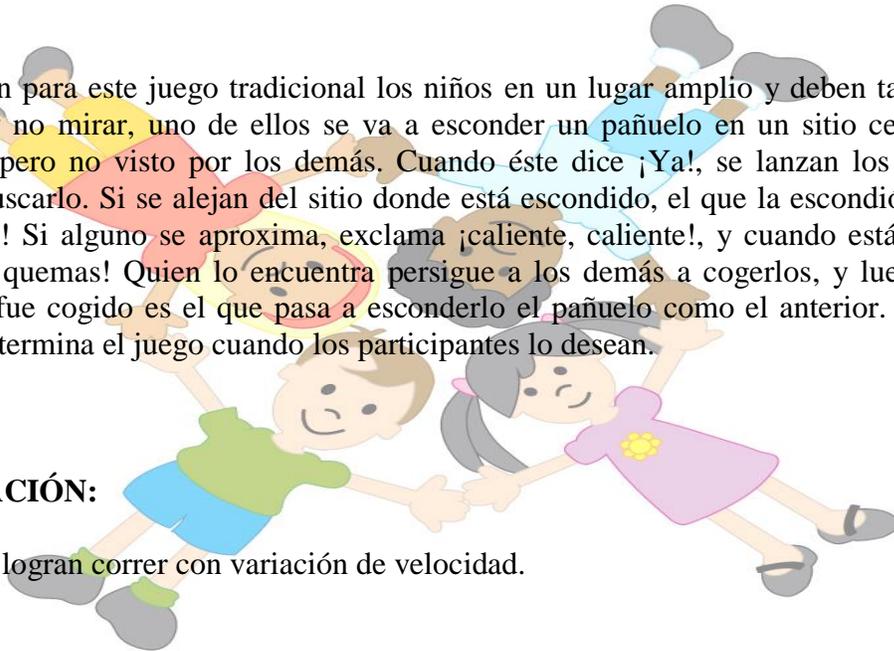
<https://www.google.com.ec/search?q=dibujos+del+juego>

### **ACTIVIDAD:**

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

### **EVALUACIÓN:**

Los niños logran correr con variación de velocidad.

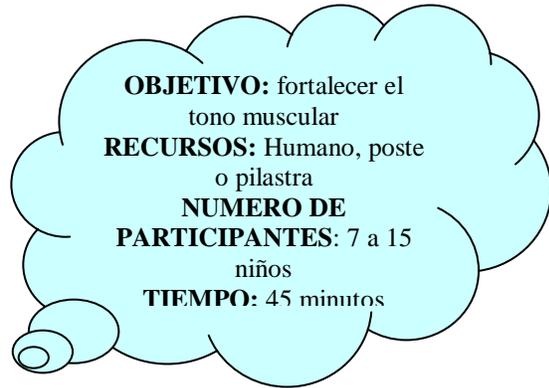


## SESIÓN N° 12

**NOMBRE DEL JUEGO:** La cebollita



<https://www.google.com.ec/search?q>

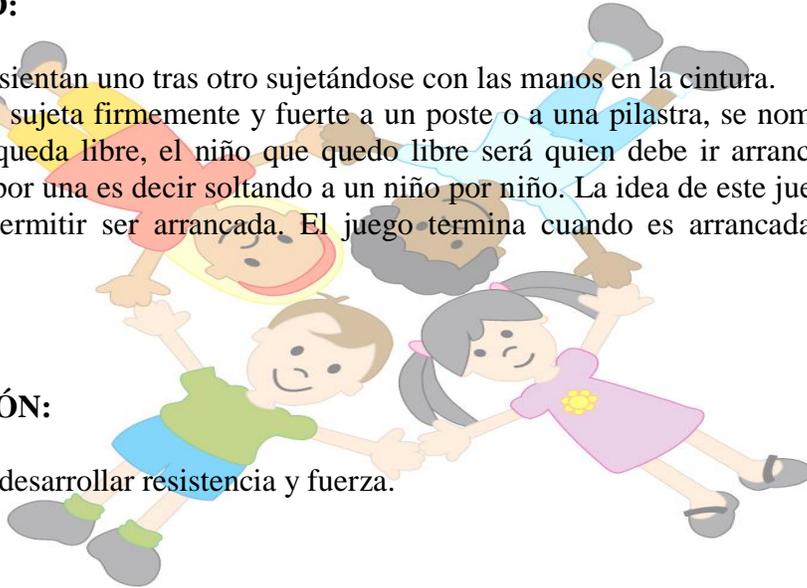


### ACTIVIDAD:

Los niños se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura. El primero se sujeta firmemente y fuerte a un poste o a una pilastra, se nombra a un niño el cual queda libre, el niño que queda libre será quien debe ir arrancando las cebollitas una por una es decir soltando a un niño por niño. La idea de este juego es no soltarse, ni permitir ser arrancada. El juego termina cuando es arrancada toda la cebollita

### EVALUACIÓN:

El niño logra desarrollar resistencia y fuerza.



