



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICORREHABILITACIÓN Y EDUCACIÓN ESPECIAL

## TÍTULO

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD  
En LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELECTUAL,  
QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN  
ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LOJA, EN EL PERÍODO MARZO – JULIO  
2015

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN PSICORREHABILITACIÓN Y EDUCACIÓN ESPECIAL.
--

## AUTORA

ANABEL PAULINA QUEZADA CUMBICOS

## DIRECTORA DE TESIS

DRA. ALBA SUSANA VALAREZO CUEVA MG. SC.

LOJA-ECUADOR

2016

## CERTIFICACIÓN

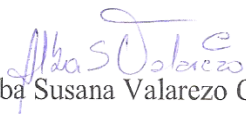
Dra. Alba Susana Valarezo Cueva, Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICORREHABILITACIÓN Y EDUCACIÓN ESPECIAL, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

### **CERTIFICA:**

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicorrehabilitación y Educación Especial, titulada: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELECTUAL, QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LOJA, EN EL PERÍODO MARZO – JULIO 2015**, de autoría de la Srta. Anabel Paulina Quezada Cumbicos. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 07 de agosto del 2015

  
Dra. Alba Susana Valarezo Cueva. Mg. Sc.  
**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Anabel Paulina Quezada Cumbicos, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

**Autora:** Anabel Paulina Quezada Cumbicos.

**Firma:**.....

**Cédula:** 1104801921

**Fecha:** Loja, 11 de febrero del 2016.

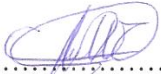
**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, Anabel Paulina Quezada Cumbicos, declaro ser la autora de la tesis titulada **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELECTUAL, QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LOJA, EN EL PERÍODO MARZO – JULIO 2015**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Psicorrehabilitación y Educación Especial; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los once días del mes de febrero del dos mil dieciséis, firma la autora

Firma.....

**Autora:** Anabel Paulina Quezada Cumbicos CI: 1104801921

**Dirección:** Loja (Los Geranios)

**Correo electrónico:** quezadaa468@gmail.com

**Teléfono:** 072688777 **Celular:** 0988421774

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora de Tesis:** Dra. Alba S. Valarezo Cueva. Mg. Sc.

**Tribunal de Grado**

**Presidente:** Dr. Oscar Eduardo Cabrera Iñiguez. Mg. Sc.

**Primer Vocal:** Dra. Alexandra del Carmen Guerrero Analuisa, Mg. Sc.

**Segundo Vocal:** Ing. Telmo Andrés Granda Granda. Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo que es un compendio de experiencias vividas durante mi carrera estudiantil y que es lapso para llegar alcanzar mi meta anhelada, culminar con mi carrera profesional; por lo que en primer lugar quiero expresar mi profundo agradecimiento a todos los directivos que conforman la Universidad Nacional de Loja, especialmente a los de la carrera de Psicorrehabilitación y Educación Especial, al coordinador y docentes que me acompañaron durante toda esta maravillosa experiencia de formación y por proporcionarme el bagaje de conocimientos que enriquecen mi mente de sabiduría permitiéndome formarme como profesional capaz de desempeñarme dentro de mi campo ocupacional en forma exitosa.

A la Directora de Tesis, Magister Alba Susana Valarezo Cueva quien supo dirigir el trabajo de investigación con la correcta orientación para el uso de la metodología en el desarrollo de la problemática sobre la propuesta que se planteó en la tesis de grado y sobre todo por brindarme su confianza dándome ánimo para vencer las adversidades que se presentaron.

A todo el personal que conforma el Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” quienes me ayudaron brindándome la apertura necesaria para poner en práctica todos los conocimientos aprendidos durante los años de estudio.

También agradezco a mis compañeros y compañeras por haber compartido momentos muy emotivos que me permitieron crecer como ser humano siempre los llevare en mi corazón.

La Autora

## **DEDICATORIA**

En primer lugar quiero dedicar la presente tesis a mi Dios por ser quien guió cada uno de mis pensamientos para elegir las decisiones que debía tomar lo que fortaleció mi vida espiritual. A mis padres y hermanos, quienes me brindaron su apoyo incondicional tanto económico como moral los cuales hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr alcanzar este sueño ideal siempre estuvieron ahí presentes en los momentos que sentía que el camino se tornaba difícil de superar extendiéndome sus brazos para decirme que el esfuerzo es logro de superación. A mis maestros por las lecciones y experiencias que me dieron a conocer en forma significativa lo que permitió formarme como una persona de bien y preparada para los retos que pone la vida.

Anabel Paulina

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR / NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO		
TESIS	<b>Anabel Paulina Quezada Cumbicos</b>  JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELECTUAL, QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LOJA EN EL PERÍODO MARZO – JULIO 2015.	UNL	2016	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	BUENA ESPERANZA	CD	Licenciada en Psicorrehabilitación y Educación Especial.





## **ESQUEMA DE TESIS**

- i. PORTADA**
- ii. CERTIFICACIÓN**
- iii. AUTORIA**
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN**
- v. AGRADECIMIENTO**
- vi. DEDICATORIA**
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO**
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS**
- ix. ESQUEMA DE TESIS**
  - a. TÍTULO**
  - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY.**
  - c. INTRODUCCIÓN**
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA**
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS**
  - f. RESULTADOS**
  - g. DISCUSIÓN**
  - h. CONCLUSIONES**
  - i. RECOMENDACIONES**
  - j. BIBLIOGRAFÍA**
  - k. ANEXOS**
    - PROYECTO DE TESIS
    - OTROS ANEXOS

**a. TÍTULO**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELECTUAL, QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LOJA, EN EL PERÍODO MARZO – JULIO 2015.**

## **b. RESUMEN**

La presente tesis denominada **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELLECTUAL, QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LOJA, EN EL PERÍODO MARZO – JULIO 2015**. El presente estudio se enmarca en la investigación-acción, a través de la intervención, los tipos de estudio aplicados fueron el descriptivo, correlacional y explicativo abordado a partir desde un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, los métodos utilizados se ubican en tres áreas: teórico-diagnóstica, diseño y elaboración de la propuesta y evaluación y valoración de la misma, para ello se utilizó métodos como: Científico, Teóricos como Analítico, Inductivo, Deductivo, Histórico, Lógico, Sintético, Hermenéutico y la estadística descriptiva. Además métodos empíricos que se abordan en la observación, en un registro diario y otro registro condensado de las actividades, en el instrumento de aplicación, en este caso una guía de observación que toma aspectos de la Guía Portage, Test de Funciones Básicas y Test de Oseretzky, cuya población fue de 12 jóvenes y su muestra fue determinada a través del estudio probabilístico dando un total de 9 examinados. De los resultados obtenidos sobre el desarrollo psicomotriz evaluado a los jóvenes del objeto de estudio se pudo concluir que hubo cambios significativos en los indicadores de satisfactorio y medianamente satisfactorio, de ahí que se recomienda aplicar como alternativa para fortalecer la Psicomotricidad un taller de Juegos Tradicionales en jóvenes con distintas discapacidades en especial la Discapacidad Intelectual, tomando en cuenta el tiempo y el espacio físico adecuado para realizar las diferentes actividades propuestas que conlleven a un mejor desarrollo psicomotriz de los usuarios.

## **SUMMARY**

This thesis called **TRADITIONAL GAMES TO IMPROVE IN PSYCHOMOTRICITY OF THE YOUNG PEOPLE THAT PRESENT INTELLECTUAL DISABILITIES, ATTENDING THE CENTER OF DEVELOPMENT AND SPECIAL EDUCATION "EL ÁNGEL" OF THE LOJA CITY IN THE PERIOD MARCH – JULY 2015**. The present study is part of research, through the intervention, the types of study that are: descriptive, correlational and explanatory starting from a mixed, qualitative and quantitative approach, the methods used fall into three areas: theoretical and diagnostic, design and Scientific, theoretical and analytical, inductive, deductive, historical, logical, Synthetic, hermeneutic and descriptive statistics: proposal development and evaluation and assessment of it, for it was used as methods. In addition, empirical methods addressed in the observation, in a diary and a condensed record of activities in the implementation tool, in this case an observation guide that takes aspects of Portage Guide, Test and Test of Basic Functions Oseretzky, whose population was 12 young people and their sample, was determined through probabilistic study for a total of 9 examined. From the results obtained on the psychomotor development of young people evaluated under study it was concluded that, there were significant changes in indicators of moderately satisfactory and satisfactory, later it is recommended as an alternative to strengthen the psychomotor workshop Traditional Games young people with different disabilities in particular the Intellectual Disability, given time and adequate physical space for the different proposed activities that lead to a better psychomotor development of the user.

### **c. INTRODUCCIÓN**

A veces es difícil distinguir lo normal de lo patológico en el desarrollo psicomotriz, es por esto que se entiende por normal el desarrollo que permite al niño alcanzar las adquisiciones adecuadas para cumplir las funciones que corresponden para su edad, ya que existe gran variabilidad en la edad de adquisición o alcance de las diferentes habilidades. En general, ambas esferas son diferenciadas con criterios de normalidad estadística bajo los términos de desvío, significación y promedio. Teniendo un desarrollo psicomotriz adecuado permitirá a la persona relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea, y de esta manera promoverá aspectos como la atención, la coordinación viso motriz, la lateralidad, el equilibrio, el ritmo, la motricidad fina y gruesa, la orientación espacial y el esquema corporal. Una persona que no tenga un desarrollo psicomotriz adecuado no podrá realizarse del modo en el que se mencionó anteriormente teniendo dificultades en su calidad de vida.

Es por esto que se ve la necesidad de trabajar este desarrollo psicomotriz, siendo de interés el ayudar a las personas, en especial a las que pertenecen a nuestra área de la educación especial, algunas de ellas presentando dificultades en su parte motriz, entonces de esta manera nace la siguiente interrogante ¿Cómo mejorar la psicomotricidad a través del taller de juegos tradicionales en los jóvenes que presentan discapacidad intelectual, que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” de la ciudad de Loja, en el período Marzo – Julio 2015?

En el desarrollo de la investigación se planteó los siguientes objetivos específicos: 1. Establecer los referentes teóricos y metodológicos relacionados con el taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” de la ciudad de Loja en el período Marzo – Julio 2015; 2. Evaluar el desarrollo psicomotriz de los jóvenes que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” de la ciudad de Loja en el período Marzo – Julio 2015; 3. Planificar el taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad de los jóvenes que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” de la ciudad de Loja en el período Marzo – Julio 2015; 4. Aplicar el taller de juegos

tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” de la ciudad de Loja en el período Marzo – Julio 2015; 5. Valorar la efectividad de la aplicación del taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” de la ciudad de Loja en el período Marzo – Julio 2015.

El presente estudio se enmarca en la investigación-acción, a través de la intervención, los tipos de estudio aplicados fueron el descriptivo, correlacional y explicativo abordado a partir desde un enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo, los métodos utilizados se ubican en tres áreas: teórico-diagnóstica, diseño y elaboración de la propuesta y evaluación y valoración de la misma, para ello utilizamos métodos como: Científico, Teóricos como Analítico, Inductivo, Deductivo, Histórico, Lógico, Sintético, Hermenéutico y la estadística descriptiva. Además métodos empíricos que se abordan en el instrumento de aplicación, en este caso una guía de observación que toma aspectos de la Guía Portage, Test de Funciones Básicas y Test de Oseretzky, que ayudaron a evaluar el desarrollo psicomotriz de los jóvenes del centro.

El presente trabajo es justificable ya que permitió la obtención del título como licenciada en psicorrehabilitación y educación especial, además que ayuda a interactuar e involucrarse más en la profesión, prestando servicios a las personas que presentan algún tipo de discapacidad; cabe recalcar que todo el trabajo realizado se desarrolló adecuadamente en cuanto a material bibliográfico, recursos económicos y apertura instruccional, para su ejecución.

Este trabajo de investigación se desarrolló en los meses de Marzo – Julio del 2015, en el Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” en los jóvenes que presentan discapacidad intelectual, para lo cual se buscó, se amplió y realizó una ampliación de literatura en base a los dos variables del tema de investigación, de igual manera se elaboró una guía de observación del desarrollo psicomotriz la cual se utilizó al inicio del taller, en lo que se refiere a la validación de la propuesta se realizó una segunda aplicación de la guía de observación del desarrollo psicomotriz, del cual se obtuvo resultados favorables.

De acuerdo a Cervantes (2009) menciona que, los Juegos Tradicionales:

Son aquellos juegos, que, desde mucho 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 comprar en ninguna juguetería. (p. 7)

Felstina (2013) define a la Psicomotricidad:

Como los procesos psicológicos que se dan y se expresan a través de la vía motriz, siendo la relación somatopsíquica los procesos conscientes e inconscientes que se manifiestan desde el cuerpo a través de las diferentes formas de representación. La psicomotricidad se refiere a la relación que existe entre el cuerpo y la psiquis y como a través del gesto, el cuerpo, el movimiento, el juego y la acción, el niño se pone de manifiesto su expresividad, su historia y sus deseos. (p. 10 – 11)

Los referentes teóricos-científicos se basan en libros y autores que hacen referencia a temas como psicomotricidad, discapacidad intelectual y juegos tradicionales, organizados y ordenados de acuerdo a la lógica de la presente investigación.

El esquema de tesis en el que fue realizado este trabajo constó de los siguientes ítems: título, resumen en castellano (summary), introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.

De los resultados obtenidos se concluye que se fortaleció mínimamente la psicomotricidad de los jóvenes del centro, y se recomienda seguir utilizando el taller, ya que si se cuenta con mucho más tiempo y un espacio adecuado para realizarlo habrán resultados más significativos en el desarrollo psicomotriz de los usuarios.

Todo el proceso de investigación realizado fue de gran relevancia ya que brindó la oportunidad de adentrarse más hacia un sector vulnerable, como son las personas con discapacidad, permitiendo ayudarlos en su desarrollo, ya que muchos de ellos tienen limitaciones como son en el área cognitiva, social, emocional y física, que como ya se dijo dificultan su calidad de vida.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **1. LA PSICOMOTRICIDAD**

De acuerdo a Felstina (2013), en relación a la Psicomotricidad menciona lo siguiente:

**Definición:** Se entiende por psicomotricidad a los procesos psicológicos que se dan y se expresan a través de la vía motriz, siendo la relación somatopsíquica los procesos conscientes e inconscientes que se manifiestan desde el cuerpo a través de las diferentes formas de representación. La psicomotricidad se refiere a la relación que existe entre el cuerpo y la psiquis y como a través del gesto, el cuerpo, el movimiento, el juego y la acción, el niño pone de manifiesto su expresividad, su historia y sus deseos inconscientes. (p. 10 – 11)

La psicomotricidad es todo movimiento general del cuerpo, en donde la persona tiene un sinfín de maneras de expresarse hacia su entorno y las demás personas.

#### **1.1. La Psicomotricidad y su utilidad**

La psicomotricidad permite al niño un proceso de maduración, primero vivirá el placer a través de su expresividad, para luego pasar al placer de pensar, crear y transformar con diversos materiales, logrando así distanciar la emoción y la acción del movimiento para centrarse en la acción del pensamiento.

#### **1.2. Beneficios de la práctica psicomotriz**

- Ofrece al niño descargar su impulsividad sin culpabilidad.
- Permite el dominio y conciencia de su propio cuerpo.
- El niño puede vivenciar y conocer su propio cuerpo y puede ir elaborando su totalidad corporal como una síntesis entre la imagen y el esquema corporal.
- Le permite afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.
- Reafirma su autoconcepto y autoestima al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.



- Se integra a nivel social con sus compañeros. (p. 15 – 17)

Como se pudo apreciar los beneficios que da un desarrollo psicomotriz son muchos, es por eso que se debe tener en cuenta una práctica psicomotriz temprana, fortaleciendo futuras dificultades en la persona.

### **1.3. Desarrollo Psicomotriz**

De acuerdo a Tuesta (2009) en el portal web Psicomotricidad manifiesta lo siguiente en relación al Desarrollo Psicomotor:

Constituye un aspecto evolutivo del ser humano. Es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias en el niño, siendo la manifestación externa de la maduración del SNC, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso.

La proliferación dendrítica y la mielinización axónica son los responsables fisiológicos de los progresos psicomotrices observados en el niño. La maduración del SNC tiene un orden preestablecido y por esto el desarrollo tiene una secuencia clara y predecible: el progreso es en sentido céfalo-caudal y próximo-distal.

Por tanto el desarrollo psicomotriz dependerá de:

1. La dotación genética del individuo.
2. Su nivel de maduración
3. Oportunidad de entrenamiento o aprendizaje en el momento oportuno que será facilitado por el entorno adecuado.

Roso (2010) dice que el desarrollo psicomotor se refiere a:

Un proceso que permite al niño relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea. Este proceso incluye aspectos como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación visomotora, motricidad fina y gruesa, equilibrio, entre otras. A través de la manipulación de objetos y el dominio del espacio a través de la marcha el niño va adquiriendo experiencias sensoriomotoras que le permitirán construir conceptos que se traducirán en ideas y desarrollaran su pensamiento. (p.157)

El desarrollo psicomotor es un proceso evolutivo en la persona que depende de muchos factores para que este se desarrolle de una adecuada manera, si este se adquiere de una correcta manera el individuo será capaz de adquirir todas las áreas que van de acuerdo a su edad, ya que este vincula el movimiento general con la psiquis, pudiendo tener una buena calidad de vida, caso contrario al no desarrollarlo bien , es decir su desarrollo psicomotriz se encuentre afectado, este tendrá problemas en muchos aspectos de su áreas como la lateralidad, esquema corporal, motricidad fina y gruesa, etc, imposibilitándolo a su desenvolvimiento general en relación a su edad.

#### **1.4. Las Áreas de la Psicomotricidad**

Para Ojeda (2010), Psicomotricidad, menciona que dentro de la Psicomotricidad también encontramos áreas las cuales son las siguientes:

**Esquema Corporal:** Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

**Lateralidad:** Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral.

**Equilibrio:** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices.

**Estructuración espacial:** Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición.

**Tiempo y Ritmo:** Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio.

**Motricidad:** Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos:

- **Motricidad gruesa:** Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.
  
- **Motricidad fina:** Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc). Ojeda M. Psicomotricidad. (p. 10 – 12)

La psicomotricidad pues se divide en diversas áreas que comprenden el desarrollo armónico general de la persona, pudiendo trabajar en cada una de estas áreas ayudando a fortalecerlas desde edades tempranas, para un correcto manejo de ellas.

## **1.5. Trastornos del Desarrollo Psicomotor**

De acuerdo a Madrid (2010), nos dice lo siguiente acerca de los trastornos del desarrollo psicomotor:

Los trastornos del desarrollo psicomotor son muy difíciles de definir. Reflejan siempre alteraciones en las que se ven afectados varios aspectos del desarrollo del niño; de ahí la importancia de intervenir cuanto antes, pues el trastorno puede ir repercutiendo negativamente en otras áreas del niño, agravando y comprometiendo el desarrollo del niño.

### **1.5.1. Debilidad Motriz**

- Torpeza de movimientos (movimientos pobres y dificultad en su realización).
- **Paratonía:** el niño no puede relajar el tono de sus músculos de forma voluntaria; incluso en vez de relajarlos, los contrae exageradamente. Este rasgo es el más característico de este trastorno.

- **Sincinesias.** A veces, también presentan inestabilidad motriz, tics, tartamudeo. Este trastorno afecta a diferentes áreas del niño: al afectivo, la sensorial, al psíquico y al motor.

### **1.5.2. Inestabilidad Motriz**

El niño con inestabilidad motriz es incapaz de inhibir sus movimientos, así como la emotividad que va ligada a éstos. Es incapaz de mantener un esfuerzo de forma constante; se muestra muy disperso. Suele predominar la hiperactividad y las alteraciones en los movimientos de coordinación motriz. Hay una constante agitación motriz.

### **1.5.3. Inhibición Motriz**

El niño inhibido motrizmente suele mostrarse tenso y pasivo. Muestra como un temor a la relación con el otro, a la desaprobación, y ello le hace "no hacer", "inhibir" lo que serían los amplios movimientos corporales que le harían demasiado "visible".

### **1.5.4. Retrasos de Maduración**

Se valorará en relación al desarrollo motor de un niño normal o estándar; pero también deberán valorarse otros factores (además del psicomotor), afectados por esta "dinámica madurativa".

### **1.5.5. Desarmonías Tónicas – Motoras**

Nos referimos a alteraciones en el tono: hay una mala regularización del mismo. Puede darse en individuos con un buen nivel motor. Algunas de ellas son:

- **Paratonía:** El individuo no puede relajarse y el pretenderlo aumenta más su rigidez.

- **Sincinesias:** Son movimientos que se realizan de forma involuntaria, al contraerse un grupo de músculos, al realizar otro movimiento sobre el que centramos nuestra atención.

### 1.5.6. Trastornos del Esquema Corporal

En estos trastornos se diferencian dos grupos:

- Los trastornos referentes al "conocimiento y representación mental del propio cuerpo".
- Los trastornos referidos a la "utilización del cuerpo" (de la orientación en el propio cuerpo y, desde éste, del espacio exterior; y de una inadecuada utilización del mismo en su relación con el entorno). Dentro de este grupo de trastornos, encontramos:
  - **Asomatognosia:** El sujeto es incapaz de reconocer y nombrar en su cuerpo algunas de sus partes. Suele esconder alguna lesión neurológica.
  - **Trastornos de la lateralidad:** Estos trastornos son, a su vez, causa de alteraciones en la estructuración espacial y, por tanto, en la lectoescritura (y, de ahí, al fracaso escolar). Los más frecuentes son:
    - **Zurdería contrariada:** Aquellos niños que siendo su lado izquierdo el dominante, por influencias sociales pasa a encubrirse con una falsa dominancia diestra.
    - **Ambidextrismo:** El niño utiliza indistintamente los dos lados de su cuerpo para realizar cosas; también origina serios trastornos espaciales en el niño y en sus aprendizajes.
    - **Lateralidad cruzada:** También origina problemas de organización corporal.

### 1.5.7. Apraxias Infantiles

El niño que presenta una apraxia conoce el movimiento que ha de hacer, pero no es capaz de realizarlo correctamente. Se trata de un trastorno psicomotor y neurológico.

- **Apraxia ideatoria:** En este caso, para el niño resulta imposible "conceptualizar" ese movimiento.
- **Apraxia de realizaciones motoras:** Al niño le resulta imposible ejecutar determinado movimiento, previamente elaborado.
- **Apraxia constructiva:** Incapacidad de copiar imágenes o figuras geométricas.
- **Apraxia especializada:** Sólo afecta al movimiento realizado con determinada parte del cuerpo.
- **Apraxia facial:** Referente a la musculatura de la cara.
- **Apraxia postural:** Referente a la incapacidad de realizar ciertas coordinaciones motrices.
- **Apraxia verbal:** El sujeto comprende la orden que se le da, pero motrizmente es incapaz de realizarla.
- **Planotopocinesias y cinesias espaciales:** El niño muestra gran dificultad en imitar gestos, por muy simples que éstos sean, ya que ha perdido los puntos de referencia fundamentales (de arriba-abajo, derecha-izquierda).

### 1.5.8. Dispraxias Infantiles

Se trata de apraxias leves. Dentro de las dispraxias hay también diversos grados de afectación. El niño "dispráxico" tiene una falta de organización del movimiento.

### 1.5.9. Tics

Son movimientos repentinos, absurdos e involuntarios que afectan a un pequeño grupo de músculos y que se repiten a intervalos.

Pueden clasificarse según la parte del cuerpo en el que se localiza:

- Tics faciales (son los más frecuentes)
- Tics de la cabeza y cuello
- Tics del tronco y de los miembros
- Tics respiratorios (resoplidos, aspiraciones)
- Tics fonatorios (gruñir)

Una persona puede tener un solo tic o varios; en este último caso suelen realizarse siempre en el mismo orden; también hay quien los hace simultáneamente. (p. 2 – 4)

Son varios y diversos los problemas que ocasiona el no tener un adecuado desarrollo psicomotriz, generando trastornos motores en el individuo, que lo imposibilitan a que tenga una calidad de vida adecuada ya que pueden afectar en una sola área del cuerpo o todas las áreas en general, un ejemplo de esto son los trastornos que se dan en el esquema corporal como es la asomatognosia en donde el sujeto es incapaz de reconocer y nombrar en su cuerpo algunas partes.

### **1.6. Psicomotricidad y Discapacidad Intelectual**

Azcorra C. (2011) cita a Miles (1990) al definir que “algunos niños con discapacidad intelectual presentan retraso en todos los aspectos de su desarrollo y otros solo en algunos aspectos. Las habilidades psicomotoras no son la excepción” (p. 76)

Dicho por los autores entonces se considera que las personas con discapacidad intelectual también presentan problemas en su psicomotricidad y en otras habilidades, lo cual dificulta su calidad de vida.

