

**APLICAR LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA  
PARA EL FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ EN LA ESCUELA NORMAL  
SUPERIOR SEDE CARIONGO**

**DIEGO ANDRÉS HERNÁNDEZ BARAJAS**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES  
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA  
PAMPLONA**

**APLICAR LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA  
PARA EL FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ EN LA ESCUELA NORMAL  
SUPERIOR SEDE CARIONGO**

**DIEGO ANDRÉS HERNÁNDEZ BARAJAS**

**ASESOR**

**CARLOS R. TORRES SÁNCHEZ**

**PhD.**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES**

**ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA**

**PAMPLONA**

**2018**

PAGINA DE ACEPTACIÓN

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

Presidente de jurado

---

Jurado

---

Jurado

Pamplona, (Día, mes y año)

## **1. DEDICATORIA**

Primeramente, agradecerle a Dios todo poderoso por permitirme esta nueva oportunidad, a mi familia en especial a mi madre Lilia Roció Barajas por servirme de gran ejemplo de lucha y trabajo constate para el mejoramiento de mi proyecto de vida a los profesores del departamento de Educación Física Recreación y Deportes de la Universidad de Pamplona que me dieron esa gran enseñanza en el transcurso del pregrado y posgrado.

## 2. TABLA DE CONTENIDO

### 3. Contenido

1.	DEDICATORIA.....	4
2.	TABLA DE CONTENIDO.....	5
4.	LISTA DE TABLAS Y FIGURAS.....	6
5.	RESUMEN.....	8
6.	INTRODUCCION .....	10
7.	MARCO TEORICO.....	14
8.	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	19
1.1.	OBJETIVO GENERAL. ....	19
1.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS. ....	19
9.	MARCO LEGAL .....	20
10.	TIPO DE INVESTIGACION. ....	28
1.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	29
	Observación Directa .....	29
	Descriptiva – Participativa.....	29
1.4.	METODOLOGÍA.....	31
	Análisis De Las Gráficas De Las 6 Destrezas Motrices. ....	31
11.	RESULTADOS .....	45
1.5.	POBLACIÓN .....	47
1.6.	CONCEPTUALIZACIÓN .....	48
	Concepto De Juegos Tradicionales.....	49
	Los Juegos Tradicionales Desde La Perspectiva Educativa .....	50
	Definición De Psicomotricidad Y Motricidad .....	52
	Test Jack Capon .....	53
12.	CONCLUSIONES .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
13.	BIBLIOGRAFÍA.....	58

#### 4. LISTA DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1 destrezas motrices del test Jack Capon .....	10
Tabla 2 resultados del Pre Test .....	30
Tabla 3 primera sesión de clase. ....	33
Tabla 4 segunda sesión de clase.....	34
Tabla 5 tercera sesión de clase. ....	36
Tabla 6 cuarta sesión de clase. ....	37
Tabla 7 quinta sesión de clase.....	39
Tabla 8 sexta sesión de clase.....	40
Tabla 9 séptima sesión de clase. ....	41
Tabla 10 octava sesión de clase. ....	42
Tabla 11 novena sesión de clase. ....	43
Tabla 12 decima sesión de clase. ....	44
Tabla 13 análisis del pre test y pos test Jack Capon .....	45
Tabla 14 comparación de resultados del pre test y pos test Jack Capon.....	46
Grafica 1 primera tarea del pre test identificación de las partes del cuerpo. ....	31
Grafica 2 segunda tarea del pre test tabla de equilibrio. ....	31

Grafica 3 tercera tarea salto con un pie.....	31
Grafica 4 cuarta tarea salto y caída. ....	32
Grafica 5 quinta tarea recorrido con obstáculos.....	32
Grafica 6 sexta tarea recepción del balón. ....	32

## 5. RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito fortalecer la psicomotricidad por medio de los juegos tradicionales en la ESCUELA NORMAL SUPERIOR SEDE CARIONGO con los niños entre edades de 7 a 12 años, para nadie es un secreto que el avance tecnológico también llegó acompañado de su mal uso sumado a eso generando malos hábitos de vida cabe mencionar que han generado un gran impacto en contra de nuestro desarrollo físico, motriz y cognitivo. Estas tendencias las catalogamos de mal ejemplo a nuestros niños estudiantes llevándolos así a imitar estas mismas actitudes que de uno u otro modo perjudican sus hábitos de vida afectando así directamente diferentes ámbitos en la salud mental y psicomotriz, estas se han incluido en nuestros hogares e instituciones educativas rápidamente generando así, poco tiempo para reflexionar sobre los efectos secundarios del ocio que pueden repercutir en nuestros niños.

Aunque el desarrollo tecnológico parece a simple vista un término sencillo, la exagerada exposición a los celulares inteligentes, tabletas, televisión entre otros, es importante reconocer los efectos físicos y mentales de su uso y abuso en términos de salud el uso descontrolado de la tecnología puede provocar repercusiones negativas en los niños y adolescentes causándoles deficiencias en su desarrollo psicomotriz, problemas de audición, sobrepeso y obesidad, disminución en las horas de sueño, alteraciones del estado de ánimo, falta de concentración, dolores musculares, estrés visual, aislamiento social, entre otras. De igual manera, los juegos tradicionales colombianos han quedado en segundo plano, éstos fueron transmitidos de



generación en generación dejados por nuestros abuelos, aprendidos por nuestros padres y finalmente, la secuencia, se han dejado atrás por la llegada y el mal uso de las nuevas tecnologías, sumando a eso la pérdida de gran parte de la cultura, la tradición y lo más importante, el desarrollo psicomotor que dichos juegos afectaba de una manera natural y positiva en la juventud, sin darnos cuenta además, que estos juegos constituyen para el hombre uno de los más preciados valores de aprendizaje significativo.

Según Duran, (2003: 35), “con poca frecuencia les ofrecen a los niños en la escuela oportunidades para desarrollar actividades lúdicas que le permitan activar pautas de comportamientos e indicadores de desarrollo integral”. Por eso, es importante e imprescindible incorporar este programa en los colegios, el de los juegos tradicionales para el rescate de los valores culturales acompañado como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo psicomotriz. Por otra parte, esta estrategia ayuda al niño a desarrollarse y abrirse a su mundo cumpliendo así con su rol y recuperar su desarrollo a través del movimiento con el fin de ocasionar, una mejor calidad de vida que los conlleve a estar seguros de sí mismo y a un hábito recreo deportivo que le deje como resultado un buen estado de salud físico y mental.

De esta manera, se procura que esta estrategia permita dinamizar el fortalecimiento psicomotriz de los niños de la escuela normal superior sede Cariongo con los niños entre edades de 7 a 12 años por medio de los juegos tradicionales a través de los cuales no poseen exigencia de grandes recursos ni horarios especiales.

## 6. INTRODUCCION

El presente trabajo monográfico tiene como propósito fortalecer a través de los juegos tradicionales la psicomotricidad en los niños de 7 a 12 años en la Escuela Normal Superior Sede Cariongo despertando así en ellos el reconocer la importancia del movimiento. De igual manera, darles a entender que la actividad física se ha ido perdiendo por juegos estáticos donde permanecen durante horas frente a una pantalla sin ejecutar ningún tipo de movimiento corporal, mientras que el organismo no está realizando un gasto energético acorde a su crecimiento, que tiene como resultado el sedentarismo.

Para el desarrollo de esta monografía se partirá del test psicomotriz llamado Jack Capon (1978) el cual fue utilizado por Sepúlveda Gaby en un **ESTUDIO COMPARATIVO ENTRE EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS QUE PRESENTAN O NO VULNERABILIDAD ESCOLAR EN PRIMER AÑO BÁSICO DE COLEGIOS MUNICIPALIZADOS Y PARTICULARES SUBVENCIONADOS DE LA COMUNA DE IQUIQUE**. Por mi parte será utilizado como pre test y post test para hacer un diagnóstico y poder concluir si los niños mejoraron sus habilidades psicomotrices. El presente Test pretende evaluar destrezas motrices por medio de 6 tareas.