## SESIÓN N° 13

**NOMBRE DEL JUEGO:** Las congeladas



**OBJETIVO:** Desarrollo de movimientos coordinados

**RECURSOS:** Humano

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 7 a 15 niños

**TIEMPO:** 45 minutos

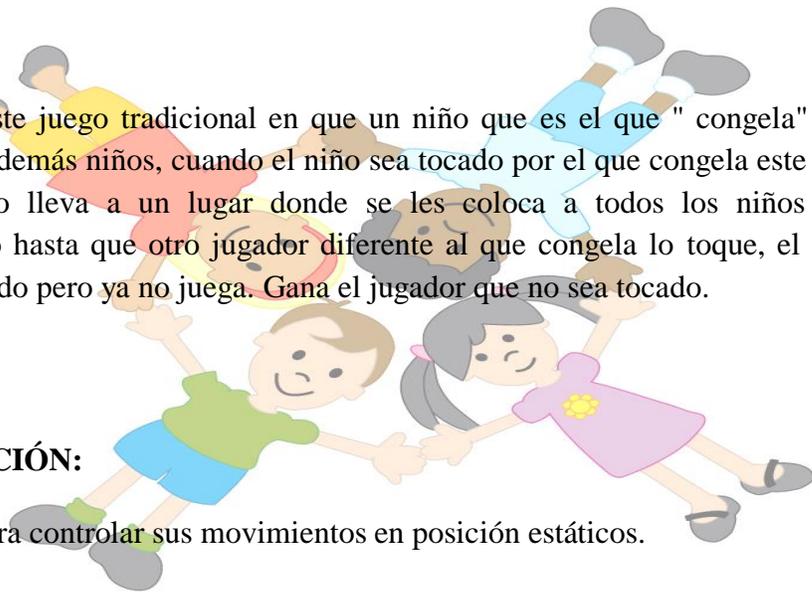
<https://www.google.com.ec/search?q=dibujos+del+juegos+las+congeladas&client=firefox-a&rls=0>

### **ACTIVIDAD:**

Consiste este juego tradicional en que un niño que es el que "congela" tiene que tocar a los demás niños, cuando el niño sea tocado por el que congela este se quedara quieto y lo lleva a un lugar donde se les coloca a todos los niños que están congelando hasta que otro jugador diferente al que congela lo toque, el cual queda descongelado pero ya no juega. Gana el jugador que no sea tocado.

### **EVALUACIÓN:**

El niño logra controlar sus movimientos en posición estáticos.



## SESIÓN N° 14

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los países



**OBJETIVO:** lograr lanzar y agarrar la pelota.

**RECURSOS:** Humano, pelota  
**NUMERO DE**

**PARTICIPANTES:** 5 a 15  
niños

**TIEMPO:** 45 minutos

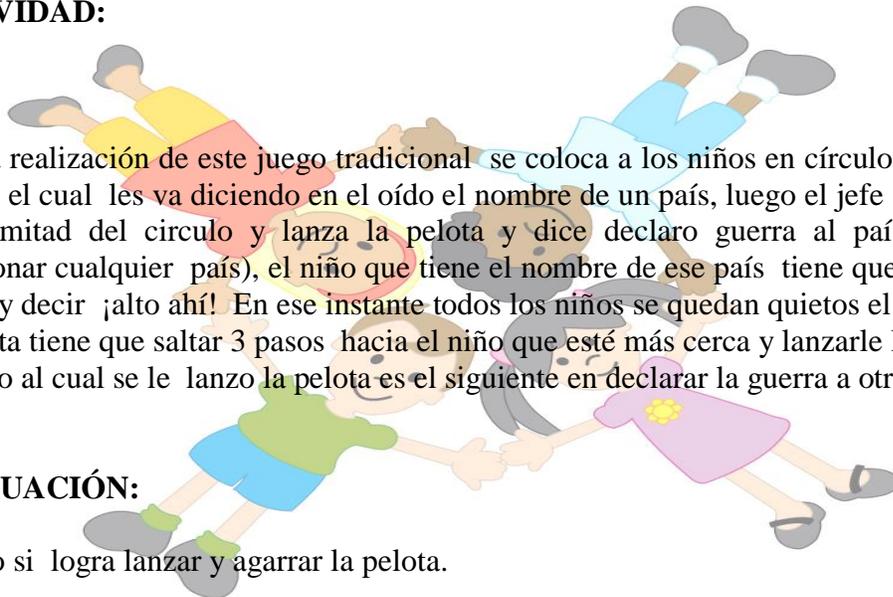
<https://www.google.com.ec/search?q=dibujos+del+juegos>

### ACTIVIDAD:

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

### EVALUACIÓN:

El niño si logra lanzar y agarrar la pelota.