## **2. DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

William (2004) define en su libro “Niños Excepcionales: Una Introducción a la Educación Especial” a la discapacidad intelectual como:

Una expresión que se utiliza para identificar una deficiencia de las capacidades: la incapacidad de exhibir conductas intelectuales y sociales acordes con la edad. El

retraso hace referencia al nivel de ejecución; no se trata de “algo” con que las personas nacen o poseen. (p. 10)

La discapacidad intelectual genera varios problemas en la persona que la tiene ya que hay un retraso en su desarrollo tanto intelectual como social, ya que no van de acuerdo a su edad, claro está que hay un grado de discapacidad que depende de algunos factores que serán explicados más adelante.

## **2.1. Clasificación de la Discapacidad**

De acuerdo a Pérez (2013) la discapacidad intelectual puede clasificarse de la siguiente manera, tomando en cuenta al DSM-5:

### **2.1.1. Leve (CI: 50-55 y 70; 85% del total)**

Pueden pasar inadvertidos en la etapa de educación infantil. Con apoyos y adaptaciones adecuadas pueden terminar la escolaridad obligatoria con un nivel de educación primaria. Cuando son adultos pueden llevar a cabo una vida más o menos independiente.

### **2.1.2. Moderado (CI: 35-40 y 50-55; 10% del total)**

Adquieren habilidades de comunicación en la primera niñez, pueden atender a su cuidado personal, suelen alcanzar un nivel de un 2º de primaria en relación con los aprendizajes escolares y de mayores pueden realizar, con supervisión, trabajos no cualificados. Igualmente, con supervisión, pueden vivir en comunidad en centros.

### **2.1.3. Grave (CI: 20-25 y 35-40; 3-4% del total)**

En la etapa escolar estos niños pueden aprender a hablar, a realizar habilidades elementales de autoayuda, una lectura mínima (algunas palabras). En la adultez pueden, siendo estrechamente supervisados, realizar tareas simples y vivir en comunidad.



#### **2.1.4. Profundo (CI < 20; 1-2% del total)**

La causa del trastorno suele ser un problema neurológico. El ambiente en el que se desenvuelven estas personas debe estar muy estructurado y muy supervisado.

#### **2.1.5. De gravedad no especificada**

Esta categoría se emplea cuando existe una clara sospecha de la presencia del trastorno, pero por la razón que sea no podemos evaluar la inteligencia del sujeto por medio de los test usuales. (p. 7 – 8)

Pues tal y como manifiesta el autor la discapacidad intelectual será determinada por el nivel que tenga la persona y así será clasificada como leve, moderada, grave, profunda y de gravedad no especificada.

### **2.2. Causas de la Discapacidad Intelectual**

Las causas del trastorno según DSM-IV y IV-TR (2013) son:

- a.** Hereditarias en, aproximadamente, un 5 %. Ej.: síndrome de X frágil.
- b.** Alteraciones en el desarrollo embrionario, aprox. un 30 % de los casos. Ej.:
  - ✓ cromosómicas: síndrome de Down (trisomía 21),
  - ✓ otras: consumo materno de alcohol (durante el embarazo), infecciones, etc.
- c.** Problemas durante el embarazo y en el momento del parto (perinatales), aprox. un 10 %. Ej.: malnutrición fetal, prematuridad, hipoxia, infecciones víricas (rubéola), traumatismos, etc.
- d.** Posnatales. Enfermedades adquiridas en la infancia y la niñez (encefalitis, meningitis, etc.), traumatismos, et., son responsables de un 5 % de los casos aproximadamente.

- e. Entre un 15 y un 20 % de los casos son debidos a influencias ambientales: falta de estimulación social, lingüística y de cualquier otro orden, y a otros trastornos mentales graves (p.e.: TEA autista).

Son varias las causas que pueden generar una discapacidad intelectual en la persona que pueden ser de tipo perinatal, prenatal y postnatal, es decir que se adquieren durante el desarrollo del embarazo, durante el parto y luego del parto, alteraciones que ocasionan un mal desarrollo tanto social como psicológico, imposibilitando al individuo en su vida cotidiana.

### **3. JUEGOS TRADICIONALES:**

#### **3.1. El Juego**

De acuerdo a Delgado (2011). El juego y su metodología, dice que “el juego es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre su persona y las cosas”. (p. 4 – 5)

El juego es una actividad propia del ser humano; una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas. Incluso es posible observar esa misma conducta en algunos animales mamíferos. Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. Además el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas.

#### **3.2. Características del Juego. Una docena de razones (mas una).**

- El juego es una actividad voluntaria y libre. Si es obligado ya no es un juego. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es espontaneo y autónomo y cuando hay reglas estas son libremente aceptadas.

- Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales. Como toda actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.
- El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo.
- Es fuente de placer y siempre se valora positivamente. El juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos.
- Es universal e innato. Es una conducta típica de todas las culturas y épocas de la humanidad.
- Es necesario tanto para los adultos como para los niños. En los adultos tiene una función básica de liberación del estrés, evasión y descanso, pero en los niños el juego adquiere un significado mucho más amplio puesto que es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con el de un modo adaptativo.
- Es activo e implica cierto esfuerzo. La persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones. Aunque no tenga un componente motor, conlleva unos mínimos de actividad psíquica.
- Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego si la está realizando un niño.
- El juego es algo muy serio. A todos nos hace gracia contemplar el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques o el grado al que llega cuando su juego se interrumpe o estropea, y es que para el niño el juego es tan importante como para nosotros nuestro trabajo o estudios y no tenemos derecho a menospreciarlo.
- El juego es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos. Además el juego es una forma de expresión emocional que permite al niño expresar libremente lo que siente y lo que piensa.
- El juego es el principal motor del desarrollo en los primeros años de la vida del niño. Y es motor a varios niveles: desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, las emociones, la motivación y las relaciones sociales. Es por eso que el juego puede

considerarse como una actividad propia de la infancia “la actividad” por excelencia, aunque de mayores sigamos jugando por otros motivos. Hasta los diez años el juego es –o debería ser- la actividad más importante de la vida del ser humano.

- El juego favorece la interacción social y la comunicación. Impulsa las relaciones entre sus iguales y adultos. Favorece al desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.
- El juguete es un recurso útil pero no necesario para jugar. Cualquier objeto puede desempeñar la función de juguete y de no haberlo, el niño lo inventa. (p. 6 – 7)

Son muchas las características y beneficios que da el juego a las personas, y es que desde que somos muy pequeños buscamos entretenernos llamando a la imaginación y haciendo de cualquier objeto un juguete o interactuando con nuestro entorno y así mediante el juego desarrollarnos tanto socialmente como corporalmente, ya que eso nos da el juego, maneras para ejercitarnos promoviendo el movimiento general de nuestro cuerpo.

### **3.3. Diferentes Teorías Sobre el Juego a través de la Historia.**

Delgado (2011), menciona algunas teorías acerca del juego:

#### **3.3.1. Siglo XIX: las primeras teorías psicológicas**

Teoría fisiológica de Herber Spencer (1855) y Friedrich Schiller (1795). El juego supone un consumo de energía sobrante. El niño no gasta su energía en otra cosa, ya que no tiene ocupaciones ni responsabilidades por lo tanto el juego supone un sustitutivo del trabajo.

Para Schiller el juego está ligado a la aparición de actividades estéticas. Así, el juego está relacionado con el exceso de energía y puede manifestarse física o estéticamente.

Para Spencer el juego tiene lugar a causa de un exceso de energía acumulada que debe liberarse de algún modo. “El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías”.

### **3.3.2. Primera mitad del siglo XX:**

Teoría de la recapitulación de Stanley Hall. Este profesor consideraba que el juego era causado por el efecto que producían sobre el organismo las actividades de generaciones pasadas. A través del juego reproducimos tareas de la vida de nuestros antepasados.

Para este autor, el juego es un ejercicio que facilita la adquisición de ciertas facultades y que elimina funciones que para el hombre son rudimentarias e inútiles.

Teoría pragmática de Karla Gross. Observando el juego en los animales mamíferos, Gross se dio cuenta de que los cachorros simulaban actividades adultas como cazar, pelear o explorar y pensó que en los animales el juego era una especie de entrenamiento para la vida adulta.

Teoría socio histórica de Lev Vigostky. El juego responde a la necesidad de conocimiento y dominio del entorno. El juego es una acción espontánea de los niños que está orientada a la socialización, que permite la transmisión cultural de la sociedad en la que están inmersos. Además el juego permitirá convertir unas capacidades inmaduras en otras afianzadas, permanentes.

Para Vygotsky el juego es un factor básico del desarrollo. La imaginación implícita en el juego, especialmente a partir del desarrollo del pensamiento simbólico – abstracto, permite la asimilación de las reglas del mundo en el que el niño vive.

Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner. Existe una correspondencia entre el juego de los niños y el entorno en el que viven. La percepción del ambiente es más determinante que la realidad objetiva.

Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores. Huizinga (1954) y Caillois (1967) consideran el juego como una herramienta de transmisión cultural que permite a los niños asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo. Así es como los juegos cambian a través de las culturas y civilizaciones, ya que dependen del entorno en que son llevadas a cabo. (p. 10 – 14)

Las teorías más corrientes son aquellas que han considerado el juego como un aprendizaje y también son las que han influido más en la enseñanza. Especialmente hoy en día, que se da tanta importancia a la posibilidad de instruir jugando. Cada uno de estos autores nos hablan acerca de la importancia que tiene el juego en las personas, siendo necesario destacar a Vygotsky ya nos dice que el juego está orientado a la socialización, que permite la transmisión cultural de la sociedad en la que están inmersos, además el juego permitirá convertir unas capacidades inmaduras en otras afianzadas, permanentes.

### **3.4. Clases de Juegos**

Conforme manifiesta Becerra (2010 – 2011), acerca de la clasificación de los juegos tenemos los siguientes:

**Juego sensomotor.-** Comprende hasta el segundo año de vida, consiste en repetir varios movimientos, el niño obtiene placer a través del dominio de sus capacidades motoras y de experimentar el dominio del tacto, la vista y el sonido.

**Juegos funcionales.-** Son los primeros que aparecen en el niño/a antes de hablar y andar, sirve para desarrollar sus potencialidades.

**Juegos de construcción.-** En este grupo caben los juegos de modelado y garabateo, el niño /a mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, cubos, etc.

**Juego de entrega.-** Lo característico de este juego es la entrega y dedicación del niño al material, ejemplos de esta clase de juego es: la pelota, pampas de jabón, arena, etc.

**Juegos de ejercicio.-** Son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez la acción por el placer de los resultados inmediatos, repetir acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, podrían ser considerados juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos.

Algunos ejemplos significativos de este tipo de juegos son los sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres y vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas y todos aquellos juegos en que la actividad es repetitiva.

Los juegos de ejercicio son fundamentales, porque su acción constituye el desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación, también la consecución de la relación causa-efecto, con la realización de los primeros razonamientos se mejorará las habilidades de desarrollo y equilibrio.

**Juego de ensamblaje.-** Consiste en encajar, ensamblar, superponer, apilar, juntar piezas, etc.

Este juego se desarrolla cuando los niños se fija una meta: la de construir con un conjunto de movimientos, manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas.

Algunos ejemplos de este tipo de juegos son los rompecabezas, los mecanos, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad lúdica se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vista a conseguir resultados.

Los juegos de ensamblaje contribuyen fundamentalmente a aumentar y asimilar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones, suelen favorecer también la autoestima y la auto-superación.

**Juego simbólico.-** Es aquel que implica la representación de un objeto por otro, simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales.

Es el tipo de juego en el que el niño atribuye toda clase de significados más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fuera el papá, mamá, maestros, peluqueros, camioneros, etc.

Los juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea, con ellos se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta, el desarrollo del lenguaje está muy asociado a este tipo de juegos pues los niños verbalizan continuamente mientras lo realizan tanto si están solos como si estuvieran acompañados, favorecen también la imaginación y la creatividad.

**Juegos de reglas.-** Son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones y acciones de los compañeros del juego; además son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.

Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

**Juego de competición.-** Este tipo de juegos es muy interesante pero puede dar lugar a conflictos por el hecho de haber un solo ganador, se pueden modificar las reglas de modo que no haya perdedores, haciendo ver a los niños/as que lo fundamental es el juego y la diversión que se tiene.



**Juegos tradicionales.-** Así se denominan los juegos que llegan por transmisión oral de unas generaciones a otras, por lo que de un mismo juego se puede encontrar más de una versión, estos tiene un componente popular que permite interiorizar el medio cultural; fundamentalmente se trata de juegos sociales, pueden emplearse como el resto de los juegos en el aprendizaje. (p. 20 – 21)

Existen muchas clasificaciones de juego, hay autores que los clasifican de acuerdo a la edad, como es el juego de ensamblaje que se da durante los primeros años de vida, para luego pasar al juego de reglas, en fin todos los tipos de juego tienen un objetivo en común el cual es despertar la imaginación, vincularse con el medio y ayudar en el desarrollo general del individuo.

### **3.5. ¿Qué es Juego Tradicional?**

Becerra (2010 – 2011), habla en su tesis acerca de los juegos tradicionales y dice 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 comprar en ninguna juguetería.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas las partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

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

Las actividades extraescolares y la vida laboral de los padres (en la mayoría de los casos ambos integrantes de la pareja trabajan) han provocado que los niños tengan menos

tiempo libre para jugar. La sociedad en su evolución ha suprimido la cultura del juego en el barrio, que se ha visto desplazada por motivos económicos y de seguridad social.

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

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

La principal característica de los juegos tradicionales es resaltar las tradiciones del pueblo desde generaciones. Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales se encuentran algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas actividades lúdicas también son conocidas en varios países de nuestro continente, aunque con diferente denominaciones.

A continuación se describen otras características de los juegos tradicionales:

- Son transmitidos por generaciones.
- 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.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar. (p. 29 – 31)

Los juegos tradicionales son entonces aquellos juegos que datan desde tiempos muy lejanos, y que han sido heredados de abuelos a padres y luego a sus hijos, estos juegos existen en todo el mundo y si bien pueden variar en nombre su esencia sigue siendo la misma, son fáciles de jugar y muy entretenidos para todos no importa la edad que tenga la persona.

### **3.6. Beneficios de los Juegos Tradicionales**

Toledo (2010), habla acerca de los beneficios, siendo estos los siguientes:

#### **Herramienta de socialización**

Es una de las mejores formas de socializar, los niños que viven en un entorno cercano se conocen y quedan para quedar a jugar, incluso no es necesario quedar, el simple hecho de estar en la calle con un saltador o con una pelota, ya hace que otros niños se acerquen y jueguen juntos.



#### **Desarrollo físico corporal**

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.



### **Sentido rítmico**

Aporta sentido rítmico al cuerpo, a través de muchos juegos, danzas o bailes el niño se familiariza con las pausas asociadas a los movimientos.



### **Fuente de vivencias**

Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar, se relacionan niños de la misma edad, con sus mismas inquietudes y pensamientos. Se aprende a compartir con los demás niños. Se comparten tanto juguetes o herramientas de juego como vivencias.



## Desarrollo de imaginación

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). Con la imaginación además se pueden convertir objetos en desuso o reciclados en cualquier juguete que para los niños es un verdadero tesoro.



## Carácter empático

Desarrolla la empatía en el niño. Los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios, en los que a veces se ganará y otras veces no. Además la mayoría de los juegos tienen “reglas” más o menos sencillas que al participar en el juego hay que acatar.



## **Diversión sin fronteras**

Los juegos tradicionales se pueden realizar en cualquier momento y lugar. Tienen nombres distintos dependiendo de la zona en la que se jueguen, pero son comunes a todos los niños.



## **Seguridad personal**

Los juegos fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás. Tienen que fiarse de los demás compañeros y el vínculo de confianza les crea una seguridad en sí mismo.



## **Son atemporales**

Los juegos pasan de padres a hijos. Son atemporales, pueden sufrir algunos cambios pero la esencia es la misma. A veces pensamos que es otro tiempo y que las cosas han cambiado mucho, pero los niños siempre serán niños y el denominador común sea la época que sea, será la diversión.



### **Crea lazos de amistad**

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 del sistema locomotriz**

Permite afinar la sincronización de sus movimientos, ayudándolos a mejorar la vista, la puntería y la capacidad de realizar movimientos rápidos y precisos. (p. 4 – 5)

Estos juegos brindan muchos beneficios como el desarrollo de la imaginación, la socialización con las demás personas, creando lazos y dando también un carácter más empático, cabe destacar dos beneficios que son el desarrollo físico y el locomotriz, ya que con ellos se corre se salta y en si brinda a la persona que tenga movimientos más rápidos y precisos al ejercitar todas las partes del cuerpo mediante el juego.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

El presente trabajo de investigación conto con los siguientes materiales y métodos:

### **Materiales**

Se contó con la utilización de diversos recursos entre los cuales tenemos los siguientes:

Los Juegos Tradicionales: como son las cuerdas, vendas, alimentos, música, grabadora, trompos, piolas, pelotas, tizas, piedras, sacos, canicas, cinturón y sillas.

Recursos tecnológicos: como la computadora, impresora, cámara fotográfica, celular, flash memory e infocus.

Recursos de oficina: como mesa, hojas, grapadora, lápiz, esferos y borrador.

Recursos bibliográficos: como libros, revistas y tesis.

### **Métodos**

Se enmarca en el tipo de investigación-acción, a través de la intervención, parte de 3 tipos de estudios que fueron primeramente el de tipo descriptivo, que permitió que en la problemática se detallaran las cuestiones y fenómenos que surgieron alrededor del tema, siendo este la Psicomotricidad y Juegos Tradicionales; el estudio correlacional, al relacionar las dos variables, como es Los juegos Tradicionales y la Psicomotricidad, buscando la relación entre ambas; y el tipo explicativo ya que como su nombre lo indica se trató de explicar el porqué de los fenómenos que fueron objeto de estudio en la investigación y la validación de la propuesta.

Se debe destacar que este trabajo se abordó desde un enfoque cuantitativo y cualitativo, es decir mixto, debido a que se describe las características encontradas tanto en palabras como en cantidades, además de buscar información coherente y pertinente que detalle de manera más específica los resultados, todo este proceso se llevó a cabo en el Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” en el periodo de marzo a julio 2015, desde los días martes, miércoles y jueves en un tiempo de 30 a 45 minutos y en otros de 45 a una hora, actividades aplicadas con una metodología grupal.



De igual manera se utilizó métodos enmarcados en tres áreas: teórico-diagnóstica, diseño y taller de la propuesta y evaluación y valoración de la misma, por ello se usó el científico que garantizó la reproducción de la investigación, en cualquier lugar y que lo pueda hacer cualquier persona que muestre interés en este trabajo, como hace alusión su primer pilar que es la reproducibilidad, y otro que es la refutabilidad, es decir la flexibilidad que este tendrá para saber si el mismo trabajo funcionará en cualquier contexto o como también puede no hacerlo, métodos teóricos como el analítico y el sintético que ayudaron a la elaboración y construcción del marco teórico. Además de guías para encontrar las causas que surgen alrededor de las variables de investigación; el método inductivo que va de lo particular a lo general, ayudo en el trabajo de investigación y en la observación de fenómenos; el método deductivo que permitió el planteamiento del problema, además de la construcción del marco teórico, para emitir y hacer conclusiones y recomendaciones; el método histórico que ayudó a comparar anteriores trabajos de investigación que se hicieron y relacionarla con la información actual, el método lógico, que fue utilizado en toda la investigación, desde la selección del tema hasta la elaboración del marco, el método dialectico que fue utilizado para entender los diversos fenómenos existentes en una realidad, fue de gran utilidad para la construcción global del presente trabajo investigativo. Métodos empíricos, utilizando la observación, que ayudo a indagar los distintos problemas o fenómenos que surgen en el medio, y así tener una realidad en la cual enmarcarnos para lo que fue la investigación. También una guía, que fue una diseñada específicamente para la observación de las áreas psicomotrices y ver el grado en que estas se encuentra alteradas; y finalmente un registro diario de actividades, que permitió verificar la aplicación de la propuesta y evaluación de la misma. Métodos de nivel estadístico, donde se trabajó con la estadística descriptiva para la recolección y descripción de datos mediante tablas y cuadros gráficos.

En relación al diseño de investigación se realizó una intervención a través de los Juegos Tradicionales, observando directamente en el centro una diversidad de problemas existentes en los jóvenes y niños, siendo en este caso problemas psicomotrices, para los cuales se elaboró una estrategia, es decir un plan de actividades que permitan la mejora de dichos problemas, con el tema anteriormente dicho, se continuo con la aplicación de

la guía de observación para verificar cuántos de estos jóvenes manifestaban mayor dificultad en este desarrollo psicomotriz, seguidamente se elaboró un taller de actividades, para luego aplicarlo y tratar de mejorar las dificultades encontradas, llevando continuamente un registro de las actividades y así saber en el proceso en cual se encuentran los jóvenes, finalmente la realización de la validez de dicho taller, comparando resultados de la primera aplicación de la guía de observación, con la segunda aplicación una vez culminado todas las actividades planificadas como tratamiento, y de esta manera verificar si la estrategia planteada tiene una buena validación.

Para la selección de la muestra, se utilizó el criterio de tipo no probabilístico, es decir que se utilizó un instrumento de evaluación, en este caso una guía de observación, que fue elaborada en base a otras pruebas, teniendo una población de 12 jóvenes con discapacidad intelectual entre las edades de 16 a 22 años de edad, y una muestra de 9 jóvenes.

<b>JÓVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL DEL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN “EL ÁNGEL”</b>	
<b>Población</b>	<b>12</b>
<b>Muestra</b>	<b>9</b>

## f. RESULTADOS

2. Evaluar el desarrollo psicomotriz en los jóvenes que asisten al centro de desarrollo y educación especial “el Ángel” en el período Marzo – Julio 2015.

Para lograr cumplir con este objetivo se buscó y selecciono un instrumento adecuado para evaluar el desarrollo psicomotriz, en este caso se elaboró una Guía de Observación del Desarrollo Psicomotor, que toma aspectos del Test de Funciones Básicas, Guía Portage y el Test de Ozeretzky, que consta de 40 ítems, cada uno separado en áreas de la psicomotricidad y cuyo baremo queda representado de la siguiente manera:

**De 40 a 30=** Desarrollo Psicomotriz Satisfactorio.

**De 30 a 20=** Desarrollo Psicomotriz Medianamente Satisfactorio.

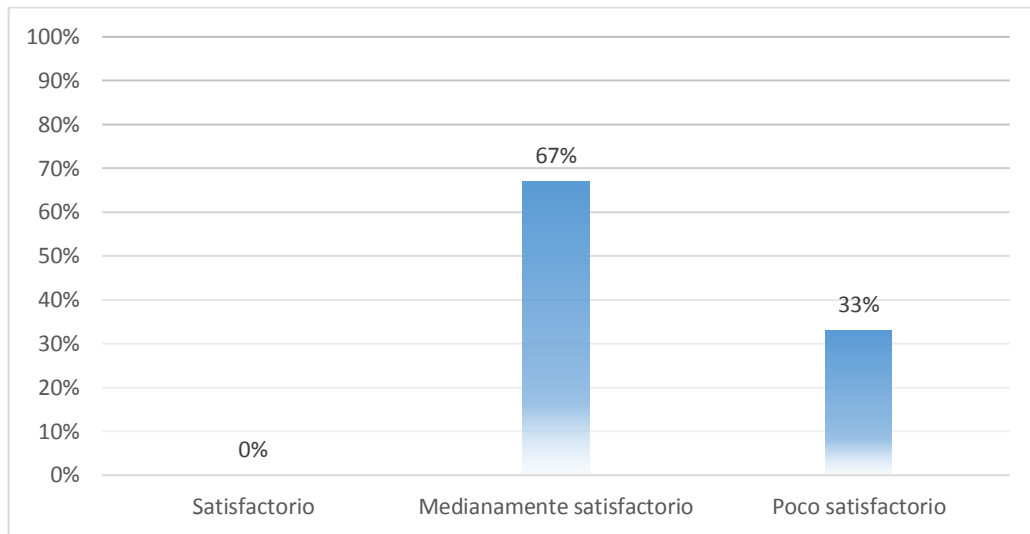
**De 20 a menos=** Desarrollo Psicomotriz Poco Satisfactorio.

**CUADRO 1 DIAGNÓSTICO**

<b>Nivel de Desarrollo Psicomotriz</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Desarrollo Psicomotriz <b>Satisfactorio</b>	0	0
Desarrollo Psicomotriz <b>Medianamente satisfactorio</b>	6	67
Desarrollo Psicomotriz <b>Poco satisfactorio</b>	3	33
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

**FUENTE:** Aplicación de guía de observación a los jóvenes del Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel”  
**AUTORA:** Anabel Paulina Quezada Cumbicos.

