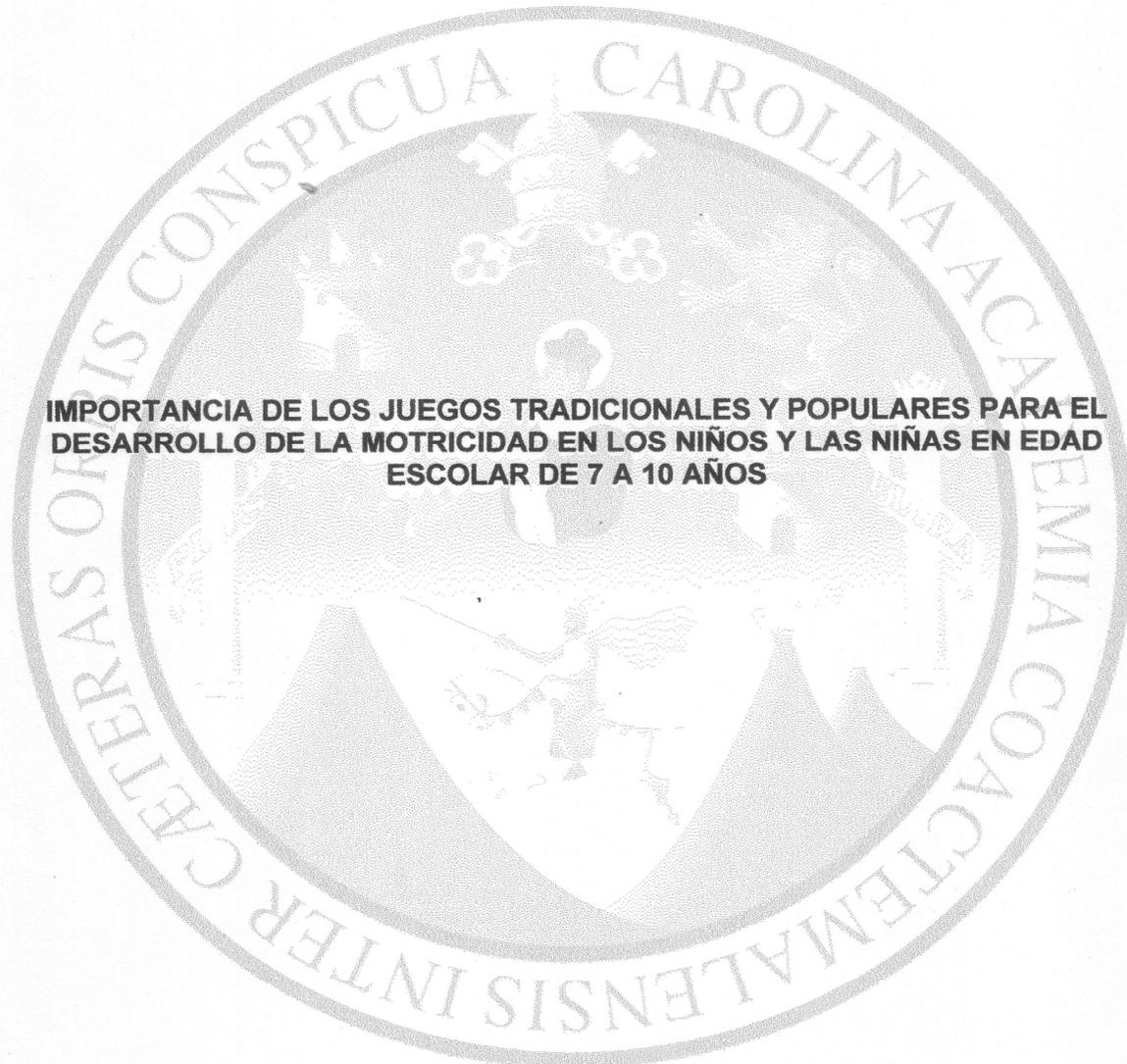


**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE.
-ECTAFIDE-**



**IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES PARA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN EDAD
ESCOLAR DE 7 A 10 AÑOS**

EDGAR ERNESTO FUENTES OROZCO

GUATEMALA, JULIO DE 2011.

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE.
-ECTAFIDE-**



**IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES
PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS
NIÑAS EN EDAD ESCOLAR DE 7 A 10 AÑOS**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO AL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

POR

EDGAR ERNESTO FUENTES OROZCO

PREVIO A OPTAR AL TÍTULO DE

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN

EN EL GRADO ACADÉMICO DE

LICENCIADO

GUATEMALA, JULIO DE 2011.

MIEMBROS CONSEJO DIRECTIVO

Doctor César Augusto Lambour Lizama
DIRECTOR INTERINO

Licenciado Héctor Hugo Lima Conde
SECRETARIO INTERINO

Jairo Josué Vallecios Palma
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL
ANTE CONSEJO DIRECTIVO



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª. Avenida 9-45, zona 13 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usacpsic@usnc.edu.gt

CC. Control Académico
ECTAFIDE
Archivo
Reg. 273-2011
DIR. 1,082-2011

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

14 de junio de 2011

Estudiante
Edgar Ernesto Fuentes Orozco
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiante:

Transcribo a ustedes el ACUERDO DE DIRECCIÓN MIL CINCUENTA Y OCHO GUIÓN DOS MIL ONCE (1,058-2011), que literalmente dice:

"MIL CINCUENTA Y OCHO": Se conoció el expediente que contiene el Informe Final de Investigación, titulado: **"IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN EDAD ESCOLAR DE 7 A 10 AÑOS"** de la carrera de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación, realizado por:

Edgar Ernesto Fuentes Orozco

CARNÉ No. 2005-17579

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por el Licenciado Byron Ronaldo González y revisado por el Licenciado Byron Ronaldo González. Con base en lo anterior, se **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Doctor César Augusto Lambour Lizama
DIRECTOR INTERINO



Zusy G.

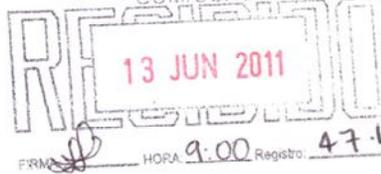
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-
Edificio M-3, 1er. Nivel ala sur,
Ciudad Universitaria, Zona 12
Telefax 24439730, 24188000 Ext. 1423, 1465
E-mail: ectafide@usac.edu.gt

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC



D 1.082
A 1058

Of. ECTAFIDE No. 273-11
Reg. 47-2011
DIR. 90-2011

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

Guatemala, 7 de mayo de 2011

Doctor:
César Lambour Lizama
Director Interino
Escuela de Ciencias Psicológicas
Centro Universitario Metropolitano -CUM-

Respetable Señor Director:

Reciba un cordial saludo de la Coordinación General de la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-.

Por este medio me dirijo a Usted, para informarle que he procedido a la revisión del Informe Final de Investigación, previo a optar al grado de la carrera de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación, del estudiante:

Nombre: Edgar Ernesto Fuentes Orozco.

Carné No. 200517579.

Titulado: **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN EDAD ESCOLAR DE 7 A 10 AÑOS.**

Asesor: Lic. Byron Ronaldo González; M.A.

Revisor: Lic. Byron Ronaldo González; M.A.

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por ECTAFIDE, emito **dictamen favorable**, para que continúe con los trámites administrativos respectivos.

Atentamente,

"Id y Enseñad a Todos"

Lic. Byron Ronaldo González; M.A.
Coordinadora General
ECTAFIDE



C.c. Control Académico
Archivo
/rosario

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-
Edificio M-3, 1er. Nivel ala sur,
Ciudad Universitaria, Zona 12
Telefax 24439730, 24188000 Ext. 1423, 1465
E-mail: ectafide@usac.edu.gt

'D Y ENSEÑAD A TODOS'

Licenciado
Byron Ronaldo González
Coordinador General
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-

Licenciado González:

Cordialmente me dirijo a usted, para informarle que he procedido a la revisión del Informe Final de Investigación, previo a optar al grado de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación, de:

Estudiante	Edgar Ernesto Fuentes Orozco
Carné	200517579
Tema	"IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN EDAD ESCOLAR DE 7 A 10 AÑOS"

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por - ECTAFIDE- emito **Dictamen Favorable**, para que continúe con los trámites administrativos respectivos.

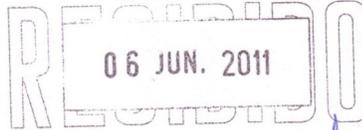
Atentamente,

Licenciado Byron Ronaldo González; M.A.
Revisor

c.c. archivo
/rut

REF.-ICAF- No.41-11
Informe Final de Investigación
Guatemala, 13 de mayo de 2011

ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGIA
DE LA ACTIVIDAD FISICA Y EL DEPORTE
ECTAFIDE - USAC



REGISTRO _____ HORA 19:45 FIRMA



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-
Edificio M-3, 1er. Nivel ala sur,
Ciudad Universitaria, Zona 12
Telefax 24439730, 24188000 Ext. 1423, 1465
E-mail: ectafide@usac.edu.gt

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

REF.-ICAF- No.40-11
Informe Final de Investigación
Guatemala, 29 de abril de 2011

Licenciado

Juan Fernando Avendaño Antón
Subcoordinador de Investigación -ICAF-
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-

Licenciado Avendaño:

De la manera más cordial me dirijo a usted, para comunicarle que he procedido a la Asesoría del Informe Final de de Investigación, del estudiante: **Edgar Ernesto Fuentes Orozco**, carné: 200517579, titulado: "IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN EDAD ESCOLAR DE 7 A 10 AÑOS", y por considerar que cumple con los requisitos establecidos en el Reglamento del ICAF, emito *dictamen favorable* para que continúe con los trámites administrativos correspondientes.

Agradeciendo su atención, me suscribo.

Licenciado Byron Ronaldo González; M.A.
ASESOR



c.c. archivo
/rut



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9ª. Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"

Tel. 24187530 Telefax 24187543

e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

C.c. Control Académico

ECTAFIDE

Reg.47-2011-2010

DIR. 90-2011

De Aprobación de Proyecto de Investigación

07 de febrero de 2011

Estudiante
EDGAR ERNESTO FUENTES OROZCO
ECTAFIDE
Edificio

Estudiante:

Transcribo a usted el ACUERDO DE DIRECCIÓN OCHENTA Y OCHO GUIÓN DOS MIL ONCE (88-2011), que literalmente dice:

“OCHENTA Y OCHO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el Proyecto de Investigación, titulado: **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN EDAD ESCOLAR DE 7 A 10 AÑOS**, de la carrera de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación, presentado por:

EDGAR ERNESTO FUENTES OROZCO

CARNÉ 200517579

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-, resuelve **APROBAR SU REALIZACIÓN** y nombrar como Asesor al Licenciado Byron Ronaldo González. “

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Doctor César Augusto Lamborn Lizama
DIRECTOR INTERINO



/Zusy G.