*Tabla 1 destrezas motrices del test Jack Capon*

Tarea 1: Identificación de las partes del cuerpo.	<b>OBJETIVO:</b> Evaluar el conocimiento de las partes del cuerpo y la coordinación motriz gruesa. Hacer que el niño (o los niños) se paren frente al profesor, con los ojos cerrados, a tres o cuatro metros de distancia. Pedir que toque las siguientes partes del cuerpo: rodillas, hombro, cadera, cabeza, pies, ojos, codo, boca,	1 punto: Más de un error de identificación. 2 puntos: Vacilación o tanteo. 3 puntos: Exceso de tiempo para la respuesta motora. 4 puntos: Realiza correctamente.
--	---	--

	pecho, etc.	
Tarea 2: tabla de equilibrio.	<p><b>OBJETIVO:</b> Evaluación del equilibrio dinámico, lateralidad y asociación visomotriz. El profesor se coloca frente al extremo de la Tabla de Equilibrio (cartulina o 2 huinchas separadas de más o menos 10 cm.) opuesto a aquel donde se ubica el niño. Utilizar un tablado de unos 3 metros de largo, por 10 cm. De ancho, apoyada sobre el piso. Se indica al niño que camine por la tabla sin detenerse y con la vista fija en la palma de la mano del profesor mantenida a la altura de sus ojos.</p>	<p>1 punto: Pisa fuera de la tabla. 2 puntos: Desliza los pies, o se detiene con frecuencia, vacila, saca la vista. 3 puntos: Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez. 4 puntos: Realiza correctamente.</p>
Tarea nº 3: salto con un pie.	<p><b>OBJETIVO:</b> Evaluar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio dinámico y la capacidad para el movimiento sostenido, percepción temporal. Pedir al niño que se sostenga sobre su pie derecho, durante tres segundos y luego salte hacia delante tres veces consecutivas con el mismo pie. Luego el niño vuelve a ubicarse frente al profesor, para mantenerse sobre el pie izquierdo por tres segundos y dar tres saltos consecutivos con el mismo pie.</p>	<p>1 punto: Mantenerse sobre un pie, o el pié opuesto toca el suelo. 2 puntos: Cambio de postura inarmónica o desordenada (cuando debe hacerlo con el pié) 3 puntos: Falta de ritmo en los saltos o poco control del equilibrio 4 puntos: Realiza correctamente</p>
Tarea nº 4: salto y caída.	<p><b>OBJETIVO:</b> Evaluar el equilibrio dinámico, la coordinación motriz gruesa y la kinestésica. Indicar al niño para que adopte la posición para saltar, sobre el cajón de salto o silla con los pies separados, a una distancia equivalente al ancho de sus hombros (el cajón de salto es una caja de unos 40 cms. De lado por 50 cms. de alto). Se indica entonces al niño que salte de modo que ambos pies se separen del cajón al mismo tiempo. Dejar punta de pies fuera del cajón.</p>	<p>1 punto: Si ambos pies no dejan el cajón al mismo tiempo o si tocan el suelo simultáneamente. 2 puntos: Después de la caída no es capaz de mantener el equilibrio. 3 puntos: Cae de forma rígida. 4 puntos: Realiza correctamente.</p>
Tarea nº 5 recorrido con obstáculos.	<p><b>OBJETIVO:</b> Evaluar orientación espacial y la conciencia del cuerpo. Pedir al niño que realice tres tareas: 1. Pasar por sobre un obstáculo de una altura</p>	<p>1 punto: Toca con el cuerpo alguno de los obstáculos. 2 puntos: Mal cálculo del espacio con</p>

	equivalente a la de sus rodillas, sin tocarlo (usar un bastón, ubicado sobre dos sillas). 2. Pasar inclinado por debajo de un obstáculo ubicado a unos 5 centímetros por debajo de la altura de los hombros, sin tocarlo (utilizar un bastón, sostenido por dos alumnos). 3. Pasar a través de un espacio estrecho sin tocar los obstáculos (usar dos sillas con sus respaldos enfrentados y colocados a una distancia adecuada como para que el niño pueda avanzar de costado, sin tocar).	un error que exceda los diez centímetros. 3 puntos: Inseguridad frente a un obstáculo. 4 puntos: Realiza correctamente.
Tarea n° 6: recepción de un balón.	<b>OBJETIVO:</b> Evaluar coordinación ojo-mano y seguimiento con la vista. Ubicar al niño que esté de pie frente al profesor a una distancia de 2,5 metros. El profesor lanza una pelota de goma de unos 18 cms. De diámetro desde abajo hacia arriba. Realizar tres intentos con cada uno de los niños. Esta es la última tarea.	1 punto: Atrapar la pelota, menos de dos veces. 2 puntos: Atrapar la pelota con ayuda de brazos o cuerpo. 3 puntos: Inseguridad en la recepción, sin que se caiga el balón. 4 puntos: Realiza correctamente.

Una vez aplicado el test Jack Capon se podrá observar si existen diferencias en las tareas motoras antes mencionadas en la tabla. Por ello se, desarrollarán prácticas de los diferentes juegos tradicionales en la Escuela Normal Superior Sede Cariongo y a su vez dejarles claro a los niños la importancia que un cuerpo en movimiento es fuente de desarrollo integral para enfrentasen a los retos y cambios de la educación y el entorno social motivando así sus capacidades creativas, afectivas, cognitivas y finalmente su esencia psicomotriz. En virtud a esto podemos reflejar que el juego tradicional es una actividad natural e innata del ser humano.

Se buscará en las practicas un número apropiado de juegos tradicionales colombianos sencillos de organizar y controlar, de manera que satisfagan las necesidades fundamentales del aprendizaje, la pedagogía y el desarrollo integral en el ámbito escolar, y que favorezcan nuevas formas de la utilización de su espacio y su tiempo proyectando en el niño de una mejor manera su movimiento físico motriz, corporal, lúdica y sus facultades emocionales y cognitivas.

De igual manera por más que el avance de las nuevas tecnologías llegaran acompañadas de malos hábitos a la hora de utilizarla, los juegos recreativos de la calle (tradicionales) permanecen en la memoria y sentimiento cultural de la humanidad.

Citado por Diana Lorena Rivera Contreras Según Catherine Garvey (GARVEY, 1980) nos habla de que

“los maestros que incluyen el juego infantil con los niños, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza de sus alumnos que aceptan gustosos después de jugar trabajar en el aula, las rondas y el juego en general fortalece destrezas, habilidades, valores y actitudes, que son muy necesarios para el desarrollo integral de los niños y niñas.” Pág. 34

Por consiguiente, estas prácticas de juegos tradicionales se tornarán importantes porque le permitan al niño aprender a retomar el juego como base de su desarrollo psicomotriz y mejorar la confianza con su docente se enumerarán y se implementarán una serie de juegos tradicionales como lo es: el trompo, las canicas, saltar lazo, el escondite, la lleva, el yerbis, el boliche, tangara, los encostalados, cuatro esquinas, el quemado, jazz y rondas. que servirán como herramienta didáctica pedagógica que lo llevarán a nuevas formas de relacionarse con el mundo que los rodea y generar emoción y disfrute.

## 7. MARCO TEORICO.

### ANTECEDENTES.

En relación con la presente investigación en los antecedentes encontramos los siguientes autores:

Esp. Jaime Luis Echevarría González, MSc. Miguel Ángel Peña 2011 República Bolivariana de Venezuela. **Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral de niños de 4 a 6 años de edad.** (Miguel, 2011)

De acuerdo con la propuesta monográfica trabajada en este proyecto Echeverría y Ángel nos dicen que el propósito fundamental es proponer juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral de los niños en edad preescolar de 4 a 6 años, del Municipio Atures, Estado Amazonas. El contexto teórico, al respecto la metodología utilizada fue de tipo cuantitativa, bajo la modalidad de proyecto factible apoyada en una investigación descriptiva de campo. La población la conformaron 103 docentes de preescolar que laboran en el Municipio Atures, de la cual se seleccionó una muestra de 51 docentes, los resultados permitieron verificar que los docentes pocas veces utilizan los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral de los niños; inexistencia de estrategias metodológicas para facilitar la operacionalización de juegos en sus diversos tipos y modalidades, entre otros; de allí la necesidad de elaborar una propuesta con su plan de acción sobre los juegos tradicionales, a fin de dar respuesta al problema investigado.