**GRÁFICO 1**



**Análisis e Interpretación:**

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de la guía de observación tenemos lo siguiente: que los jóvenes en un 67% tienen un nivel de desarrollo psicomotriz medianamente satisfactorio y finalmente otro 33% tienen un nivel de desarrollo psicomotriz poco satisfactorio.

De acuerdo a Sosa (2011), dice que el desarrollo psicomotor se refiere a:

La evolución de los distintos aspectos del individuo que se engloban y actúan bajo el concepto psicomotricidad. En los dos primeros años de vida el niño adquiere el control y sostén de la cabeza, la sedestación y la bipedestación. En la etapa que discurre de los tres a los seis años hay una maduración motórica que se manifiesta en el dominio de la marcha, la carrera y las actividades manipulativas. A partir de los cinco años, el niño pasa el estadio global al de diferenciación y análisis de los distintos segmentos corporales. El comienzo de la escolarización supone un nuevo sometimiento a normas sociales y un contacto entre iguales. (p.57)

Sánchez (2007) nos manifiesta que el desarrollo psicomotor:

A veces es difícil distinguir lo normal de lo patológico en el desarrollo psicomotor. Se entiende por normal el desarrollo que permite al niño alcanzar las adquisiciones adecuadas para cumplir las funciones que corresponden para su edad, ya que existen

gran variabilidad en la edad de adquisición o alcance de las diferentes habilidades. En general, ambas esferas son diferenciadas con criterios de normalidad estadística bajo los términos de desvío, significación y promedio. (p. 13)

Se comprende que un nivel de desarrollo Satisfactorio implica que la persona satisface todos los aspectos que rigen un buen movimiento, destacando las áreas que son el esquema corporal, la lateralidad, ritmo y coordinación, nociones espaciales, motricidad fina y gruesa; un nivel de desarrollo medianamente satisfactorio nos dice que la persona durante su desarrollo, no logro cumplir alguna de las áreas que integran la psicomotricidad, ya sea en su esquema corporal, lateralidad, ritmo y coordinación, nociones espaciales, motricidad fina y gruesa, lo cual pone al individuo en este nivel, finalmente un nivel desarrollo poco satisfactorio nos indica que la persona está por debajo del rango de satisfacción, es decir que durante su desarrollo algunas o todas las áreas que conforman la psicomotricidad no lograron completarse, lo cual imposibilita a la persona a que tenga un mejor nivel de vida.

Relacionando los resultados que se obtuvo en la aplicación de la guía y lo que manifiesta la teoría estos se encuentra plenamente enmarcados ya que los jóvenes presentan un desarrollo en todos los niveles, además que los jóvenes tienen una discapacidad lo que imposibilita a que realicen ciertas tareas o actividades, tal y como se evidencio con la aplicación de la guía, los jóvenes presentan dificultades en varias de las áreas del desarrollo psicomotriz como en la lateralidad, la coordinación, la motricidad gruesa y en su esquema corporal.

3. Planificar el taller de juegos tradicionales para mejorar la Psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “el Ángel” en el período Marzo – Julio 2015.

## TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES

ACTIVIDAD	OBJETIVO	TEORÍA UTILIZADA	METODOLOGÍA	TÉCNICA	PROCEDIMIENTO
<b>El Rey Manda</b>	Desarrollo de ritmo, equilibrio y nociones de espacio y tiempo.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Ritmo, equilibrio, nociones de espacio y tiempo.	<p>Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor. Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey a acatando sus órdenes.</p> <p>El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.....</p> <p>El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.</p>
<b>Baile de las Sillas</b>	Mejorar el ritmo, la coordinación y lateralidad a través del baile.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Esquema corporal, ritmo y lateralidad.	<p>El juego consiste en poner tantas sillas como personas hay en la fiesta (menos una). Las sillas se colocan una al lado de la otra, orientando las sillas en ambas direcciones (una orientada hacia un lado y la otra orientada hacia el otro). Se pone la música en marcha y los niños empiezan a dar vueltas bailando al son de la melodía alrededor de la fila de sillas. En un momento determinado, el moderador de la fiesta, para la música y los niños tienen que buscar rápidamente una silla en la que sentarse. Como hay más niños que sillas, habrá un niño que no habrá podido sentarse a tiempo que quedará eliminado. Se quitará</p>

					<p>una silla, y se empezará de nuevo con el juego poniendo en marcha la música una vez más.</p> <p>En el caso en que haya muchos niños, se podrá empezar montando dos grupos paralelos o un único grupo y empezar sacando más de una silla en las primeras rondas.</p>
<b>Las Escondidas</b>	Desarrollo de nociones espaciales.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Nociones espaciales.	<p>Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos. El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.</p> <p>A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.</p> <p>El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar. Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.</p>
<b>Las Quemadas</b>	Desarrollo del esquema, la coordinación, nociones de espacio y también el equilibrio, a través del juego.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Esquema, coordinación, nociones de espacio y equilibrio.	<p>Primeramente se les explicara a los jóvenes en que consiste el juego, para luego dividirlos en grupos que pueden estar conformados de 3 o 4 personas.</p> <p>Lo que servirá para que unos sean los que quemen y otros sean lo quemados. Los que queman irán a los lados de donde se encuentren jugando, mientras que los quemados se ubicaran en la parte de en medio del sector.</p> <p>Las reglas son simples; cualquiera de los participantes que se encuentren en el lado de los quemados podrán acumular vidas si es que el balón cae en sus manos; si</p>

					<p>solamente queda un solo participante del grupo de los quemados podrá hacer 10 vueltas para poder acumular una vida y revivir a alguno de sus compañeros.</p> <p>El juego termina cuando todos los participantes del grupo de los quemados hayan sido topados con el balón y no tengan ningún tipo de vida.</p>
<b>Piguís</b>	Desarrollar el equilibrio y las nociones de espacio a través del juego.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Todo el grupo.	Equilibrio y nociones de espacio	<p>Este juego se realiza en dos grupos, en un lado se pondrán una fila de tapillas que deben ser derrumbadas por un grupo, mientras el otro grupo se encargara de atrapar al primer grupo una vez que todas las tapillas sean derrumbadas. El juego finaliza cuando el grupo que tiro las tapillas logra formar de nuevo la torre sin dejarse atrapar del grupo que mata.</p>
<b>Los Países</b>	Desarrollar la coordinación y las nociones de espacio a través del juego.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Coordinación y nociones de espacio.	<p>Una persona será la encargada de iniciar el juego la cual será el cartero, pero primeramente todos los participantes se pondrán nombres de países, y se dirá lo siguiente:</p> <p><b>Cartero:</b> Ha llegado una carta.</p> <p><b>Países:</b> Para Italia (puede ser el nombre cualquier nombre de los países escogidos que quiera decir el cartero)</p> <p><b>El país:</b> Alto ahí todos los países (Una vez que atrape la pelota el país que fue llamado, entonces todos tendrán que detenerse)</p>



					<p><b>El país:</b> Italia 1 2 3. (Aquí deletreará el nombre del país y dará 3 pasos grandes)</p> <p>Una vez que el país que fue llamado de los 3 pasos tratara de topar a la persona o país que se encuentre más cerca de él, y este a su vez hará de cartero y así sucesivamente continuará el juego hasta que se pierda el interés.</p>
<b>El Capote</b>	Desarrollo del equilibrio.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Equilibrio.	Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.
<b>Florón Florón.</b>	Desarrollo y comprensión del esquema corporal, y fortalecimiento de la tonicidad muscular en los miembros superiores.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupos de 4 personas.	Esquema corporal.	<p>Sentarse los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos. El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:</p> <p>El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó, Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán, A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan. ¿Dónde está el florón? Lo tiene (¿)Lo tiene (¿)A lo mejor (¿)</p> <p>Una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.</p>
<b>La Guaraca</b>	Desarrollo del	Teoría de Lev	En grupo.	Motricidad en	Unos 20 niños se colocan en círculo con los brazos atrás, todos mirando hacia el

	equilibrio y la coordinación.	Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.		general.	<p>centro. Un niño que ha quedado afuera gira alrededor del círculo, con la guaraca en sus manos (un cinturón, una correa), diciendo en voz alta el siguiente estribillo:</p> <p>“Nadie mire por atrás que aquí anda la guaraca” (dos o tres veces)</p> <p>El momento menos pensado entrega la guaraca a un niño, debiendo el que está a su lado derecho correr fuera del círculo perseguido por la guaraca. Si es alcanzado por la guaraca, este niño reinicia el juego recitando el estribillo.</p>
<b>Tres Piernas</b>	Desarrollo del equilibrio y la lateralidad.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Por parejas	Equilibrio y lateralidad.	<p>Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.</p> <p>El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.</p>
<b>Las Frutas</b>	Desarrollo del ritmo y coordinación dinámica.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Individual.	Ritmo y coordinación.	<p>A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta. Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.</p>

					Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar. De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.
<b>Las Ollitas</b>	Desarrollo del equilibrio y la motricidad gruesa.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Todo el grupo.	Equilibrio y motricidad gruesa.	<p>Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas. A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina. Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:</p> <p>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 diez  VENDEDOR: Bueno lleve</p> <p>Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,...., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es. Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.</p>
<b>La Gallina Ciega.</b>	Desarrollo de las nociones de espacio y	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías	En grupo.	Nociones de espacio y	Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un

	el esquema corporal.	Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.		esquema corporal.	<p>círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:</p> <p>DÓNDE ESTAS Los jugadores responden</p> <p>"DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"</p> <p>La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre. Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.</p>
<b>Los Ensacados</b>	Comprensión del esquema corporal, desarrollo del equilibrio y coordinación de la motricidad gruesa.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Por parejas.	Esquema corporal, equilibrio y motricidad gruesa.	Todos los participantes se ubicarán sobre una línea trazada, cada uno introducirá sus piernas dentro de un costal, a la señal del maestro se inicia la competencia, desplazándose hacia la meta fijada. Gana el que llega en primer lugar.
<b>El Lobito</b>	Desarrollo de la coordinación dinámica y el espacio temporal.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Coordinación dinámica y espacio temporal.	<p>Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:</p> <p>Juguemos en el bosque Hasta que el lobo esté Si el lobo aparece Entero nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito? El lobo responde. ¡Levantándome de la cama!</p>

					Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.
<b>Policías y Ladrones</b>	Reforzar el desarrollo motriz.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Motricidad gruesa.	El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.
<b>Perros y Venados</b>	Reforzar el desarrollo motriz.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Motricidad gruesa.	Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, a los restantes, venados. Los perros persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.
<b>La Soga</b>	Desarrollo del equilibrio dinámico.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Grupos pequeños.	Equilibrio.	Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella. Se acompañan los saltos al ritmo de: "Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

					Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.
<b>El Yo Yo</b>	Fortalecer la motricidad fina a través del juego.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Individual.	Motricidad fina.	Es un juego muy fácil en el cual se debe balancear el yo yo, el que lo mantenga más tiempo moviendo es el ganador, se puede realizar varios trucos cuando ya se lo ha dominado.
<b>Los Encantados</b>	Desarrollo de la motricidad gruesa.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Motricidad gruesa.	Para escoger al participante que tenía que escoger se hace competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta. El juego consistía en que tenía que tocar a alguien y el que se dejaba tocar estaba encantado, este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca. Empieza el juego otra vez el que este encantado.
<b>El Milano</b>	Desarrollo de la motricidad gruesa y el esquema corporal	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Más de cuatro participantes.	Motricidad gruesa y esquema corporal.	Hay tres personajes principales que eran la madre, mariquita de atrás y el milano. El juego empieza con una gran cola de niños detrás de la madre agarrados de la cintura. La última es la mariquita. La madre dice: -

					"Mariquita de atrás, ¿qué está haciendo la mamá? Vete a ver que está haciendo el milano." Y el milano, en ese momento, podía estar haciendo cualquier tarea de la casa (fregando, cosiendo, etc...) Mientras se cuenta lo que se estaba haciendo, el milano aparece para llevarse a algún niño. Entonces la madre, extendiendo los brazos, se lo impide, pero el milano más astuto. Les toca y se los va llevando. El juego terminaba cuando sólo queda la mariquita y la madre.
<b>El Espejo Mágico</b>	Desarrollo del esquema corporal.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En parejas.	Esquema corporal.	Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.
<b>El Baile del Tomate</b>	Desarrollo del ritmo y la coordinación.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En parejas.	Ritmo y coordinación.	Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

<b>El Patio de mi Casa</b>	Reconocimiento del espacio y desarrollo de la coordinación.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Coordinación.	<p>Formar un círculo con los niños /as. Caminar repitiendo lo siguiente.</p> <p>El patio de mi casa es muy particular.          Cuando llueve se moja como los demás          Agáchate, y vuélvete a agachar          Y las agachaditas saben jugar.  <b>H, I, J, K, L, M, N, A</b>          Si usted no me quiere otra niña me querrá.</p> <p>Ejecutar los movimientos que indica la frase.</p>
<b>Los Huevos del Gato</b>	Desarrollo de la coordinación dinámica y el equilibrio.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Individual.	Coordinación dinámica y equilibrio.	<p>Consiste en hacer un número de huecos u hoyos en el suelo, de acuerdo al número de participantes (de tres en adelante), con una profundidad de 15 cm. y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).</p> <p>Cada hueco tiene su dueño, y desde una distancia de cinco pasos o más, se lanza la pelota y el dueño del hueco donde ingresa tiene que ir por ella, recogerla y golpear a los demás jugadores, quienes tienen que correr por todos los lados para no ser alcanzados. La persona que es tocada con la pelota se retira del juego o se le impone una prenda. Luego se procede nuevamente a lanzar de nuevo la pelota al hoyo para continuar el juego.</p>
<b>San Benedito</b>	Desarrollo de los movimientos motores gruesos.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Motricidad gruesa.	<p>Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Benedito y a otro para "diablito". San</p>



					<p>Benedito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos. El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:</p> <p>¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.</p> <p>Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños:</p> <p>¡San Benedicto, San Benedicto, me coge el diablito!</p> <p>San Benedicto avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Benedicto.</p>
<b>El Gato y el Ratón</b>	Desarrollo de los movimientos motores gruesos de los miembros inferiores del cuerpo.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Motricidad gruesa.	<p>Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:</p> <p>¡Ratón, ratón!  ¿Qué quieres gato ladrón?  ¡Comerte quiero!  ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!  ¡Hasta la punta de mi rabito!</p>

					El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".
<b>La Rayuela</b>	Desarrollo del equilibrio y la coordinación.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Individual.	Equilibrio y coordinación.	<p>Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.</p> <p>Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.</p> <p>El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.</p>
<b>Las Cintas</b>	Desarrollo de la motricidad gruesa.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Motricidad gruesa.	<p>Se deben nombrar tres representantes, uno de ángel, otro de diablo y un jefe para el grupo. Los demás toman secretamente los nombres de colores que impone el jefe o jefa y se establece el diálogo:</p> <p>JEFE: Venga el ángel. ÁNGEL: Pum, pum GRUPO: Quién es ANGEL: El ángel con su capital de oro GRUPO: Que desea ÁNGEL: Una cinta GRUPO: Que color ÁNGEL: El azul u otro</p>

					<p>que le agrade.</p> <p><b>Si no Adivina</b> JEFE: Váyase cantando</p> <p><b>Si Adivina</b> JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color) JEFE: Venga el diablo DIABLO: ¡Pum, pum! GRUPO: Quien es DIABLO: GRUPO: Que desea El diablo con cien mil cachos DIABLO: Una cinta GRUPO: Que color DIABLO: El rojo (u el otro que le agrade)</p> <p><b>Si Adivina</b> JEFE: Váyase llevando (puede correr el grupo) El juego concluirá cuando se haya adivinado el color de todos los niños/as.</p>
<b>La Víbora del amor</b>	Desarrollar el equilibrio dinámico y estático.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Equilibrio.	<p>Se escogen a dos personas, las cuales se designaran el nombre de una fruta o un color, el resto del grupo harán una fila, las dos personas que salen cantaran lo siguiente:</p> <p style="text-align: center;">A la víbora víbora del amor Por aquí podrá pasar Las de adelante corren mucho Y la de atrás se quedarán se quedarán</p> <p>Así se ira cantando y haciendo quedar un persona y se le preguntara con quien quiere ir, dependiendo del nombre que hayan escogido las dos persona. Una vez ya repartidas las personas se halaran</p>

					mutuamente que tenga más personas y no sobrepase la línea ganara.
<b>Las Canicas</b>	Desarrollo de la motricidad fina y la coordinación.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Individual.	Motricidad fina y coordinación.	Se puede jugar en cualquier parte, es necesario tener un suelo razonablemente liso. El objeto de este juego consiste en apoderarse de las canicas de los otros jugadores, es lo que se consigue disparando en ellas sin fallar. Solo se tiene derecho a tirar una sola canica del otro jugador. Tras haber logrado introducir tu canica en el agujero.
<b>La Carretilla</b>	Desarrollo del equilibrio y la coordinación.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En parejas.	Equilibrio y coordinación.	Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas. A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan. No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero. Gana aquella pareja que llega primero.
<b>La Vaca Loca</b>	Desarrollo del ritmo y la coordinación.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	En grupo.	Ritmo y coordinación.	La vaca loca no puede faltar en todas las fiestas de pueblo, y por supuesto los niños y niñas son los que más disfrutan en la plaza al son de la banda de músicos en la víspera de la fiesta. Se elige a un jugador que hace las veces de "vaca loca" ésta persigue para embestir al resto de compañeros; éstos torea a la "vaca loca" improvisando una capa. El que es embestido por la vaca loca hará las veces de ésta. Cada vez que envista la vaca loca a

					un compañero todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó.
<b>Los Comelones</b>	Lograr que haya un dominio del esquema corporal, además desarrollo del ritmo.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Individual.	Esquema corporal y ritmo.	Este juego se realiza en parejas, en un espacio amplio, la pareja que termina de comer el bizcocho gana el juego. Dos jugadores se sientan frente a frente con los ojos vendados, puesto los baberos, para no manchar la ropa. Se pone entre los dos un recipiente con chocolate derretido o líquido y se les da un bizcocho a cada uno. Cada jugador moja el bizcocho en el chocolate y a continuación, intenta dar de comer al compañero. El juego termina cuando uno de los dos consigue acabarse el bizcocho.
<b>Los Trompos</b>	Desarrollo de la motricidad fina.	Teoría de Lev Vigostsky, Teorías Culturalistas y Teoría de Stanley Hall.	Individual.	Motricidad fina.	El trompo se puede jugar en tres modalidades:  A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.  Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto. Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando. Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.

**AUTORA:** Anabel Paulina Quezada Cumbicos.

4. Aplicar el taller de juegos tradicionales para mejorar la Psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “el Ángel” en el período Marzo – Julio 2015.

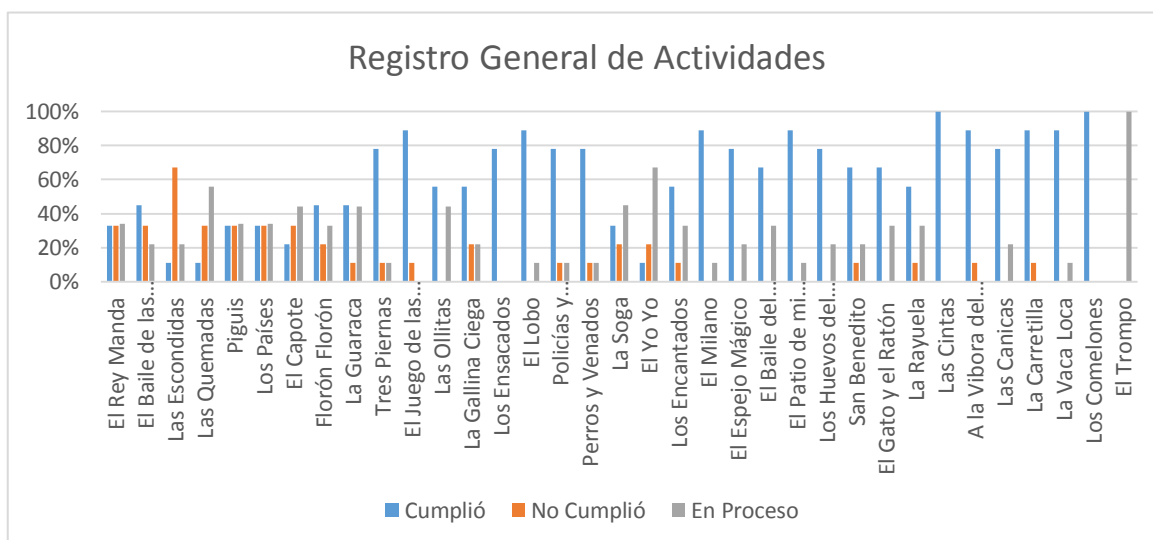
**REGISTRO GENERAL DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS  
CUADRO 2**

	CUMPLIÓ		NO CUMPLIÓ		EN PROCESO	
	F	%	f	%	f	%
<b>El Rey Manda</b>	3	33	3	33	3	34
<b>El Baile de las Sillas</b>	4	45	3	33	2	22
<b>Las Escondidas</b>	1	11	6	67	2	22
<b>Las Quemadas</b>	1	11	3	33	5	56
<b>Piguis (Yelis)</b>	3	33	3	33	3	34
<b>Los Países</b>	3	33	3	33	3	34
<b>El Capote</b>	2	22	3	33	4	44
<b>Florón Florón</b>	4	45	2	22	3	33
<b>La Guaraca</b>	4	45	1	11	4	44
<b>Tres Piernas</b>	7	78	1	11	1	11
<b>El Juego de las Frutas</b>	8	89	1	11		
<b>Las Ollitas</b>	5	56			4	44
<b>La Gallina Ciega</b>	5	56	2	22	2	22
<b>Los Ensacados</b>	7	78			2	22
<b>El Lobo</b>	8	89			1	11
<b>Policías y Ladrones</b>	7	78	1	11	1	11
<b>Perros y Venados</b>	7	78	1	11	1	11
<b>La Soga</b>	3	33	2	22	4	45
<b>El Yo Yo</b>	1	11	2	22	6	67
<b>Los Encantados</b>	5	56	1	11	3	33
<b>El Milano</b>	8	89			1	11
<b>El Espejo Mágico</b>	7	78			2	22
<b>El Baile del Tomate</b>	6	67			3	33
<b>El Patio de mi Casa</b>	8	89			1	11
<b>Los Huevos del Gato</b>	7	78			2	22
<b>San Benedito</b>	6	67	1	11	2	22
<b>El Gato y el Ratón</b>	6	67			3	33
<b>La Rayuela</b>	5	56	1	11	3	33

<b>Las Cintas</b>	9	100				
<b>A la Víbora del Amor</b>	8	89	1	11		
<b>Las Canicas</b>	7	78			2	22
<b>La Carretilla</b>	8	89	1	11		
<b>La Vaca Loca</b>	8	89			1	11
<b>Los Comelones</b>	9	100				
<b>El Trompo</b>					9	100
<b>TOTAL</b>		60		13		27

FUENTE: Registro de la aplicación de las actividades a los jóvenes del Centro de Desarrollo y Educación Especial "El Ángel"  
AUTORA: Anabel Paulina Quezada Cumbicos.

## GRÁFICO 2



### Análisis e Interpretación

Se puede evidenciar que los resultados obtenidos en la aplicación del taller fueron los siguientes: en un 60% lograron cumplir con las actividades, un 27% se quedaron en proceso y otro 13% no lograron cumplir con las actividades. Uno de los factores para que no se pudieran cumplir dichas actividades fue el espacio y el tiempo que se contó para la realización del mismo, ya que este fue inadecuada.

Como mencionan autores como Vigostsky los juegos son de gran importancia en el desarrollo de las personas ya que son varios los beneficios que prestan, pero para que estos se lleven a cabo se debe contar con un espacio y un tiempo adecuado, y de esta manera facilitar el progreso de ayuda de estas actividades.

5. Valorar la efectividad de la aplicación del taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” en el período Marzo – Julio 2015.

**DIAGNÓSTICO CUADRO 3**

Nivel de Desarrollo Psicomotor	f	%
Satisfactorio desarrollo psicomotor	0	0%
Medianamente satisfactorio desarrollo psicomotor	6	67%
Poco satisfactorio desarrollo psicomotor	3	33%
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100%</b>

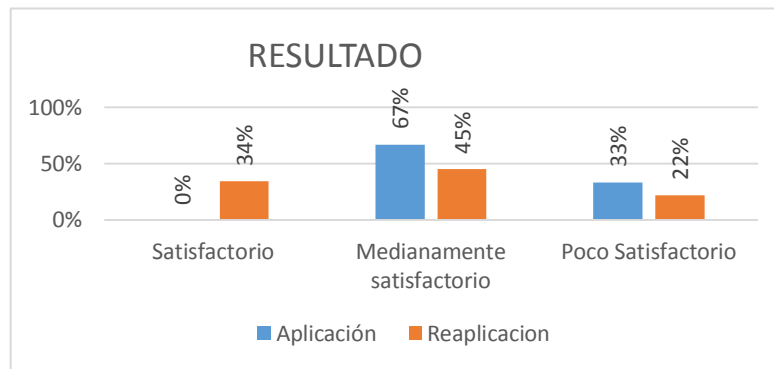
FUENTE: Aplicación de guía de observación a los jóvenes del Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel”  
AUTORA: Anabel Paulina Quezada Cumbicos.