Escuela Oficial Urbana Mixta "Prados de Villa Hermosa J. M."

18 calle 22-20 Zona 7. Col Prados de Villa Hermosa
San Miguel Petapa, Guatemala.

Guatemala, 9 de mayo de 2011.

Licenciado
Byron Ronaldo González; M.A.
Coordinador -ECTAFIDE-.
Ciudad Universitaria

Licenciado González:

De manera cordial me dirijo a usted, para comunicarle que el estudiante Edgar Ernesto Fuentes Orozco, Carné No. 200517579, realizó su trabajo de investigación de tesis titulada, **"IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN EDAD ESCOLAR DE 7 A 10 AÑOS"**; de la carrera de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación, de la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-. Dicho estudio se llevó a cabo en las instalaciones de la Escuela Oficial Urbana Mixta Prados de Villa Hermosa Jornada Matutina, iniciando el 15 de marzo de 2011 y concluyendo el 8 de abril del mismo año, por lo que emito la presente para los usos que usted crea conveniente.

Agradeciendo su atención, me suscribo.

Atentamente,


Flor de María Pérez.
Directora



PADRINOS DE GRADUACIÓN

Lic. Byron Ronaldo González M.A.
Magister Docencia Universitaria
Colegiado 4,500

Arq. Ronal Estuardo Fuentes Orozco.
Arquitecto
Colegiado 4,721

Ing. Milton Alexander Fuentes Orozco.
Ingeniero Mecánico
Colegiado 8,189

ACTO QUE DEDICO A

DIOS

Por guiar e iluminar mi camino en todo momento.

MIS PADRES

**Edgar Baudilio Fuentes López,
Gladys Leticia Orozco Miranda,
por su amor, entrega y como
recompensa al gran esfuerzo realizado.**

MIS HERMANOS

**Ronal, Milton, Elfrid, Leonardo y
Estefani, por quererme y apoyarme.**

MI GRAN FAMILIA

**Por el cariño y apoyo brindado
en todo momento.**

MIS AMIGOS

Por su amistad sincera y apoyo.

MI ASESOR Y REVISOR

**M.A. Byron Ronaldo González
Magister Docencia Universitaria
Por la supervisión en la realización de
este trabajo de graduación**

**LA UNIVERSIDAD DE SAN
CARLOS DE GUATEMALA**

**Por todos los conocimientos
profesionales recibidos.**

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. MARCO CONCEPTUAL	2
1.1. Antecedentes	2
1.2. Justificación	3
1.3. Definición del problema	3
1.4. Alcances y límites	4
1.4.1. Ámbito Geográfico	4
1.4.2. Ámbito Institucional	4
1.4.3. Ámbito Poblacional	4
1.4.4. Ámbito Temporal	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Juegos tradicionales y populares	5
2.2. Historia de los juegos tradicionales y populares de Guatemala	7
2.3. Pedagogía de la motricidad	9
2.4. Psicomotricidad	11
2.5. Motricidad	13
2.6. Clasificación de los juegos infantiles	15
2.7. Juegos infantiles populares y tradicionales de Guatemala	17
3. MARCO METODOLÓGICO	25
3.1. Objetivos	25
3.1.1. Generales	25
3.1.2. Específicos	25
3.2. Hipótesis	25
3.3. Variables e indicadores	25
3.4. Escalas	26
3.5. Estadísticas	26
3.5.1. Técnica de muestreo	26
3.5.2. Instrumentos	26

4. MARCO OPERATIVO	27
4.1. Recolección de datos	27
4.2. Fuentes de datos	27
4.3. Trabajo de Campo	27
4.4. Procesamiento de información	28
4.5. Control del proyecto	28
4.4.1. Grafica de Grant	29
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	30
6. CONCLUSIONES	45
7. RECOMENDACIONES	46
8. BIBLIOGRAFÍA	47
9. ANEXOS	49

INTRODUCCIÓN

La vida infantil no se puede concebir sin juego, el juego es una realidad que acompaña al hombre desde que éste existe, jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosarse, experimentar, inventar, expresar, comunicar, en una palabra actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea. Por eso los juegos tradicionales y populares, han estado presentes en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad.

En esta etapa tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Los juegos tradicionales y populares han de propiciar la activación de estos mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas

El trabajo de investigación, tuvo como objetivo hacer el estudio sobre los juegos tradicionales y populares, ésta permitió comprobar que los mismos, sí contribuyen al desarrollo de la motricidad en los niños y las niñas en edad escolar, comprendidos entre las edades de siete a diez años, del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala.

Asimismo los juegos se transmiten de generación en generación, adaptándose a las condiciones socioculturales de cada lugar, permitiendo conservar la riqueza y diversidad de los juegos tradicionales y populares de nuestro país.



1. MARCO CONCEPTUAL

1.1. ANTECEDENTES

Al hablar de juegos tradicionales y populares se hace referencia a todas aquellas actividades lúdicas practicadas por los niños y las niñas de las clases populares que han sido enseñados de manera tradicional. Los mismos tienen un valor psico pedagógico permitiendo, la afectividad, la creatividad, la sociabilidad, siendo la fuente mas importante de proceso de enseñanza - aprendizaje.

En la edad escolar aparecen una serie de juegos que les permite a los niños y las niñas, desafiar restricciones, comprobar sus capacidades; surgen los llamados juegos de habilidad entre ellos encontramos los diferentes juegos tradicionales y populares de nuestro país. El yoyo, el trompo, el capirucho, los cincos o canicas, el avioncito, la cuerda, los yaxes, la liga o elástico etc. Del cual se desarrollo una investigación.

Previo a la ejecución del proyecto de investigación, se verificó en el centro de documentación de la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-, no existe ningún trabajo de tesis o informe final de EDC y PDS, sobre la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad en los niños y las niñas en edad escolar de 7 a 10 años; pero si existe un trabajo de graduación, que hace referencia a la desaparición de los juegos tradicionales, cuya tesis se titula: diagnóstico de la situación actual del proceso de desaparición del juguete popular Guatemalteco en el municipio de Amatitlán departamento de Guatemala. También se investigó en dicho establecimiento educativo, lugar donde se realizó la investigación, siendo esta la Escuela Oficial Urbana Mixta Prados de Villa Hermosa, jornada matutina, del municipio de San Miguel Petapa, del departamento de Guatemala, que hasta la fecha tampoco existía ningún antecedente sobre la importancia de los juegos tradicionales y populares de nuestro país. En consecuencia, ante la falta de un antecedente fue propicio impulsar el proyecto de investigación para dar a conocer los beneficios de los mismo al momento de practicarlos.



1.2. JUSTIFICACIÓN

En la presente investigación se hizo un estudio sobre los juegos tradicionales y populares de Guatemala, la importancia que tienen éstos para el desarrollo de la motricidad de los niños y las niñas en edad escolar, comprendidos entre las edades de siete a diez años.

Los juegos tradicionales y populares son medios de preparación para que los niños y niñas, puedan integrarse en la sociedad, estableciéndose en su práctica relaciones entre los jugadores, aplicando estrategias de cooperación-oposición, que les permitirán desarrollar habilidades sociales en el futuro.

Mejora sus capacidades físicas básicas, ya que su práctica requiere actividad física y desarrollo de destrezas motrices, facilitando el paso a actividades deportivas importantes, mejorando su calidad de vida.

Los mismos se han transmitido de generación en generación, porque constituyen un valor cultural incalculable, los cuales permiten el desarrollo motriz de los niños y las niñas.

Sus normas son sencillas y no requieren materiales específicos, si los precisan se pueden conseguir fácilmente (pudiéndose fabricar por el propio niño con elementos reciclados o de su propio entorno). Todo ello permite facilitar la comprensión y estimular la creatividad, adaptando los juegos a las condiciones y circunstancias que los niños dispongan en el momento de practicarlos.

1.3. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA:

¿Los niños y las niñas en la edad escolar, comprendidos entre las edades de siete a diez años, del municipio de San Miguel Petapa, del departamento de Guatemala, ya no participan en los juegos tradicionales y populares, como consecuencia de la influencia que ejercen otro tipo de actividades tales como el internet y los video juegos, lo cual perjudica su desarrollo motriz?



1.4. ALCANCES Y LÍMITES

1.4.1. ÁMBITO GEOGRÁFICO

18 calle 22-20 Colonia Prados de Villa Hermosa, del municipio de San Miguel Petapa, departamento de Guatemala.

1.4.2. ÁMBITO INSTITUCIONAL

Escuela Oficial Urbana Mixta Prados de Villa Hermosa, Jornada Matutina.

1.4.3. ÁMBITO POBLACIONAL

Niños y niñas, comprendidos entre las edades de siete a diez años.

1.4.4. ÁMBITO TEMPORAL

Comprende el tiempo de investigación que se realizará a partir del 3 de enero al 15 de abril del 2011.



2. MARCO TEÓRICO

2.1. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

Los juegos tradicionales, también llamados juegos motrices son aquellos juegos cuyo objetivo puede ser variable, generalmente tienen reglas sencillas, básicamente son ejecutados al aire libre de manera individual o colectiva y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros.

Los juegos tradicionales y populares, poseen gran riqueza pedagógica estimulando las capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo, son fruto de la sabiduría del pueblo de muchos hombres y mujeres, niños y niñas que día a día han ido captando la belleza y la dureza de la vida, atrapándola en pequeños juegos símbolo de sus vivencias y sus largas horas de convivencia.

Al hablar de juegos infantiles tradicionales y populares se hace referencia a todas aquellas actividades lúdicas practicadas por los niños y las niñas de las clases populares, que les han sido enseñadas de manera tradicional.

Estas actividades no deben ser confundidas con los juegos deportivos de carácter competitivo practicados en la escuela, ni con los juegos impuestos por los medios masivos de comunicación, como la publicidad y la televisión. Estos últimos ejercen influencia negativa en los niños y las niñas, ya que imponen patrones ajenos a la cultura.

DESDE EL PUNTO DE VISTA ARQUEOLÓGICO

Sobre el origen de los juegos tradicionales y populares de Guatemala han tenido su origen desde el pasado, ya que estudios arqueológicos así lo demuestran.

Datos arqueológicos y etnológicos demuestran que uno de los juegos que surgió y que es de origen maya fue la pelota probablemente de hule.



El cual se conoce como el juego de pelota maya, también era utilizado como práctica de uso ritual, político y posiblemente económico en las culturas mesoamericanas. Probablemente los juguetes de la época anterior a la conquista eran hechos de materiales no perdurables y por eso en la actualidad no se conocen. De la época precolombina, aunque no han quedado muestras, sin embargo, el arte gráfico de las épocas clásica y posclásica nos demuestran que el arte de la juguetería iba creciendo a través del arte de la plumaria o plumería, que era utilizada en elementos de máscaras, lanzas, jícaras, escudos y otros elementos. (Taladoire. 2005. 45).