(Quispe, 2016) JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ OBRERO DE POMACANCHI - ACOMAYO - CUSCO

En la presente investigación se determinó en qué medida los juegos tradicionales permiten desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad de la institución educativa inicial San José Obrero de Pomacanchi. En este sentido, el presente trabajo está estructurado en tres capítulos. En el primer capítulo, se considera el marco teórico que contiene las bases teóricas sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en las que se sustenta nuestra investigación y la definición de términos.

El segundo capítulo, abarca el planteamiento del problema, descripción del problema, formulación del problema, objetivos, hipótesis, metodología, población, muestra de la investigación, análisis, interpretación y resultado de la propuesta de aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad. El capítulo tercero, comprende la propuesta y/o alternativas de solución, Además aborda las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Finalmente, ponemos en consideración la bibliografía y anexos que están constituidos por evidencias documentarias y fotográficas.

(Cristina, 2013-2014; Barrera, 2014) Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención.

De igual manera Cristina diseñó una propuesta de intervención educativa para fomentar los juegos tradicionales en Educación Infantil, desde el centro escolar y en colaboración con las familias.

Los principales objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo son: proponer alternativas de ocio saludable familiar desde el centro educativo, favorecer la relación familia- escuela y utilizar los juegos tradicionales como recurso pedagógico.

Para ello, se diseñarán diferentes sesiones que tienen como eje transversal los juegos tradicionales y que están diseñadas para ser realizadas en horario extraescolar desde el centro escolar contando con la participación de las familias.

Con la implementación de esta propuesta, el alumnado y sus familias conocerán los juegos tradicionales y se concienciarán de su importancia para el desarrollo del niño.

**NURIA CAMACHO AMO VALLADOLID Propuesta De Trabajo Sobre Los Juegos Tradicionales En Educación Infantil.** (Nuria, 2014)

Este referente es un trabajo de fin de grado, que se basa en ampliar nuestro conocimiento acerca de los juegos tradicionales y su impacto en la Educación Infantil, como recursos favorecedores del desarrollo integral del niño de dicha etapa educativa. Para ello, se ha hecho necesario abordar nuestro objeto de estudio desde una revisión de los autores que han escrito e investigado sobre los juegos tradicionales. Posterior al marco teórico se ha llevado a cabo una propuesta de intervención educativa formada por una serie de actividades relacionadas con los juegos tradicionales, y llevadas a cabo en un aula de Educación Infantil. Tras el análisis de los datos que arroja la puesta en práctica de la propuesta, el estudio finaliza con el capítulo relativo a las conclusiones en las que dan respuesta a los objetivos planteados del trabajo.



ANGELA PATRICIA BARRERA GUERRERO (2014) **fortalecimiento de las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar por medio de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a 10 años de la institución educativa Sochaquira abajo sede Guaquira - Guayatá “Boyacá”**.

Barrera admitió diseñar una cartilla que permita fortalecer las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a 10 años de la institución educativa Sochaquira abajo sede Guaquira - Guayatá “Boyacá”. La cartilla consta de cuatro unidades donde en la primera unidad se trabajará activación neuromuscular, en la segunda unidad se trabajará la habilidad del correr, en la tercera unidad la habilidad del saltar y en la última unidad se trabajará la habilidad del lanzar en estas tres últimas unidades se trabajarán los juegos tradicionales y algunos juegos didácticos, todos estos juegos se plantearon teniendo en cuenta las circunstancias del contexto donde se desarrollará dicha cartilla.

DAVERLI BALANTA AGRONO, MARÍA DE LOS ÁNGELES PERDOMO MEJÍA 2013 **CALI CLOMBIA los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: relaciones e implicaciones en la actividad física.** (Perdomo, 2013)

Mas sin embargo mirando las consecuencias del porque se están perdiendo los juegos tradicionales Balanta tuvo como propósito una reflexión del juego tradicional, y la recuperación de experiencias significativas para fomentar del desarrollo de la niñez y la juventud de la ciudad de Cali puesto que en los últimos años ha sido prácticamente desplazado por las nuevas tecnologías tantos así, que se han convertido en un inconveniente que afecta directamente diferentes ámbitos en los niños como lo son la salud, mental y afectiva.

Para la realización de este trabajo investigativo se tuvieron en cuenta las siguientes técnicas las cuales son: recopilación de materiales históricos, análisis bibliográfico, archivos de

biblioteca, observar artículos de diccionarios, revistas, enciclopedias; del mismo modo se contará con el apoyo de docentes especialistas en la materia.

Las Nuevas Tecnologías de la información han revolucionado el estilo de vida de los adultos, pero sin duda el cambio más espectacular se ha producido en los menores, ya que han nacido con estas nuevas tecnologías. Su estilo de vida se ha modificado, al menos, en relación con el que se ha vivido hasta ahora por los que somos adultos. Observar en los menores una dedicación de tiempo y comportamientos muy diferentes a los que hemos tenido nosotros, sin duda, nos sorprende. No se entiende que se pasen horas ante una pantalla de televisión, un ordenador o un teléfono móvil. Cuesta comprender que, en lugar de estar jugando con los amigos en la calle, se encierren en casa a hablar con ellos a través de Messenger o del móvil o se conecten a las redes sociales virtuales (Twitter o Facebook).

Es obvio reconocer la existencia de la adicción a nuevas tecnologías, durante años se ha estado hablando de ello, sin quizás, saber la dimensión de su alcance. El rápido desarrollo del fenómeno de esta problemática, nos ha llevado a profundizar sobre el tema.

## **8. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.**

### **1.1. OBJETIVO GENERAL.**

Aplicación de los juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad en la Escuela Normal Superior Sede Cariongo con los niños entre edades de 7 a 12 años.

### **1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

- Fortalecer la psicomotricidad en los niños de 7 a 12 años en la Escuela Normal Superior Sede Cariongo.
- Aplicar el test Jack Capon como pre test y post test para observar cómo se encuentran las habilidades psicomotrices de los niños y como quedarán finalizando las actividades.
- Incentivar en los niños la importancia del movimiento de igual manera darles a entender que los juegos tradicionales aplicados a través de la educación física son importantes para el desarrollo integral.
- Diseñar estrategias lúdico pedagógicas mediante los juegos tradicionales para la escuela Cariongo.

## 9. MARCO LEGAL

Como primera medida es inevitable situar la educación física la recreación, el deporte y el aprovechamiento del tiempo libre, en las planificaciones institucionales anualmente de igual manera como derechos fundamentales que garanticen el mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo integral de los niños en Colombia teniendo en cuenta lo antes mencionado se hace necesario para el desarrollo de este proyecto nombrar las siguientes normas.

De acuerdo a lo anterior los colombianos tenemos derecho a la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre. De esta manera abordamos en primera medida la ley 181 de 1995, mediante la cual se crea el sistema nacional del deporte, tuvo como propósito desarrollar los preceptos de la Nueva Constitución (del 91) relacionados en ese entonces con el derecho a la recreación y el deporte, contenidos en el artículo 52 y siguientes; en cuanto su desarrollo debe armonizar la estructura del Estado colombiano y buscar el mejoramiento de la calidad de vida como fines esenciales a cargo del Estado.

En relación a lo antes mencionado la Constitución Política de nuestro país es clara y todos tenemos el derecho de disfrutar de un sano esparcimiento vinculándonos a prácticas deportivas y un buen aprovechamiento del tiempo libre todo esto contribuyendo a una mejor formación integral de los ciudadanos cabe resaltar que su desarrollo ha sido incipiente, por decirlo lo menos, no existe una identificación de actores, no se respetan las competencias en los niveles

nacional y territorial y la participación de los organismos del deporte y la recreación está marcada por la clientela y la coyuntura, pero lamentablemente no por las políticas. por Roberto (Segura, 2003) (Yañez, 2011) PAG 8 y 9

Dando continuidad a la ley mencionamos que en la (ley 181 de 1995. Artículo 6°) Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social, patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulo de esta actividad, de conformidad con el Plan Nacional de Recreación. La mayor responsabilidad en el campo de la recreación le corresponde al Estado y a las Cajas de Compensación Familiar. Igualmente, con el apoyo de Coldeportes impulsarán y desarrollarán la recreación, las organizaciones populares de recreación y las corporaciones de recreación popular.