## SESIÓN N° 15

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



**OBJETIVO:** logra rebotar y agarrar la pelota.

**RECURSOS:** Humano, pelota

**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 5 a 15 niños

**TIEMPO:** 45 minutos

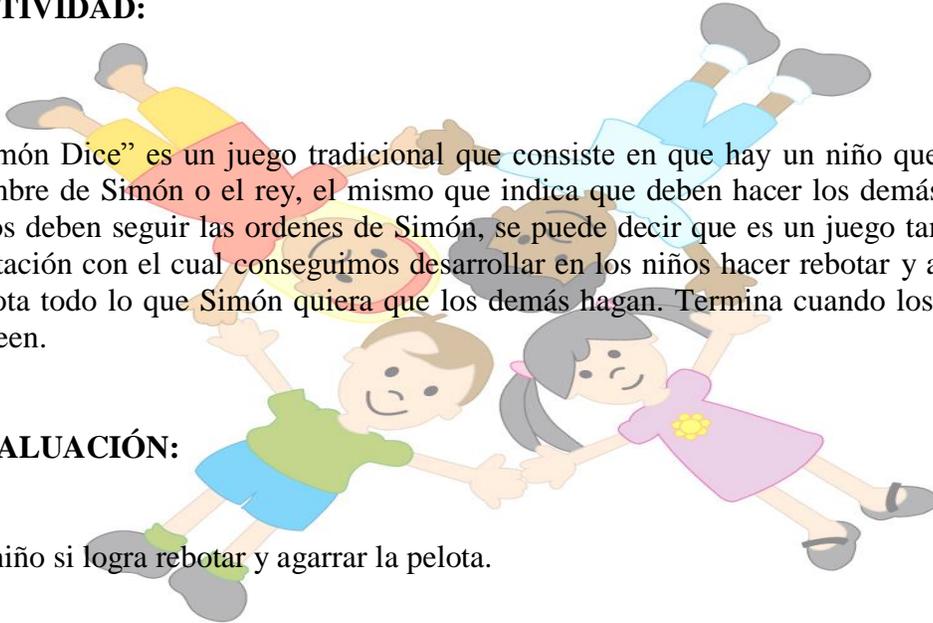
<https://www.google.com.ec/search?q>

### ACTIVIDAD:

“Simón Dice” es un juego tradicional que consiste en que hay un niño que toma el nombre de Simón o el rey, el mismo que indica que deben hacer los demás niños y estos deben seguir las ordenes de Simón, se puede decir que es un juego también de imitación con el cual conseguimos desarrollar en los niños hacer rebotar y agarrar la pelota todo lo que Simón quiera que los demás hagan. Termina cuando los niños lo deseen.

### EVALUACIÓN:

El niño si logra rebotar y agarrar la pelota.



## SESIÓN N° 16

**NOMBRE DEL JUEGO:** Los cocos



**OBJETIVO:** Desarrollo de la coordinación viso-motriz  
**RECURSOS:** Humano, pelotas pequeñas, piedras pequeñas, tiza  
**NUMERO DE PARTICIPANTES:** 4 a 15 niños  
**TIEMPO:** 45 minutos

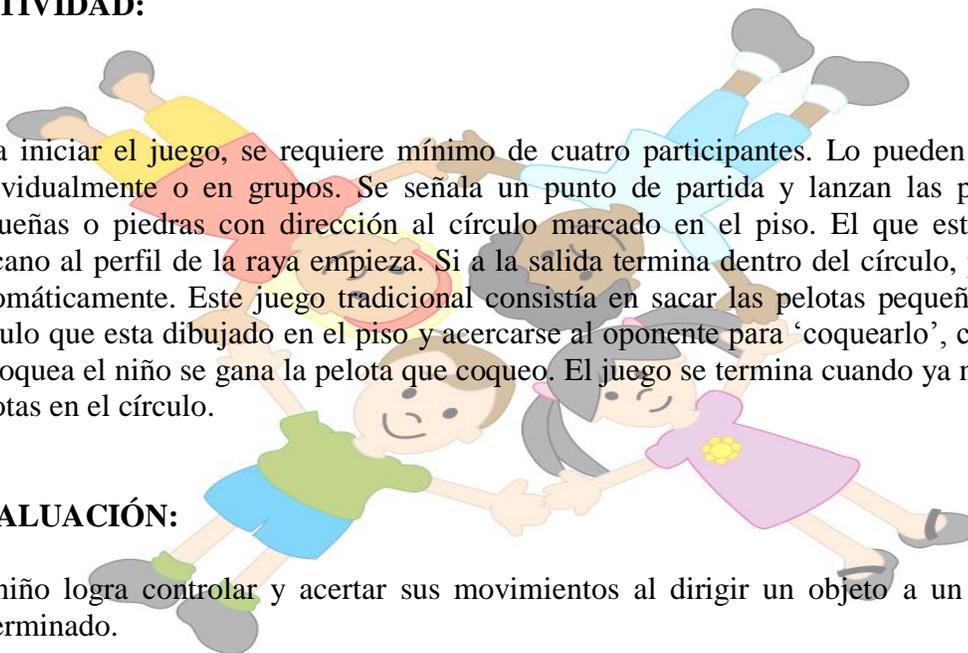
<https://www.google.com/search?q=juego+tradicional+los+cocos&source=lnms&tbn=isch&sa=X&>