DESDE EL PUNTO DE VISTA SOCIOLÓGICO

Se considera que el juego debe situarse dentro de su contexto socio-histórico. Pese a la universalidad del juego y su aporte para el desarrollo psicosocial de los niños y las niñas, se presentan variables que se marcan de una época a otra, de una cultura a otra y de un tipo de sociedad a otra. (UNESCO. 1980: 10)

El juego y la sociedad están tan estrechamente vinculados con los niños y las niñas, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas, donde lo imaginario se vincula con la realidad. Algunas de las características esenciales del juego son, que exige la participación activa de las personas que juega y que es una actividad placentera, espontánea, voluntaria, que favorece la creatividad, proporcionando momentos de relajación que contribuye al desarrollo equilibrado de las diferentes personalidades.

Los niños y las niñas para lograr un aprendizaje necesitan de un contexto con personas y objetos que propicien su interacción social, preferentemente con los niños de su misma edad, en esta etapa practican los mismos juegos; pero a medida que crecen éstos se van diferenciando en función de los roles que la cultura asigna a los hombres y a las mujeres, en ese sentido, las niñas tienen una mayor tendencia



hacia los juegos de yaxes, el avioncito, la ligas etc. Los niños, en cambio, se inclinan por los juegos que desarrollan habilidades y destrezas como los juegos de trompo, el yoyo, el capirucho etc. Los juegos se hacen cada vez más sociables, que pasan de informales (reglas arbitrarias creadas por el propio niño) a formales (reglas culturales y grupales).

2.2. HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA

Es importante mencionar que el juguete es sinónimo de juego y que ambos son elementos básicos para el desarrollo del proceso lúdico (del latín; ludus que significa Juego).

Los juguetes populares han sido utilizados tradicionalmente como objetos rituales, posteriormente fueron perdiendo su carácter religioso y pasaron a convertirse en objetos de uso lúdico, según datos históricos provienen del periodo prehispánico.

Los juguetes tradicionales tuvieron un origen religioso en los cuales como ejemplo se cita las sonajas utilizadas para el rito de inicio sacerdotal, las matracas como instrumento de celebración religiosa, los títeres y muñecas que figuran rituales religiosos en diferentes culturas antiguas y en algunas culturas contemporáneas.

El juguete tradicional, es una forma de expresión cultural porque coexiste en ello lo histórico, lo cultural, lo estético (arte popular) y pertenece a la cultura popular siendo portadores de información histórica y social

En el periodo colonial posiblemente fueron importándose algunos juguetes de otros países europeos, pero al difundirse en Guatemala fueron adaptándose a nuestro medio por ejemplo, la cuerda, el yoyo, el trompo, el capirucho etc. Los juguetes tradicionales fueron adaptándose mucho a las regiones y fueron tomando características muy particulares debido a los materiales. En zonas como el altiplano se utilizó materia



prima del lugar, para elaborar los trompos, perinolas, hondas, mascararas, muñecas, y para la fabricación de los barriletes etc. Para mediados del siglo XX la industria del plástico introdujo al mercado guatemalteco diversos juguetes para los niños y las niñas, haciendo reproducciones de los diseños originales de los juguetes tradicionales y populares, desplazando en parte la juguetería popular guatemalteca.

Actualmente el arte de la juguetería, con los fenómenos de la inflación, de la competencia y más aun la competencia con la industria del plástico, se ha visto obligado a que los juguetes populares tradicionales adopten nuevos motivos, modificando los diseños originales. Esto ha llevado a que hoy en día algunos juguetes estén extinguidos y otros a punto de desaparecer, como una respuesta a los fenómenos mencionados anteriormente.

El juguete, en su conceptualización material y teórica es un objeto para divertirse, en su composición contiene elementos de diferente naturaleza, formas, tamaños, colores y texturas, con los cuales los niños y las niñas se recrean contribuyendo con la educación y con el desarrollo de la personalidad infantil fomentando las facultades psíquicas motrices, afectivas y cognoscitivas.

Beneficios de los juegos tradicionales

- Comporta la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
- Estimula la formación del pensamiento simbólico, posibilitando la adquisición del dominio corporal e intelectual.
- Estimula la imaginación y creatividad.
- Posibilita el desarrollo del ingenio y curiosidad base de cualquier aprendizaje.
- Es un elemento de transmisión de valores y pautas de comportamiento social.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad en los niños.
- Inician en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo la integración de una sana disciplina social.



- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico incluso de jerga.
- Permiten el descubrimiento y el dominio natural de espacio. Hacen suyo el entorno que les rodea.
- Desarrollan habilidades Psico motrices de todo tipo: correr, saltar, lanzamientos etc.
- Son elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños.

2.3. PEDAGOGÍA DE LA MOTRICIDAD

La pedagogía es una aplicación práctica de la psicología de la educación que tiene como objetivo el estudio de la educación como fenómeno psicosocial, cultural y específicamente humano, brindándole un conjunto de bases y parámetros para analizar y estructurar la formación y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Hablar de la pedagogía de la motricidad es reflexionar en torno a los procesos educativos y formativos de los niños y las niñas, a través de la acción motriz, fundamentándose en el significado de la corporalidad para el ser humano, y del movimiento como capacidad perfectible, que en su doble dimensión se constituye en medio que permite educar el movimiento en el niño y educar al niño a través del movimiento.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS Y EDUCATIVOS

El juego infantil posee una indiscutible función educativa, se considera como una institución espontánea. Los conocimientos que los niños y las niñas adquiere en el juego les ayuda a desarrolla aptitudes físicas, verbales e intelectuales, el juego constituye un factor de comunicación más amplio, también permite el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos y culturales.

El juego constituye una microsociedad mediante la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social, esto se debe a que el juego pose un aspecto constitucional, en el plano educativo, el juego constituye un



medio excelente para conocer al alumno, no sólo en el aspecto psicológico sino también en lo cultural y social.

Cualquier juego que presente nuevas exigencias se concibe como una oportunidad aprendizaje. En el juego los niños y las niñas aprenden con mayor facilidad, porque este predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica, a la cual dedican con placer. Asimismo tienen predisposición para aprender aquello que les garantice éxito en el juego. El valor didáctico de un juego depende de los siguientes factores:

- Que los niños y las niñas aprendan con gusto y buenos resultados
- La posibilidad de acción que un juego ofrece.
- El interés que el juego despierta en los niños, ya que esto constituye una condición para el aprendizaje.

El valor educativo de los juegos en la edad escolar es indiscutible ya que éste radica en la inclinación natural que el niño tiene hacia las actividades lúdicas, de tal manera que por esta razón la escuela actual utiliza el juego como un recurso de gran importancia.

FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS DEL JUEGO EN EDAD ESCOLAR

El juego infantil está vinculado con la creatividad, el aprendizaje del lenguaje, la solución de los problemas y el desarrollo de los papeles sociales, a través del juego, el niño expresa sus emociones, adquiere nuevas experiencias y aprende a ser miembro de un grupo.

En la edad escolar aparecen una serie de juegos que permiten al niño desafiar restricciones, comprobar sus capacidades, surgen entonces los llamados juegos de habilidades motrices. En los primeros años de la escuela primaria, los niños y las niñas practican juntos los mismos juegos tradicionales o populares determinando las reglas del mismo.

Los niños inventan sus juguetes, utilizando diferentes materiales de desecho, las niñas diseñan vestidos de papel para sus muñecas,



colorean y recortan figuras, en ambos sexos les agrada jugar al aire libre. Las niñas prefieren saltar cuerda y el avioncito, los varones se dedican a los trompos, el chajalele, los yoyos y otros juguetes confeccionados por ellos mismos.

2.4. PSICOMOTRICIDAD

El termino de psicomotricidad esta formada por el prefijo “psico”, que significa mente, y “motricidad”, que deriva de la palabra motor, que significa movimiento, por lo tanto se puede decir que la psicomotricidad hace referencia a la existencia de una relación directa entre la mente y el movimiento. (Cameselle. 2004. 3)

La psicomotricidad así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad de los niños y las niñas, permitiéndoles conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

Teniendo en claro que la psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indagando en la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje, estableciendo medidas educativas y reeducativas.

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

En los niños y las niñas se utiliza a la hora de practicar los juegos tradicionales y populares manifestándose al momento de correr, saltar lanzar, etc; aplicándose diversas actividades orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación espacial, como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás. En síntesis se puede decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeñando un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad desarrollando sus habilidades motoras.



Importancia de la psicomotricidad

La Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social de los niños y las niñas favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

- A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

Áreas de la Psicomotricidad

El 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.

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.

2.5. MOTRICIDAD

La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles. (Eugenia. 1999. 108).

En la edificación de la competencia motriz, los niños y las niñas emplean mayores recursos perceptivos motrices aprendiendo a realizar una tarea motora, saber hacer, aplicando el procedimiento en diversas situaciones, saber actuar, asumiendo conductas y valores durante la realización de un juego o acción motora.

De tal forma, que los niños y las niñas aprende a tomar decisiones, a poder explicar como las realizó y cuáles fueron los procedimientos empleados para llevar a cabo una secuencia motriz, adquiriendo con ello un sentimiento de competencia derivado de la confianza que le proporciona el conocimiento de sus posibilidades y limitaciones respecto a su propio movimiento.



MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto, son movimientos de poca amplitud realizados por una o varias partes del cuerpo y que responden a unas exigencias de exactitud en su ejecución.

Cuando se habla de motricidad fina implica un nivel más elevado de maduración neuromotriz según las actividades, requieren un aprendizaje para su adquisición. Por lo tanto, su aprendizaje debe plantearse desde las primeras edades, mediante unas actividades generales que conducirán a unas competencias básicas que deben favorecer tanto el desarrollo motor como la adquisición de unos hábitos de autonomía (aprendizajes escolares). Posteriormente podrán hacerse otros aprendizajes específicos en el momento en que sea precisa la actividad (escolar, profesional o de la vida cotidiana).

Para conseguir este aprendizaje se debe seguir un proceso cíclico, iniciar desde que el niño es capaz de partir de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes resultados.

MOTRICIDAD GRUESA

El cuerpo, como interlocutor del sujeto con el medio, requiere un dominio y una flexibilidad para realizar los movimientos necesarios para una tarea determinada. Por lo tanto, es mediante el cuerpo que se establece la comunicación con este medio, de ahí la importancia del lenguaje corporal como complementario del lenguaje verbal.

En este sentido debe procurarse que una falta de dominio no altere las relaciones con el entorno y repercute, especialmente en las primeras edades, en la adquisición de la autoimagen del niño, porque podría condicionar el autoconcepto y en consecuencia, la autoestima.