De igual manera, es de vital importancia promover actividades de recreación donde todos los ciudadanos salgan de actividades monótonas y se vinculen a actividades placenteras donde tengan un sano esparcimiento y una sana convivencia.

Por otra parte, en el marco de la (Ley 115 de 1994. Artículo 23°). Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

El área obligatoria y fundamental que comprende el plan de estudios es el área de educación física recreación y deporte.

Debemos tener en cuenta que según este artículo es de vital importancia que en todas las instituciones se ofrezca el área de educación física recreación y deporte, porque es allí donde nuestros niños desde la educación básica aprenden a desarrollar mejor sus habilidades y a tener una formación social más adecuada.

(Ley 115, Art. 5º) Fines de la educación colombiana: El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que les impone los derechos de los demás y el orden jurídico y dentro de un proceso de formación integral física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene de prevención integral de problemas socialmente relevantes, de educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

Artículo 12: Se declaran obligatorios la educación física y el deporte en todos los niveles y modalidades del sistema educativo. El Ejecutivo Nacional promoverá su difusión y práctica en todas las comunidades de la nación y establecerá las peculiaridades y excepciones relativas a los sujetos de la educación especial y de adultos.

(Ley 115 de 1994 - Art. 13). Objetivos comunes de todos los niveles: Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas.

- Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes.

- Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos.

- Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad.

- Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable.

- Crear y fomentar una conciencia de solidaridad internacional.

- Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional;

- Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo

- Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos.

ARTICULO 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Según la (ley 181 de 1995 Artículo 3°) Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

1. Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.

2. Fomentar, proteger, apoyar y regular la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como marco idóneo para las prácticas deportivas y de recreación.

3. Coordinar la gestión deportiva con las funciones propias de las entidades territoriales en el campo del deporte y la recreación y apoyar el desarrollo de éstos.

4. Formular y ejecutar programas especiales para la educación física, deporte, y recreación de las personas con discapacidades físicas, síquicas, sensoriales, de la tercera edad y de los sectores sociales más necesitados creando más facilidades y oportunidades para la práctica del deporte, de la educación física y la recreación.



5. Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados.

6. Promover y planificar el deporte competitivo y de alto rendimiento, en coordinación con las federaciones deportivas y otras autoridades competentes, velando porque se desarrolle de acuerdo con los principios del movimiento olímpico.

7. Ordenar y difundir el conocimiento y la enseñanza del deporte y la recreación, y fomentar las escuelas deportivas para la formación y perfeccionamiento de los practicantes y cuidar la práctica deportiva en la edad escolar, su continuidad y eficiencia.

8. Formar técnica y profesionalmente al personal necesario para mejorar la calidad técnica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, con permanente actualización y perfeccionamiento de sus conocimientos.

9. Velar por el cumplimiento de las normas establecidas para la seguridad de los en las actividades deportivas, por el control médico de los deportistas y de las condiciones físicas y sanitarias de los escenarios deportivos.

10. Estimular la investigación científica de las ciencias aplicadas al deporte, para el mejoramiento de sus técnicas y modernización de los deportes.

11. Velar porque la práctica deportiva esté exenta de violencia y de toda acción o manifestación que pueda alterar por vías extra deportivas los resultados de las competencias.

12. Planificar y programar la construcción de instalaciones deportivas con los procurando su óptima utilización y uso de los equipos y materiales destinados a la recreación.

13. Velar porque los municipios expidan normas urbanísticas que incluyan la reserva de espacios suficientes e infraestructuras mínimas para cubrir las necesidades sociales y colectivas de carácter deportivo y recreativo.

14. Favorecer las manifestaciones del deporte y la recreación en las expresiones culturales folklóricas o tradicionales y en las fiestas típicas, arraigadas en el territorio nacional, y en todos aquellos actos que creen conciencia del deporte y reafirmen la identidad nacional.

15. Compilar, suministrar y difundir la información y documentación relativas a la educación física, el deporte y la recreación y en especial, las relacionadas con los resultados de las investigaciones y los estudios sobre programas, experiencias técnicas y científicas referidas a aquéllas.

16. Fomentar la adecuada seguridad social de los deportistas y velar por su permanente aplicación.

17. Contribuir al desarrollo de la educación familiar, escolar y extraescolar de la niñez y de la juventud para que utilicen el tiempo libre, el deporte y la recreación como elementos fundamentales en su proceso de formación integral tanto en lo personal como en lo comunitario.

18. Apoyar de manera especial la promoción del deporte y la recreación en las comunidades indígenas a nivel local, regional y nacional representando sus culturas.

Desde mi punto de vista puedo decir que la ley ha sido creada para cumplirla, pero en la mayoría de ocasiones no se cumple debido a la gran problemática de corrupción que atraviesa nuestro país colombiano, en consecuencia, a esto no han dado la importancia que se merece, el derecho a la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre sin saber verdaderamente a fondo las implicaciones negativas que esto conlleva en beneficio de nuestra salud y nuestra calidad de vida.

## 10. TIPO DE INVESTIGACION.

La investigación está enmarcada en un modelo mixto (cuantitativa, cualitativa) dado a que todo el proceso del desarrollo monográfico se observó las cualidades frente a la debilidades que tenían los niños en cuanto a sus habilidades psicomotrices, de igual, manera se desarrolló un test perceptivo motriz el cual fue utilizado como pre test para partir de un diagnóstico y post test para concluir si los niños mejoraron sus habilidades psicomotrices a través de prácticas de los juegos tradicionales de igual manera se desarrollaron gráficas y se analizaron.

El alcance del desarrollo de esta monografía es correlacional ya que dentro de la propuesta se estudian dos variables las cuales son los juegos tradicionales y el fortalecimiento psicomotriz el proceso metodológico es cuasiexperimental ya que tuvo un involucramiento directo con la población, en las que se realizaron 10 sesiones de 2 horas que tuvieron como propósito aplicar los diferentes juegos tradicionales ya mencionados.

Para (Medina, 2011) el enfoque mixto “es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigación para responder a un planteamiento.

Para (Velasquez, 2012) Los estudios correlacionales “miden dos o más variables que se pretende ver si están o no relacionadas en los mismos sujetos y después se analiza la correlación. La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales es saber cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otra u otras variables”.

Para (Cardona, 2003) El método cuasiexperimental es “particularmente útil para estudiar problemas en los cuales no se puede tener control absoluto de las situaciones, pero se pretende tener el mayor control posible, aun cuando se estén usando grupos ya formados.

Es decir, el cuasiexperimento se utiliza cuando no es posible realizar la selección aleatoria de los sujetos participantes en dichos estudios. Por ello, una característica de los cuasiexperimentos es el incluir “grupos intactos”, es decir, grupos ya constituidos.

Algunas de las técnicas mediante las cuales se puede recopilar información en un estudio cuasiexperimental son las pruebas estandarizadas, las entrevistas, las

observaciones, etc. Se recomienda emplear en la medida de lo posible la pre prueba, es decir, una medición previa a la aplicación del tratamiento, a fin de analizar la equivalencia entre los grupos.

### **1.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Las siguientes técnicas son los medios utilizados, para la obtención de la información requerida para alcanzar los objetivos de la investigación.

#### **Observación Directa**

Nos permite obtener información directa y confiable siempre y cuando se haga mediante un proceso sistematizado y controlado, para mejorar el proceso del conocimiento de la realidad. La aplicación de evaluación continua parcial y formativa, experimentando los resultados de la investigación de donde se presentarán las características.

Esta observación la realizaremos por medio de un pre test donde se puede identificar a qué estudiantes se les facilita la ejecución de las habilidades motrices y a quienes carecen de motricidad y creatividad para la evaluación que nos dará la parte investigativa del proyecto.

#### **Descriptiva – Participativa**

Buscando mostrar la verdadera cara del problema planteado, dándole al individuo bases sólidas, respecto a las funciones importantes dentro del entorno como generador del cambio. Aplicación práctica de la fundamentación, contenida en el proceso del proyecto con aporte propio de los estudiantes sobre la creatividad de la investigación. Argumentando las principales características de la problemática que se presenta en este proyecto investigativo, que busca fortalecer las habilidades psicomotrices de los niños de la Escuela Cariongo.