### **ACTIVIDAD:**

Para iniciar el juego, se requiere mínimo de cuatro participantes. Lo pueden hacer individualmente o en grupos. Se señala un punto de partida y lanzan las pelotas pequeñas o piedras con dirección al círculo marcado en el piso. El que está más cercano al perfil de la raya empieza. Si a la salida termina dentro del círculo, pierde automáticamente. Este juego tradicional consistía en sacar las pelotas pequeñas del círculo que esta dibujado en el piso y acercarse al oponente para ‘coquearlo’, cuando lo coquea el niño se gana la pelota que coqueo. El juego se termina cuando ya no hay pelotas en el círculo.

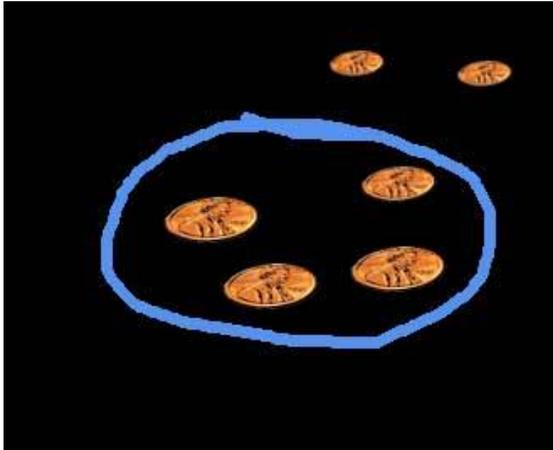
### **EVALUACIÓN:**

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



## SESIÓN N° 17

### NOMBRE DEL JUEGO: Las monedas



**OBJETIVO:** Desarrollo de la coordinación viso-motriz

**RECURSOS:** Humano, monedas

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 4 a 15 niños

**TIEMPO:** 45 minutos

<https://www.google.com/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACUuI7WnAw9YOIjggeW9R3EWfISCA>

### ACTIVIDAD:

Se dibujaba un círculo de 15 centímetros en el suelo. Luego se trazaba una línea de salida. Cada niño debe tener cuatro monedas y todos deben colocarse detrás de la línea de salida.

El primer jugador lanza sus monedas y recoge sólo las que caigan dentro del círculo. El siguiente jugador recoge las monedas que quedaron fuera del círculo y lanza sus cuatro monedas con las demás que haya recogido. Esto se repite hasta llegar nuevamente al primer jugador. Otra vez el primer jugador toma las monedas que estén por fuera del círculo, se coloca nuevamente en la línea de salida y da un paso adelante y lanza todas las monedas que tenga en su poder.

Los siguientes jugadores hacen lo mismo, avanzando un paso adelante en cada ronda. Cuando todos los jugadores estén alrededor del círculo y no puedan seguir avanzando, se siguen lanzando las monedas hasta que un jugador tenga todas las monedas. El será el ganador y será quien inicie la próxima ronda.

### EVALUACIÓN:

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

## SESIÓN N° 18

**NOMBRE DEL JUEGO:** La culebrita



**OBJETIVO:** Desarrollo de la coordinación viso-motriz  
**RECURSOS:** Humano, canicas  
**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 4 a 15 niños  
**TIEMPO:** 45 minutos

<https://www.google.com/search?tbm=isch&tbs=ring%3ACUuI7WnAw9YOIjggeW9R3EWfISCA>

### **ACTIVIDAD:**

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

### **EVALUACIÓN:**

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

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Bibliografía

Antolin, M. (2006). Como Estimular el Desarrollo de los niños y Despertar sus capacidades. Buenos Aires: Circulo Latino Austral.

Ardanaz, T. (2009). La Psicomotricidad en Educacion Inicial. Granada, España.

Aretz. (2011). Juegos Folklor y Curriculum. Mexico: Santander.

Bañeres, D., Bishop, A., & Claustre, M. (1990). El juego como estrategia didactica. Madrid: Laboratorio Educativo.

Cervantes, M. (1998). Juegos de Rescate Tradicionales Culturales. Mexico: Santander.

Curipallo, E. (2014, Mayo). Juegos Tradicionales Infantiles. (R. Perez, Interviewer)

Fernandez, M. J. (2010). El Libro de la Estimulacion. Argentina: Albatros Saci.

Hernandez Portuguez, R., & Rodriguez Aragoes, S. (2007). Manual Operativo para la Evaluacion y Estimulacion del Crecimiento y Desarrollo del niño. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San Jose.