Con la adquisición de este dominio motor también se favorecerá la sociabilidad, ya que a través de los juegos tradicionales y populares se logra realizar actividades individuales y grupales donde los niños y las niñas actuarán con más seguridad.

Entre los múltiples movimientos que brindan los juegos tradicionales y populares hay que diferenciar la motricidad gruesa y la motricidad fina, que es más delimitada y precisa. Las implicaciones musculares y de autocontrol y la habilidad que se precisan en ambas son muy diferentes, al igual que el proceso de adquisición. Esto no implica que deba esperarse a que los niños y las niñas adquieran el dominio de la motricidad gruesa para empezar la intervención educativa en la motricidad fina, sino que debe ser una actuación paralela y simultánea a través de la practicar un juego tradicional.

Cuando se habla de motricidad gruesa se hace referencia al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico. Para lograr el dominio motor amplio es necesario ejecutar diferentes actividades recreativas, garantizando que los niños y las niñas vayan adquiriendo diversas habilidades.

La adquisición del dominio de la motricidad gruesa se logra mediante el dominio parcial y específico de diferentes procesos, los mismos deben aprenderse de forma vivencial y practicarse mediante diferentes actividades que ponen en juego las diferentes partes del cuerpo.

2.6. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES

Existen varias maneras de clasificar los juegos, las cuales obedecen a diversos criterios:

1.- Origen de los juegos: ya sea referente a un pueblo, un grupo étnico, etc., pueden ser de tres tipos:



- **Endógenos:** se identifican con este nombre a los juegos inventados y/o transmitidos por el medio.
- **Exógenos:** aquí se contemplan los juegos adoptados que son ajenos a la comunidad.
- **Mixtos:** se ubican aquí los juegos en los que hay representación de los elementos tradicionales y exteriores.

2.- Condiciones de Producción:

Este criterio considera que el juego está integrado por varios elementos: actores del juego, el soporte del juego, el espacio del juego y el tiempo del juego. También toma en cuenta las características de los jugadores, tales como el número, el sexo, la edad, el grupo étnico, el nivel escolar, etc.

3.- Actividad desarrollada:

La actividad lúdica generalmente implica poner en movimiento diversas funciones de la persona del jugador, se clasifican en este sentido varias familias de juegos:

- a)** Juegos de ejercicio físico: fuerza o habilidad, carreras, persecuciones, escondites, saltos, etc.
- b)** juegos de fabricación: construcción de juguetes de imitación o imaginación.
- c)** juegos mixtos: aquí se contemplan los juegos en los que se mezclan diversas actividades.

Tipos de juegos infantiles tradicionales y populares

- Los juegos que se realizan con juguetes elaborados por los niños;
- Los juegos de correr;
- Cantos y rondas;
- Los juegos dialogados



La aplicación educativa de los juegos infantiles tradicionales y populares consiste en la utilización de éstos en las escuelas con el fin de que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje y que se valoren y se divulguen a través del sistema educativo guatemalteco.

2.7. JUEGOS INFANTILES POPULARES Y TRADICIONALES DE GUATEMALA

- **JUEGOS PARA NIÑOS**

EL YOYO

El yoyo es un juguete tradicional conocido en toda Guatemala. Este juguete es un elemento artesanal elaborado de madera (también existen de plástico). Se utilizan dos segmentos de madera en forma circular de un radio de 3.5 cm., con un acabado muy liso. Se unen las dos piezas por medio de un pedacito de madera en forma cilíndrica, o simplemente se le coloca un pedazo de clavo o hierro de $\frac{3}{4}$ " en el centro o eje del círculo, sin pegar rostro a rostro las piezas.

Posteriormente se le coloca un pedazo de cáñamo algo grueso, y en la punta suelta del cáñamo se hace un círculo y un nudo para poder ingresar un dedo de la mano. Este juguete se juega enrollando el cáñamo en el eje, para hacerlo bajar y subir alternativamente.

Existen diversas modalidades para jugar el yoyo entre los más comunes encontramos:

El perrito: consiste en lanzar el yoyo hacia abajo, tratando de que el mismo se deslice sobre la pita de cáñamo, luego se deja correr por el suelo, procurando incorporarlo al ritmo normal del juego.

El columpio: una vez lanzado el yoyo se deja deslizar, sujetando la pita un poco menos de la mitad. Con el otro extremo de la pita se forma un triángulo, se introduce el yoyo en el centro, dejándolo balancear, para luego incorporarlo al ritmo normal del juego.



EL TROMPO

El trompo es un juguete tradicional conocido en toda Guatemala. Son elaborados por los artesanos con trozos de madera y son juguetes muy populares, hechos en forma de cono, con un clavo en la parte inferior sobre el cual bailan o giran. Se utiliza chaye o cuchillo para poder tallarlo, pero actualmente se utiliza torno para darle la forma exacta. Las guazapas son los trompos pequeños, y el juego consiste en enrollar uniformemente un cáñamo grueso y encerado, el cual, al tirar de él, hace que el trompo baile o gire sobre el piso. Gana quien tarda más tiempo en girar o bailar el trompo.

Otra forma es pegarle con otro trompo al trompo que está bailando o girando con otro trompo, dándole lo que se llama "calazos", lo que va haciendo que se deteriore el trompo e, incluso, se parta a la mitad.

Existen diversas modalidades para jugar el trompo entre los más comunes encontramos:

Hacerlo bailar en la mano: Se puede hacer mientras el trompo está girando haciendo que baile en la palma.

Deslizamiento: Mientras que el trompo gira con la ayuda del cordel se trata de trasladar de un lugar a otro.

Lanzamiento: Mientras el trompo gira en el suelo se le arrolla la pita de cáñamo suavemente sobre su punta y se tira hacia arriba. El trompo salta y ha de caer girando de nuevo, ya sea en el suelo o en la mano.

EL CAPIRUCHO

El Capi rucho es un juguete tradicional conocido en toda Guatemala, en algunas regiones es conocido como "Capiro te" o "Balero".

Consiste en un instrumento de madera o plástico, con un agujero en la parte inferior por el cual pasa una pita atada a un palito de



aproximadamente 7 centímetros, el cual deberá insertarse en la parte cilíndrica del Capirucho.

El juego consiste en lanzar el carrizo y meterlo en el palito, cada acierto se cuenta de 10 en 10 hasta completar 100 puntos. Estos puntos se deben hacer sin interrupción; si no se acierta una vez, el turno corresponde a otro jugador que deberá hacer lo mismo. El ganador es el que logra completar los puntos en menos jugadas.

LAS CANICAS O CINCOS

Este tipo de juego es una esfera o bolita, que puede estar elaborada con vidrio, pero en las áreas rurales hay niños que juegan con este tipo de juguete elaborado por ellos, ya sea de barro o cera. Este juego consiste en la participación de dos a diez niños, con cada jugador pone una cantidad específica de cincos y se colocan en un triángulo dibujado en el suelo.

Luego cada jugador tiene que sacar los cincos y el que gana es el que saca la mayor cantidad de canicas o cinco. Otra forma de jugar consiste en matar al oponente; esto es, que cada jugador tiene su turno deberá pegarle al cinco o canica del contrario, si lo consigue, gana la canica o cinco del contrario.

EL CHAJALELE

Este juguete consiste en dos ruedas con dos agujeros o dos botones grandes, pita delgada de cáñamo. Se inserta la pita y se anuda para formar una sola cuerda.

La pita que sostiene las dos ruedas o botone, el niño lo coloca entre sus dedos de las manos y haciendo girar lo enrolla. Luego lo alarga o estira, tirando con fuerza para luego contraerlo o encogerlo, lo que hace que este movimiento haga que se rocen las ruedas o botones y produzcan sonidos.



Actualmente los niños utilizan elementos como corcholatas o tapas de botellas de metal aplanadas, abriéndole dos agujeros a cada uno y colocando el hilo al igual que las anteriores. Este juguete es muy vendido en ferias, mercados, fiestas patronales.

- **JUEGOS PARA NIÑAS**

EL AVIONCITO

En el suelo se dibuja una plataforma con diez casillas enumeradas del 1 al 10. Se tira la piedra dentro de la casilla 1, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla 2 en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casillas hasta llegar al cielo (casilla 10). En el cielo se descansa, (se apoyan los dos pies), y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda, las rondas siguen igual, pero lanzado la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. En la última ronda la piedra se lanza al cielo, si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete las diez rondas gana el juego.

LA CUERDA

En juego de la cuerda generalmente lo juegan niñas, dos de las jugadoras sostienen el extremo de un lazo o cuerda y le dan vueltas, otra de las jugadoras salta tratando de no tocar la cuerda o lazo.

Se aumentara poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que esta saltando. Gana la persona que soporta más tiempo saltando la cuerda.

LOS YAXES

Los yaxes son diez piezas de plástico o de metal de seis puntas y una pelotita de goma. La niña dueña de los yaxes empieza el juego, se juega con las niñas sentadas en el suelo, cuantas más juegan es más



divertido, la que inicia el juego lanza las diez piezas al piso, luego hace rebotar la pelotita e intenta recoger un jax y la pelotita al mismo tiempo; la pelotita no debe dar más de un bote, sino la niña pierde su turno y lo toma la que le sigue hacia la izquierda. Si la recoge al primer bote, sigue con el resto de yaxes hasta el final, luego de terminada la ronda, se vuelven a lanzar todos los yaxes al piso, pero esta vez para cogerlos de dos en dos, y así sucesivamente.

El juego se hace más complejo cuando se agregan otros movimientos, como lanzar la pelotita un aplauso y recoger los yaxes etc. Es un juego que desarrolla la coordinación óculo-manual, pues las jugadoras debe estar atentas para recoger los yaxes con una mano y evitar que la pelota dé más de un bote.

LA LIGA O ELÁSTICO

Este juego consiste en realizar una serie de saltos rítmicos, utilizando una liga elástica, unida con un nudo por los extremos. Dos niñas se ubican en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en medio para saltar, empezando con diferentes niveles de dificultad, el tobillo, la rodilla, la cintura, el pecho, el hombro y finalmente el cuello. Al final se podrá ayudar usando los brazos.

Los diferentes niveles se pueden ejecutar pisando la liga elástica con un pie o con dos pies, otras variantes puede Pasar el pie o la pierna por encima de la liga, si se equivoca pierde su turno.

TRIBILIN

Es un juego practicado por niñas, para la realización de mismo, se necesita la participación de dos o cuatro niñas las cuales se colocan frente a frente, en formación de cruz, palmeando las manos y cantan: pueden



“Tribilin tribilin,
A la bon, bon chin,
Tumbala, la, la.
Tumbala, la, la.

Tumbala tu quieres.
No, no noche de vista.
A la miniesa miniesa mini uva,
“A, b, c.....Z”.

- **JUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS**

QUEMADO

Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores en cada uno. Los equipos se colocan en sus respectivos lados del campo, se sortea quién tendrá la primera posesión de la pelota.