**REAPLICACIÓN CUADRO 4**

Nivel de Desarrollo Psicomotor	f	%
Satisfactorio desarrollo psicomotor	3	33%
Medianamente satisfactorio desarrollo psicomotor	4	45%
Poco satisfactorio desarrollo psicomotor	2	22%
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Aplicación de guía de observación a los jóvenes del Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel”  
AUTORA: Anabel Paulina Quezada Cumbicos.

**GRÁFICO 3**



**Análisis e Interpretación:**

Una vez realizada la re-aplicación de la guía de observación del desarrollo psicomotriz se pudo llegar a obtener los siguientes datos: que un 45% de los jóvenes se encuentran en un nivel de desarrollo psicomotriz medianamente satisfactorio; que otro 33% se encuentra en un nivel de desarrollo psicomotriz satisfactorio y que otro 22% se encuentran en un nivel de desarrollo psicomotriz poco satisfactorio.

Se pudo evidenciar que hubo una mejora en su nivel de desarrollo ya que al inicio de la primera aplicación de la guía del desarrollo psicomotriz 6 jóvenes se encontraban en un nivel de desarrollo psicomotriz medianamente satisfactorio, pero con 3 de ellos pasaron a un nivel de desarrollo satisfactorio, mientras que 3 de los jóvenes que se encontraron



en un nivel de desarrollo psicomotriz poco satisfactorio uno logro ubicarse en un nivel de desarrollo medianamente satisfactorio.

Una vez aplicada esta propuesta de Juegos Tradicionales se constata que los diferentes beneficios que brindan estos tipos de juegos son muy enriquecedores tal y como lo dice Toledo en la revista Juegos Tradicionales (2010), siendo útiles como una herramienta de socialización, ayudando en el desarrollo físico corporal, dando sentido rítmico, desarrollando la imaginación, dando seguridad personal y ayudando en el desarrollo del sistema locomotriz, por lo cual son de gran ayuda en el desarrollo psicomotriz, en este caso afirmando que en la propuesta utiliza si hubo una mejora en la población, aunque los valores hayan sido mínimos, pero son suficientes en cuanto a los meses de trabajo que se hizo.

## **g. DISCUSIÓN**

**Objetivo Específico 2:** Evaluar el desarrollo psicomotriz en los jóvenes que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período marzo – julio 2015.

Una vez aplicado el instrumento y hecho el diagnóstico se logró evidenciar que en cuanto su desarrollo psicomotriz los jóvenes del centro “El Ángel” presentan un 67 % de nivel medianamente satisfactorio, y un 33 % de nivel poco satisfactorio. Realizando una interpretación de estos resultados con lo dicho por las autoras Roso y Salgado tenemos que el desarrollo psicomotriz permite a la persona relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea. Este proceso incluye aspectos como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación visomotora, motricidad fina y gruesa, equilibrio, entre otras. A través de la manipulación de objetos y el dominio del espacio, a través de la marcha el niño va adquiriendo experiencias sensoriomotoras que le permitirán construir conceptos que se traducirán en ideas y desarrollarán su pensamiento.

También se entiende por normal, el desarrollo que permite al niño alcanzar las adquisiciones adecuadas para cumplir las funciones que corresponden a su edad, ya que existe gran variabilidad en la edad de adquisición o alcance de las diferentes habilidades. Entonces comprendemos que un nivel de desarrollo satisfactorio implica que la persona satisface todos los aspectos que rigen un buen movimiento, destacando las áreas que son el esquema corporal, la lateralidad, ritmo y coordinación, nociones espaciales, motricidad fina y gruesa; un nivel de desarrollo medianamente satisfactorio nos dice que la persona durante su desarrollo, no logró cumplir alguna de las áreas que integran la psicomotricidad, ya sea en su esquema corporal, lateralidad, ritmo y coordinación, nociones espaciales, motricidad fina y gruesa, lo cual pone al individuo en este nivel, finalmente un nivel desarrollo poco satisfactorio nos indica que la persona está por debajo del rango de satisfacción, es decir que durante su desarrollo algunas o todas las áreas que conforman la psicomotricidad no lograron completarse, lo cual imposibilita a la persona a que tenga un mejor nivel de vida. Los chicos de este centro no satisfacen lo que mencionan las autoras debido a la discapacidad intelectual que

presentan, manifestando problemas en las áreas psicomotrices y en una mayor parte en las que tienen que ver con la lateralidad y nociones de espacio, lo cual se pudo evidenciar con la aplicación de un instrumento que fue una guía de observación.

**Objetivo Específico 3:** Planificar el taller de técnicas juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período marzo – julio 2015.

En este objetivo fue necesario elaborar y planificar un taller de juegos tradicionales, el cual consiste en una serie de actividades sobre juegos, ya que como mencionan algunos autores como Vigostsky y las teorías del culturalismo y de la recapitulación, así como en la revista Juegos Tradicionales, el juego tradicional se refiere a 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; dando beneficios de gran importancia en el desarrollo de la persona, algunos de estos beneficios dicen que son una herramienta de socialización, ayudan en el desarrollo físico corporal, dan sentido rítmico, desarrolla la imaginación, dan seguridad personal y ayudan en el desarrollo del sistema locomotriz; debido a la discapacidad que tienen los jóvenes no tienen un adecuado desarrollo psicomotriz y es necesario trabajar para fortalecer estas debilidades y de esto modo se pueda lograr lo que dicen los autores antes mencionados, permitiendo que a través del juego se ayude a estos jóvenes.

**Objetivo Específico 4:** Aplicar el taller de juegos tradicionales para mejorar la Psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” de Loja, en el período marzo – julio 2015.

La aplicación de este taller se llevó a cabo desde el mes de Marzo a Julio del 2015, en el horario de 08h00 a 13h00, en su mayoría se realizó de manera grupal todas las 35 actividades, todas las actividades fueron tomadas de la tesista Becerra Narcisa, adaptando los objetivos que debían cumplir las actividades en mejora de la psicomotricidad de los jóvenes; algunas actividades o juegos fueron El Rey Manda, El

Baile de las Sillas, Los Trompos, Las Canicas, que como ya se evidencian en los beneficios que dan los juegos, en este caso tradicionales ayudan en el desarrollo psicomotriz de la persona, es por esto que se concuerda plenamente con la utilización de esta estrategia utilizada ya en escuelas regulares, ahora enfocada en estrategia de ayuda a los jóvenes del centro que presentan problemas en su desarrollo psicomotriz debido a la discapacidad presentada en ellos, se destaca que ayudan en una manera significativa en su desarrollo.

Cabe destacar que un factor importante para que se den cumplimiento estas actividades es el tiempo y el espacio, factor que influyó mucho en los resultados de la estrategia propuesta, ya que no se contó con el mismo, y dando como resultados los siguientes porcentajes: en un 60 % lograron cumplir con las actividades, un 27 % se quedaron en proceso y otro 13 % no lograron cumplir con las actividades.

**Objetivo Específico 5:** Valorar la efectividad de la aplicación del taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período marzo – julio 2015.

Por medio de la re-aplicación de la Guía del Desarrollo Psicomotriz a los jóvenes que presentan discapacidad intelectual, se obtuvieron los siguientes resultados, en un 45% un nivel de desarrollo medianamente satisfactorio, otro 33% en un nivel desarrollo satisfactorio y finalmente un 22% que están en un nivel de desarrollo poco satisfactorio. Se evidenció que se alcanzó una mejora del 33% en un nivel desarrollo satisfactorio, un 45% en un nivel de desarrollo medianamente satisfactorio y finalmente un 22% en un nivel de desarrollo poco satisfactorio, esto se debe a que los beneficios que brindan los juegos tradicionales son variados tal y como lo menciona Toledo en la revista Juegos Tradicionales (2010), siendo útiles como una herramienta de socialización, ayudando en el desarrollo físico corporal, dando sentido rítmico, desarrollando la imaginación, dando seguridad personal y ayudando en el desarrollo del sistema locomotriz, por lo cual son de gran ayuda en el desarrollo psicomotriz de estos jóvenes.

Se concuerda en lo dicho por las autores ya que las actividades fueron de mucho provecho para los jóvenes y así validando de una manera positiva la propuesta utilizada ya que se alcanzó resultados mínimos pero favorables hacia ellos; cabe destacar que no se lograron mayores resultados debido al tiempo y al espacio brindado en el cual desarrollaron las actividades de la estrategia planteada.

## **h. CONCLUSIONES**

En cuanto al nivel de desarrollo psicomotriz, este se presentó en un porcentaje más elevado el nivel medianamente satisfactorio, seguido de un nivel de desarrollo poco satisfactorio.

Que cada una de las actividades que se han propuesto en este taller de juegos tradicionales ayudan a fortalecer varias áreas de la psicomotricidad, como es en el esquema corporal, el equilibrio, la motricidad gruesa, entre otras.

Los jóvenes que presentan discapacidad intelectual del Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel”, lograron adquirir las actividades del taller en un porcentaje muy significativo, es destacable mencionar que algunas actividades como son el rey manda, la carretilla, los ensacados no se lograron cumplir en su totalidad debido a que algunos jóvenes no podían realizar las actividades a causa de su condición, además de que algunos de ellos no asistían regularmente a clases, y otro factor importante de señalar es la infraestructura en la cual se ejecutaron las actividades.

Fueron muchas las actividades en las cuales se trabajó, pero es necesario destacar que aquellas que más motivaron a la participación de los jóvenes fueron: las canicas, los países, la rayuela, las escondidas y el baile del tomate, llamando su atención y dando la pauta para seguir trabajando en ellas y haciendo que el trabajo tenga mayor significado para fortalecer los problemas encontrados.

En lo concerniente a la re - aplicación de la guía del desarrollo psicomotriz se obtuvo en un porcentaje más elevado el nivel desarrollo medianamente satisfactorio, seguido de un nivel de desarrollo satisfactorio y finalmente un nivel de desarrollo poco satisfactorio. Al haber un porcentaje mínimo pero significativo sobre los resultados adquiridos se puede validar la propuesta y por ende servir de guía para mejorar la psicomotricidad en personas con diferentes discapacidades.

## **i. RECOMENDACIONES**

Al personal docente del Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel” que apliquen diferentes instrumentos como escalas, pruebas psicométricas, tests, entre otras que se encuentren acorde a la discapacidad de la persona, los mismos que permitirán determinar que problemas presentan los jóvenes que asisten a este centro y de esta manera planificar estrategias y aplicar en base a las dificultades encontradas.

Que se continúe aplicando gran parte de la propuesta planteada como son los juegos tradicionales, la misma que permitió obtener resultados positivos durante el tiempo en la cual se la aplicó, permitiéndoles tener un mejor estilo de vida a estos jóvenes. Además que este tipo de actividades como son los juegos sean orientados hacia la discapacidad que presenta la persona a la cual se le va aplicar.

Es oportuno y de gran ayuda que al realizar este tipo de actividades, como son los juegos tradicionales, tomar en cuenta la participación de los padres y madres de familia de los jóvenes que asisten al centro, especialmente en juegos como las escondidas, el baile del tomate, el baile de las sillas, los países, las canicas, que son aquellos por los cuales tuvieron más apego a realizar y para que de esta manera exista un mayor fortalecimiento de los problemas presentados en ellos.

En cuanto a la efectividad del taller propuesto es necesario validar sus resultados a través del estudio comparativo entre el diagnóstico y la aplicación, el mismo que permitirá determinar los beneficios que brinda a los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial “El Ángel”.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICORREHABILITACIÓN Y  
EDUCACIÓN ESPECIAL**

**ACTIVIDADES DEL TALLER DE JUEGOS  
TRADICIONALES PARA LA APLICACIÓN  
DE LA PROPUESTA DE CAMBIO**

**AUTORA**

**ANABEL PAULINA QUEZADA CUMBICOS**

**LOJA-ECUADOR**

**2016**



## **ESTRATEGIA DE LA PROPUESTA DE CAMBIO TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES**

### **¿Qué es un Taller?**

En enseñanza, es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio de material acorde con el tema tratado. Un taller también es una sesión de entrenamiento o guía de varios días de duración. Se enfatiza en la solución de problemas, capacitación, y requiere la participación de los asistentes. Tomado de [definición.de/taller/](http://definición.de/taller/)

### **ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL TALLER**

#### **1. NOMBRE DEL JUEGO: “EL REY MANDA”**



**OBJETIVO:** Desarrollo de ritmo, equilibrio y nociones de espacio y tiempo.

**RECURSOS:** Todo lo que esté al alcance de los jugadores.

**PARTICIPANTES:** Todo el grupo.

**TIEMPO:** 30 minutos.

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego.

Con una barra o hinchada a su favor. Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey a acatando sus órdenes.

El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.....

El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

## 2. NOMBRE DEL JUEGO EL BAILE DE LAS SILLAS



**OBJETIVO:** Mejorar el ritmo, la coordinación y lateralidad a través del baile.

**RECURSOS:** Música y sillas.

**PARTICIPANTES:** Todos.

**TIEMPO:** 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

El juego consiste en poner tantas sillas como personas hay en la fiesta (menos una). Las sillas se colocan una al lado de la otra, orientando las sillas en ambas direcciones (una orientada hacia un lado y la otra orientada hacia el otro). Se pone

la música en marcha y los niños empiezan a dar vueltas bailando al son de la melodía alrededor de la fila de sillas. En un momento determinado, el moderador de la fiesta, para la música y los niños tienen que buscar rápidamente una silla en la que sentarse. Como hay más niños que sillas, habrá un niño que no habrá podido sentarse a tiempo que quedará eliminado. Se quitará una silla, y se empezará de nuevo con el juego poniendo en marcha la música una vez más.

### 3. NOMBRE DEL JUEGO: "LAS ESCONDIDAS"



**OBJETIVO:** Desarrollo de nociones espaciales.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo pequeño.

**TIEMPO:** Puede durar hasta que los participantes pierdan el interés en el juego.

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos. El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar. Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.

#### 4. NOMBRE DEL JUEGO: “LAS QUEMADAS”



**OBJETIVO:** Desarrollo del esquema, la coordinación, nociones de espacio y también el equilibrio, a través del juego.

**RECURSOS:** Pelota.

**PARTICIPANTES:** Todo el grupo.

**TIEMPO:** 30 o 45 minutos, también puede variar dependiendo del nivel de interés de los participantes.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Primeramente se les explicara a los jóvenes en que consiste el juego, para luego dividirlos en grupos que pueden estar conformados de 3 o 4 personas.

Lo que servirá para que unos sean los que quemen y otros sean lo quemados. Los que queman irán a los lados de donde se encuentren jugando, mientras que los quemados se ubicaran en la parte de en medio del sector.

Las reglas son simples; cualquiera de los participantes que se encuentren en el lado de los quemados podrán acumular vidas si es que el balón cae en sus manos; si solamente queda un solo participante del grupo de los quemados podrá hacer 10 vueltas para poder acumular una vida y revivir a alguno de sus compañeros.

El juego termina cuando todos los participantes del grupo de los quemados hayan sido topados con el balón y no tengan ningún tipo de vida.

#### 5. NOMBRE DEL JUEGO: “PIGUIS”



**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio y las nociones de espacio a través del juego.

**RECURSOS:** Tapas y pelota.

**PARTICIPANTES:** En grupos de 2.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se realiza en dos grupos, en un ladera se pondrán una fila de tapillas que deben ser derrumbadas por un grupo, mientras el otro grupo se encargara de atrapar al primer grupo una vez que todas las tapillas sean derrumbadas. El juego finaliza cuando el grupo que tiro las tapillas logra formar de nuevo la torre sin dejarse atrapar del grupo que mata.

**6. NOMBRE DEL JUEGO: “LOS PAÍSES”**

**OBJETIVO:** Desarrollar la coordinación y las nociones de espacio a través del juego.

**RECURSOS:** Una pelota.

**PARTICIPANTES:** Grupal.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO:**

Una persona será la encargada de iniciar el juego la cual será el cartero, pero primeramente todos los participantes se pondrán nombres de países, y se dirá lo siguiente:

**Cartero:** Ha llegado una carta.

**Países:** Para Italia (puede ser el nombre cualquier nombre de los países escogidos que quiera decir el cartero)

**El país:** Alto ahí todos los países (Una vez que atrape la pelota el país que fue llamado, entonces todos tendrán que detenerse)

**El país:** Italia 1 2 3. (Aquí deletreará el nombre del país y dará 3 pasos grandes)

Una vez que el país que fue llamado de los 3 pasos tratara de topar a la persona o país que se encuentre más cerca de él, y este a su vez hará de cartero y así sucesivamente continuará el juego hasta que se pierda el interés.

## 7. NOMBRE DEL JUEGO: “LAS ESTATUAS O EL CAPOTE”



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio.

**RECURSOS:** Ninguno.

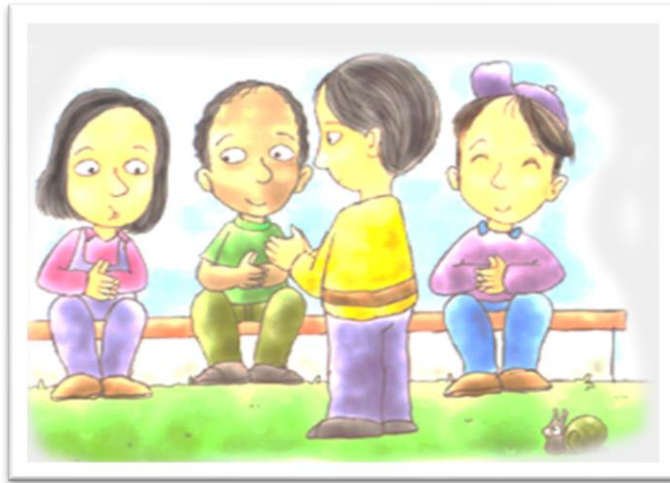
**PARTICIPANTES:** Todo el grupo.

**TIEMPO:** 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.

**8. NOMBRE DEL JUEGO: “EL FLORÓN FLORÓN”**



**OBJETIVO:** Desarrollo y comprensión del esquema corporal, y fortalecimiento de la tonicidad muscular en los miembros superiores.

**RECURSOS:** Un anillo o cualquier objeto pequeño.

**PARTICIPANTES:** Puede realizarse en grupos de 4 personas.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Sentarse los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos. El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:

El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó,  
Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán,  
A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan.  
¿Dónde está el florón?  
Lo tiene (¿)Lo tiene (¿)A lo mejor (¿)



Una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.

## 9. NOMBRE DEL JUEGO: “LA GUARACA”



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio y la coordinación.

**RECURSOS:** Cinturón (guaraca).

**PARTICIPANTES:** Todo el grupo.

**TIEMPO:** 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Unos 20 niños se colocan en círculo con los brazos atrás, todos mirando hacia el centro. Un niño que ha quedado afuera gira alrededor del círculo, con la guaraca en sus manos (un cinturón, una correa), diciendo en voz alta el siguiente estribillo:

“Nadie mire por atrás que aquí anda la guaraca” (dos o tres veces)

El momento menos pensado entrega la guaraca a un niño, debiendo el que está a su lado derecho correr fuera del círculo perseguido por la guaraca. Si es alcanzado por la guaraca, este niño reinicia el juego recitando el estribillo.

## 10. NOMBRE DEL JUEGO: “TRES PIERNAS”



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio y la lateralidad.

**RECURSOS:** Cordón.

**PARTICIPANTES:** Por parejas.

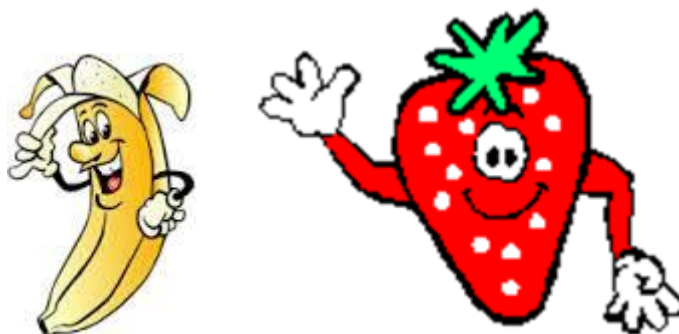
**TIEMPO:** Depende del recorrido e interés que muestren los participantes.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

**11. NOMBRE DEL JUEGO: “EL BAILE DE LAS FRUTAS”**



**OBJETIVO:** Desarrollo del ritmo y coordinación dinámica.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Individual.

**TIEMPO:** Hasta que todos pierdan el interés en el juego.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta. Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.

Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar. De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.

## 12. NOMBRE DEL JUEGO: “LAS OLLITAS”



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio y la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Depende del grupo que se encuentre en el juego.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas. A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina. Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente 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 diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es. Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.

### 13. NOMBRE DEL JUEGO: “LA GALLINA CIEGA”



**OBJETIVO:** Desarrollo de las nociones de espacio y del esquema corporal.

**RECURSOS:** Pañuelo.

**PARTICIPANTES:** En Grupo.

**TIEMPO:** 30 minutos.

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:

**DÓNDE ESTAS** Los jugadores responden

"DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"

La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre. Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.

**14. NOMBRE DEL JUEGO: "LOS ENSACADOS"**



**OBJETIVO:** Comprensión del esquema corporal, desarrollo del equilibrio y coordinación de la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Sacos.

**PARTICIPANTES:** Puede ser jugado por todos los miembros del grupo.

**TIEMPO:** De 20 a 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Todos los participantes se ubicarán sobre una línea trazada, cada uno introducirá sus piernas dentro de un costal, a la señal del maestro se inicia la competencia, desplazándose hacia la meta fijada. Gana el que llega en primer lugar.

## 15. NOMBRE DEL JUEGO: “EL LOBITO”



**OBJETIVO:** Desarrollo de la coordinación dinámica y el espacio temporal.

**RECURSOS:** Orejas de lobo elaboradas en cartulina o fomix.

**PARTICIPANTES:** Grupo.

**TIEMPO:** 25 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque  
Hasta que el lobo esté  
Si el lobo aparece  
Entero nos comerá.  
¿Qué estás haciendo lobito?  
El lobo responde.  
¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

#### 16. NOMBRE DEL JUEGO: “POLICÍAS Y LADRONES”



**OBJETIVO:** Reforzar el desarrollo motriz.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Dos grupos con varios miembros.

**TIEMPO:** Depende del número de participantes

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.



## 17. NOMBRE DEL JUEGO: “PERROS Y VENADOS”



**OBJETIVO:** Desarrollo de los movimientos de los miembros inferiores del cuerpo, mejorando la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, a los restantes, venados.

Los perros persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.

## 18. NOMBRE DEL JUEGO: “LA SOGA”



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio dinámico y lateralidad.

**RECURSOS:** Soga.

**PARTICIPANTES:** Grupo pequeño.

**TIEMPO:** 30 A 20 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella. Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.

**19. NOMBRE DEL JUEGO: “EL YO YO”**



**OBJETIVO:** Fortalecer la motricidad fina a través del juego.

**RECURSOS:** Un yo yo.

**PARTICIPANTES:** Varios de manera individual.

**TIEMPO:** Hasta perder el interés.

**DESARROLLO:**

Es un juego muy fácil en el cual se debe balancear el yo yo, el que lo mantenga más tiempo moviendo es el ganador, se puede realizar varios trucos cuando ya se lo ha dominado.

**20. NOMBRE DEL JUEGO: “LOS ENCANTADOS”**



**OBJETIVO:** Desarrollo de la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Puede hacerse con todo el grupo.

**TIEMPO:** 1 minuto por participante.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para escoger al participante que tenía que escoger se hace competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta. El juego consistía en que tenía que tocar a alguien y el que se dejaba tocar estaba encantado, este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca. Empieza el juego otra vez el que este encantado.

**21. NOMBRE DEL JUEGO: "EL MILANO"**



**OBJETIVO:** Desarrollar la motricidad y el esquema corporal

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Más de cuatro.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Hay tres personajes principales que eran la madre, mariquita de atrás y el milano. El juego empieza con una gran cola de niños detrás de la madre agarrados de la cintura. La última es la mariquita. La madre dice: -"Mariquita de atrás, ¿qué está haciendo la mamá? Vete a ver que está haciendo el milano." Y el milano, en ese momento, podía estar haciendo cualquier tarea de la casa (fregando, cosiendo, etc...) Mientras se cuenta lo que se estaba haciendo, el milano aparece para llevarse a algún niño. Entonces la madre, extendiendo los brazos, se lo impide, pero el milano más astuto. Les toca y se los va llevando. El juego terminaba cuando sólo queda la mariquita y la madre.