Unidad de análisis: una vez aplicado los instrumentos se recogerá la información de los diferentes datos y se analizarán utilizando las herramientas de Excel.

## RESULTADOS DEL PRE TEST

*Tabla 2 resultados del Pre Test*

NOMBRES	APELLIDOS	IDENTIFICACION DE LAS PARTES DEL CUERPO	TABLA DE EQUILIBRO	SA LTO CON UN PIE	SA LTO Y CAIDAS	RECORRIDO CON OBSTACULOS	RECEPCION DEL BALON
WENDY JULIANA	SPITIA PORTILLA	2	2	2	2	2	2
EDWIN FERNEY	PORTILLA MANTILLA	2	2	3	2	1	2
JOSUE SANTIAGO	GARCIA RAMIREZ	2	2	1	2	2	2
OMAR ANDRES	CACUA MANTILLA	2	1	1	2	2	2
WILFRAN JHOSUE	MOGOLLON BECERRA	2	2	2	1	2	1
JHOAN SNEIDER	PORTILLA RODRIGUEZ	2	1	2	1	2	2
SEBASTIAN EDUARDO	PORTILLA	3	2	2	1	1	1
KAREN JULIETH	MOGOTOCORO FERNANDEZ	2	1	1	2	2	2
JULIETH ADRIANA	GELVEZ PORTILLA	2	2	2	2	1	2
JORGE ALEXANDR	PORTILLA SUAREZ	2	2	2	2	1	2
SARA LUCIA	OSORIO VILLAMIZAR	1	2	2	2	2	2

Como se puede observar en la tabla encontramos los resultados del test Jack Capon aplicado como pre test recordando que por cada habilidad se evalúa de 1 a 4 puntos.

## 1.4. METODOLOGÍA

### Análisis De Las Gráficas De Las 6 Destrezas

#### Motrices.

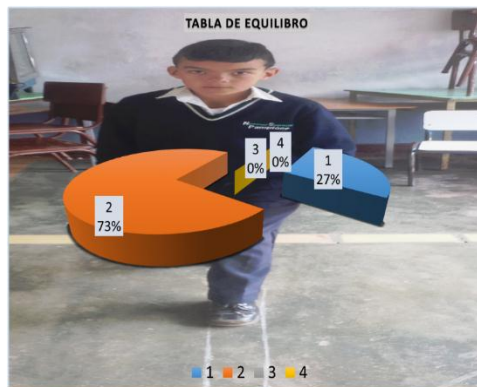
*Grafica 1 primera tarea del pre test identificación de las partes del cuerpo.*

Como podemos observar en esta primera grafica el 82 % de los niños sacaron 2 puntos, el otro 9 % saco 3 puntos, y el ultimo 9 % saco 1 punto en la habilidad de identificación de las partes del cuerpo.



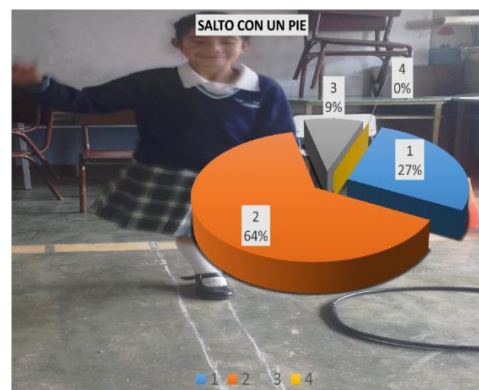
*Grafica 2 segunda tarea del pre test tabla de equilibrio.*

Como podemos observar en esta segunda grafica el 73 % de los niños sacaron 2 puntos y el otro 27 % sacaron 1 punto dejando en claro que ninguno de los niños saco ni 3 y 4 puntos en la habilidad de tabla de equilibrio.



*Grafica 3 tercera tarea salto con un pie.*

Como podemos observar en la gráfica 3 el 64 % de los niños sacaron 2 puntos, un 27 % 1 punto y



finalmente un 9 % 3 puntos. Cabe aclarar que ningún niño saco 4 puntos en la habilidad de saltar en un pie.

*Grafica 4 cuarta tarea salto y caída.*

En esta grafica podemos observar que el 73% de los niños sacaron 2 puntos y un 27 % sacó 1 punto concluyendo que 3 y 4 puntos no sacó ningún niño en la habilidad de salto y caída.



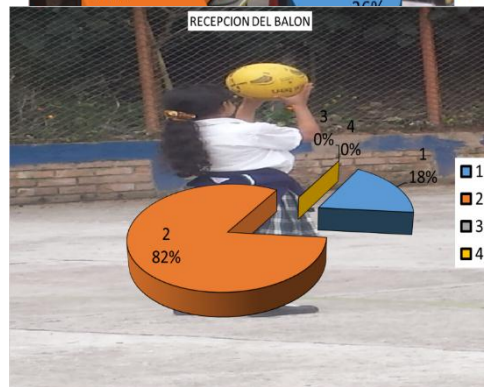
*Grafica 5 quinta tarea recorrido con obstáculos.*

En esta grafica podemos observar que el 64 % de los niños sacó 2 puntos y el otro 36 % sacaron 1 punto concluyendo así que 3 y 4 puntos ningún niño sacó en la habilidad de recorrido con obstáculos.



*Grafica 6 sexta tarea recepción del balón.*


Y en esta última grafica observamos que el 82 % de los niños sacaron 2 puntos y el otro 18 % de los niños sacaron 1 punto concluyendo así que 3 y 4 puntos no sacó ningún niño.





Una vez ya analizados los datos del pre test de una manera cuantitativa llama la atención que los niños de la Escuela Normal Sede Cariongo necesitan fortalecer sus habilidades psicomotrices a través de juegos tradicionales se realizaron 8 sesiones de 2 horas aplicando los siguientes juegos tradicionales el trompo, las canicas, saltar lazo, el escondite, la lleva, el yerbis, el boliche, tirar la cuerda, los encostados cuatro esquinas, tangara, el quemado, jazz y rondas.

*Tabla 3 primera sesión de clase.*


<b>DIA 1</b>				
<b>FECHA</b>	<b>TIEMPO DE APLICACION</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO POR ACTIVIDAD</b>	<b>IMAGENES</b>
17 ABRIL	2 HORAS	CHARLA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	45 MIN	

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexión de juegos tradicionales.</li> <li>- Observación de las habilidades psicomotrices.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN DEL TEST JACK CAPON COMO PRE TEST.</p>	<p style="text-align: center;">75 MIN</p>	
--	--	---	--

En esta primera sesión de clase el primer objetivo es tener una charla amena con los niños sobre que conocimiento tenían sobre los juegos tradicionales dándome cuenta que los niños no tenían conocimiento sobre algunos juegos me permití hablarles algo de la historia de estos juegos y la importancia que tienen en el desarrollo psicomotor además de eso les hablé sobre las repercusiones negativas que está trayendo el avance tecnológico invitándoles así a reflexionar de una manera crítica y positiva sobre la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el desarrollo integral el segundo objetivo fue la aplicación del test Jack Capon como pre test para así conocer de una manera cualitativa y cuantitativa sobre sus capacidades psicomotrices.