El jugador que inicia el juego tratará de "quemar" a alguno de sus contrincantes de manera que al tirarle, la pelota, ésta le toque en cualquier parte del cuerpo. Si aquel a quien apunta el tiro de pelota reacciona, puede moverse o correr por la zona delimitada para esquivarla.

Un jugador no se considera "quemado" si la pelota, tras tocarle, es recogida por él mismo o por algún compañero su equipo antes de que caiga al suelo.

En los lanzamientos de la pelota no se puede pisar ni atravesar la línea central que divide los dos campos. Si se "quema" a un jugador, éste pasará al campo contrario. Este jugador podrá intentar “quemar” a alguno de los contrincantes, desde esta nueva posición, donde recibirá la pelota de sus compañeros "vivos", sin que los contrarios la puedan interceptar, si logra su objetivo, se reincorpora a la zona inicial de su campo y deja de estar "quemado". El juego finaliza cuando un equipo tiene a todos sus jugadores "quemados".

ARRANCA CEBOLLAS

Se cogen los jugadores de la cintura, formando una cadena y dice uno. ¿Me regala una cebollita? Y la que te di anoche. La puse en el



garabato y se la llevó el gato. Pues arranca una, una; arráncala si puedes. Y en ese momento todos comienzan a halar a un tiempo.

GALLINA CIEGA

Este juego lo practican varones o mujeres, con más frecuencia mujeres. Se inicia escogiendo o solicitando voluntarios para hacer de “gallina ciega”; luego se le vendan los ojos al elegido y se le coloca en el centro de un círculo que se ha formado con los demás jugadores.

Se solicita jugadores que digan cuántas vueltas deberán darle a la gallina; debe ser un número no mayor de 10 vueltas; de acuerdo con esto se le da el número de vueltas indicado. Al finalizar todos dicen “gallina ciega busca a tus pollos” y al mismo tiempo corren a su alrededor, para que puedan alcanzarlos.

Cuando la gallina atrapa a alguno a éste le corresponde representar el papel de gallina ciega, iniciándose así un nuevo juego. (Déleon. 1986: 12-13).

PÁJARO SIN NIDO

Este juego es practicado por niños y niñas, formando grupos de tres, dos niños se agarran de las manos formando un nido, en el centro se coloca un niño, a la señal los niños y las niñas tienen que salir de su nido.

Los jugadores que forman los nidos cantan: "pájaro perdido", "pájaro sin nido". Cuando se da la siguiente señal cada “pájaro” ocupa su nido. Luego se retira una pareja, es decir un nido, y el jugador que se queda sin nido sale del juego. Se continúa así hasta terminar con todos los jugadores.

EL GATO Y EL RATÓN

El Gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes agarrados de las manos. Se escogen dos niños y se



les da el papel de gato y al otro de ratón (el que hace de gato tiene que ser más "grande" que el que interpreta al ratón)

Al ritmo de la canción: El gato pregunta, ratón, ratón que estas comiendo, el ratón contesta queso y pan, El gato dice, me das, el ratón responde no te doy. Luego el ratón se escapará entre los "agujeros" que se hacen entre los participantes con las manos agarradas y los brazos lo más extendido posible.

El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar



3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. OBJETIVOS

3.1.1. OBJETIVO GENERAL:

Determinar la importancia de los juegos tradicionales y populares para el desarrollo de la motricidad en los niños y las niñas en edad escolar de 7 a 10 años.

3.1.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Analizar que los juegos tradicionales y populares contribuyen al desarrollo de las capacidades condicionales y coordinativas en los niños y las niñas en edad escolar.

Promover en los niños y las niñas los diferentes juegos tradicionales y populares de nuestro país.

Motivar a los niños y las niñas a practicar los juegos tradicionales y populares en un ambiente de respeto, honestidad, cooperatividad y generosidad.

3.2. HIPOTESIS:

Los juegos tradicionales y populares contribuyen al desarrollo de la motricidad y la influencia negativa del internet y los video juegos, constituyen la causa de disminución del desarrollo motriz, de los niños y las niñas en la edad escolar, comprendidos entre los siete a diez años, del municipio de San Miguel Petapa, del departamento de Guatemala.

3.3. VARIABLES E INDICADORES

Género:

- ✓ Masculino
- ✓ Femenino

Edad:

- ✓ De 7 a 10 años.



Juegos:

- ✓ Para niños
- ✓ Para niñas
- ✓ Mixtos

Los indicadores fueron las herramientas que sirvieron para orientar la investigación científica que se realizó sobre los juegos tradicionales y populares entre ellos: la información relacionada con dichos juegos, la población infantil a la que se dirigió, los beneficios de los mismos y la metodología de la investigación.

3.4. ESCALA

Las escalas de la investigación fueron:

PERSONAS	7 AÑOS	8 AÑOS	9 AÑOS	10 AÑOS
NIÑOS	x	x	x	x
NIÑAS	x	x	x	x

3.5. ESTADÍSTICA

3.5.1. TÉCNICA DE MUESTREO

Para la ejecución de la investigación se conto con una población de doscientos alumnos. La muestra que se analizó fue de un 30% que representa a sesenta personas, el 15% fueron niños y el otro 15% niñas, comprendidas entre las edades de siete a diez años, de la Escuela Oficial Urbana Mixta Prados de Villa Hermosa, jornada matutina del municipio de San Miguel Petapa, del departamento de Guatemala. El tipo de muestreo que se utilizo fue probabilístico de subclase aleatorio simple.

3.5.2. INSTRUMENTOS

- ✓ Entrevistas no estructuradas
- ✓ Aplicación de encuestas personalizadas



4. MARCO OPERATIVO

4.1. RECOLECCIÓN DE DATOS

La recolección de los datos fue de gran importancia especialmente en la etapa de la investigación, estructurándose dos tipos de encuestas dirigida hacia los niños y las niñas comprendidos entre las edades de siete a diez años, de la Escuela Oficial Urbana Mixta Prados de Villa Hermosa, jornada matutina, para obtener dicha información las encuestas se realizaron de forma personalizada, brindando los resultados de dicha investigación.

4.2. FUENTES DE DATOS

Las principales fuentes donde se logró recopilar la información necesaria para el proyecto de investigación fueron las siguientes:

- Biblioteca CEFOL (Centro de Estudios Folklóricos). Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Biblioteca Central Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Biblioteca Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte -ECTAFIDE-
- Niños y niñas que participaron en proyecto de investigación.
- Sitios Web.

4.3. TRABAJO DE CAMPO

El proceso investigativo se realizó a través del abordamiento directo en la instalación de la Escuela Oficial Urbana Mixta Prados de Villa Hermosa. Jornada matutina, ubicada en la 18 calle 22-20 Colonia Prados de Villa Hermosa. Municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala.

Para la investigación de campo se efectuaron los siguientes pasos:

- ✓ Planificación de actividades.



- ✓ Visitas al establecimiento educativo.
- ✓ Entrevistas no estructuradas
- ✓ Aplicación de encuestas personalizadas

4.4. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

El procesamiento de la información se realizó seguidamente que los niños y las niñas respondieran todas y cada una de las preguntas solicitadas por el investigador.

Después de obtenidos dichos resultados se procedió al análisis de cada una de las repuestas brindada por los niños y las niñas, de siete a diez años de edad, sobre el conocimiento y aplicación de los juegos tradicionales y populares de nuestro país.

4.5. CONTROL DE PROYECTO

Es una descripción específica de las actividades y del tiempo que se va a emplear para la ejecución del proyecto. Se debe organizar el trabajo en fechas probables, para sabe cuanto tiempo requerirá elaborar el proyecto de investigación.

Para su presentación se utiliza generalmente la grafica de grant, lo que permite visualizar mejor el tiempo de cada actividad, y sobre todo en aquellos casos en que hay varias actividades en un mismo tiempo.



4.5. CONTROL DE PROYECTO

4.5.1 Grafica de Grant (cronograma)

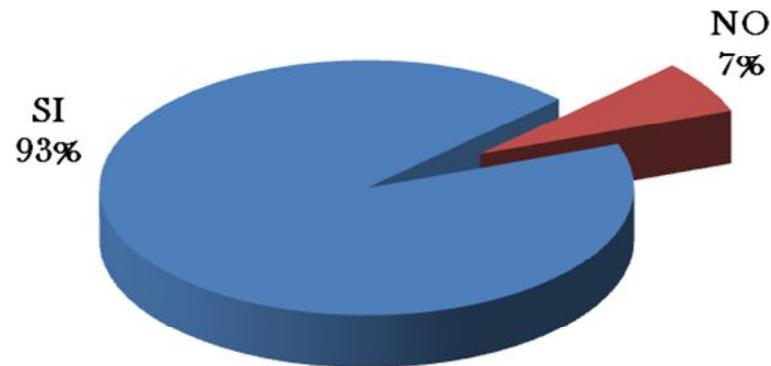
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 2010 - 2011.																					
No.	Actividades	Noviembre				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Presentación y revisión del proyecto	■	■	■																	
2	Aprobación del proyecto					■	■														
3	Investigación técnica						■	■	■												
4	Elaboración de encuestas								■	■											
5	Recopilación de datos y análisis								■	■	■										
6	Resultados										■	■	■								
7	Conclusiones													■	■	■					
8	Presentación final del proyecto de investigación														■	■	■	■			



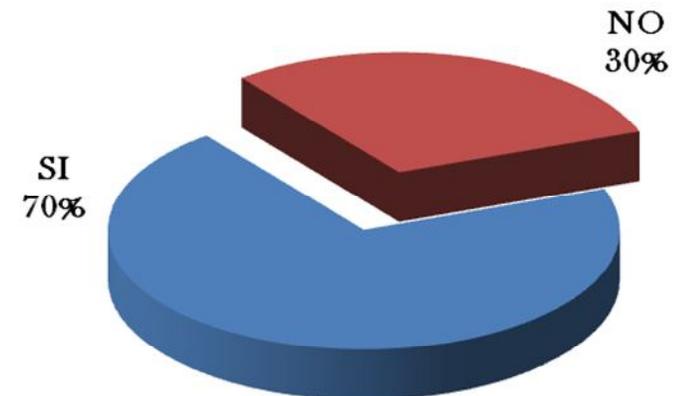
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 1
¿conoces el yoyo?



GRÁFICA No.1
¿Lo has jugado?