**22. NOMBRE DEL JUEGO: "EL ESPEJO MÁGICO"**



**OBJETIVO:** Desarrollo del esquema corporal.

**RECURSOS:** Ninguno

**PARTICIPANTES:** Por parejas de pie, mirándose de frente.

**TIEMPO:** Puede durar de 15 a 10 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

**23. NOMBRE DEL JUEGO: "EL BAILE DEL TOMATE"**

**OBJETIVO:** Desarrollo del ritmo y la coordinación.

**RECURSOS:** Tomates, grabadora y Cd de música.

**PARTICIPANTES:** Por parejas.

**TIEMPO:** Depende de la música que se ponga.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

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

**24. NOMBRE DEL JUEGO: "EL PATIO DE MI CASA"**



**OBJETIVO:** Estructuración de espacio y coordinación.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo.

**TIEMPO:** 25 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Formar un círculo con los niños /as. Caminar repitiendo lo siguiente.

El patio de mi casa es muy particular.

Cuando llueve se moja como los demás

Agáchate, y vuélvete a agachar

Y las agachaditas saben jugar.

**H, I, J, K, L, M, N, A**

Si usted no me quiere otra niña me querrá.

Ejecutar los movimientos que indica la frase.

**25. NOMBRE DEL JUEGO: "LOS HUEVOS DEL GATO"**



**OBJETIVO:** Desarrollo de la coordinación dinámica y el equilibrio.

**RECURSOS:** Pelotas pequeñas.

**PARTICIPANTES:** Individual.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Consiste en hacer un número de huecos u hoyos en el suelo, de acuerdo al número de participantes (de tres en adelante), con una profundidad de 15 cm. y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).

Cada hueco tiene su dueño, y desde una distancia de cinco pasos o más, se lanza la pelota y el dueño del hueco donde ingresa tiene que ir por ella, recogerla y golpear a los demás jugadores, quienes tienen que correr por todos los lados para no ser alcanzados. La persona que es tocada con la pelota se retira del juego o se le impone una prenda. Luego se procede nuevamente a lanzar de nuevo la pelota al hoyo para continuar el juego.



**26. NOMBRE DEL JUEGO: "SAN BENEDITO"**



**OBJETIVO:** Desarrollo de los movimientos motores gruesos.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Hasta que todos pierdan interés en el juego.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Benedito y a otro para "diablito". San Benedito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos. El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.

Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños:

¡San Benedito, San Benedito, me coge el diablito!

San Benedito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Benedito.

**27. NOMBRE DEL JUEGO: "EL GATO Y EL RATON"**



**OBJETIVO:** Desarrollo de los movimientos motores gruesos de los miembros inferiores del cuerpo.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** De 20 a 25 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

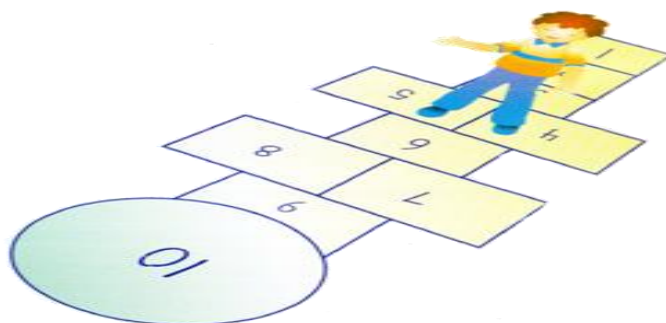
¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

## 28. NOMBRE DEL JUEGO: "LA RAYUELA"



**OBJETIVO:** Desarrollo de equilibrio y la coordinación.

**RECURSOS:** Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño).

**PARTICIPANTES:** Individual.

**TIEMPO:** 25 a 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

## 29. NOMBRE DEL JUEGO: "LAS CINTAS"



**OBJETIVO:** Desarrollo de la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Hasta que todos pierdan el interés en el juego.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se deben nombrar tres representantes, uno de ángel, otro de diablo y un jefe para el grupo. Los demás toman secretamente los nombres de colores que impone el jefe o jefa y se establece el diálogo:

**JEFE:** Venga el ángel. **ÁNGEL:** Pum, pum

GRUPO: Quién es ANGEL: El ángel con su capital de oro

GRUPO: Que desea ÁNGEL: Una cinta

GRUPO: Que color ÁNGEL: El azul u otro que le agrade.

### **Si no Adivina**

JEFE: Váyase cantando

### **Si Adivina**

JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color)

JEFE: Venga el diablo

DIABLO: ¡Pum, pum! GRUPO: Quien es

DIABLO: GRUPO: Que desea

El diablo con cien mil cachos

DIABLO: Una cinta GRUPO: Que color

DIABLO: El rojo (u el otro que le agrade)

### **Si Adivina**

JEFE: Váyase llevando (puede correr el grupo)

El juego concluirá cuando se haya adivinado el color de todos los niños/as.

## **30. NOMBRE DEL JUEGO: "LA VÍVORA DEL AMOR"**



**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio dinámico y estático.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Hasta que se pierda el interés.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se escogen a dos personas, las cuales se designaran el nombre de una fruta o un color, el resto del grupo harán una fila, las dos personas que salen cantaran lo siguiente:

A la víbora víbora del amor  
Por aquí podrá pasar  
Las de adelante corren mucho  
Y la de atrás se quedarán se quedarán

Así se ira cantando y haciendo quedar un persona y se le preguntara con quien quiere ir, dependiendo del nombre que hayan escogido las dos persona. Una vez ya repartidas las personas se halaran mutuamente que tenga más personas y no sobrepase la línea ganara.

**31. NOMBRE DEL JUEGO: "LAS CANICAS"**



**OBJETIVO:** Desarrollo de la motricidad fina y la coordinación.

**RECURSOS:** Una canica de diferente calidad o color del mismo tamaño.

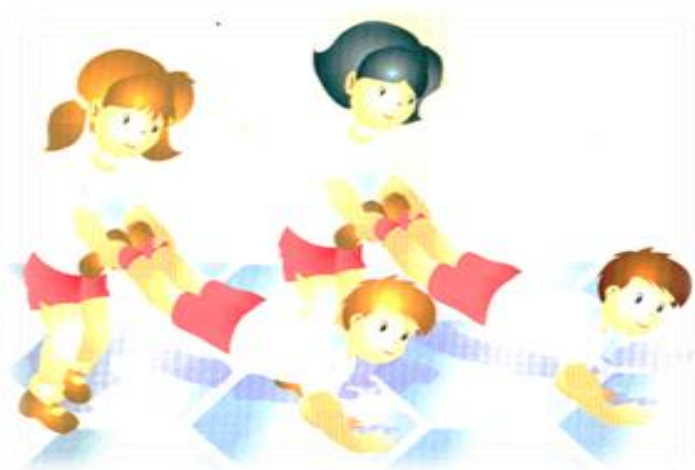
**PARTICIPANTES:** Varios.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO:**

Se puede jugar en cualquier parte, es necesario tener un suelo razonablemente liso. El objeto de este juego consiste en apoderarse de las canicas de los otros jugadores, es lo que se consigue disparando en ellas sin fallar. Solo se tiene derecho a tirar una sola canica del otro jugador. Tras haber logrado introducir tu canica en el agujero.

**32. NOMBRE DEL JUEGO: "LA CARRETILLA"**



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio y la coordinación.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Por parejas.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero. Gana aquella pareja que llega primero.

**33. NOMBRE DEL JUEGO: "LA VACA LOCA"**



**OBJETIVO:** Desarrollo del ritmo y la coordinación.

**RECURSOS:** Sacos o telas, canción de la vaca loca, grabadora.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Depende del tiempo que dure la canción.



### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

La vaca loca no puede faltar en todas las fiestas de pueblo, y por supuesto los niños y niñas son los que más disfrutan en la plaza al son de la banda de músicos en la víspera de la fiesta. Se elige a un jugador que hace las veces de "vaca loca" ésta persigue para embestir al resto de compañeros; éstos torea a la "vaca loca" improvisando una capa. El que es embestido por la vaca loca hará las veces de ésta. Cada vez que envista la vaca loca a un compañero todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó.

### **34. NOMBRE DEL JUEGO: "LOS COMELONES"**



**OBJETIVO:** Lograr que haya un dominio del esquema corporal, además desarrollo del ritmo.

**RECURSOS:** Bizcocho, torta o cualquier tipo de pan.

**PARTICIPANTES:** En parejas.

**TIEMPO:** 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se realiza en parejas, en un espacio amplio, la pareja que termina de comer el bizcocho gana el juego. Dos jugadores se sientan frente a frente con los ojos vendados, puesto los baberos, para no manchar la ropa.

Se pone entre los dos un recipiente con chocolate derretido o líquido y se les da un bizcocho a cada uno. Cada jugador moja el bizcocho en el chocolate y a continuación, intenta dar de comer al compañero. El juego termina cuando uno de los dos consigue acabarse el bizcocho.

### 35. NOMBRE DEL JUEGO: "LOS TROMPOS"



**OBJETIVO:** Desarrollar la motricidad fina.

**RECURSOS:** Trompo, piola.

**PARTICIPANTES:** Individual.

**TIEMPO:** Hasta que los jugadores pierdan el interés.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.

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

## j. BIBLIOGRAFÍA

Aveiga Vera W. A & Espinal Vélez E. M. (2009 – 2010). *Los Juegos Recreativos y su Influencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad de los niños/as con Síndrome de Down del Instituto de Educación Especial “Angélica Flores Zambrano”*. (Tesis inédita de Licenciados en Educación Especial). Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.

Arguello M. (2010). *Psicomotricidad*. Ecuador - Quito: Editorial Universitaria Abya – Yala.

Bernaldo de Quirós A. (2012). *Psicomotricidad: Guía de Evaluación e Intervención*. España - Madrid: Ediciones Pirámide.

Becerra Calva N. E. (2010 – 2011). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Motriz de niños/as del primer año de Educación Básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo*. (Tesis inédita de Licenciada Parvularia). Universidad Central del Ecuador, Quito.

Delgado Linares I. (2011). *El Juego y su Metodología*. España - Madrid: Ediciones Paraninfo.

Fernández Azcorra C., Arjona Pacheco P., Arjona Tamayo V. & Cisneros Ávila L. (2011). *Determinación de las Necesidades Educativas Especiales*. México: Editorial Trillas.

García Núñez J. A. & Fernández Vidal F. (2011). *Juego y Psicomotricidad*. España - Madrid: Editorial CEPE, cuarta edición.

Guartalanga Inga D. & Santacruz Correa C. (2009 – 2010). *Juegos Tradicionales como Mediador del Desarrollo Socio – Afectivo*. (Tesis inédita de Licenciada en Psicología). Universidad de Cuenca, Cuenca.

Hernández López L. P. (2011). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. España - Madrid: Ediciones Paraninfo.

Lou Royo M. A. (2011). *Atención a las Necesidades Educativas Específicas*. España - Madrid: Ediciones Pirámide.

Martin Domínguez D. (2011). *Psicomotricidad e Intervención Educativa*. España - Madrid: Ediciones Pirámide.

Miguel Pérez (2013) *Discapacidad Intelectual, Clasificación DSM-5*. México

Ried B. (2002). *Juegos y Ejercicios para Estimular la Psicomotricidad*. España - Barcelona: Editorial Paidós.

Roso Laura (2010), *Desarrollo Psicomotor*. México – Estado de Hidalgo: Editorial Zeugram

Sánchez Francisco (2007), *Desarrollo Motor Normal*. Universidad de Chile

Sosa Ebeidy (2011), *Desarrollo Psicomotriz*. México – DF.

William L. Heward (2004), “*Niños Excepcionales: Una Introducción a la Educación Especial*”- *Discapacidad Intelectual*. España – Madrid: Editorial Prentice - Hall

## **WEBGRAFIA**

Anónimo. *Las áreas de la psicomotricidad*. Recuperado de:

<https://es.scribd.com/doc/32895348/Las-areas-de-la-Psicomotricidad-son>

Armendáriz, M. (2013). *Juegos tradicionales del Ecuador*. Recuperado de:

<http://tradiciones.blogspot.com/>

Cadena, M. *La importancia del juego*. Recuperado de:

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego3.shtml>

Da Fonseca, V. (2000). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Recuperado de:

<http://books.google.com.ec/books?id=Fuct88hwVgIC&pg=PA380&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CCEQ6AEwAQ#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>

Felstina Silvina. (2013). *Psicomotricidad, Beneficios de la paractica Psicomotriz*.

Recuperado de: [www.cosasdelainfancia/biblioteca-psico08htm](http://www.cosasdelainfancia/biblioteca-psico08htm)

Gualpa, V. *Manual de juegos tradicionales*. Recuperado de:

<http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>

Kaplan, B. (2009). *Psicomotricidad el cuerpo en juego: Hacer, sentir, pensar*.

Recuperado de:

<http://books.google.com.ec/books?id=dvSJdiejD2gC&pg=PA3&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CDUQ6AEwBQ#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>

Madrid, S. A. (2010). *Psicomotricidad*. Recuperado de:

<http://psicologoinfantil.com.Psicomotricidad>

Ojeda M. (2010), *Psicomotricidad*. Recuperado de:

<https://es.scribd.com/doc/32895348/Las-areas-de-la-Psicomotricidad-son>

Toledo Dolores (2010), *Juegos tradicionales, Beneficios*. Recuperado de:  
<http://www.juegostradicionales.org/beneficios-de-los-juegos-tradicionales-y-populares/>.

Tuesta Diego (2009), *Psicomotricidad, Desarrollo Psicomotor*. Recuperado de:  
[www.arcesw.com/dpm.htm](http://www.arcesw.com/dpm.htm).

Venegas, F. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de:  
<http://books.google.com.ec/books?id=HuCcCIqq1WEC&pg=PT381&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CEQQ6AEwCA#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>

Zapata, O. (1990). *Juego y aprendizaje escolar: perspectiva psicogenética*. Recuperado de:  
<http://books.google.com.ec/books?id=AHZbxQSOUvMC&pg=PA50&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CCYQ6AEwAg#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.

CARRERA DE PSICORREHABILITACIÓN Y EDUCACIÓN ESPECIAL

**TEMA**

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELECTUAL, QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LOJA, EN EL PERÍODO MARZO – JULIO 2015.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Psicorrehabilitación y Educación Especial.

**AUTORA**

Anabel Paulina Quezada Cumbicos

Loja – Ecuador

2015



**a. TEMA**

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELECTUAL, QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO MARZO – JULIO 2015.

## **b. PROBLEMÁTICA**

El centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” anteriormente llamado CADE, se encuentra ubicado en el Km 1 ½ vía antigua a Zamora en la finca “Las Cochas”, lugar que acoge a cerca de 100 niños y adolescentes con discapacidades intelectuales, físicas, con síndrome de Down, parálisis cerebral, autismo y otros; quienes reciben una atención integral tanto en la parte pedagógica como en su rehabilitación, contando con una planta de profesionales netamente capacitados para atender a los niños y jóvenes.

En lo que se refiere a la edificación este posee inicial uno, inicial dos, en el resto de paralelos se encuentran niños con parálisis cerebral con déficit intelectual profundo, en donde los preparan para la vida adulta, las cuales “son aulas de transición”. En la sala de pre-talleres, les ofrecen a los estudiantes cursos de manualidades, artes plásticas, pintura. Cuenta con salas de hidroterapia, terapia ocupacional, fisioterapia, salas de movilidad, comunicación antes como sala de terapia de lenguaje.

El centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” conforme con su filosofía de atención social a grupos prioritarios y personas con discapacidad, adopta el modelo rehabilitador, pedagógico humanista, social, cognitivo e inclusivo, pues éste permite responder al propósito de formar a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes con discapacidad en su dimensión integral.

Su misión es Propiciar y potenciar los servicios de calidad, equidad, diversidad, universalidad y derechos dirigida a la población de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes con discapacidad mediante programas de prevención, habilitación y rehabilitación integral acorde a las necesidades y potencialidades individuales que les permitan desarrollar al máximo sus capacidades y puedan acceder a una verdadera inclusión educativa y social.

Una vez realizada la observación en el centro, se detectaron una serie de problemas, el de interés de esta investigación es la psicomotricidad, la cual según el **Medical Dictionary, (2011)** en el ámbito de la Medicina, la define como: “actividad motriz de

un individuo desde un punto de vista psicológico, es decir, como una relación entre el cuerpo, la mente y la realidad exterior. El desarrollo psicomotor depende de diversos factores, entre ellos, el estado de maduración del sistema nervioso, del aprendizaje y de las relaciones que se ejercen con la realidad y el ambiente.”

La psicomotricidad juega un papel de suma importancia en los primeros años de vida de la persona, porque influye en el desarrollo intelectual, afectivo y social, lo que favorece la relación con su entorno. En lo que se refiere a nivel motor podrá dominar su movimiento corporal; a nivel cognitivo le permitirá la mejora de la memoria, la atención y concentración; y en su nivel social y afectivo permitirá conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

2014, Áreas de la Psicomotricidad. Recuperado de <http://psicomotricidad.wikispaces.com/%C3%81reas+de+la+psicomotricidad>, manifiesta que Las áreas de la Psicomotricidad son: el Esquema Corporal que es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

En cuanto a Lateralidad, es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura.

El Equilibrio, es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

La Estructuración espacial, comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.

El Tiempo y Ritmo, estas nociones se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio.

Partiendo de esto hablamos acerca de las alteraciones que se presentan en el desarrollo psicomotriz las cuales son la inhibición psicomotriz, debilidad motriz, inestabilidad motriz, retrasos de maduración, entre otros; es por eso que hablamos acerca de la discapacidad intelectual la cual es definida por Tango, 2013. MedlinePlus recuperado de [www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001523](http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001523). como una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa que se manifiesta en habilidades adaptativas conceptuales, sociales, y prácticas.

Según la revista de salud, Atendiendo Necesidades (2012) nos manifiesta que algunas de las causas más frecuentes de la discapacidad intelectual, como el síndrome de Down, el síndrome alcohólico fetal, el síndrome X frágil, afecciones genéticas, defectos congénitos e infecciones, ocurren antes del nacimiento. Otras causas ocurren durante el parto o poco después del nacimiento. En otros casos, las causas de la discapacidad intelectual no se presentan sino hasta cuando el niño es mayor, tales como lesiones graves de la cabeza, accidentes cerebro-vasculares o ciertas infecciones.

En el centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” se ha observado los distintos problemas presentes en jóvenes con discapacidad intelectual, entre los cuales tenemos personas con Síndrome de Down y con lesiones cerebrales, manifestando dificultades

en su desarrollo psicomotriz; como torpeza motriz, inestabilidad motriz, retrasos de maduración y paratonía, es de ahí que se presenta la siguiente necesidad:

**PROBLEMA GENERAL:**

¿Cómo mejorar la psicomotricidad a través del taller de juegos tradicionales en los jóvenes que presentan discapacidad intelectual, que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial “el Ángel” de Loja, en el período marzo –julio 2015?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La Universidad Nacional de Loja, el Área de la Educación el Arte y la Comunicación a través de la carrera de Psicorrehabilitación y Educación Especial tiene como misión el formar profesionalmente a sus estudiantes, con sólidas bases científicas y técnicas, pertinencia social y valores; que sean capaces de servir y contribuir con el desarrollo de toda la comunidad, prestando ayuda a personas que muestren alguna discapacidad, involucrando a los estudiantes directamente con la colectividad en general, y más al sector que tiene que ver de manera directa con la formación de los estudiantes de Psicorrehabilitación y Educación Especial, despertando en ellos el interés por investigar y conocer aquellos problemas que se presentan en dichas personas.

Es por esto que la presente investigación pretende contribuir de alguna manera a la solución de dichos problemas que aquejan a esa población. Teniendo en cuenta que actualmente existen muchas personas con algún tipo de discapacidad, principalmente en nuestra ciudad de Loja, de donde parte este proyecto investigativo, en el que se involucra a los jóvenes y adolescentes que asiste al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel”, teniendo como objetivo principal mejorar la psicomotricidad especialmente en jóvenes que tienen discapacidad intelectual. Además el proyecto que se realiza es factible realizarlo gracias a que se cuenta con el material bibliográfico, los recursos económicos y la apertura institucional necesaria para su elaboración.

Cabe recalcar que el presente trabajo es un requisito primordial para obtener el título de licenciados en Psicorrehabilitación y educación especial y que los gastos que surgen en el serán solventados por el investigador.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **General:**

- Fortalecer la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período Marzo – Julio 2015, a través del taller de juegos tradicionales.

##### **Específicos:**

- Establecer los referentes teóricos y metodológicos relacionados con el taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período Marzo – Julio 2015.
- Evaluar el desarrollo psicomotriz en los jóvenes que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período Marzo – Julio 2015.
- Planificar el taller de juegos tradicionales para mejorar la Psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período Marzo – Julio 2015.
- Aplicar el taller de juegos tradicionales para mejorar la Psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período Marzo – Julio 2015.
- Valorar la efectividad de la aplicación del taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” de Loja, en el período Marzo – Julio 2015.

**e. MARCO TEÓRICO**

**ESQUEMA DE CONTENIDOS**

**PSICOMOTRICIDAD**

- o Definición.
- o Psicomotricidad y Discapacidad Intelectual.
- o Áreas de la Psicomotricidad.
  - Esquema Corporal.
  - Lateralidad.
  - Equilibrio.
  - Estructuración Espacial.
  - Tiempo y Ritmo.
  - Motricidad (Fina y Gruesa)
- o Discapacidad Intelectual.
  - Definición.
  - Importancia de la evaluación de la inteligencia.
  - Clasificación de la discapacidad intelectual.
  - Causas de la discapacidad intelectual.

**TRASTORNOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR**

- o Debilidad Motriz.
- o Inestabilidad Motriz.
- o Inhibición Motriz.
- o Retrasos de Maduración.
- o Desarmonías Tónicas – Motoras.
- o Trastornos del Esquema Corporal.
- o Apraxias Infantiles.
- o Dispraxias Infantiles.
- o Tics.



## DIAGNÓSTICO

### Guía de Observación para la Evaluación del Desarrollo Psicomotor.

#### PROPUESTA DE CAMBIO

##### El Juego.

- Definición
- Características del Juego.
- Clases de Juego.
- Teorías del Juego.
- o **Los Juegos Tradicionales.**
  - Características de los Juegos Tradicionales.
  - Beneficios de los Juegos Tradicionales.
    - Herramienta de socialización.
    - Desarrollo físico – corporal.
    - Sentido rítmico.
    - Fuente de vivencias.
    - Desarrollo de imaginación.
    - Carácter empático.
    - Diversión sin fronteras.
    - Seguridad personal.
    - Son atemporales.
    - Crea lazos de amistad.
    - Desarrollo del sistema locomotriz.
  - Listado de Juegos.
    - Las estatuas.
    - Las 3 piernas.
    - El espejo mágico
    - El baile del tomate.
    - Las cintas.
    - La vaca loca.
    - La soga.



- Al primo.
- Aserrín Aserrán.
- San Benedito.
- Las ollitas.
- Las cebollitas.
- El gato y el ratón.
- La carretilla.
- El juego de las frutas.
- El rey manda.
- Las canicas.
- La perinola.
- Guardianes y ladrones.
- La rayuela.
- Las escondidas.
- La gallina ciega.
- El lobito.
- Patio de mi casa.
- El florón florón.
- Los huevos del gato.
- Los ensacados.
- La guaraca.
- Los trompos.



## LA PSICOMOTRICIDAD

**Definición:** Es una disciplina educativa, reeducativa y terapéutica, concebida como dialogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su tonalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación, principalmente corporal, con el fin de contribuir en su desarrollo integral. **Arguello Miriam (2010). La Psicomotricidad. p.39**

### LAS ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD:

**Esquema Corporal:** Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

**Lateralidad:** Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

**Equilibrio:** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

**Estructuración espacial:** Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las

dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

**Tiempo y Ritmo:** Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

**Motricidad:** Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos:

- Motricidad gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.
- Motricidad fina: Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc). Ojeda M. Psicomotricidad. Artículo tomado de <https://es.scribd.com/doc/32895348/Las-areas-de-la-Psicomotricidad-son>

**Psicomotricidad y Discapacidad Intelectual:** Azcorra C. (2011, p. 76) cita a Miles (1990) al definir que algunos niños con discapacidad intelectual presentan retraso en todos los aspectos de su desarrollo y otros solo en algunos aspectos. Las habilidades psicomotoras no son la excepción.

#### **Características del niño con Discapacidad Intelectual:**

- ✓ Equilibrio escaso.
- ✓ Locomoción deficitaria.
- ✓ Dificultades en coordinaciones complejas.
- ✓ Dificultades en destrezas manipulativas.
- ✓ Dificultades en el esquema corporal.

- ✓ Dificultades en la orientación espacial.
- ✓ Dificultades en la orientación temporal.