*Tabla 4 segunda sesión de clase.*

**DIA 2**


FECHA	TIEMPO DE APLICACION	ACTIVIDADES	TIEMPO POR ACTIVIDAD	IMAGENES
20 ABRIL	2 HORAS	JAZZ	30 MIN	 
		SALTAR LAZO	30 MIN	
<b>ÁREA DE FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ.</b> - coordinación óculo manual. - Motricidad fina y gruesa. - Dominio y control del cuerpo y movimientos.		CANICAS	30 MIN	 
		CUATRO ESQUINAS	30 MIN	

En esta sesión, en el primer juego jazz, le dimos una explicación a los niños junto con la profesora titular, sobre en qué consistía el juego y sus reglas después de la explicación, cada niño fue pasando a interactuar con las piezas, observando que muchos de los niños se les dificultaba y su coordinación óculo manual respecto al juego era fallida ya que en su gran mayoría no conocían el juego se les recomendó comprar un juego y empezar a practicar en sus tiempos libres

Cuando pasamos al siguiente juego que es saltar lazo observé que al comienzo a muchos niños se les dificultaba realizar el salto y dominar y controlar el cuerpo y sus movimientos coordinadamente una de las causas era que se ubicaban mal espacialmente y le tenían miedo al lazo ya que pensaban que este les iba pegar duro realizando varias repeticiones pude observar que fueron mejorando considerablemente su coordinación con el salto y el lazo, y la velocidad de reacción al entrar a realizar el salto con el lazo en movimiento. y le fui aplicando variantes al

juego pasando así los niños individualmente, en grupo desarrollando así también la coordinación grupal ya que pasaban a realizar el salto por parejas, tríos etc... Con el juego de las metras los niños tienen más afinidad ya que ha sido uno de los juegos tradicionales que no se ha perdido por completo en esta comunidad. Los niños en este juego desarrollan la coordinación óculo manual, motricidad fina, gruesa, ubicación espacial y en la actividad de cuatro esquinas al desarrollarla observe que muchos niños corrían en direcciones contrarias ya que se ubicaban mal espacialmente y no tienen clara su lateralidad.



Tabla 5 tercera sesión de clase.

DIA 3				
FECHA	TIEMPO DE APLICACION	ACTIVIDADES	TIEMPO POR ACTIVIDAD	IMAGENES
24 ABRIL	2 HORAS	TROMPO	30 MIN	
		RONDAS	30 MIN	
ÁREA DE FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ.		EL QUEMADO	30 MIN	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motricidad fina y gruesa.</li> <li>- Dominio y control del cuerpo y movimientos.</li> </ul>	ENCOSTALADOS	30 MIN	
--	--------------	--------	--

En la primera parte de esta sesión trabajamos trompo observando que algunos niños no sabían jugar o se les dificultaba enrollar la pita y así no lo podían bailar empecé explicándoles como enrollar y lanzar el trompo para que así se fueran afianzando con este juego y al mismo tiempo fueran fortaleciendo la coordinación óculo manual y la motricidad fina y gruesa al enrollar y lanzar el trompo. seguidamente trabaje la ronda yo tengo un tic en la cual fortalecimos el esquema corporal, ajuste postural, y dominio y control del cuerpo y movimientos.



Tabla 6 cuarta sesión de clase.

DIA 4				
FECHA	TIEMPO DE APLICACION	ACTIVIDADES	TIEMPO POR ACTIVIDAD	IMAGENES
27 ABRIL	2 HORAS	EL ESCONDITE	30 MIN	
		LA LLEVA	30 MIN	
ÁREA DE FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motricidad fina y gruesa.</li> <li>- Dominio y control del cuerpo y movimientos.</li> <li>- coordinación óculo</li> </ul>		EL BOLICHE	30 MIN	
		EL YERBIS	30 MIN	

manual.			
---------	--	--	--

En la primera parte de la sesión de clase jugamos al escondite una vez finalizado el juego pude observar que es un juego practicado constantemente por los niños observé que la habilidad que más se fortalece el juego es la dominio y control del cuerpo y sus movimientos ya que cuando el niño descubre al otro corre a tocarlo antes de que este llegué al lugar donde puede ser salvado, después jugamos a la lleva es un juego muy importante ya que los niños igualmente desarrollan el dominio y control del cuerpo y movimientos, la coordinación óculo manual cuando corre a tocar los demás participantes del juego además de eso se ubican en el espacio delimitado para el desarrollo del juego después de un descanso practicamos boliche siendo un juego que desarrolla la coordinación óculo manual, habilidad de lanzamiento al tratar de tumbar los boliches una vez fortalecidas de forma natural por medio de este juego tradicional, finalizamos la sesión jugando yerbis en el desarrollo de este juego observe que los niños fortalecen la precisión óculo manual cuando tratan de tumbar las tapas y además fortalecen el lanzamiento, coordinación óculo manual cuando tratan de ponchar a los niños que están a la defensiva estos desarrollan la velocidad de reacción al tratar de no dejarse ponchar del equipo que está a la ofensiva.





Tabla 7 quinta sesión de clase.

DIA 5				
FECHA	TIEMPO DE APLICACION	ACTIVIDADES	TIEMPO POR ACTIVIDAD	IMAGENES
30 ABRIL	2 HORAS	TANGARA	30 MIN	
		JAZZ	30 MIN	
ÁREA DE FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ - Dominio y control del cuerpo y movimientos. - Motricidad fina y gruesa. - coordinación óculo manual.		TROMPO	30 MIN	
		EL ESCONDITE	30 MIN	

En la primera parte de esta sesión jugamos tangara observe que los niños fortalecían la coordinación óculo manual, al lanzar la piedra a cada número que se encuentra en la tangara además de eso fortalecían el equilibrio ya que cuando saltaban en un pie de numero en número

debían mantener el equilibrio al agacharse a recoger la piedra y al realizar saltos por las demás casillas de la tangara. El siguiente juego es el jazz observe que los niños mejoraron la técnica del juego fortaleciendo la coordinación óculo manual y la destreza a la hora de picar la pelota e ir recogiendo las fichas. En el juego del trompo ya varios niños lo hacían bailar con poco impulso, pero fueron mejorando la forma de enrollar el trompo y de lanzarlo dándome cuenta así que fortalecían la coordinación fina al enrollar la pita y al momento de lanzar el trompo a bailar. En el juego del escondite observe mucha participación ya que es un juego muy llamativo por los niños quedando claro que las destrezas de correr, esquivar, saltar, ocultarse se mejoraron de manera significativa.

Tabla 8 sexta sesión de clase.

DIA 6				
FECHA	TIEMPO DE APLICACION	ACTIVIDADES	TIEMPO POR ACTIVIDAD	IMAGENES
4 MAYO	2 HORAS	SALTAR LAZO	30 MIN	 
		LA LLEVA	30 MIN	
ÁREA DE FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ - organización del esquema corporal. - Dominio y control del cuerpo y movimientos. - coordinación óculo manual.		RONDAS	30 MIN	 
		CANICAS	30 MIN	



En la primera parte de esta sesión saltamos lazo en el cual pude identificar que los niños se ubicaron mejor en el espacio y al saltar la soga son más coordinados tienen más dominio y control del cuerpo y movimientos. Cuando jugamos a la lleva observe que corren naturalmente y la velocidad de reacción y su coordinación óculo manual son más efectivas, en las rondas fortalecieron su lateralidad, la identificación de las partes del cuerpo, organización del esquema corporal y finalmente cuando jugamos canicas identifique que el agarre y lanzamiento de las mismas lo realizaron más coordinadamente.

Tabla 9 séptima sesión de clase.

DIA 7				
FECHA	TIEMPO DE APLICACION	ACTIVIDADES	TIEMPO POR ACTIVIDAD	IMAGENES
8 DE MAYO	2 HORAS	CUATRO ESQUINAS	30 MIN	
		ENCOSTALADOS	30 MIN	
ÁREA DE FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ - organización del esquema corporal. - Dominio y control del cuerpo y movimientos. - coordinación óculo manual.		YERBIS	30 MIN	
		EL QUEMADO	30 MIN	

En esta sesión de clase trabajamos cuatro esquinas observando que los niños se han ambientado más con el juego y su dominio y control del cuerpo y movimientos han dado más habilidad de velocidad de reacción, lanzamientos y recepciones seguidamente trabajamos encostados

observando que el salto lo realizaban de una manera más coordinada con los pies juntos en el juego de yerbis ya conocían el reglamento el cual se sentían más seguros al ejecutar los lanzamientos y sus diferentes habilidades motrices en el quemado fortalecieron la habilidad del dominio y control del cuerpo y movimientos. lanzar, velocidad de reacción, ubicación espacial y la concentración.

Tabla 10 octava sesión de clase.