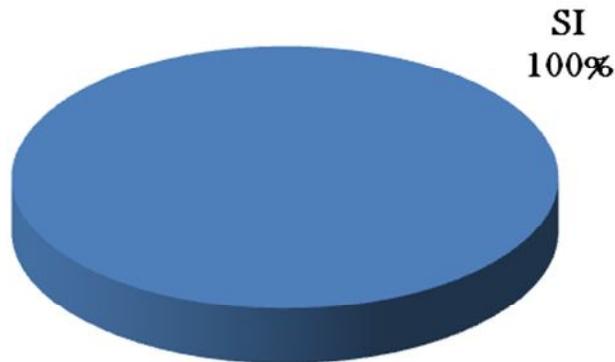
Gráfica No. 1

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños sobre el conocimiento y la práctica del yoyo, el 93% su respuesta fue positiva y un 7% desconoce dicho juego. Del cual el 70% lo ha jugado y el 30% no. La práctica de este juego, ayuda a desarrollar la coordinación dinámica específica o segmentada, que va dirigida a la relación existente entre un elemento y el cuerpo, fortaleciendo la coordinación oculo-manual, donde los niños organizan perceptualmente uniendo el ojo y la mente y reproduciéndolo manualmente, manifestándose en los movimientos para hacer bajar y subir el yoyo alternadamente.

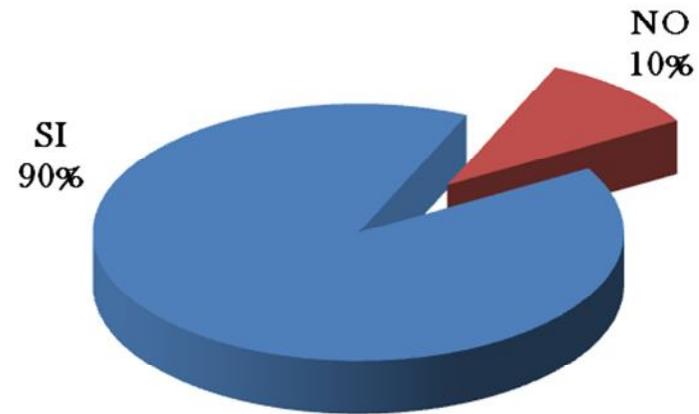


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 2
¿conoces el trompo?



GRÁFICA No. 2
¿Lo has jugado?



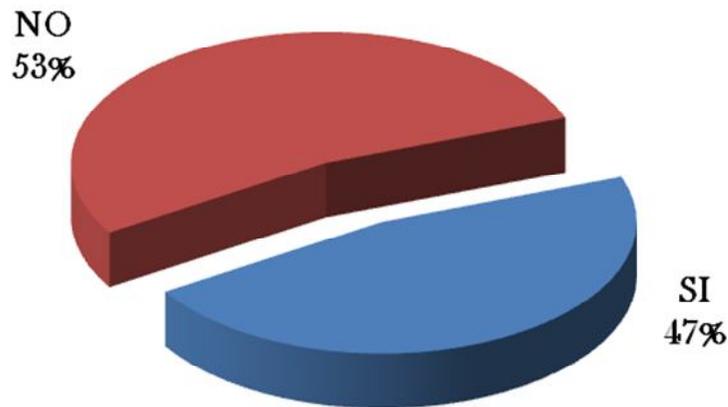
Gráfica No. 2

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños sobre el conocimiento y la práctica del trompo, el 100% conoce dicho juego. Del cual el 90% lo ha jugado y el 10% no. La práctica de este juego ayuda a desarrollar la coordinación dinámica segmentada, específicamente la coordinación óculo-manual, los niños organizan perceptualmente uniendo el ojo y la mente y reproduciéndolo manualmente, y reconocer su orientación espacial para mantener constante la localización del propio cuerpo y la relación con los objetos en el espacio, manifestándose el movimiento a la hora de lanzar el trompo.

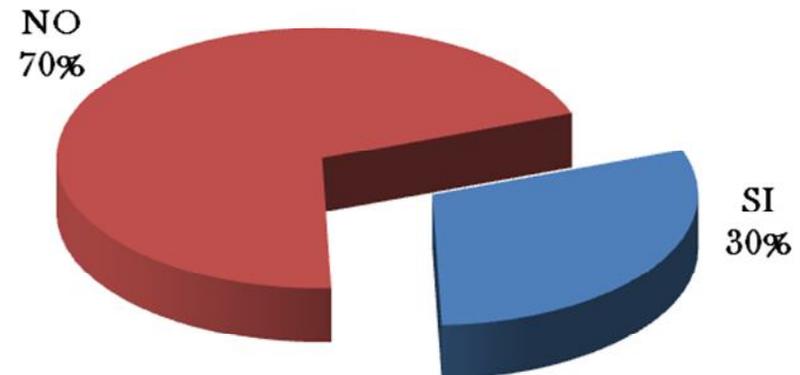


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 3
¿conoces el capirucho?



GRÁFICA No. 3
¿Lo has jugado?



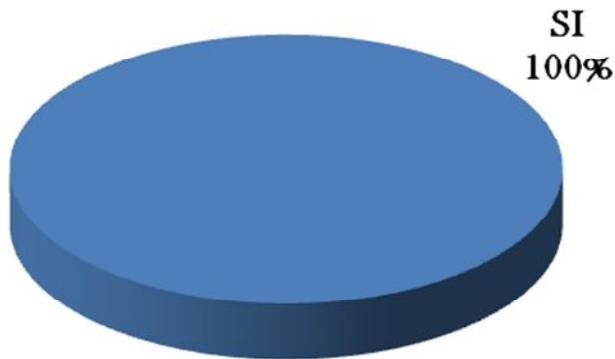
Gráfica No. 3

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños sobre el conocimiento y la práctica del capirucho, el 47% su respuesta fue positiva y un 53% desconoce dicho juego. Del cual el 30% lo ha jugado y el 70% no. El capirucho se maneja manualmente por ensayo-error hasta lograr insertar en la parte cilíndrica en el palo de madera, utilizando la mano hábil, la práctica de este juego ayuda a desarrollar la coordinación óculo-manual, donde los niños organizan perceptualmente uniendo el ojo y la mente y reproduciéndolo manualmente.

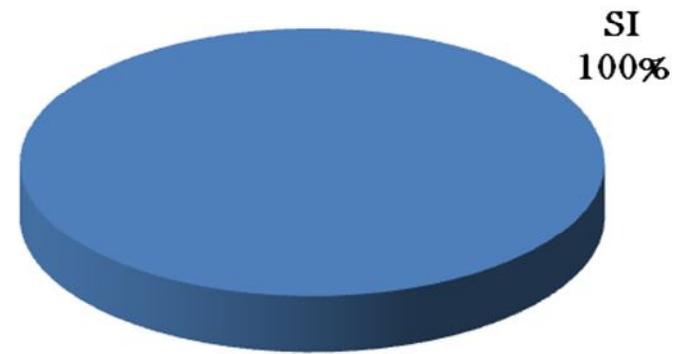


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 4
¿conoces los cincos o canicas?



GRÁFICA No. 4
¿Lo has jugado?



Gráfica No. 4

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños sobre el conocimiento y la práctica de los cincos o canicas, Del cual el 100% conoce dicho juego y el 100% lo ha jugado. La práctica de este juego ayuda a desarrollar la coordinación óculo-manual, coordinación fina y coordinación dinámica de las manos; a los que añadimos: pensamiento táctico y estratégico, el dinamismo que se aplica es digital puro, donde intervienen exclusivamente los dedos.

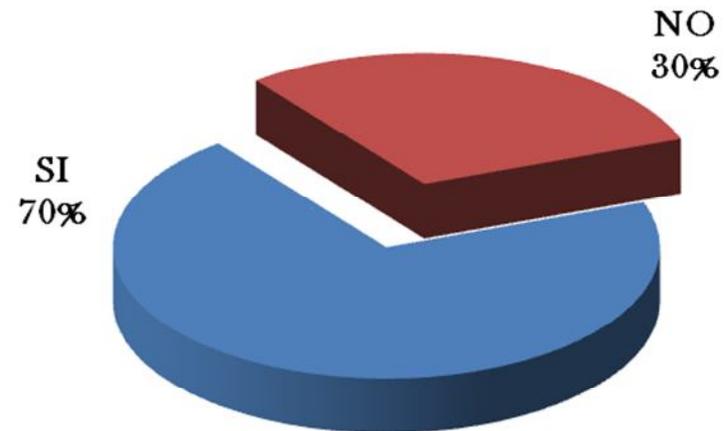


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 5
¿conoces el chajalele?



GRÁFICA No. 5
¿Lo has jugado?



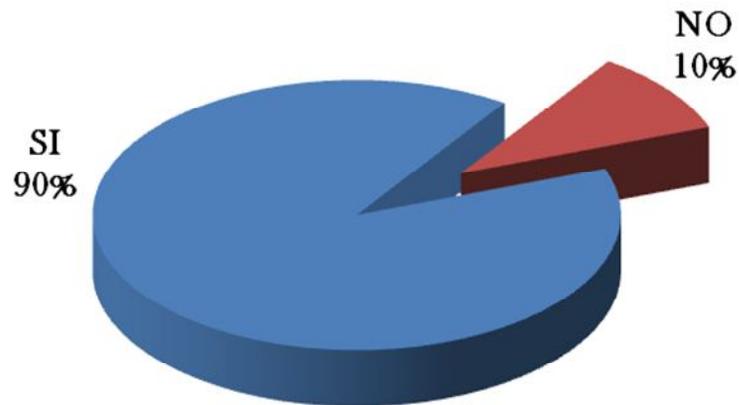
Gráfica No. 5

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños sobre el conocimiento y la práctica del chajalele, el 87% su respuesta fue positiva y un 13% desconoce dicho juego. Pero el 70% lo ha jugado y el 30% no. La práctica de este juego ayuda a desarrollar la motricidad fina, la coordinación dinámica que se efectúa manualmente para ejecutar el movimiento.



JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 1
¿Conoces el avioncito?



GRÁFICA No. 1
¿Lo has jugado?



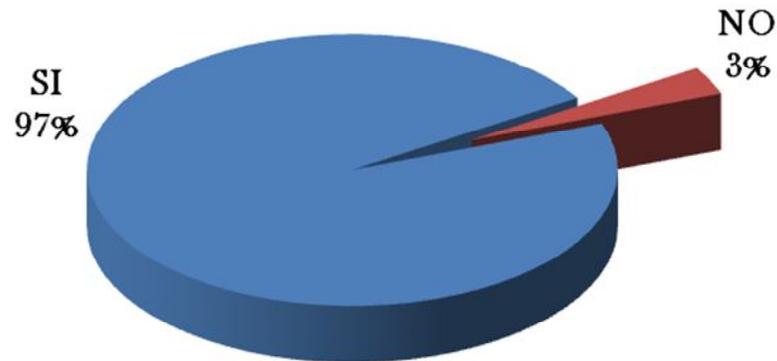
Gráfica No. 1

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de las niñas sobre el conocimiento y la práctica del avioncito, el 90% su respuesta fue positiva y un 10% desconoce dicho juego. Del cual el 87% lo ha jugado y el 13% no. Las niñas que practican este juego logran desarrollar la coordinación viso-motora, el equilibrio estático y dinámico, manteniendo la proyección del centro de gravedad dentro su base de sustentación y mejora en los lanzamientos de precisión.