## **Discapacidad intelectual**

**Definición:** **William L. Heward (2004)** define en su libro “Niño Excepcionales: Una Introducción a la Educación Especial” a la discapacidad intelectual como una expresión que se utiliza para identificar una deficiencia de las capacidades: la incapacidad de exhibir conductas intelectuales y sociales acordes con la edad. El retraso hace referencia al nivel de ejecución; no se trata de “algo” con que las personas nacen o poseen.

### **Importancia de la evaluación de la Inteligencia:**

¿Por qué es importante el diagnóstico de retraso mental? Algunos niños y adultos muestran tales deficiencias en sus capacidades cognitivas, sociales y para cuidar de sí mismos, que resulta evidente para cualquier persona que se relacione con ellos que se necesitan una atención y unos programas educativos especiales. Para estas personas, la manera en que se defina retraso mental no tiene mucha importancia, pues presentan deficiencias en todas o casi todas las áreas del desarrollo. Pero este grupo abarca solo una pequeña proporción de la población total de personas con retraso ligero. Es por ello que la manera en que se define el retraso mental determina los servicios educativos especiales que muchos miles de niños pueden (o no pueden) recibir.

Como señala MacMillan (1982), los diferentes criterios que existen entre los profesionales sobre la definición del retraso mental “no es un mero ejercicio semántico” (p. 35). Una ligera diferencia entre 2 definiciones distintas puede determinar con que especie de retraso mental será diagnosticado un niño determinado. La enorme importancia de las definiciones quedó reconocida ya en 1924, cuando Kuhlman noto que “las definiciones de la deficiencia mental se utilizan todos los años para decidir el destino de miles de personas” (n. p).

## **La Clasificación de la Discapacidad Intelectual:**

La clasificación de los niños discapacitados es una empresa difícil pero necesaria. Se han puesto muchos sistemas para clasificar el retraso mental según el tipo o el nivel de gravedad. En 1963, Gelof informó que en los países de habla inglesa existían 23 sistemas de clasificación. Se han desarrollado diversos sistemas que clasifican el retraso mental según la etiología (la causa) o la variedad clínica (por ejemplo, el síndrome de Down). Aunque estos sistemas resultan útiles para los médicos, por lo general lo son menos para los educadores. Por ejemplo, de dos niños que padecen síndrome de Down uno puede desenvolverse con pocas ayudas en 2º curso de primaria, mientras que el otro puede ser incapaz de realizar hasta las actividades más simples de higiene personal.

El retraso mental ha sido tradicionalmente diagnosticado según el grado o nivel de las deficiencias intelectuales que se detectan por medio de los tests de inteligencia. El método de clasificación más usado que encontramos en la literatura comprende cuatro niveles de retraso mental, según las puntuaciones del CI. Las puntuaciones con que se fijan los límites superior e inferior de cada nivel indican que se toma en cuenta la falta de exactitud de las evaluaciones de la inteligencia y la importancia del juicio clínico para determinar el nivel de gravedad.

### **El Retraso Ligero:**

En las escuelas públicas, lo habitual ha sido educar a los niños que padecen retraso ligero en aulas especiales. En la actualidad, muchos niños con retraso mental ligero son educados en las aulas normales, con especialistas que ayudan al educador proporcionando al niño una atención especial individual y clases extra en un aula separada, si resulta necesario. Muchos casos de retraso mental solo se detectan cuando los niños ingresan en la escuela, y muchas veces recién cuando llegan al segundo o tercer curso, cuando las tareas escolares se hacen más difíciles.

Anteriormente los programas escolares para los alumnos retrasados mentales acentuaban los conocimientos escolares básicos –lectura, escritura y aritmética- durante la educación primaria, mientras que en la educación general básica (EGB) y la secundaria pasaban a centrarse en programas de capacitación laboral y de enseñanza de oficios. En la actualidad, los sistemas educativos están comenzando a introducir la formación profesional (Brolin, 1995) y cursos sobre capacidades para la vida social (Dever, 1989) y en los cursos elementales. La mayoría de los alumnos que padecen retraso mental ligero adquieren los conocimientos escolares hasta el nivel del sexto curso y pueden aprender ciertas capacidades laborales que les permiten llevar una vida independiente o semiindependiente.

### **El Retraso Moderado:**

La mayoría de los niños con retraso moderado muestran un retraso significativo del desarrollo durante la edad preescolar. Cuando crecen, las diferencias en el desarrollo intelectual, social y motor general que separan a estos niños de los de su misma edad, pero que no presentan discapacidades, suelen aumentar. Aproximadamente el 30% de las personas que padecen retraso mental moderado tienen el síndrome de Down, y alrededor del 50% posee alguna forma de lesión cerebral (Neisworth y Smith, 1978). Las personas con retraso mental moderado tienen mayores posibilidades de presentar discapacidades físicas y problemas de conducta que las tienen retraso mental ligero.

Lo más frecuente es que los niños que padecen retraso mental moderado sean educados en aulas especiales, con programas altamente estructurados y diseñados para enseñarles las capacidades necesarias para la vida diaria. Las asignaturas suelen limitarse al desarrollo de un vocabulario simple que influye muchas palabras de reconocimiento visual (por ejemplo, palabras “funcionales” como salida, no cruzar, deténgase), algunas capacidades de lectura (como por ejemplo, recetas simples) y de conceptos aritméticos básicos. En la actualidad, la mayoría de las personas con retraso moderado reciben un apoyo individualizado y cuentan con la supervisión de otras personas para vivir y trabajar en la sociedad.

### **El Retraso Grave y Profundo:**

Los individuos que padecen retraso mental grave y profundo se identifican casi siempre en el momento del nacimiento o poco después. La mayoría de estos niños presentan importantes daños del sistema nervioso central, y pueden presentar discapacidades asociadas y/o enfermedades orgánicas. Aunque para distinguir el retraso grave del profundo es posible basarse en las puntuaciones de los test de inteligencia, la diferencia principal se relaciona con las deficiencias del funcionamiento intelectual. Hasta poco tiempo, la educación de las personas con retraso mental grave se dirigía principalmente a la adquisición de capacidades relacionadas con la autonomía personal –asearse, vestirse, comer y beber- y de comunicación. Una persona con retraso mental profundo puede ser incapaz de ocuparse de sus necesidades físicas, carecer parcial o totalmente de movilidad independiente, o requerir cuidados especializados durante las 24 horas del día. Sin embargo, los últimos avances de la tecnología educativa están demostrando que muchas personas que padecen retraso mental grave y profundo pueden aprender capacidades que antes se creían que estaban muy por encima de sus posibilidades, hasta el punto de llegar a ser adultos semiindependientes, capaces de vivir y trabajar en la sociedad. **William L. Heward (2004). Niños Excepcionales: Una introducción a la educación especial. p. p 88 – 99.**

### **Causas de la Discapacidad Intelectual:**

En **DSM V** se dice que las causas del trastorno pueden ser, en primer lugar, biológicas y/o psicosociales pero que en un 30-40% de los sujetos que han pasado por centros clínicos es imposible determinar una causa clara. Opinión semejante es la que sustentan González, Raggio-Risso, Boidi-Hernández, Tapié-Nicolini, y Roche-Lowezy (2013), según estos autores la mitad de los niños con retraso mental permanecen sin diagnóstico etiológico a pesar de los avances médicos que se han dado en los últimos años.

Las causas del trastorno según DSM-IV y IV-TR son:

- a. Hereditarias en, aproximadamente, un 5 %. Ej.: síndrome de X frágil.
- b. Alteraciones en el desarrollo embrionario, aprox. un 30 % de los casos. Ej.:



- cromosómicas: síndrome de Down (trisomía 21),

- otras: consumo materno de alcohol (durante el embarazo), infecciones, etc.

c. Problemas durante el embarazo y en el momento del parto (perinatales), aprox. un 10 %. Ej.: malnutrición fetal, prematuridad, hipoxia, infecciones víricas (rubéola), traumatismos, etc.

d. Posnatales. Enfermedades adquiridas en la infancia y la niñez (encefalitis, meningitis, etc.), traumatismos, et., son responsables de un 5 % de los casos aproximadamente.

e. Entre un 15 y un 20 % de los casos son debidos a influencias ambientales: falta de estimulación social, lingüística y de cualquier otro orden, y a otros trastornos mentales graves (p.e.: TEA autista).

Por su parte, González et al. (2013) estiman:

- causas genéticas (ej.: síndromes de Down y X frágil): 40 % de los casos,
- teratógenos<sup>5</sup> ambientales y prematuridad: 20 %,
- enfermedades metabólicas (ej.: fenilcetonuria<sup>6</sup>): 1-5 %, y
- múltiples causas: 3-12 %.

Afinando más, podemos decir que:

a. En la mayoría de los casos leves, la causa es desconocida aunque se apunta a la incidencia de factores sociales,

b. En los demás casos suele haber una causa médica que explica el trastorno.

## **TRASTORNOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR**

Los trastornos del desarrollo psicomotor son muy difíciles de definir. Reflejan siempre alteraciones en las que se ven afectados varios aspectos del desarrollo del niño; de ahí la importancia de intervenir cuanto antes, pues el trastorno puede ir repercutiendo

negativamente en otras áreas del niño, agravando y comprometiendo el desarrollo del niño.

El psicomotricista, como finalidad del tratamiento, buscará que el niño consiga un mayor dominio sobre su propio cuerpo y, por tanto que logre más autonomía; el trabajo terapéutico se hará incidiendo tanto sobre el propio cuerpo como sobre las relaciones que éste establece con el entorno.

Las manifestaciones de cada trastorno son muy individuales de cada caso, pese a caracterizarse por unos rasgos básicos comunes.

Un examen profundo y completo es básico para detectar las deficiencias y trabajar sobre ellas.

### **Debilidad Motriz.**

Básicamente, estos niños siempre presentan tres **características**:

- **Torpeza de movimientos** (movimientos pobres y dificultad en su realización).
  
- **Paratonía**: el niño no puede relajar el tono de sus músculos de forma voluntaria; incluso en vez de relajarlos, los contrae exageradamente. Este rasgo es el más característico de este trastorno.
  
- **Sincinesias**

A veces, también presentan inestabilidad motriz, tics, tartamudeo. Este trastorno afecta a diferentes áreas del niño: al afectivo, la sensorial, al psíquico y al motor,

Será muy importante realizar un buen diagnóstico que discrimine si el niño sufre una "debilidad motriz" o se trata de otro trastorno psicomotor, para enfocar correctamente el tratamiento o reeducación.

### **Inestabilidad Motriz.**

El niño con inestabilidad motriz es incapaz de inhibir sus movimientos, así como la emotividad que va ligada a éstos. Es incapaz de mantener un esfuerzo de forma constante; se muestra muy disperso.

Suele predominar la hiperactividad y las alteraciones en los movimientos de coordinación motriz. Hay una constante agitación motriz.

Suele tratarse de un niño problemático y mal adaptado escolarmente; presenta problemas de atención, de memoria y comprensión, así como trastornos perceptivos y de lenguaje; el propio fracaso escolar aumenta su desinterés por los aprendizajes. Ya hemos dicho anteriormente que se desencadena toda una secuencia de alteraciones que recaen a su vez sobre otras.

### **Inhibición Motriz**

El niño inhibido motrizmente suele mostrarse tenso y pasivo. Muestra como un temor a la relación con el otro, a la desaprobación, y ello le hace "no hacer", "inhibir" lo que serían los amplios movimientos corporales que le harían demasiado "visible".

### **Retrasos de Maduración**

Se valorará en relación al desarrollo motor de un niño normal o estándar; pero también deberán valorarse otros factores (además del psicomotor), afectados por esta "dinámica madurativa".

Probablemente, encontraremos también como características de este retraso un niño con inmadurez afectiva, actitud infantil y regresiva, dependencia, pasividad.

### **Desarmonías Tónicas – Motoras**

Nos referimos a alteraciones en el tono: hay una mala regularización del mismo.

Puede darse en individuos con un buen nivel motor. Tienen que ver con las variaciones afectivas, con las emociones.

Algunas de ellas son:

- ❖ **PARATONÍA:** el individuo no puede relajarse y el pretenderlo aumenta más su rigidez.
- ❖ **SINCINESIAS:** son movimientos que se realizan de forma involuntaria, al contraerse un grupo de músculos, al realizar otro movimiento sobre el que centramos nuestra atención. Por ej., mientras el niño escribe saca la punta de la lengua. Tiene que ver con cierta inmadurez sobre el control del tono. Suele ser algo normal hasta los 10-12 años, edad en la que van desapareciendo. Por sí mismas no son un trastorno, sino que suelen formar parte de algún otro problema.

### **Trastornos del Esquema Corporal**

En estos trastornos se diferencian dos grupos:

- Los trastornos referentes al "conocimiento y representación mental del propio cuerpo"
- Los trastornos referidos a la "utilización del cuerpo" (de la orientación en el propio cuerpo y, desde éste, del espacio exterior; y de una inadecuada utilización del mismo en su relación con el entorno). Es donde se encuentran la mayoría de los problemas. Los orígenes de éstos pueden encontrarse en esas primeras relaciones afectivas del niño con su entorno; ello demuestra, una vez más, la estrecha relación entre la afectividad y la construcción del esquema corporal.

Dentro de este grupo de trastornos, encontramos:

- **ASOMATOGNOSIA:** el sujeto es incapaz de reconocer y nombrar en su cuerpo algunas de sus partes. Suele esconder alguna lesión

neurológica. La Agnosia digital es la más frecuente en los niños: éste no es capaz de reconocer, mostrar ni nombrar los distintos dedos de la mano propia o de otra persona. Suelen haber otras alteraciones motrices acompañando a ésta.

- **TRASTORNOS DE LA LATERALIDAD:** estos trastornos son, a su vez, causa de alteraciones en la estructuración espacial y, por tanto, en la lectoescritura (y, de ahí, al fracaso escolar). Los más frecuentes son:
  - **Zurdería contrariada,** aquellos niños que siendo su lado izquierdo el dominante, por influencias sociales pasa a encubrirse con una falsa dominancia diestra. La zurdería en sí no es un trastorno; sí el imponer al niño la lateralidad no dominante para él.
  - **Ambidextrismo:** el niño utiliza indistintamente los dos lados de su cuerpo para realizar cosas; también origina serios trastornos espaciales en el niño y en sus aprendizajes.
  - **Lateralidad cruzada:** también origina problemas de organización corporal. Cuando el niño no tiene una lateralidad claramente definida, hay que ayudar a resolverlo en algún sentido.

### **Apraxias Infantiles**

El niño que presenta una apraxia conoce el movimiento que ha de hacer, pero no es capaz de realizarlo correctamente. Se trata de un trastorno psicomotor y neurológico.

Existen muchos tipos de apraxias, y reciben nombre en función de la localización de su incapacidad:

- **Apraxia ideatoria:** en este caso, para el niño resulta imposible "conceptualizar" ese movimiento.
- **Apraxia de realizaciones motoras:** al niño le resulta imposible ejecutar determinado movimiento, previamente elaborado. No hay trastorno del esquema corporal. Se observan movimientos lentos, falta de coordinación.
- **Apraxia constructiva:** incapacidad de copiar imágenes o figuras geométricas. Suele haber una mala lateralidad de fondo.

- **Apraxia especializada:** sólo afecta al movimiento realizado con determinada parte del cuerpo:
- **Apraxia facial:** referente a la musculatura de la cara)
- **Apraxia postural:** referente a la incapacidad de realizar ciertas coordinaciones motrices)
- **Apraxia verbal** (el sujeto comprende la orden que se le da, pero motrizmente es incapaz de realizarla).
- **Planotopocinesias y cinesias espaciales:** el niño muestra gran dificultad en imitar gestos, por muy simples que éstos sean, ya que ha perdido los puntos de referencia fundamentales (de arriba-abajo, derecha-izquierda,...). El esquema corporal está muy desorganizado.

### **Dispraxias Infantiles.**

Se trata de apraxias leves. Dentro de las dispraxias hay también diversos grados de afectación. El niño "dispráxico" tiene una falta de organización del movimiento.

Suele confundirse, a veces, con la "debilidad motriz"; de ello depende un buen diagnóstico. No hay lesión neurológica.

Las áreas que sufren más alteraciones son la del esquema corporal y la orientación témporo-espacial. Aunque el lenguaje suele no estar afectado, el niño con dispraxia presenta fracaso escolar, pues la escritura es de las áreas más afectadas.

### **Tics.**

Son movimientos repentinos, absurdos e involuntarios que afectan a un pequeño grupo de músculos y que se repiten a intervalos. Generalmente, no tienen como causa ninguna lesión de tipo neurológico. Desaparecen durante el sueño. Suelen aparecer entre los 6 y los 8 años y muchas veces lo hacen en la pubertad.

**Hay mucha variabilidad.** Suelen parecerse a gestos utilizados comúnmente.

Pueden clasificarse según la parte del cuerpo en el que se localiza:

- ❖ tics **faciales** (son los más frecuentes)
- ❖ tics de la **cabeza y cuello**
- ❖ tics del **tronco y de los miembros**
- ❖ tics **respiratorios** (resoplidos, aspiraciones)
- ❖ tics **fonatorios** (gruñir)

Una persona puede tener un solo tic o varios; en este último caso suelen realizarse siempre en el mismo orden; también hay quien los hace simultáneamente.

Aunque pueden ser controlados voluntariamente durante determinado tiempo, factores como la presencia de otras personas, las situaciones de estrés emocional, tienden a desencadenarlo y/o aumentarlo.

El tratamiento aplicado deberá adaptarse a la personalidad del niño; a partir de ello, el especialista infantil determinará si es conveniente prescribir medicación, realizar un tratamiento psicomotriz, entrar en psicoterapia, un tratamiento conductual o una combinación de ellas.

Asimismo se orientará a la familia para que proceda a ayudar al niño de la forma más conveniente, ya que el medio familiar en el que se desenvuelve un niño con tics suele ser tenso y lleno de hábitos perfeccionistas. La familia deberá evitar "estar encima" del niño cada vez que haga el tic y, sobre todo, no culpabilizarlo ni reprimirlo. **Artículo tomado de psicologoinfantil.com.Psicomotricidad.**

## **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA LA PSICOMOTRICIDAD**

### **GUÍA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES.**

Para la presenta guía se tomó ciertos indicadores de los siguientes instrumentos de evaluación:

- Test de Funciones Básicas.
- Guía Portage.
- Test de Ozeretzki.

Evaluando las siguientes áreas psicomotrices:

- Esquema Corporal.
- Lateralidad.
- Ritmo y Coordinación.
- Motricidad Fina.
- Motricidad Gruesa
- Estructuración Espacial y Temporal.

### **BAREMO PARA LA GUÍA DE OBSERVACIÓN:**

Consta de 40 ítems divididos para cada área del desarrollo motor, calificados de la siguiente manera:

**De 40 a 30=** Satisfactorio desarrollo psicomotriz.

**De 30 a 20=** Medianamente satisfactorio desarrollo psicomotriz.

**De 20 a menos=** Poco satisfactorio desarrollo psicomotriz.



## **PROPUESTA DE CAMBIO**

### **JUEGOS TRADICIONALES**

#### **EL JUEGO**

**Definición:** Para J. Moragas el juego es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre su persona y las cosas. **Delgado Inmaculada. (2011). El juego y su metodología. pp. 4 – 5.**

El juego es una actividad propia del ser humano; una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas. Incluso es posible observar esa misma conducta en algunos animales mamíferos. Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. Además el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas.

#### **Características del Juego. Una docena de razones (mas una).**

- El juego es una actividad voluntaria y libre. Si es obligado ya no es un juego. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es espontáneo y autónomo y cuando hay reglas estas son libremente aceptadas.
- Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales. Como toda actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.
- El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo. Es lo que denominamos una

actividad “autotélica”, es decir, que produce placer por el mero hecho de realizarla.

- Es fuente de placer y siempre se valora positivamente. El juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos. El juego resulta ser una actividad grata, que produce bienestar.
- Es universal e innato. Es una conducta típica de todas las culturas y épocas de la humanidad. Aunque algunos autores mantienen que tiene un carácter adquirido, lo cierto es que un niño juega aunque nadie le haya enseñado como hacerlo.
- Es necesario tanto para los adultos como para los niños. En los adultos tiene una función básica de liberación del estrés, evasión y descanso (lo cual no impide que continúen desarrollando ciertas habilidades a través del juego), pero en los niños el juego adquiere un significado mucho más amplio puesto que es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con el de un modo adaptativo.
- Es activo e implica cierto esfuerzo. La persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones. Aunque no tenga un componente motor, conlleva unos mínimos de actividad psíquica. Pensamiento, deducción, imitación, relajación, exploración y comunicación son solo una pequeña parte de las actividades que el ser humano pone en marcha cuando juega.
- Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego si la está realizando un niño. Cuanto más pequeño es un niño más fácil es que lo convierta todo en un juego.
- El juego es algo muy serio. A todos nos hace gracia contemplar el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques o el grado al que llega

cuando su juego se interrumpe o estropea. Y es que para el niño el juego es tan importante como para nosotros nuestro trabajo o estudios y no tenemos derecho a menospreciarlo.

- El juego es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos. Además el juego es una forma de expresión emocional que permite al niño expresar libremente lo que siente y lo que piensa.
  - El juego es el principal motor del desarrollo en los primeros años de la vida del niño. Y es motor a varios niveles: desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, las emociones, la motivación y las relaciones sociales. Es por eso que el juego puede considerarse como una actividad propia de la infancia “la actividad” por excelencia, aunque de mayores sigamos jugando por otros motivos. Hasta los diez años el juego es –o debería ser- la actividad más importante de la vida del ser humano.
  - El juego favorece la interacción social y la comunicación. Impulsa las relaciones entre sus iguales y adultos. Favorece al desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.
  - El juguete es un recurso útil pero no necesario para jugar. Cualquier objeto puede desempeñar la función de juguete y de no haber objeto, el niño lo inventa.
- Delgado Inmaculada. (2011). El juego y su metodología. pp. 6 – 7.**

### **Diferentes Teorías Sobre el Juego a través de la Historia.**

#### **Siglo XIX: las primeras teorías psicológicas:**

- **Teoría fisiológica de Herber Spencer (1855) y Friedrich Schiller (1795).** El juego supone un consume de energía sobrante. El niño no gasta su energía en otra cosa, ya que no tiene ocupaciones ni responsabilidades por lo tanto el juego supone un sustitutivo del trabajo.

Para Schiller el juego está ligado a la aparición de actividades estéticas. Así, el juego está relacionado con el exceso de energía y puede manifestarse física o estéticamente.

Para Spencer el juego tiene lugar a causa de un exceso de energía acumulada que debe liberarse de algún modo. “El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías”.

### **Primera mitad del siglo XX:**

- **Teoría de la recapitulación de Stanley Hall.** Este profesor consideraba que el juego era causado por el efecto que producían sobre el organismo las actividades de generaciones pasadas. A través del juego reproducimos tareas de la vida de nuestros antepasados.

Para este autor, el juego es un ejercicio que facilita la adquisición de ciertas facultadas y que elimina funciones que para el hombre son rudimentarias e inútiles.

- **Teoría pragmática de Karla Gross.** Observando el juego en los animales mamíferos, Gross se dio cuenta de que los cachorros simulaban actividades adultas como cazar, pelear o explorar y pensó que en los animales el juego era una especie de entrenamiento para la vida adulta.
- **Teoría socio histórica de Lew Vigostky.** El juego responde a la necesidad de conocimiento y dominio del entorno. El juego es una acción espontanea de los niños que está orientada a la socialización, que permite la transmisión cultural de la sociedad en la que están inmersos. Además el juego permitirá convertir unas capacidades inmaduras en otras afianzadas, permanentes.

Para Vygotsky el juego es un factor básico del desarrollo. La imaginación implícita en el juego, especialmente a partir del desarrollo del pensamiento

simbólico – abstracto, permite la asimilación de las reglas del mundo en el que el niño vive.

- **Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner.** Existe una correspondencia entre el juego de los niños y el entorno en el que viven. La percepción del ambiente es más determinante que la realidad objetiva.
- **Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores.** Huizinga (1954) y Caillois (1967) consideran el juego como una herramienta de transmisión cultural que permite a los niños asimilar tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, hábitos y representaciones del mundo. Así es como los juegos cambian a través de las culturas y civilizaciones, ya que dependen del entorno en que son llevadas a cabo.

Las teorías más corrientes son aquellas que han considerado el juego como un aprendizaje y también son las que han influido más en la enseñanza. Especialmente hoy en día, que se da tanta importancia a la posibilidad de instruir jugando. **Delgado Inmaculada. (2011). El juego y su metodología. pp. 10 – 14.**

### **Clases de Juegos:**

**Juego sensomotor.-** Comprende hasta el segundo año de vida, consiste en repetir varios movimientos, el niño obtiene placer a través del dominio de sus capacidades motoras y de experimentar el dominio del tacto, la vista y el sonido.

**Juego funcionales.-** Son los primeros que aparecen en el niño/a antes de hablar y andar, sirve para desarrollar sus potencialidades.