Ilbay, M. C. (2010, Abril). Tesis. La Importancia de la Apliacion de Tecnicas Psicomotrices en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los Niños-As De 3 A 4 Años de la Comunidad la Florida en el Periodo Noviembre eel 2009-Abril del 2010 . Ambato, Tungurahua, Ecuador: Universidad Tecnica de Ambato.

Lavega, P. (2000). Juegos y Deportes Populares Tradicionales . Mexico: Pax.

Lavega, P. (2003). Mil Juegos y Deportes Populares y Tradicionales. Salvador: Paidotribo.

Maria del Mar, D. (2008). Atencion Temprana y Desarrollo Infantil. España: Asociacion Procompal.

Mesonero, A. (1978). La Educacion Psicomotriz Necesidad De Base en el Desarrollo Peronal del Niño. España: Universidad de Oviedo.

- Moyles, J. (1990). El juego en la Educacion Infantil y Primaria. Madrid: Morata.
- Navarro, V. (202). El Afan de Jugar. España: INDE.
- Ordoñez, N. J. (2010). Tesis. Influencia del Juego en Niños Para Estimular el Area Social en Niños que Asisten al Centro de Desarrollo Integral " Crecer " En la Ciudad de Ambato 2009-2010 . Ambato, Tungurahua, Ecuador: Universidad Tecnica de Ambato.
- Otero, N. (2009). El Juego como Medio Estimulador. Cuadernos de Educacion y Desarrollo , 9.
- Paredes, M. A. (2010). Tesis. La Actividad Ludica y su Incidencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad en los Niños Del Primer Año de Educacion Basica del Jardin de Infantes " Las Rosas" De la Ciudad de Ambato 2010 . Ambato, Tungurahua, Ecuador: Universidad Tecnica de Ambato.
- Pereira Valarezo, J. (2009). Fiestas Tradicionales Populares del Ecuador. Ecuador: Ministerio de Cultura.
- Ramirez, F., Abraham, T., & Lima, V. (1998). Manual de Neonatologia. Mexico: Universitaria Potosina.
- Schiller, P., & Rossano, J. (1993). 500 Actividades para el Curriculo de Educacion Inicial. Madrid: Narcea Ediciones.
- Torbert, M. (1982). Juegos para el Desarrollo Motor: Crecimiento Integral para todos los niños. Mexico: Pax.

### **Linkografía:**

- Acuña, E. (2013, febrero 15). <http://juegostradicion.blogspot.com/>. Retrieved enero 21, 2015, from <http://juegostradicion.blogspot.com/>.
- Castillo, S. (2011, 11 16).
- <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>. Retrieved 11 28, 2014, from <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>.

Hernandez Portuguez, R., & Rodriguez Aragonés, S. (2007). Manual Operativo para la Evaluación y Estimulación del Crecimiento y Desarrollo del niño. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San José.

<http://definicion.de/integracion/>. (n.d.). Retrieved 11 30, 2014, from <http://definicion.de/integracion/>.

La memoria vivida. (n.d.). <http://www.lamemoriarevvida.com/2014/07/10-beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales.html>. Retrieved 11 30, 2014, from <http://www.lamemoriarevvida.com/2014/07/10-beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales.html>.

Libro Blanco de Atención Temprana. (n.d.).

[http://www.down21.org/educ\\_psc/educacion/atencion\\_temprana/definicion.htm](http://www.down21.org/educ_psc/educacion/atencion_temprana/definicion.htm). Retrieved 11 25, 2014

[http://www.downmerida.com/pdf/libro\\_blanco\\_de\\_at.pdf](http://www.downmerida.com/pdf/libro_blanco_de_at.pdf). Retrieved 11 20, 2014

Melendez, G., & Sabala, S. (2001).

[www.tuobra.unam.mx/publicadas/070626121712.html](http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/070626121712.html). Retrieved 11 29, 2014, from [/www.tuobra.unam.mx/publicadas/070626121712.html](http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/070626121712.html).

Ofele, M. (1999, marzo). <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>. Retrieved 11 30, 2014, from <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>.

## **CITAS BIBLIOGRÁFICAS (BASE DE DATOS UTA):**

PROQUEST: Torrealba, Jorge A Ramírez, (28 de 06 de 2010). Corrientes filosóficas que sustentan la educación física, el deporte y la recreación. Recuperado el 10 de 01 de 2015, de: <http://search.proquest.com/prisma/docview/821057663/D099CAD07D79491FPQ/2?accountid=36765>

PROQUEST: Ponce, Rocío Rubio (22 de 02 de 2011). Intervención psicomotriz en el área personal/social de un grupo de educación preescolar. Recuperado el 26 de 12 de 2014, de: <http://search.proquest.com/prisma/docview/1023285626/D099CAD07D79491FPQ/5?accountid=36765>

PROQUEST: Tibisay Pozo, Moraiba. (02 de 06 de 1994 Juegos infantiles tradicionales populares de Venezuela: primera aproximación a un inventario. Recuperado el 26 de 12 de 2014, de: <http://search.proquest.com/docview/748557509?accountid=36765>