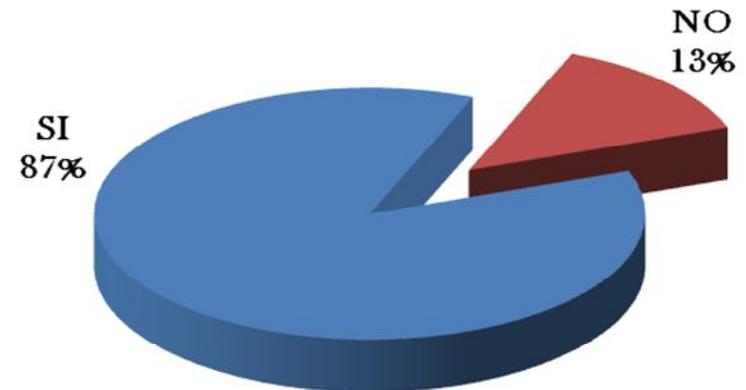


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 2
¿conoces el juego de la cuerda?



GRÁFICA No. 2
¿Lo has jugado?



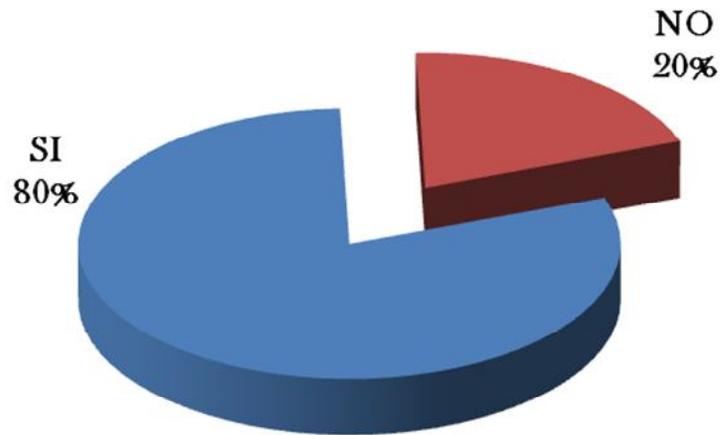
Gráfica No. 2

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de las niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego de la cuerda, el 97% su respuesta fue positiva y un 3% desconoce dicho juego. Del cual el 87% lo ha jugado y el 13% no. La práctica de este juego ayuda a desarrollar la coordinación en el salto, el equilibrio, la agilidad, la velocidad, la resistencia, el ritmo y adquisición de la fuerza en las extremidades inferiores.

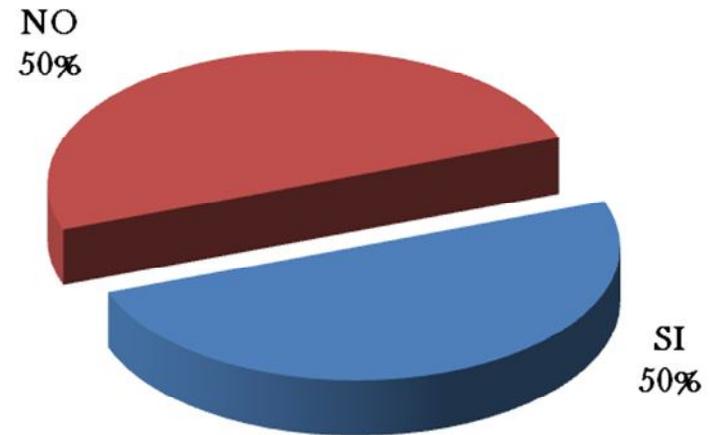


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 3
¿Conoces el juego de yaxes?



GRÁFICA No. 3
¿Lo has jugado?



Gráfica No. 3

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de las niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego de los yaxes, el 80% su respuesta fue positiva y un 20% desconoce dicho juego. Del cual el 50% lo ha jugado y el 50% no. La práctica de este juego ayuda a desarrollar la coordinación óculo-manual, la coordinación fina y coordinación dinámica de las manos, el pensamiento táctico y estratégico, pues las jugadoras debe estar atentas para recoger los yaxes con una mano y evitar que la pelota dé más de un bote.

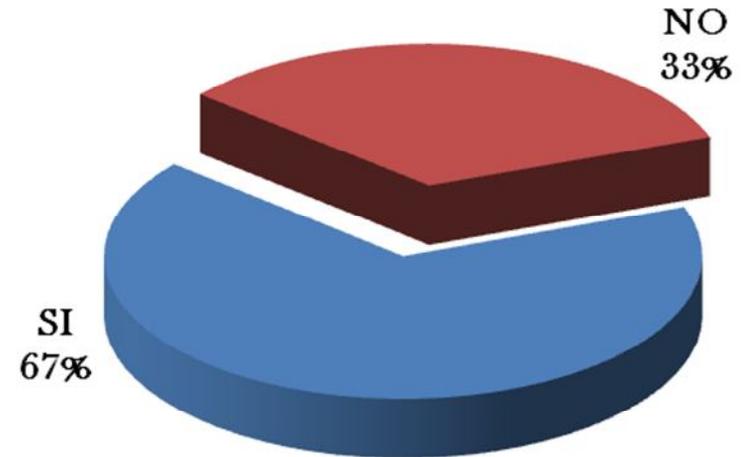


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 4
¿Conoces el juego de liga o elástico?



GRÁFICA No. 4
¿Lo has jugado?



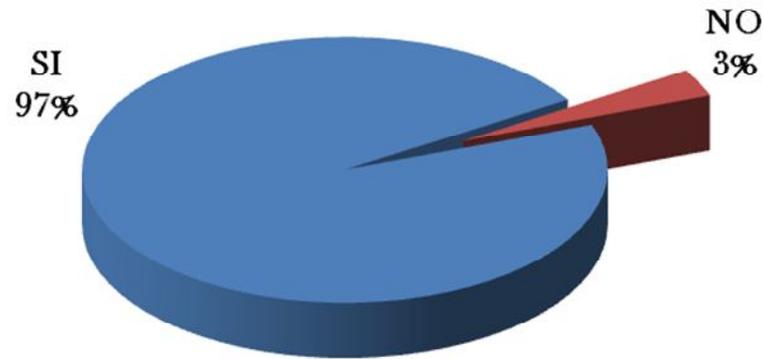
Gráfica No. 4

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de las niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego de liga o elástico, el 83% su respuesta fue positiva y un 17% desconoce dicho juego. Del cual el 67% lo ha jugado y el 33% no. La practica de este juego ayuda a desarrollar la orientación espacial, la flexibilidad, la coordinación en el salto, el equilibrio estático y dinámico.

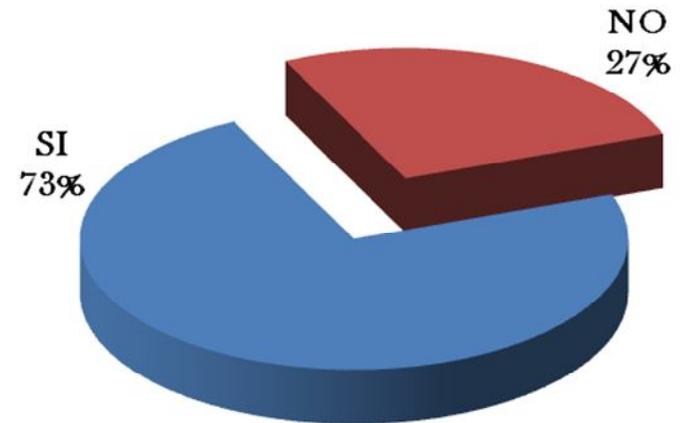


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 5
¿cocnoces el juego de tribilin?



GRÁFICA No. 5
¿Lo has jugado?



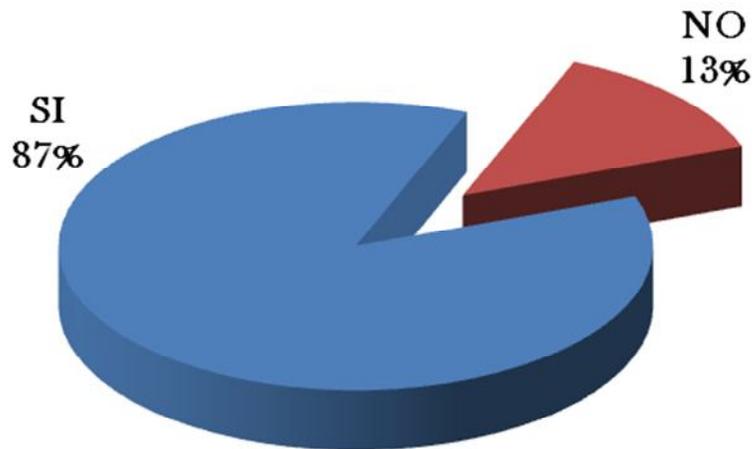
Gráfica No. 5

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego de tribilin el 97% su respuesta fue positiva y un 3% desconoce dicho juego. Pero el 73% lo ha jugado y el 27% no. La practica de este juego ayuda a desarrollar la motricidad y fina y gruesa, la destreza y la habilidad.

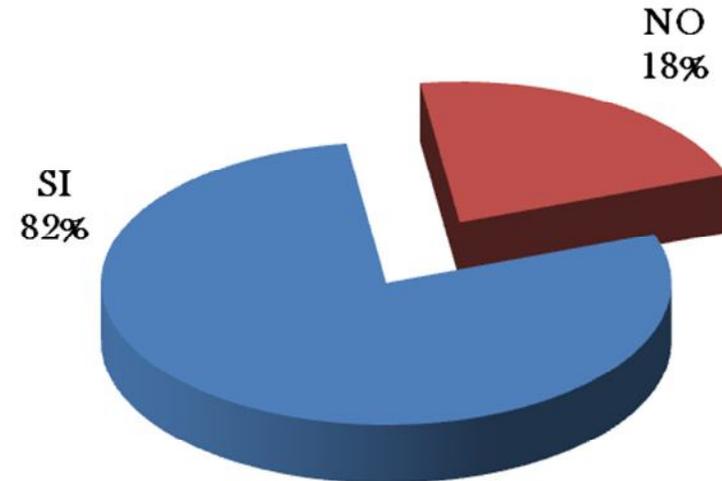


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 6
¿Conoces el juego quemado?



GRÁFICA No. 6
¿Lo has jugado?