**Juegos de construcción.-** En este grupo caben los juegos de modelado y garabateo, el niño /a mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, cubos, etc.

**Juego de entrega.-** Lo característico de este juego es la entrega y dedicación del niño al material, ejemplos de esta clase de juego es: la pelota, pampas de jabón, arena, etc.

**Juegos de ejercicio.-** Son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez la acción por el placer de los resultados inmediatos, repetir acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, podrían ser considerados juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos.

Algunos ejemplos significativos de este tipo de juegos son los sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres y vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas y todos aquellos juegos en que la actividad es repetitiva.

Los juegos de ejercicio son fundamentales, porque su acción constituye el desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación, también la consecución de la relación causa-efecto, con la realización de los primeros razonamientos se mejorará las habilidades de desarrollo y equilibrio.

**Juego de ensamblaje.-** Consiste en encajar, ensamblar, superponer, apilar, juntar piezas, etc.

Este juego se desarrolla cuando los niños se fija una meta: la de construir con un conjunto de movimientos, manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas.

Algunos ejemplos de este tipo de juegos son los rompecabezas, los mecanos, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad lúdica se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vista a conseguir resultados.

Los juegos de ensamblaje contribuyen fundamentalmente a aumentar y asimilar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones, suelen favorecer también la autoestima y la auto-superación.

**Juego simbólico.-** Es aquel que implica la representación de un objeto por otro, simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales.

Es el tipo de juego en el que el niño atribuye toda clase de significados más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fuera el papá, mamá, maestros, peluqueros, camioneros, etc.

Los juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea, con ellos se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta, el desarrollo del lenguaje está muy asociado a este tipo de juegos pues los niños verbalizan continuamente mientras lo realizan tanto si están solos como si estuvieran acompañados, favorecen también la imaginación y la creatividad.

**Juegos de reglas.-** Son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones y acciones de los compañeros del juego; además son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.

Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

**Juego de competición.-** Este tipo de juegos es muy interesante pero puede dar lugar a conflictos por el hecho de haber un solo ganador, se pueden modificar las reglas de modo que no haya perdedores, haciendo ver a los niños/as que lo fundamental es el juego y la diversión que se tiene.

**Juegos tradicionales.-** Así se denominan los juegos que llegan por transmisión oral de unas generaciones a otras, por lo que de un mismo juego se puede encontrar más de una

versión, estos tiene un componente popular que permite interiorizar el medio cultural; fundamentalmente se trata de juegos sociales, pueden emplearse como el resto de los juegos en el aprendizaje. Tomado de la tesis de **Becerra Calva Narcisa Elizabeth. (2010 – 2011). Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de niños/niñas del primer año de educación básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo.**

### **¿QUE ES JUEGO TRADICIONAL?**

Al hablar de juegos tradicionales se refiere a 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 comprar en ninguna juguetería.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

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

Las actividades extraescolares y la vida laboral de los padres (en la mayoría de los casos ambos integrantes de la pareja trabajan) han provocado que los niños tengan menos tiempo libre para jugar. La sociedad en su evolución ha suprimido la cultura del juego en el barrio, que se ha visto desplazada por motivos económicos y de seguridad social.

Actualmente, cuando los niños tienen tiempo libre para jugar, se inclinan por los videojuegos o por la televisión (en un promedio de 3 a 4 horas por día). De todos los factores que afectan al juego, pocos han tenido un impacto tan inquietante como los cambios que han sufrido los juguetes en la última década.



El juego se irá conformando de acuerdo a la edad del niño, desde los juegos más funcionales en la primera etapa, hasta los juegos con estructura y reglas, como el deporte, en los niños de siete años en adelante.

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

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

### **¿Qué características tienen los juegos tradicionales?**

La principal característica de los juegos tradicionales es resaltar las tradiciones del pueblo desde generaciones.

Dentro de la clasificación de los juegos tradicionales se encuentran algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que muchas de estas actividades lúdicas también son conocidas en varios países de nuestro continente, aunque con diferente denominaciones.

A continuación se describen otras características de los juegos tradicionales:

- Son transmitidos por generaciones.
- 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.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.

- Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar.

## **Beneficios de los Juegos Tradicionales**

### **Herramienta de socialización.**

**Es una de las mejores formas de socializar**, los niños que viven en un entorno cercano se conocen y quedan para quedar a jugar, incluso no es necesario quedar, el simple hecho de estar en la calle con un saltador o con una pelota, ya hace que otros niños se acerquen y jueguen juntos.



### **Desarrollo físico corporal**

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.**



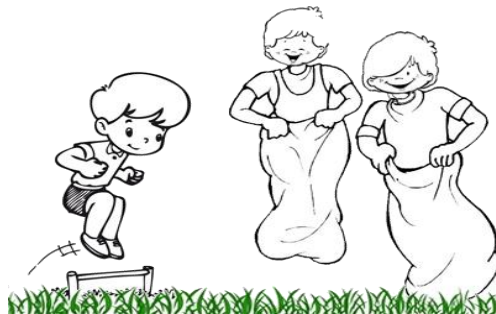
## **Sentido rítmico**

Aporta sentido rítmico al cuerpo, a través de muchos juegos, danzas o bailes el niño **se familiariza con las pausas asociadas a los movimientos.**



## **Fuente de vivencias.**

Se **tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar**, se relacionan niños de la misma edad, con sus mismas inquietudes y pensamientos. Se aprende a compartir con los demás niños. Se comparten tanto juguetes o herramientas de juego como vivencias.



## **Desarrollo de imaginación.**

**Se desarrolla la imaginación.** 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). Con la imaginación además se pueden convertir objetos en desuso o reciclados en cualquier juguete que para los niños es un verdadero tesoro.



### **Carácter empático.**

Desarrolla la empatía en el niño. Los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios, en los que a veces se ganará y otras veces no. Además la mayoría de los juegos tienen “reglas” más o menos sencillas que al participar en el juego hay que acatar.



### **Diversión sin fronteras.**

Los juegos tradicionales se pueden realizar en cualquier momento y lugar. Tienen nombres distintos dependiendo de la zona en la que se jueguen, pero son comunes a todos los niños.



### **Seguridad personal.**

Los juegos fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás. Tienen que fiarse de los demás compañeros y el vínculo de confianza les crea una seguridad en sí mismo.



### **Son atemporales.**

Los juegos pasan de padres a hijos. Son atemporales, pueden sufrir algunos cambios pero la esencia es la misma. A veces pensamos que es otro tiempo y que las cosas han cambiado mucho, pero los niños siempre serán niños y el denominador común sea la época que sea, será la diversión.



### **Crea lazos de amistad.**

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 del sistema locomotriz.**

Permite afinar la sincronización de sus movimientos, ayudándolos a mejorar la vista, la puntería y la capacidad de realizar movimientos rápidos y precisos. (2010) **Juegos tradicionales. Beneficios.** Artículo tomado de <http://www.juegostradicionales.org/beneficios-de-los-juegos-tradicionales-y-populares/>.

## **ESTRATEGIA DE LA PROPUESTA DE CAMBIO**

### **TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES**

#### **¿Qué es un Taller?**

En enseñanza, es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio de material acorde con el tema tratado. Un taller también es una sesión de entrenamiento o guía de varios días de duración. Se enfatiza en la solución de problemas, capacitación, y requiere la participación de los asistentes. Tomado de [definición.de/taller/](http://definición.de/taller/)

### **ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL TALLER**

#### **1. NOMBRE DEL JUEGO: “EL REY MANDA”**



**OBJETIVO:** Desarrollo de ritmo, equilibrio y nociones de espacio y tiempo.

**RECURSOS:** Todo lo que esté al alcance de los jugadores.

**PARTICIPANTES:** Todo el grupo.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor. Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey a acatando sus órdenes.

El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.....

El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

**2. NOMBRE DEL JUEGO EL BAILE DE LAS SILLAS**



**OBJETIVO:** Mejorar el ritmo, la coordinación y lateralidad a través del baile.

**RECURSOS:** Música y sillas.

**PARTICIPANTES:** Todos.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

El juego consiste en poner tantas sillas como personas hay en la fiesta (menos una). Las sillas se colocan una al lado de la otra, orientando las sillas en ambas direcciones (una orientada hacia un lado y la otra orientada hacia el otro). Se pone la música en marcha y los niños empiezan a dar vueltas bailando al son de la melodía alrededor de la fila de sillas. En un momento determinado, el moderador de la fiesta, para la música y los niños tienen que buscar rápidamente una silla en la que sentarse. Como hay más niños que sillas, habrá un niño que no habrá podido sentarse a tiempo que quedará eliminado. Se quitará una silla, y se empezará de nuevo con el juego poniendo en marcha la música una vez más.

3. **NOMBRE DEL JUEGO: "LAS ESCONDIDAS"**



**OBJETIVO:** Desarrollo de nociones espaciales.



**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo pequeño.

**TIEMPO:** Puede durar hasta que los participantes pierdan el interés en el juego.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos. El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar. Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.

4. **NOMBRE DEL JUEGO: “LAS QUEMADAS”**



**OBJETIVO:** Desarrollo del esquema, la coordinación, nociones de espacio y también el equilibrio, a través del juego.

**RECURSOS:** Pelota.

**PARTICIPANTES:** Todo el grupo.

**TIEMPO:** 30 o 45 minutos, también puede variar dependiendo del nivel de interés de los participantes.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Primeramente se les explicara a los jóvenes en que consiste el juego, para luego dividirlos en grupos que pueden estar conformados de 3 o 4 personas.

Lo que servirá para que unos sean los que quemen y otros sean lo quemados. Los que queman irán a los lados de donde se encuentren jugando, mientras que los quemados se ubicaran en la parte de en medio del sector.

Las reglas son simples; cualquiera de los participantes que se encuentren en el lado de los quemados podrán acumular vidas si es que el balón cae en sus manos; si solamente queda un solo participante del grupo de los quemados podrá hacer 10 vueltas para poder acumular una vida y revivir a alguno de sus compañeros.

El juego termina cuando todos los participantes del grupo de los quemados hayan sido topados con el balón y no tengan ningún tipo de vida.

5. **NOMBRE DEL JUEGO: “PIGUIS”**



**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio y las nociones de espacio a través del juego.

**RECURSOS:** Tapas y pelota.

**PARTICIPANTES:** En grupos de 2.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se realiza en dos grupos, en un ladera se pondrán una fila de tapillas que deben ser derrumbadas por un grupo, mientras el otro grupo se encargara de atrapar al primer grupo una vez que todas las tapillas sean derrumbadas. El juego finaliza cuando el grupo que tiro las tapillas logra formar de nuevo la torre sin dejarse atrapar del grupo que mata.

6. **NOMBRE DEL JUEGO: “LOS PAÍSES”**



**OBJETIVO:** Desarrollar la coordinación y las nociones de espacio a través del juego.

**RECURSOS:** Una pelota.

**PARTICIPANTES:** Grupal.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO:**

Una persona será la encargada de iniciar el juego la cual será el cartero, pero primeramente todos los participantes se pondrán nombres de países, y se dirá lo siguiente:

**Cartero:** Ha llegado una carta.

**Países:** Para Italia (puede ser el nombre cualquier nombre de los países escogidos que quiera decir el cartero)

**El país:** Alto ahí todos los países (Una vez que atrape la pelota el país que fue llamado, entonces todos tendrán que detenerse)

**El país:** Italia 1 2 3. (Aquí deletreará el nombre del país y dará 3 pasos grandes)

Una vez que el país que fue llamado de los 3 pasos tratara de topar a la persona o país que se encuentre más cerca de él, y este a su vez hará de cartero y así sucesivamente continuará el juego hasta que se pierda el interés.

7. **NOMBRE DEL JUEGO: “LAS ESTATUAS O EL CAPOTE”**



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio.

**RECURSOS:** Ninguno.

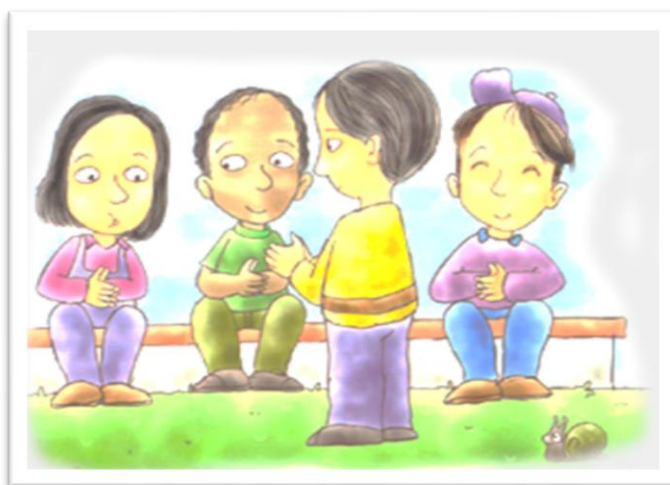
**PARTICIPANTES:** Todo el grupo.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.

**8. NOMBRE DEL JUEGO: “EL FLORÓN FLORÓN”**



**OBJETIVO:** Desarrollo y comprensión del esquema corporal, y fortalecimiento de la tonicidad muscular en los miembros superiores.

**RECURSOS:** Un anillo o cualquier objeto pequeño.

**PARTICIPANTES:** Puede realizarse en grupos de 4 personas.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Sentarse los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos. El que dirige el juego

repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:

El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó,  
Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán,  
A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan.  
¿Dónde está el florón?  
Lo tiene (¿)Lo tiene (¿)A lo mejor (¿)

Una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.

#### 9. NOMBRE DEL JUEGO: “LA GUARACA”



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio y la coordinación.

**RECURSOS:** Cinturón (guaraca).

**PARTICIPANTES:** Todo el grupo.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Unos 20 niños se colocan en círculo con los brazos atrás, todos mirando hacia el centro. Un niño que ha quedado afuera gira alrededor del círculo, con la guaraca en sus manos (un cinturón, una correa), diciendo en voz alta el siguiente estribillo:

“Nadie mire por atrás que aquí anda la guaraca” (dos o tres veces)

El momento menos pensado entrega la guaraca a un niño, debiendo el que está a su lado derecho correr fuera del círculo perseguido por la guaraca. Si es alcanzado por la guaraca, este niño reinicia el juego recitando el estribillo.

**10. NOMBRE DEL JUEGO: “TRES PIERNAS”**

**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio y la lateralidad.

**RECURSOS:** Cordón.

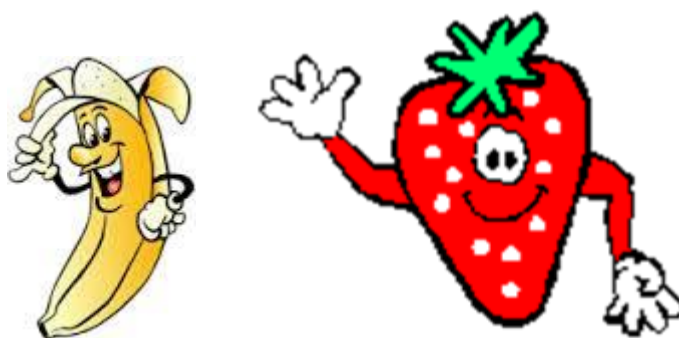
**PARTICIPANTES:** Por parejas.

**TIEMPO:** Depende del recorrido e interés que muestren los participantes.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

**11. NOMBRE DEL JUEGO: “EL BAILE DE LAS FRUTAS”**

**OBJETIVO:** Desarrollo del ritmo y coordinación dinámica.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Individual.

**TIEMPO:** Hasta que todos pierdan el interés en el juego.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta. Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre



sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.

Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar. De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.

## **12. NOMBRE DEL JUEGO: “LAS OLLITAS”**



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio y la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Depende del grupo que se encuentre en el juego.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas. A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina. Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente 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 diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es. Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.

### 13. NOMBRE DEL JUEGO: “LA GALLINA CIEGA”



**OBJETIVO:** Desarrollo de las nociones de espacio y del esquema corporal.

**RECURSOS:** Pañuelo.

**PARTICIPANTES:** En Grupo.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:

**DÓNDE ESTAS** Los jugadores responden

"DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"

La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre. Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.

**14. NOMBRE DEL JUEGO: “LOS ENSACADOS”**

**OBJETIVO:** Comprensión del esquema corporal, desarrollo del equilibrio y coordinación de la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Sacos.

**PARTICIPANTES:** Puede ser jugado por todos los miembros del grupo.

**TIEMPO:** De 20 a 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Todos los participantes se ubicarán sobre una línea trazada, cada uno introducirá sus piernas dentro de un costal, a la señal del maestro se inicia la competencia, desplazándose hacia la meta fijada. Gana el que llega en primer lugar.

**15. NOMBRE DEL JUEGO: “EL LOBITO”**

**OBJETIVO:** Desarrollo de la coordinación dinámica y el espacio temporal.

**RECURSOS:** Orejas de lobo elaboradas en cartulina o fomix.

**PARTICIPANTES:** Grupo.

**TIEMPO:** 25 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo esté

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.  
¿Qué estás haciendo lobito?  
El lobo responde.  
¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

#### 16. NOMBRE DEL JUEGO: “POLICÍAS Y LADRONES”



**OBJETIVO:** Reforzar el desarrollo motriz.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Dos grupos con varios miembros.

**TIEMPO:** Depende del número de participantes

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.

**17. NOMBRE DEL JUEGO: “PERROS Y VENADOS”**

**OBJETIVO:** Desarrollo de los movimientos de los miembros inferiores del cuerpo, mejorando la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, a los restantes, venados.

Los perros persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.

#### 18. NOMBRE DEL JUEGO: “LA SOGA”



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio dinámico y lateralidad.

**RECURSOS:** Soga.

**PARTICIPANTES:** Grupo pequeño.

**TIEMPO:** 30 A 20 minutos.

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella. Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.

## 19. NOMBRE DEL JUEGO: “EL YO YO”



**OBJETIVO:** Fortalecer la motricidad fina a través del juego.

**RECURSOS:** Un yo yo.

**PARTICIPANTES:** Varios de manera individual.

**TIEMPO:** Hasta perder el interés.

### **DESARROLLO:**

Es un juego muy fácil en el cual se debe balancear el yo yo, el que lo mantenga más tiempo moviendo es el ganador, se puede realizar varios trucos cuando ya se lo ha dominado.

## 20. NOMBRE DEL JUEGO: “LOS ENCANTADOS”





**OBJETIVO:** Desarrollo de la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Puede hacerse con todo el grupo.

**TIEMPO:** 1 minuto por participante.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para escoger al participante que tenía que escoger se hace competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta. El juego consistía en que tenía que tocar a alguien y el que se dejaba tocar estaba encantado, este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca. Empieza el juego otra vez el que este encantado.

**21. NOMBRE DEL JUEGO: "EL MILANO"**



**OBJETIVO:** Desarrollar la motricidad y el esquema corporal

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Más de cuatro.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Hay tres personajes principales que eran la madre, mariquita de atrás y el milano. El juego empieza con una gran cola de niños detrás de la madre agarrados de la cintura. La última es la mariquita. La madre dice: -"Mariquita de atrás, ¿qué está haciendo la mamá? Vete a ver que está haciendo el milano." Y el milano, en ese momento, podía estar haciendo cualquier tarea de la casa (fregando, cosiendo, etc...) Mientras se cuenta lo que se estaba haciendo, el milano aparece para llevarse a algún niño. Entonces la madre, extendiendo los brazos, se lo impide, pero el milano más astuto. Les toca y se los va llevando. El juego terminaba cuando sólo queda la mariquita y la madre.

**22. NOMBRE DEL JUEGO: "EL ESPEJO MÁGICO"**



**OBJETIVO:** Desarrollo del esquema corporal.

**RECURSOS:** Ninguno

**PARTICIPANTES:** Por parejas de pie, mirándose de frente.

**TIEMPO:** Puede durar de 15 a 10 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

**23. NOMBRE DEL JUEGO: "EL BAILE DEL TOMATE"**

**OBJETIVO:** Desarrollo del ritmo y la coordinación.

**RECURSOS:** Tomates, grabadora y Cd de música.

**PARTICIPANTES:** Por parejas.

**TIEMPO:** Depende de la música que se ponga.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

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

**24. NOMBRE DEL JUEGO: "EL PATIO DE MI CASA"**



**OBJETIVO:** Estructuración de espacio y coordinación.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo.

**TIEMPO:** 25 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Formar un círculo con los niños /as. Caminar repitiendo lo siguiente.

El patio de mi casa es muy particular.

Cuando llueve se moja como los demás

Agáchate, y vuélvete a agachar

Y las agachaditas saben jugar.

**H, I, J, K, L, M, N, A**

Si usted no me quiere otra niña me querrá.

Ejecutar los movimientos que indica la frase.

## 25. NOMBRE DEL JUEGO: "LOS HUEVOS DEL GATO"



**OBJETIVO:** Desarrollo de la coordinación dinámica y el equilibrio.

**RECURSOS:** Pelotas pequeñas.

**PARTICIPANTES:** Individual.

**TIEMPO:** 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Consiste en hacer un número de huecos u hoyos en el suelo, de acuerdo al número de participantes (de tres en adelante), con una profundidad de 15 cm. y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).

Cada hueco tiene su dueño, y desde una distancia de cinco pasos o más, se lanza la pelota y el dueño del hueco donde ingresa tiene que ir por ella, recogerla y golpear a los demás jugadores, quienes tienen que correr por todos los lados para no ser alcanzados. La persona que es tocada con la pelota se retira del juego o se le impone una prenda. Luego se procede nuevamente a lanzar de nuevo la pelota al hoyo para continuar el juego.

## 26. NOMBRE DEL JUEGO: "SAN BENEDITO"



**OBJETIVO:** Desarrollo de los movimientos motores gruesos.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Hasta que todos pierdan interés en el juego.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Benedito y a otro para "diablito". San Benedito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos. El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.

Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños:

¡San Benedito, San Benedito, me coge el diablito!

San Benedito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Benedito.

## 27. NOMBRE DEL JUEGO: "EL GATO Y EL RATON"



**OBJETIVO:** Desarrollo de los movimientos motores gruesos de los miembros inferiores del cuerpo.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** De 20 a 25 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

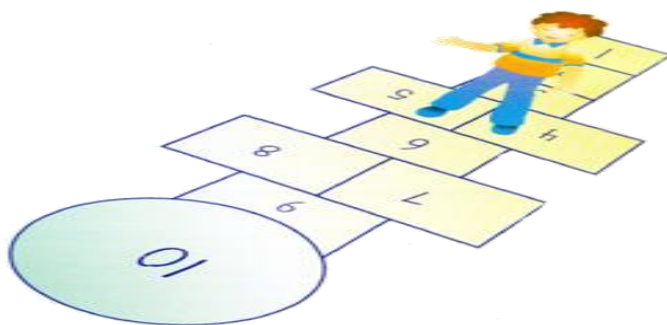
¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

## 28. NOMBRE DEL JUEGO: "LA RAYUELA"



**OBJETIVO:** Desarrollo de equilibrio y la coordinación.

**RECURSOS:** Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño).

**PARTICIPANTES:** Individual.

**TIEMPO:** 25 a 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.



Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

## 29. NOMBRE DEL JUEGO: "LAS CINTAS"



**OBJETIVO:** Desarrollo de la motricidad gruesa.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Hasta que todos pierdan el interés en el juego.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se deben nombrar tres representantes, uno de ángel, otro de diablo y un jefe para el grupo. Los demás toman secretamente los nombres de colores que impone el jefe o jefa y se establece el diálogo:

**JEFE:** Venga el ángel. **ÁNGEL:** Pum, pum

GRUPO: Quién es ANGEL: El ángel con su capital de oro

GRUPO: Que desea ÁNGEL: Una cinta

GRUPO: Que color ÁNGEL: El azul u otro que le agrade.

### **Si no Adivina**

JEFE: Váyase cantando

### **Si Adivina**

JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color)

JEFE: Venga el diablo

DIABLO: ¡Pum, pum! GRUPO: Quien es

DIABLO: GRUPO: Que desea

El diablo con cien mil cachos

DIABLO: Una cinta GRUPO: Que color

DIABLO: El rojo (u el otro que le agrade)

### **Si Adivina**

JEFE: Váyase llevando (puede correr el grupo)

El juego concluirá cuando se haya adivinado el color de todos los niños/as.

## **30. NOMBRE DEL JUEGO: "LA VÍVORA DEL AMOR"**



**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio dinámico y estático.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Hasta que se pierda el interés.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se escogen a dos personas, las cuales se designaran el nombre de una fruta o un color, el resto del grupo harán una fila, las dos personas que salen cantaran lo siguiente:

A la víbora víbora del amor  
Por aquí podrá pasar  
Las de adelante corren mucho  
Y la de atrás se quedarán se quedarán

Así se ira cantando y haciendo quedar un persona y se le preguntara con quien quiere ir, dependiendo del nombre que hayan escogido las dos persona. Una vez ya repartidas las personas se halaran mutuamente que tenga más personas y no sobrepase la línea ganara.