PROQUEST: Déleon Meléndez, Ofelia Columba; Mateo Cota, Ignacio, (03 de 09 de 1989). Juegos infantiles populares de la comunidad indígena de Jacaltenango, Guatemala. Recuperado el 26 de 10 de 2014, de: <http://search.proquest.com/docview/748566888?accountid=36765>

PROQUEST: Déleon Meléndez, Ofelia Columba. (03 de 05 de 1986). Los juegos infantiles populares de una comunidad indígena: San Juan Sacatepéquez, departamento de Guatemala. Recuperado el 26 de 12 de 2014, de: <http://search.proquest.com/docview/748493339?accountid=36765>

## ANEXO N° 1

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD: CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA: ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

Encuesta aplicada a los padres de familia de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América”.

**Objetivo: Recolectar información sobre los juegos tradicionales infantiles de persecución.**

1. ¿Conoce estos juegos tradicionales infantiles de persecución?

- |                |    |                          |    |                          |
|----------------|----|--------------------------|----|--------------------------|
| • Rayuela      | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • Gato y ratón | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • Yermis       | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • El rey dice  | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • Los países   | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • Ensacados    | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • La Soga      | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |

2. ¿Ha jugado estos juegos tradicionales infantiles de persecución cuando era niño?

- |                |    |                          |    |                          |
|----------------|----|--------------------------|----|--------------------------|
| • Rayuela      | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • Gato y ratón | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • Yermis       | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |
| • El rey dice  | si | <input type="checkbox"/> | no | <input type="checkbox"/> |

- Los países                    si                     no
- Ensacados                    si                     no
- La Soga                    si                     no

3. ¿Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales infantiles de persecución?

- Rayuela                    si                     no
- Gato y ratón                    si                     no
- Yermis                    si                     no
- El rey dice                    si                     no
- Los países                    si                     no
- Ensacados                    si                     no
- La Soga                    si                     no

4. ¿Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución?

si                     no

5. ¿Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales infantiles de persecución adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo?

si                     no

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO Nº 2

**Formulario de Desarrollo Integral de Niños y Niñas (0 a 5 años)**  
(Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAC - NELSON ORTIZ)

Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAC - NELSON ORTIZ

Organización coordinadora: \_\_\_\_\_  
 Unidad de atención: \_\_\_\_\_  
 Código: \_\_\_\_\_  
 Modalidad: \_\_\_\_\_

Provincia: \_\_\_\_\_  
 Cantón: \_\_\_\_\_  
 Parroquia: \_\_\_\_\_  
 Sector: \_\_\_\_\_

Fecha de Evaluación: \_\_\_\_\_  
 Entrega del Informe: \_\_\_\_\_  
 Nombre: \_\_\_\_\_  
 Cargo o función: \_\_\_\_\_  
 Firma: \_\_\_\_\_

Edad en meses: \_\_\_\_\_  
 Primer apellido: \_\_\_\_\_  
 segundo apellido: \_\_\_\_\_  
 Edad en meses: \_\_\_\_\_  
 Talla: \_\_\_\_\_  
 Peso: \_\_\_\_\_