DÍA 8				
FECHA	TIEMPO DE APLICACION	ACTIVIDADES	TIEMPO POR ACTIVIDAD	IMAGENES
11 DE MAYO	2 HORAS	JAZZ	30 MIN	
		TANGARA	30 MIN	
ÁREA DE FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ		CANICAS	30 MIN	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motricidad fina y gruesa.</li> <li>- coordinación óculo manual.</li> <li>- Dominio y control del cuerpo y movimientos.</li> </ul>	BOLOS	30 MIN	
--	-------	--------	--

En la primera parte de esta sesión trabajamos jazz en la cual jugué con cada niño para ir observando de manera más detallada las fortalezas y debilidades observando que muchos niños han mejorado su coordinación óculo manual seguidamente jugamos tangara fortaleciendo así el equilibrio, la lateralidad, coordinación óculo manual y dominio y control del cuerpo y movimientos., en las canicas jugamos al triangulo a la verdad mirando que los niños más hábiles en este juego fueron los que al terminar obtuvieron mayor número de canicas y finalmente en los bolos los algunos niños querían estar lanzando en más repetidas ocasiones que los otros ya que habían mejorado la habilidad del lanzamiento y su coordinación óculo manual.

Tabla 11 novena sesión de clase.

DIA 9				
FECHA	TIEMPO DE APLICACION	ACTIVIDADES	TIEMPO POR ACTIVIDAD	IMAGENES
25 DE MAYO	2 HORAS	SALTAR LAZO	30 MIN	
		EL QUEMADO	30 MIN	

<b>ÁREA DE FORTALECIMIENTO PSICOMOTRIZ</b>  - Motricidad fina y gruesa. - coordinación óculo manual. - Dominio y control del cuerpo y movimientos. - organización del esquema corporal.	ENCOSTALADOS	30 MIN	
	RONDAS	30 MIN	

Para esta sesión de clases tuve en cuenta los mejores juegos desarrollados en las clases pasadas y donde pudiera involucrar todas las áreas psicomotrices. Los niños tienen mucha acogida al saltar el lazo ya que han dominado y controlado el cuerpo con la velocidad de reacción y el salto. En el juego del quemado los niños se han fortalecido en su coordinación óculo manual el lanzamiento es más eficaz y son más audaces al momento de esquivar el balón lanzado por sus compañeros, en los encostados saltan más coordinadamente con los pies juntos y son más rápidos al realizar los saltos, en las rondas trabajamos movimientos corporales buscando así fortalecer organización del esquema corporal y el ajuste postural.

Tabla 12 decima sesión de clase.

<b>DIA 10</b>				
<b>FECHA</b>	<b>TIEMPO DE APLICACION</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO POR ACTIVIDAD</b>	<b>IMAGENES</b>

1 DE JUNIO	2 HORAS	APLICACIÓN POST TEST JACK CAPON	80 MINUTOS	
		CHARLA FINAL DE LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS	40 MINUTOS	
<p style="text-align: center;"><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- observar las habilidades psicomotrices a través del test Jack Capon.</li> <li>- Charla final.</li> </ul>				

En esta sesión se da por concluidas las actividades de la monografía realizando el test Jack Capon utilizado como post test para observar si los niños verdaderamente mejoraron las capacidades psicomotrices y además se realizó una charla reflexiva dejándoles claro a los niños que no abandonen los juegos tradicionales. La información será tabulada y se realizará la respectiva comparación por medio de una tabla del pre test y post test.

## 11. RESULTADOS

### ANALISIS DEL TEST JACK CAPON APLICADO COMO PRE TEST Y POS TEST

*Tabla 13 análisis del pre test y pos test Jack Capon*

TEST JACK CAPON														
PRE TEST														
POST TEST														
NUMERO	NOMBRES	APELLIDOS	IDENTIFICACION DE LAS PARTES DEL CUERPO		TABLA DE EQUILIBRO		SALTO CON UN PIE		SALTO Y CAIDA		RECORRIDO CON OBSTACULOS		RECEPCION DEL BALON	
			PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
1	WENDY JULIANA	SPITIA PORTILLA	2	3	2	3	2	3	2	4	2	4	2	3
2	EDWIN FERNEY	PORTILLA MANTILLA	2	4	2	3	3	4	2	3	1	3	2	4
3	JOSUE SANTIAGO	GARCIA RAMIREZ	2	3	2	3	1	3	2	3	2	4	2	4
4	OMAR ANDRES	CACUA MANTILLA	2	3	1	2	1	2	2	3	2	4	2	3
5	WILFRAN JHOSUE	MOGOLLON BECERRA	2	3	2	3	2	3	1	3	2	4	1	3
6	JHOAN SNEIDER	PORTILLA RODRIGUEZ	2	3	1	4	2	3	1	3	2	3	2	4
7	SEBASTIAN EDUARDO	PORTILLA	3	4	2	3	2	3	1	3	1	3	1	4
8	KAREN JULIETH	MOGOTOCORO FERNANDEZ	2	3	1	3	1	3	2	3	2	4	2	4
9	JULIETH ADRIANA	GELVEZ PORTILLA	2	4	2	3	2	4	2	4	1	3	2	4
10	JORGE ALEXANDER	PORTILLA SUAREZ	2	3	2	4	2	3	2	3	1	3	2	4
11	SARA LUCIA	OSORIO VILLAMIZAR	1	3	2	4	2	3	2	4	2	3	2	3

### COMPARACION DE RESULTADOS DEL PRE TEST Y DEL POS TEST

#### JACK CAPON.

Tabla 14 comparación de resultados del pre test y pos test Jack Capon

		IDENTIFICACION DE LAS PARTES DEL CUERPO					
1 PUNTO		2 PUNTOS		3 PUNTOS		4 PUNTOS	
PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
9 PORCIENTO	0 PORCIENTO	82 PORCIENTO	0 PORCIENTO	9 PORCIENTO	73 PORCIENTO	0 PORCIENTO	27 PORCIENTO
		TABLA DE EQUILIBRIO					
1 PUNTO		2 PUNTOS		3 PUNTOS		4 PUNTOS	
PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
27 PORCIENTO	0 PORCIENTO	73 PORCIENTO	9 PORCIENTO	0 PORCIENTO	64 PORCIENTO	0 PORCIENTO	27 PORCIENTO
		SALTO CON UN PIE					
1 PUNTO		2 PUNTOS		3 PUNTOS		4 PUNTOS	
PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
27 PORCIENTO	0 PORCIENTO	64 PORCIENTO	9 PORCIENTO	9 PORCIENTO	73 PORCIENTO	0 PORCIENTO	18 PORCIENTO
		SALTO Y CAIDA					
1 PUNTO		2 PUNTOS		3 PUNTOS		4 PUNTOS	
PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
27 PORCIENTO	0 PORCIENTO	73 PORCIENTO	0 PORCIENTO	0 PORCIENTO	73 PORCIENTO	0 PORCIENTO	27 PORCIENTO
		RECORRIDO CON OBSTACULOS					
1 PUNTO		2 PUNTOS		3 PUNTOS		4 PUNTOS	
PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
36 PORCIENTO	0 PORCIENTO	64 PORCIENTO	0 PORCIENTO	0 PORCIENTO	55 PORCIENTO	0 PORCIENTO	45 PORCIENTO
		RECEPCION DEL BALON					
1 PUNTO		2 PUNTOS		3 PUNTOS		4 PUNTOS	
PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
18 PORCIENTO	0 PORCIENTO	82 PORCIENTO	0 PORCIENTO	0 PORCIENTO	36 PORCIENTO	0 PORCIENTO	64 PORCIENTO

Una vez tabulados los datos y observando en la anterior tabla podemos darnos cuenta de los resultados del test Jack Capon usado como pre test y post test.

## 1.5. POBLACIÓN

La población de objeto de estudio comprende edades de los 7 a los 12 años y en totalidad esta población está constituida por niñas 4 niñas y 7 niños, estudiantes de los grados correspondientes a segundo, tercero, cuarto y quinto de la Escuela Normal Superior Sede Cariongo, con un nivel socioeconómico que va desde el estrato 1 al estrato 3.

Dentro de sus principales características esta que la población tiende a ser un grupo muy sociable teniendo en cuenta que es una sede rural, con formación enfocada a la escuela nueva y costumbres campesinas. Por tal motivo se debe tener en cuenta que dentro de la sede Cariongo el porcentaje enfocado hacia el desarrollo de la investigación monográfica es escaso, sin embargo, las niñas y niños objeto de estudio demuestran interés por actividades de juegos tradicionales, con contenido lúdico, recreativo y deportivo.