**31. NOMBRE DEL JUEGO: "LAS CANICAS"**



**OBJETIVO:** Desarrollo de la motricidad fina y la coordinación.

**RECURSOS:** Una canica de diferente calidad o color del mismo tamaño.

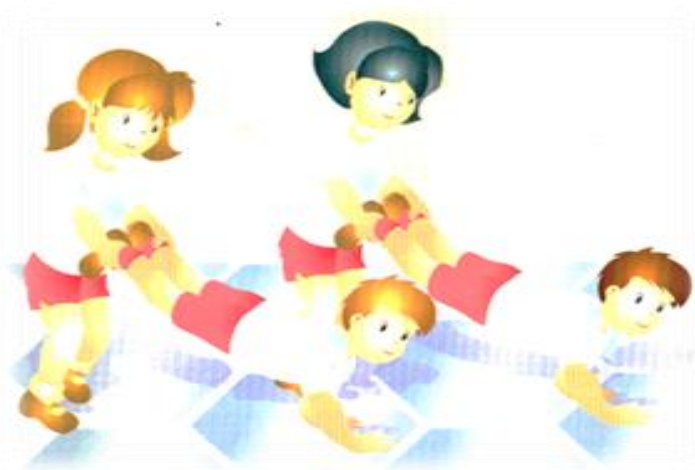
**PARTICIPANTES:** Varios.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO:**

Se puede jugar en cualquier parte, es necesario tener un suelo razonablemente liso. El objeto de este juego consiste en apoderarse de las canicas de los otros jugadores, es lo que se consigue disparando en ellas sin fallar. Solo se tiene derecho a tirar una sola canica del otro jugador. Tras haber logrado introducir tu canica en el agujero.

**32. NOMBRE DEL JUEGO: "LA CARRETILLA"**



**OBJETIVO:** Desarrollo del equilibrio y la coordinación.

**RECURSOS:** Ninguno.

**PARTICIPANTES:** Por parejas.

**TIEMPO:** 30 minutos.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero. Gana aquella pareja que llega primero.

**33. NOMBRE DEL JUEGO: "LA VACA LOCA"**



**OBJETIVO:** Desarrollo del ritmo y la coordinación.

**RECURSOS:** Sacos o telas, canción de la vaca loca, grabadora.

**PARTICIPANTES:** Grupo grande.

**TIEMPO:** Depende del tiempo que dure la canción.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

La vaca loca no puede faltar en todas las fiestas de pueblo, y por supuesto los niños y niñas son los que más disfrutan en la plaza al son de la banda de músicos en la víspera de la fiesta. Se elige a un jugador que hace las veces de "vaca loca" ésta persigue para embestir al resto de compañeros; éstos toreadan a la "vaca loca" improvisando una capa. El que es embestido por la vaca loca hará las veces de ésta. Cada vez que envista la vaca loca a un compañero todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó.

### **34. NOMBRE DEL JUEGO: "LOS COMELONES"**



**OBJETIVO:** Lograr que haya un dominio del esquema corporal, además desarrollo del ritmo.

**RECURSOS:** Bizcocho, torta o cualquier tipo de pan.

**PARTICIPANTES:** En parejas.

**TIEMPO:** 30 minutos.

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se realiza en parejas, en un espacio amplio, la pareja que termina de comer el bizcocho gana el juego. Dos jugadores se sientan frente a frente con los ojos vendados, puesto los baberos, para no manchar la ropa.

Se pone entre los dos un recipiente con chocolate derretido o líquido y se les da un bizcocho a cada uno. Cada jugador moja el bizcocho en el chocolate y a continuación, intenta dar de comer al compañero. El juego termina cuando uno de los dos consigue acabarse el bizcocho.

### 35. NOMBRE DEL JUEGO: "LOS TROMPOS"



**OBJETIVO:** Desarrollar la motricidad fina.

**RECURSOS:** Trompo, piola.

**PARTICIPANTES:** Individual.

**TIEMPO:** Hasta que los jugadores pierdan el interés.

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

4. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.

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



## **f. METODOLOGÍA**

### **Tipo de estudio**

El proyecto de investigación es de carácter mixto, es decir cuanti-cualitativo, parte de un tipo de estudio descriptivo, ya que en lo que se refiere a la problemática detallamos las cuestiones o fenómenos que surgen alrededor del tema, siendo este la Psicomotricidad.

Además de esto se utilizará un estudio correlacional, al relacionar las dos variables, como es Los juegos Tradicionales y la Psicomotricidad, buscando la relación entre ambas. Finalmente es de tipo explicativo ya que como su nombre lo indica se explicará el porqué de los fenómenos que serán objeto de estudio.

### **Método científico**

Usado para la producción de conocimiento en las ciencias, el método científico tiene que pasar por diferentes etapas para adquirir conocimiento ya sea inductivo para la observación o deductivo lógico para comprender las leyes universales.

Este método permitirá reproducir la investigación, en cualquier lugar y hacerlo cualquier persona, como hace alusión su primer pilar la reproducibilidad, y otro que es la refutabilidad, es decir la flexibilidad que este tendrá para saber si el mismo trabajo funcionará en cualquier contexto o como también puede no hacerlo.

### **Métodos teóricos.**

Los métodos que serán de utilidad en el trabajo de investigación son los siguientes:

El **método analítico** el cual ayudará a la elaboración del mapeo que servirá de base para construir el marco teórico. Además de encontrar las causas que surgen alrededor de las variables de investigación. Aquí igual se utilizará el método sintético.

Se trabajará con el **método inductivo** que va de lo particular a lo general, ayudando en el trabajo de investigación y a la observación de fenómenos.

El **método deductivo** ayudará al planteamiento del problema, además de la construcción del marco teórico, para emitir y hacer conclusiones y recomendaciones.

El **método histórico** ayuda para realizar investigaciones previas de problema a estudiar, para relacionarla con información actual, ya que se puede comparar con lo que han hecho autores del pasado un ejemplo es cuando hablamos de Piaget o de Vigotsky. También se utilizará el método lógico, el cual ayuda en toda la investigación, desde la selección del tema hasta la elaboración del marco.

#### **Métodos empíricos:**

Primeramente mediante **la observación**, se indagará distintos problemas o fenómenos que surgen en el medio, ya así tener una realidad en la cual enmarcarnos para realizar la investigación. Además se utilizará una guía, en el caso de la investigación a realizar será una **guía que permita la observación de las áreas psicomotrices para ver el grado en que estas se encuentra alteradas**; finalmente se llevará un **registro diario de actividades**, el cual permitirá verificar la aplicación de la propuesta y evaluación de la misma.

#### **Métodos de nivel estadístico**

Se trabajará con la estadística descriptiva que ayudará a la recolección y descripción de datos mediante tablas y cuadros gráficos.

**Población:** Esta dada en un número de 12 personas jóvenes con discapacidad intelectual leve que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel”.

**Muestra:** Serán 7 jóvenes con problemas motores. El criterio de la muestra será de tipo no probabilístico, ya que se utilizará una guía de observación cual permitirá detectar

que jóvenes son los que presentan problemas en relación a la realidad que es objeto de estudio.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>12</b>
<b>MUESTRA</b>	<b>7</b>

**g. CRONOGRAMA**

ACTIVIDADES	2014				2015																																			
	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Agos.	Sep.	Oct.	Nov.																									
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Búsqueda del planteamiento del tema del problema																																								
Desarrollo de problemática, justificación y objetivos																																								
Construcción del marco teórico																																								
Indagación y Elaboración de instrumentos de investigación																																								
Diseño de la metodología, cronograma, presupuesto y financiamiento.																																								
Revisión de la Bibliografía y Anexos.																																								
Presentación y Aprobación del proyecto de investigación.																																								
Pertinencia y coherencia del proyecto de investigación																																								
Construcción de los preliminares del informe de tesis.																																								
Elaboración del Resumen traducido al inglés e Introducción.																																								
Aplicación de instrumentos técnicos como trabajo de campo.																																								
Construcción de la Revisión de Literatura, Materiales y Métodos.																																								
Tabulación, análisis e interpretaciones de resultados de la investigación.																																								
Construcción de la Discusión, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos.																																								
Presentación y Revisión borrador del Informe de Tesis por el Director.																																								
Obtención de la Aptitud Legal																																								
Presentación y Estudio del Informe de Tesis por el Tribunal de Grado.																																								
Correcciones y Calificación del Informe de Tesis del Grado Privado.																																								
Construcción del Artículo científico derivado de la Tesis de Grado																																								
Autorización, Edición y Reproducción del Informe de Tesis.																																								
Socialización, Sustentación y Acreditación del Grado Público.																																								

## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS			
RECURSOS HUMANOS	Estudiante de Psicorrehabilitación y Educación Especial Personal del Centro de desarrollo y educación especial “El Ángel” Niños y niñas con discapacidad intelectual del Centro de desarrollo y educación especial “El Ángel”		
RECURSOS MATERIALES	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
Reproducción bibliográfica	300	0,02	60,00
Adquisición de textos	3	7,00	21,00
Servicio de internet	8 meses	20,00	160,00
Alquiler de infocus	2	20,00	40,00
Materiales para la aplicación de la propuesta	20	7,00	140,00
RECURSOS FINANCIEROS	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
Movilización	72	1,55	112,00
Derechos de grado	2	80,00	160,00
Reproducción de tesis	2000	0,20	400,00
Empastado de tesis	7	5,00	35,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
<b>TOTAL</b>			<b>1228,00</b>

### FINANCIAMIENTO:

Los costos generados para el desarrollo de la presente investigación son de responsabilidad de la autora

## i. BIBLIOGRAFÍA

- Aveiga Vera W. A & Espinal Vélez E. M. (2009 – 2010). *Los Juegos Recreativos y su Influencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad de los niños/as con Síndrome de Down del Instituto de Educación Especial “Angélica Flores Zambrano”*. (Tesis inédita de Licenciados en Educación Especial). Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.
- Arguello M. (2010). *Psicomotricidad*. Ecuador - Quito: Editorial Universitaria Abya – Yala.
- Bernaldo de Quirós A. (2012). *Psicomotricidad: Guía de Evaluación e Intervención*. España - Madrid: Ediciones Pirámide.
- Becerra Calva N. E. (2010 – 2011). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Motriz de niños/as del primer año de Educación Básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo*. (Tesis inédita de Licenciada Parvularia). Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Delgado Linares I. (2011). *El Juego y su Metodología*. España - Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Fernández Azcorra C., Arjona Pacheco P., Arjona Tamayo V. & Cisneros Ávila L. (2011). *Determinación de las Necesidades Educativas Especiales*. México: Editorial Trillas.
- García Núñez J. A. & Fernández Vidal F. (2011). *Juego y Psicomotricidad*. España - Madrid: Editorial CEPE, cuarta edición.
- Guartalanga Inga D. & Santacruz Correa C. (2009 – 2010). *Juegos Tradicionales como Mediador del Desarrollo Socio – Afectivo*. (Tesis inédita de Licenciada en Psicología). Universidad de Cuenca, Cuenca.

Hernández López L. P. (2011). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. España - Madrid: Ediciones Paraninfo.

Lou Royo M. A. (2011). *Atención a las Necesidades Educativas Específicas*. España - Madrid: Ediciones Pirámide.

Martin Domínguez D. (2011). *Psicomotricidad e Intervención Educativa*. España - Madrid: Ediciones Pirámide.

Ried B. (2002). *Juegos y Ejercicios para Estimular la Psicomotricidad*. España - Barcelona: Editorial Paidós.

#### **WEBGRAFIA:**

- <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego3.shtml>
- <http://books.google.com.ec/books?id=PJCcIQOfOLkC&printsec=frontcover&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>
- <http://books.google.com.ec/books?id=Fuct88hwVgIC&pg=PA380&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CCEQ6AEwAQ#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>
- <http://books.google.com.ec/books?id=AHZbxQSOUvMC&pg=PA50&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CCYQ6AEwAg#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>
- <http://books.google.com.ec/books?id=dvSJdiejD2gC&pg=PA3&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CDUQ6AEwBQ#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>

- <http://books.google.com.ec/books?id=HuCcCIqq1WEC&pg=PT381&dq=el+juego+como+medio+de+ayuda+para+la+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=Jf91VODhGovegwSEoYQY&ved=0CEQQ6AEwCA#v=onepage&q=el%20juego%20como%20medio%20de%20ayuda%20para%20la%20psicomotricidad&f=false>
- <http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>
- <http://tradiciones.blogspot.com/>
- [http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/33196/1/TDI.%20Trastornos%20del%20Desarrollo%20Intelectual%20\(apuntes\).pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/33196/1/TDI.%20Trastornos%20del%20Desarrollo%20Intelectual%20(apuntes).pdf)
- <https://es.scribd.com/doc/32895348/Las-areas-de-la-Psicomotricidad-son>
- [https://docs.google.com/document/d/1pd\\_97QR5YJ2pIQ\\_Gnp26kQM87lycVUiQeiP0GvLj\\_wE/edit](https://docs.google.com/document/d/1pd_97QR5YJ2pIQ_Gnp26kQM87lycVUiQeiP0GvLj_wE/edit)
- <http://www.lamemoriarevvida.com/2014/07/10-beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales.html>
- <http://www.juegostradicionales.org/beneficios-de-los-juegos-tradicionales-y-populares/>



## ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA	PROBLEMA	MARCO TEORICO	OBJETIVOS	MÉTODOS	TÉCNICAS	RESULTADOS
<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JÓVENES QUE PRESENTAN DISCAPACIDAD INTELECTUAL, QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO Y EDUCACIÓN ESPECIAL “EL ÁNGEL” DE LOJA, EN EL PERÍODO MARZO – JULIO 2015.</b>	<b>¿Cómo mejorar la psicomotricidad en los jóvenes que presentan discapacidad intelectual, que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial el “Ángel” de la ciudad de Loja, en el periodo marzo – julio 2015?</b>	<b>PSICOMOTRICIDAD</b> Definición. Psicomotricidad y Discapacidad Intelectual. Áreas de la Psicomotricidad. Esquema Corporal. Lateralidad. Equilibrio. Estructuración Espacial. Tiempo y Ritmo. Motricidad (Fina y Gruesa)	<b>OBJETIVO GENERAL</b> Fortalecer la psicomotricidad de los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” en el período Marzo – Julio 2015, a través del taller de juegos tradicionales.	Analítico Sintético Deductivo Inductivo Histórico	Guía de observación (evaluación del desarrollo motor)  Registro Diario de Actividades.  Reevaluación, mediante la guía de observación (evaluación del desarrollo motor).  Cuadros y gráficos estadísticos.  Análisis e interpretación.	Desarrollo de la psicomotricidad de los jóvenes a través de los juegos tradicionales.
		<b>TRASTORNOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR</b> Debilidad Motriz. Inestabilidad Motriz. Inhibición Motriz. Retrasos de Maduración. Desarmonías Tónicas – Motoras. Trastornos del Esquema Corporal. Apraxias Infantiles. Dispraxias Infantiles. Tics.	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b> Establecer los referentes teóricos y metodológicos relacionados con el taller de los juegos tradicionales para mejorar la			

		<p><b>Guía de observación para la evaluación del desarrollo psicomotor.</b></p> <p><b>PROPUESTA DE CAMBIO</b> <b>El Juego.</b></p> <p>Definición Características del Juego. Clases de Juego. Teorías del Juego. Los Juegos Tradicionales. Características de los Juegos Tradicionales. Beneficios de los Juegos Tradicionales.</p> <p>Listado de Juegos.</p>	<p>psicomotricidad en jóvenes que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” en el periodo Marzo – Julio 2015.</p>	<p>Deductivo Inductivo Histórico Estadístico</p>	<p>Literatura.</p> <p>Diseño de materiales y métodos; búsqueda de instrumentos. Elaboración de una guía de observación, en base a las áreas psicomotrices.</p> <p>Elaboración de la propuesta de cambio los Juegos Tradicionales para mejorar la psicomotricidad de los jóvenes.</p> <p>Tabulación de los resultados y la representación gráfica de cada una de las actividades.</p> <p>Aplicación del taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad de los jóvenes que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” de la</p>
--	--	--	---	--	--

						Ciudad de Loja periodo marzo julio 2015
			Evaluar el desarrollo psicomotriz de los jóvenes que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” en el período Marzo – Julio 2015.	Analítico Deductivo Inductivo Sintético Estadístico		Determinar las dificultades motrices de los jóvenes que asisten al centro.
			Planificar el taller de juegos tradicionales para mejorar la Psicomotricidad de los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” en el período Marzo – Julio 2015.	Analítico Deductivo Inductivo Descriptivo Histórico Sintético		Elaboración del taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad de los jóvenes que asisten al centro el “Ángel”.
			Aplicar el taller de juegos tradicionales para mejorar la Psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” en el período Marzo – Julio 2015.	Analítico Sintético Deductivo Analítico Descriptivo		Realización del taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad de los jóvenes que asisten al centro el “Ángel”.

			<p>Valorar la efectividad de la aplicación del taller de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual en jóvenes que asisten al centro de desarrollo y educación especial el “Ángel” en el período Marzo – Julio 2015.</p>	<p>Analítico Sintético Inductivo Deductivo Histórico</p>		<p>Constatar la efectividad del taller a través de la comparación de resultados de la aplicación del instrumento diagnóstico.</p>
--	--	--	--	--	--	---

**ANEXO 2: Registro de Actividades diarias**

Nombres:		Apellidos:			Fecha:
Centro:		Hora de inicio:		Hora de culminación:	Edad:
Indicadores	Actividades	Cumplió	No cumplió	En proceso	Observaciones
Esquema Corporal	La Vaca Loca				
	Las Cintas				
Lateralidad	Los Primos				
	El Florón				
Equilibrio	La Carretilla				
	La Rayuela				
Estructuración Espacial	El Gato y el Rato				
	Guardianes y Ladrones				
	Las Estatuas				
Tiempo y Ritmo	El Juego de las Frutas				
	La Rayuela				
	Las Cometas				
Motricidad Fina	Las bolas				
	El Trompo				
	La Perinola				
Motricidad Gruesa	El Rey Manda				
	Perros y Venados				
	Guardianes y Ladrones				

## ANEXO 2.1: ACTIVIDADES DIARIAS

**Actividad:**.....  
**Objetivo:**.....  
**Recursos:**.....  
**Participantes:**.....  
**Tiempo:**.....  
**Desarrollo:**.....

Nómina de Jóvenes	Adquirido	No Adquirido	En Proceso
Caso 1	<b>x</b>		
Caso 2		<b>x</b>	
Caso 3	<b>x</b>		
Caso 4			<b>x</b>
Caso 5		<b>x</b>	
Caso 6		<b>x</b>	
Caso 7			<b>x</b>

### ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

<b>LATERALIDAD</b>	<b>LO HACE</b>	<b>NO LO HACE</b>
Recoge un objeto del suelo con la mano (observar con que mano).		
Mira a través de la puerta (observar con que ojo lo hace).		
Gira a la derecha.		
Gira a la izquierda.		
Recoge las hojas del suelo.		
Salta 3 veces hacia la derecha.		
Patea un balón con la pierna izquierda.		
Salta dentro de los círculos que se encuentran hacia su derecha.		
<b>ESQUEMA CORPORAL</b>	<b>LO HACE</b>	<b>NO LO HACE</b>
Reconoce las partes del cuerpo en el mismo.		
Reconoce las partes que el evaluador le indica. (Señala las partes de su cuerpo).		
Responde a las órdenes que le da el evaluador, cuando le pide que señale las partes del cuerpo en un compañero.		
Puede saltar la cuerda por sí solo.		
Se mece en un columpio hacia adelante y hacia atrás.		
<b>EQUILIBRIO</b>	<b>LO HACE</b>	<b>NO LO HACE</b>
Camina sobre una superficie plana del suelo.		
Estando de pie salta, mientras se lo sostiene.		
Se sienta apoyándose solo.		
Camina sobre una tabla cruzando los pies.		
Camina en puntas por 10 seg.		
<b>ESTRUCTURACIÓN DE ESPACIO Y TIEMPO</b>	<b>LO HACE</b>	<b>NO LO HACE</b>
Coloca los objetos que le pide el evaluador sobre la mesa.		
Se le pide que indique que objetos se encuentra delante de él.		
Se le pide que indique que objetos se		

encuentran afuera de él.		
Se le pide que diferencie si es de día o de noche.		
Se le pide que relate las cosas que hizo el día anterior.		
<b>COORDINACIÓN Y RITMO.</b>	<b>LO HACE</b>	<b>NO LO HACE</b>
Discrimina sonidos de fuerte y suave.		
Discrimina sonidos del ambiente.		
Baila al ritmo de un instrumento.		
Se mece hacia atrás y adelante en posición de gatear.		
Camina al ritmo de la pandereta.		
<b>MOTRICIDAD FINA</b>	<b>LO HACE</b>	<b>NO LO HACE</b>
Recoge y deja caer objetos al suelo apropiado.		
Imita los movimientos que hace el evaluador con el lápiz.		
Usa el pulgar y el índice para recoger un objeto.		
Recoge con una cuchara la harina de un plato.		
Corta figuras de un papel.		
Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar.		
Copia figuras simples en una hoja.		
<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>LO HACE</b>	<b>NO LO HACE</b>
Salta de una altura de 15 cm.		
Salta 3 veces fuera de los círculos.		
Hace rebotar una pelota y la controla.		
Realiza los movimientos que hace el evaluador.		
Cambia de pie simultáneamente mientras salta.		

**De 40 a 30=** Satisfactorio desarrollo psicomotriz.

**De 30 a 20=** Medianamente satisfactorio desarrollo psicomotriz.

**De 20 a menos=** Poco satisfactorio desarrollo psicomotriz



Anexo 2:

**FOTOS DE LAS ACTIVIDADES**

***EN LAS ESCONDIDAS***



***TRES PIERNAS***



***TRES PIERNAS***



***EL LOBITO***



**LA GALLINA CIEGA**



**EL LOBITO**



**LA GALLINA CIEGA**



**LOS PAÍSES**



**PIGUIS**



**LA SOGA**



**EL GATO Y EL RATÓN**



**EL BAILE DEL TOMATE**



**EL ESPEJO MÁGICO**



**EL GATO Y EL RATÓN**



## ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
– PORTADA	i
– CERTIFICACION	ii
– AUTORIA	iii
– CARTA DE AUTORIZACION	iv
– AGRADECIMIENTO	v
– DEDICATORIA	vi
– MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
– MAPA GEOGRAFICO Y CROQUIS	viii
– ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TITULO	1
b. RESUMEN	2
SUMMARY	3
c. INTRODUCCION	4
d. REVISION DE LITERATURA	7
LA PSICOMOTRICIDAD	7
La Psicomotricidad y su utilidad	7
Beneficios de la práctica psicomotriz	7
Desarrollo Psicomotriz	8
Las Áreas de la Psicomotricidad	9
Trastornos del Desarrollo Psicomotor	10
Psicomotricidad y Discapacidad Intelectual	14
DISCAPACIDAD INTELECTUAL	14
Clasificación de la Discapacidad	15
Causas de la Discapacidad Intelectual	16
JUEGOS TRADICIONALES:	17
El Juego	17
Características del Juego. Una docena de razones (mas una).	17
Diferentes Teorías Sobre el Juego a través de la Historia.	19
Clases de Juegos	21

¿Qué es Juego Tradicional?	24
Beneficios de los Juegos Tradicionales	26
e. MATERIALES Y MÉTODOS	31
f. RESULTADOS	34
g. DISCUSION	57
h. CONCLUSIONES	61
i. RECOMENDACIONES	62
j. BIBLIOGRAFIA	99
k. ANEXOS	103
a. TEMA	104
b. PROBLEMÁTICA.	105
c. JUSTIFICACIÓN.	109
d. OBJETIVOS.	110
e. MARCO TEÓRICO.	111
PSICOMOTRICIDAD	114
LAS ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD:	114
Discapacidad intelectual	115
Importancia de la evaluación de la Inteligencia:	116
La Clasificación de la Discapacidad Intelectual:	117
El Retraso Ligero:	117
El Retraso Moderado:	118
El Retraso Grave y Profundo:	119
Causas de la Discapacidad Intelectual:	119
TRASTORNOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR	120
Dispraxias Infantiles.	125
Tics.	125
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA LA PSICOMOTRICIDAD	127
GUÍA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES	127
BAREMO PARA LA GUÍA DE OBSERVACIÓN	127
PROPUESTA DE CAMBIO	128
JUEGOS TRADICIONALES	128
¿QUE ES JUEGO TRADICIONAL?	135

ESTRATEGIA DE LA PROPUESTA DE CAMBIO	141
TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES	141
ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL TALLER	141
f. METODOLOGÍA	176
g. CRONOGRAMA	179
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.	180
i. BIBLIOGRAFÍA.	181
ÍNDICE	195