Edad Meses	**A* MOTRICIDAD GRUESA	Puntaje	**B* MOTRICIDAD FINA ADAPTIVA	Puntaje	**C* AUDICION Y LENGUAJE	Puntaje	**D* PERSONAL SOCIAL	Puntaje
0	Patea vigorosamente		Con la vista sigue el movimiento horizontal y vertical del objeto.		Se sobresalta cuando oye ruidos		Segue con la mirada los movimientos de la cara.	
1	Cuando está en posición boca abajo, levanta la cabeza		Abre las manos y las mira		Busca los sonidos con la mirada		Reconoce a la madre	
1 a 3	Cuando está en posición boca abajo, levanta la cabeza y el pecho.		Sostiene un objeto en la mano.		Pronuncia dos sonidos guturales diferentes.		Señala al acariciarlo	
3	Sostiene la cabeza cuando se la toma de los brazos y se lo levanta.		Se lleva un objeto a la boca.		Balbucea con las personas		Agarra las manos del examinador.	
4	Cuando está sentado mantiene el control de su cabeza.		Agarra objetos voluntariamente.		Pronuncia 4 o más sonidos diferentes.		Acepta y coge juguetes.	
4 a 6	Se levanta de un lado a otro.		Sostiene un objeto en cada mano.		Repite a ratos palabras.		Pone atención a la conversación.	
6	Intenta sentarse solo.		Pasa un objeto de una mano a otra.		Reconoce cuando se le llama.		Avanza a sostener la taza para beber.	
7	Se sostiene sentado con ayuda.		Mampala varios objetos a la vez.		Pronuncia tres o más sílabas.		Reacciona frente a su imagen en el espejo.	
7 a 9	Se levanta en posición boca abajo.		Agarra un objeto pequeño con los dedos.		Hace sonar el chincoso.		Limita los aplausos.	
9	Se acerca por sí solo.		Agarra un cubo con dedos pulgar e índice.		Pronuncia claramente una palabra.		Entrega un juguete al examinador.	
10	Gatea.		Mete y saca objetos de una caja.		Niega con la cabeza.		Pide un juguete u objeto.	
10 a 12	Se agacha y se pone de pie.		Agarra o libera objeto sin soltar otros.		Llama a la madre o acompañante.		Bebe en taza solo.	
12	Se para solo sin ayuda.		Bucea objetos escondidos.		Entiende una orden sencilla.		Señala una prenda de vestir.	
13	Da pasitos solo.		Hace una torre de 3 cubos.		Reconoce tres objetos.		Señala dos partes del cuerpo.	
13 a 18	Camina solito.		Pasa hojas de un libro.		Combina dos palabras.		Avisa para ir a baño.	
14	Corre.		Espera que saque la pelota.		Reconoce seis objetos.		Tira de contar experiencias.	
15	Corre.		Hace garabatos.		Usa frases de tres palabras.		Durante el día tiene control de la orina.	
16	Patea la pelota.		Tapa una caja de manera correcta.		Dice rima de 20 palabras claras.		Diferencia hombre y mujer.	
19 a 24	Lanza la pelota con las manos.		Hace garabatos.		Usa frases de tres palabras.		Diferencia hombre y mujer.	
19	Se para de puntas en ambos pies.		Hace torre de 5 o mas cubos.		Dice rima de 20 palabras claras.		Diferencia hombre y mujer.	
20	Se levanta sin usar las manos.		Ensaña seis o mas cuentes.		Dice su nombre completo.		Señala cinco partes del cuerpo.	
25 a 36	Se levanta sin usar las manos.		Copia línea horizontal y vertical.		Reconoce tres objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
20	Se levanta sin usar las manos.		Separa objetos grandes y pequeños.		Combina dos palabras.		Reconoce partes del cuerpo.	
21	Camina hacia atrás.		Dibuja figura humana de tres partes.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
22	Camina en punta de pies.		Corta el papel con las tijeras.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
37 a 48	Se para en un solo pie.		Corta el papel con las tijeras.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
23	Se para en un solo pie.		Copia cuadrado y círculo.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
24	Lanza y agarra la pelota.		Dibuja figura humana de cinco partes o mas partes.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
25	Camina en línea recta.		Agarra objetos de color y forma.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
49 a 60	Salta tres o mas pasos en un pie.		Dibuja entidad una casillera.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
26	Salta tres o mas pasos en un pie.		Agarra objetos de color y forma.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
27	Hace rebotar la pelota y la agarra.		Dibuja entidad una casillera.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
28	Con los pies juntos salta una cuerda de 25cm de altura.		Agarra objetos por color, forma y tamaño.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
61 a 72	Corre saltando y alternando los pies.		Reconoce y agrupa objetos de 10 cubos.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
29	Corre saltando y alternando los pies.		Dibuja una casa.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
30	Salta desde 60cm de altura.		Dibuja una casa.		Reconoce seis objetos.		Reconoce partes del cuerpo.	
Sumatoria **A* MOTRICIDAD GRUESA			Sumatoria **B* MOTRICIDAD FINA ADAPTIVA		Sumatoria **C* AUDICION Y LENGUAJE		Sumatoria **D* PERSONAL SOCIAL	



# ANEXO N° 3

## ANAMNESIS

Adaptado de SNS-MSP/HCU-from.003/2017

INSTITUCIONES DEL SISTEMA		UNIDAD OPERATIVA				LOCALIZACION										
						PARROQUIA	CANTÓN	PROVINCIA								
<b>1. REGISTRO DE ADMISIÓN</b>																
APELLIDO PATERNO		APELLIDOS MATERNO		NOMBRES			NACIONALIDAD	N° DE CEDULA								
DIRECCIÓN DE RESIDENCIA HABITUAL				CANTÓN		PROVINCIA	N° DE TELEFONO									
FECHA DE ATENCIÓN	HORA	EDAD	SEXO		FAMILIA				INSTR. RESP. NIÑO/A			OCUPAC. RESPONS. NIÑO/A	SEGURO DE SALUD			
			M	F	N	SM	SP	A	CP	N	B		BCH-SP	ESF	IESS	OTRO
NOMBRE DE LA PERSONA PARA NOTIFICACIÓN			PARENTESCO			DIRECCIÓN			N° TELEFONO							
NOMBRE DE ACOMPAÑANTE			N° CÉDULA DE IDENTIDAD			DIRECCIÓN			N° TELEFONO							
<b>2. ANTECEDENTES PERSONALES</b>																
C. DE VACU	ENF. PRENA	ENF. ALERG	ENF. CARDI	ENF. RESPIR	RIES. SOC.	RIES. FAM	ENF. DIGEST.									
<b>3. ANTECEDENTES FAMILIARES - ENFERMEDADES</b>																
DESCRIBIR ABAJO ANOTANDO EL NÚMERO																
1. CARDIOPA	2. DIABET	3. VASCUL	4. HIPERTEN	5. TUBERCU	6. CANCER	7. MENT	8. INFECC	9. MAL-FORMAC	10. OTROS							
<b>4. DESARROLLO MOTOR GRUESO 4 A 5 AÑOS</b>																
	0	1				0	1		0	1						
SE SOSTIENE EN 1 PIE/ 2 SEG.UNDOS			CORRE CON VARIACION DE VELOCIDAD			AGARRA LA PELOTA AL REBOTAR										
EQUILIBRIO EN LLEVAR OBJETOS			LANZA Y AGARRA LA PELOTA			SALTA UNA DISTANCIA DE 60-85 CM.										
CAMINA EN LINEA RECTA			SALTA 3 O MAS PASOS EN 1 PIE													
<b>5. DIAGNÓSTICOS</b>																
1																
2																
3																
<b>6. PLANES</b>																