Esta población Tiene la particularidad que en su totalidad es nacida y formada en la ciudad de Pamplona, prevaleciendo en ellas costumbres propias de este municipio.

## **1.6. CONCEPTUALIZACIÓN**



### **Concepto De Juegos Tradicionales.**

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Citado por (Castro, 2008), los juegos tradicionales forman parte indispensable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. Según Maestro (2005)

Para Ofele, al tratar la utilización pedagógica de los juegos tradicionales, señala que son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comparar en ninguna juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un periodo y vuelven a surgir.

Kishmoto, citado por (Ofele, 1999) menciona al juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.

Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y

tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

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.

Los juegos tradicionales facilitan los aprendizajes propios de una región, posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades, favorecen la descarga de tensiones y energías.

Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre de los niños, son actividades susceptibles de interdisciplinariedad, son un elemento de integración social, favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas, estimulan la imaginación y la creatividad, mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla, estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc., y contribuyen a la adquisición de las competencias básicas. (CASTILLO, 2014)

### **Los Juegos Tradicionales Desde La Perspectiva Educativa.**

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

Según Romero y Gómez (2003), los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son: inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas, favorecer la aceptación de una cierta disciplina

social, facilita la integración del individuo en la sociedad, favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.

Otra de las ventajas de los juegos tradicionales, se puede mencionar: desarrollan habilidades psicomotoras; coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc. permiten descubrir el entorno donde viven, ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima, contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, físico y social de los niños, fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico, posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean.

Los juegos tradicionales permitan la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que esta no es la única aspiración pues del juego lo más importante es el proceso el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban y ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación.

En nuestro país, el repertorio de juegos tradicionales es muy amplio y los maestros y educadores infantiles son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular que no se acabe o se pierda.

**Definición De Psicomotricidad Y Motricidad.**

Psicomotricidad:

Integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

Motricidad:

Es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebelo, los cuerpos estriados (palladium y putamen) y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El córtex motor, situado por delante de la cisura de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina. La motricidad se divide en dos: motricidad fina y motricidad gruesa.

**Motricidad fina:**

Este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

**Motricidad gruesa o global:**

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar saltar, lanzar la pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura. Y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos.

**Test Jack Capon**

Test Jack Capon pretende evaluar destrezas motrices a partir de 6 tareas

Tarea 1: Identificación de las partes del cuerpo.

Tarea 2: tabla de equilibrio.

Tarea nº 3: salto con un pie.

Tarea nº 4: salto y caída.

Tarea nº 5 recorrido con obstáculos

Tarea nº 6: recepción de un balón.

Una vez ejecutada estas tareas por el niño se evaluará de 1 a 4 puntos los cuales reflejaran el estado psicomotriz en el que se encuentra el niño.

## JUEGO.

Citando (Artega, s.f.) el juego es, además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, una actividad educativa de enculturación social. En los juegos se aprende, como afirmaba Sutton Smith en el juego es voluntario y espontáneo No es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica. BENGTAASSON, A. (1986)

El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.

Con finalidad en sí mismo. Espontáneo, repentino sin necesidad.

Aprendizaje previo. Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo...

Tipos de juegos. Esta clasificación sobre los tipos de juegos es una de las muchas que hay. Esta se basaría principalmente en las edades. Así pues, tendremos:

**Juego sensomotor:** Ocupa el periodo de la infancia, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos.

**Juego simbólico o representativo:** Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente (a los seis). Durante este periodo el niño adquiere capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo, un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca.

**Juegos sujetos a reglas:** Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades. En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los

niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo. Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño. Éstos juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

#### CLASIFICACION DEL JUEGO

**Juegos Funcionales:** la actividad se centra en el conocimiento del cuerpo, en su entorno y su funcionamiento. El juego le permite al niño relaciones con su entorno, las formas, colores, etc., donde desarrollamos sus sentidos, todo esto va hasta cuando el niño empieza a incluir objetos como juguetes o cosas que chupa. En general, este tipo de juegos subsisten en la niñez.

**Juegos de Imaginación:** permiten el desarrollo de la imaginación y asumir todas estas situaciones que queremos emitir de la manera que nos parezca más agradable; éste tipo de juegos son importantes en el desarrollo del lenguaje y el manejo de símbolos.

**Juegos de Construcción:** los juegos de construcción plantean problemas que en su desarrollo involucran diversidad de factores motores, intelectuales y efectivos. Este juego posibilita la formación de hábitos de orden, ayudan a mantener la actividad, da mejor manejo de formar colores, texturas y soluciones.

El éxito de este tipo de actividad depende de que se permita la mayor cantidad posible de elementos para ganar mayor conocimiento y experiencia.



Juegos de Normas: son aquellos juegos que en su desarrollo implican reglas conocidas, aceptadas o impuestas por los jugadores; implican una previa organización, por realizarse en grupos se convierte en medio de convivencia socialización. El jugador aprende a decir, manejar sus derechos y respetar los de los demás.

## 12. BIBLIOGRAFÍA

Artega. (s.f.). *http://www.monografias.com*. Obtenido de monografias.com:

<http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml>

Barrera, A. (2014). *Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar por medio de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a 10 años de la Institución Educativa Sochaquira Abajo sede Guaquira - Guataya "Boyaca"*. Obtenido de repositorio.pedagogica.edu.co:

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2950/TE-17680.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castro, M. (2008). *Mh Salud Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 1.

Cristina, M. (2013-2014). *Los juegos tradicionales en Educacion Infantil. Dideño de un programa de intervención*. Obtenido de biblioteca.unirioja.es:

[https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000697.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000697.pdf)

Echevarria Jaime, Y. P. (JUNIO de 2011). *www.monografias.com*. Obtenido de

<http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml>

Gaby, S. (2012). *dspace.ups.edu.ec*. Obtenido de Revista Motricidad y Persona:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4027574>

Leonardo, U. (Diciembre de 2015). *“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec>:

- <https://www.altamar.es/catalogos/libro/Educacion-Infantil-57/El-juego-infantil-y-su-metodologia-9788416415144>
- Medina, M. (Marzo de 2011). “*POLÍTICAS PÚBLICAS EN SALUD Y SU IMPACTO EN EL SEGURO POPULAR EN CULIACÁN, SINALOA, MÉXICO*”. Obtenido de <http://www.eumed.net>: [http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque\\_mixto.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_mixto.html)
- Miguel, E. J. (2011). *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral de niños de 4 a 6 años de edad*. Obtenido de <http://www.monografias.com>: <http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml>
- Nuria, C. (2014). *Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención*. . Obtenido de [uvadoc.uva.es](http://uvadoc.uva.es): <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5053/1/TFG-B.390.pdf>
- Ofele, M. (1999). Los Juegos Tradicionales y sus Proyecciones Pedagógicas. <http://www.efdeportes.com> Revista Digital., 1.
- Perdomo, D. B. (2013). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LOS JUEGOS TECNOLÓGICOS EN LA NIÑEZ Y JUVENTUD DE CALI: RELACIONES E IMPLICACIONES EN LA ACTIVIDAD FÍSICA*. Obtenido de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co>: <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4787/1/CB-0479141.pdf>
- Quispe, G. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo - Cusco*. Obtenido de [repositorio.unsa.edu.pe](http://repositorio.unsa.edu.pe): <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5614>

Segura, A. (Julio de 2003). *DISEÑOS CUASIEXPERIMENTALES* . Obtenido de

<http://www.sld.cu>:

[http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/renacip/disenos\\_cuasiexperimentales.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/renacip/disenos_cuasiexperimentales.pdf)

Velasquez, M. (9 de octubre de 2012). *DIAGNÓSTICO DE CLIMA ORGANIZACIONAL DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO*.

Obtenido de <http://www.eumed.net>: [http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1158/disenos\\_de\\_la\\_investigacion.html](http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1158/disenos_de_la_investigacion.html)

Yañez, R. O. (2011). Desafíos de la Gestión Deportiva en el marco de las Políticas Públicas del Deporte en Colombia. En *Ciencias del Deporte, Educación Física y Recreación* (págs. 8,9). Kinesis.

**ANEXOS.**