## ANEXO N° 5



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA CONTROL DE INTERVENCIÓN INDIVIDUAL



**DATOS INFORMATIVOS:**

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Fecha de Nacimiento: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Tiempo estimado de la terapia: \_\_\_\_\_

Responsable: \_\_\_\_\_

Semana del: \_\_\_\_\_ al \_\_\_\_\_

		JUEGO: LA RAYUELA	OBSERVACIONES
<b>MOTORA GRUESA</b>	Saltar en un solo pie	La rayuela. Dibujamos en el piso la rayuela de avión que consta de semicírculo seguido por 3 cuadrados uno a continuación de otro, luego dos cuadrados juntos, quedando la forma de un avión, se realizó la demostración, se debe colocar el niño en el semicírculo y lanza la ficha al primer cuadrado sin que la ficha salga del cuadrado, debiendo colocarse de un pie para empezar a saltar por los cuadrados, al final el niño coloca sus pies en los dos últimos cuadrados que están juntos girando al mismo tiempo para realizar el proceso de regreso, recogiendo su ficha y saliendo del avión.	
	Saltar 3 o más pasos en un solo pie.		

		<b>JUEGO: EL GATO Y EL RATÓN</b>	
MOTORA GRUESA	Corre saltando y alternando los pies	Los niños se colocan en círculo agarrados de las manos, se elige un gato y un ratón de entre los niños, el ratón se coloca dentro del círculo y el gato afuera y se procede a un diálogo:	
		Gato: Ratón, ratón	
		Ratón: ¿Qué quieres gato Ladrón?	
		Gato: Comer te quiero, ¿Estás gordito?	
		Ratón: Hasta la punta de mi rabito	
		Sale el ratón del círculo y el gato empieza a perseguirlo, hasta que se lo come.	
		<b>JUEGO: SIMÓN DICE</b>	
MOTORA GRUESA	Botar y agarrar la pelota	Se elige un líder de grupo, el cual va a ser Simón, indicando lo que los demás niños deben hacer:	
		Caminar sin salirse de la línea que previamente estaba dibujada en el piso.	
		Rebotar pelotas.	
		<b>JUEGO: LOS PAÍSES</b>	
MOTORA GRUESA	Lanzar y agarrar la pelota	Se coloca a los niños en un círculo y se les va diciendo en el oído el nombre de un país, se lanza la pelota y se grita el nombre de un país, el niño que tiene dicho nombre debe coger la pelota y gritar ¡alto ahí!, quedándose los otros niños quietos, luego el niño debe lanzar la pelota al niño que esté más cerca, siendo este el próximo en lanzar la pelota y gritar el nombre del país para que el juego continúe.	
		<b>YERMIS</b>	
MOTORA GRUESA	Caminar el línea recta	Se forma con los niños dos equipos sin límite de personas, equipo uno será el que persiga a quemar con la pelota a los	

		otros niños, y el otro equipo dos el que arme la torre de 6 pisos también se dibuja en el piso una línea recta.	
		<b>LOS ENSACADOS</b>	
<b>MOTORA GRUESA</b>	Saltar con los pies juntos 25cm. de altura.	Se forman grupos de niños y se les da sacos de lona a cada uno, se traza en el piso una línea la cual será la partida y al otro extremo otra línea la cual será la llegada, un niño toma el nombre de jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro. Es un juego en donde se ejercita mucha destreza motriz coordinación y agilidad, también se desarrolla en los niños la habilidad y destreza de saltar con los pies juntos.	
		<b>LA SOGA</b>	
<b>MOTORA GRUESA</b>	Saltar una altura de 60cm.	Es un juego tradicional que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban.	

ANEXO N° 6

FOTOGRAFÍAS DE APLICACIÓN DE TÉCNICAS CON JUEGOS  
TRADICIONALES INFATILES DE PERSECUCIÓN