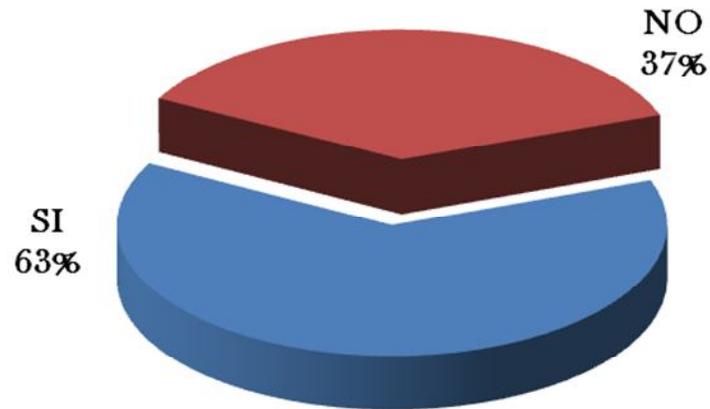
Gráfica No. 6

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños y las niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego de quemado, el 87% su respuesta fue positiva y un 13% desconoce dicho juego. Pero el 82% lo ha jugado y el 18% no. La practica de este juego ayuda a desarrollar la coordinación óculo-manual, la agilidad de movimientos, los lanzamientos, la velocidad y la visión del espacio.

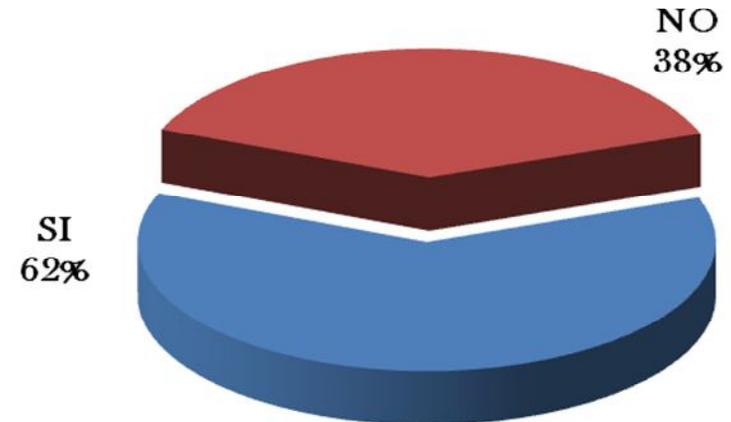


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 7
¿conoces el juego arranca cebollas?



GRÁFICA No. 7
¿Lo has jugado?

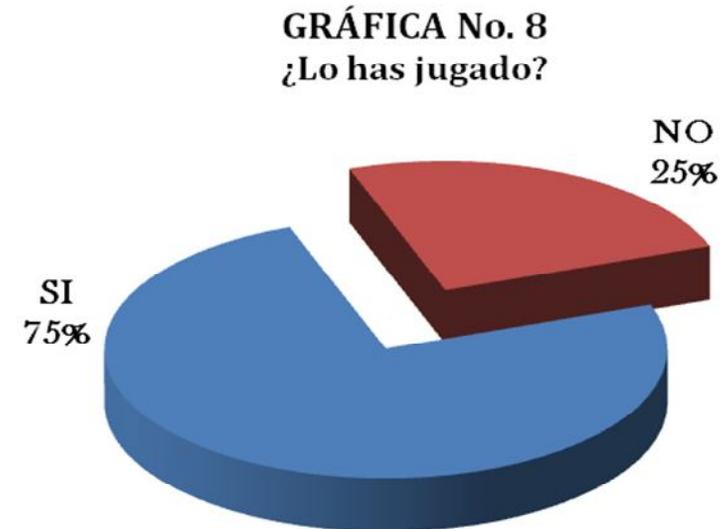
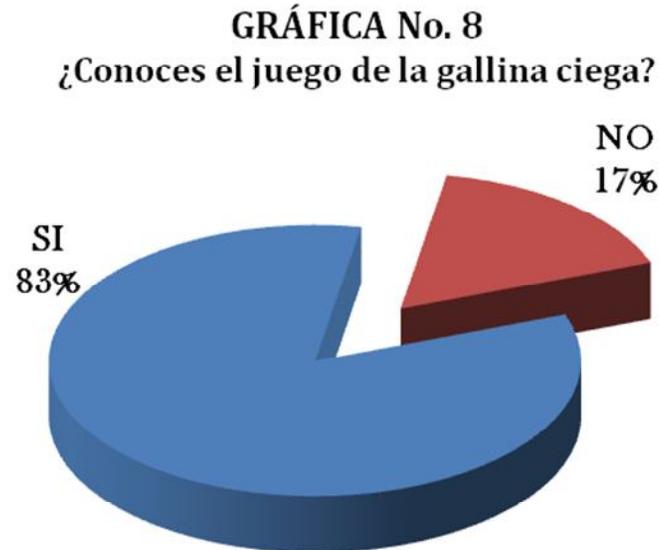


Gráfica No. 7

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños y las niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego de arranca cebollas, el 63% su respuesta fue positiva y un 37% desconoce dicho juego. Del cual el 62% lo ha jugado y el 38% no. La practica de este juego ayuda a desarrollar la agilidad de movimientos, la fuerza y la resistencia.



JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD



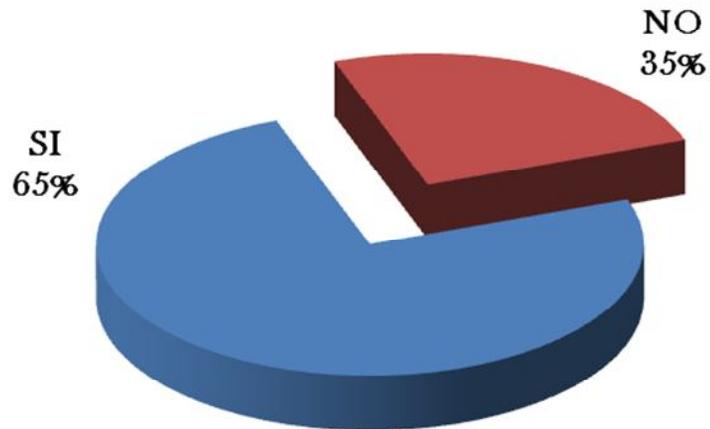
Gráfica No. 8

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños y las niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego de la gallina ciega, el 83% su respuesta fue positiva y un 17% desconoce dicho juego. Del cual el 75% lo ha jugado y el 25% no. La practica de este juego ayuda a desarrollar el sentido del tacto, la orientación espacial, la agilidad de movimientos y la carrera de cortas distancias.

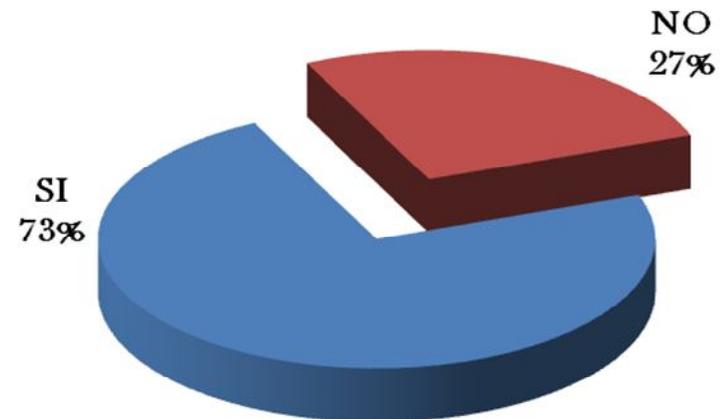


JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 9
¿Conoces el juego pájaro sin nido?



GRÁFICA No. 9
¿Lo has jugado?



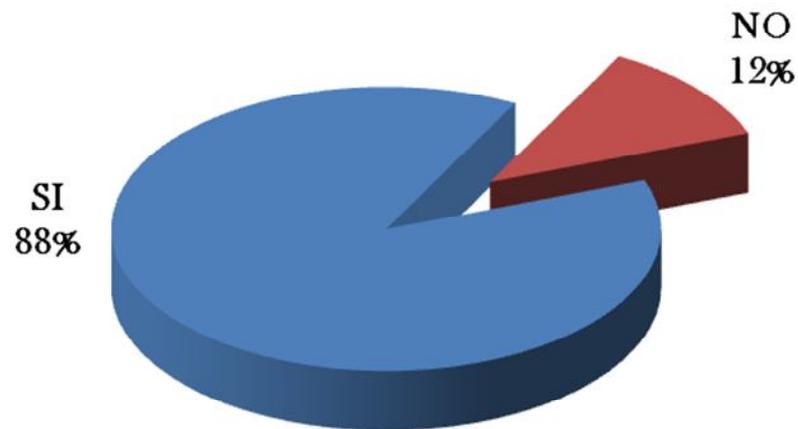
Gráfica No. 9

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego del pájaro sin nido, el 65% su respuesta fue positiva y un 35% desconoce dicho juego. Pero el 73% lo ha jugado y el 27% no. La practica de este juego ayuda a desarrollar la velocidad, el desplazamiento con cambio de dirección, carrera a corta distancia.



JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 10 AÑOS DE EDAD

GRÁFICA No. 10
¿Conoces el juego el gato y el ratón?



GRÁFICA No. 10
¿Lo has jugado?



Gráfica No. 10

En esta gráfica podemos observar el porcentaje obtenido de los niños y las niñas sobre el conocimiento y la práctica del juego de el gato y el ratón, el 88% su respuesta fue positiva y un 12% desconoce dicho juego. Del cual el 85% lo ha jugado y el 15% no. La practica de este juego ayuda a desarrollar la orientación espacial, la velocidad, el desplazamiento con cambio de dirección, carrera a corta distancia.



6. CONCLUSIONES

- La investigación fue de mucha importancia, para establecer que los juegos tradicionales y populares realmente contribuyen al desarrollo motriz de los niños y las niñas.
- A través de la investigación se demostró que la falta de práctica los juegos tradicionales y populares disminuyen el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños y las niñas.
- La motricidad es una actividad muy importante para el desarrollo global de los niños y las niñas en la etapa escolar, por lo que en la escuela hay que enseñarle a canalizar los movimientos poniendo en práctica tareas que sirvan para ejercitar todo su cuerpo.
- La psicomotricidad es un proceso peculiar en los niños y las niñas que les permite realizar moviminetos utilizando sus capacidades cognitivas y de esta manera conocer su entorno.
- Es necesaria una mayor difusión y promoción desde las familias para volver a popularizar la practica de los juegos tradicionales de nuestro país.



7. RECOMENDACIONES

- Con la realización de la investigación se logro hacer propuestas viables, para la difusión de los juegos tradicionales y populares y los beneficios de los mismos para el desarrollo motriz.
- Realizar todas las actividades necesarias para hacer propuestas para que se fomente la práctica de los juegos tradicionales y populares contrarrestando la influencia negativa de la tecnología.
- El juego y el movimiento lo son todo para el niño, ya que a través de ellos puede relacionarse, aprender, expresar sus emociones y pensamientos y conocer el mundo que les rodea, además de adquirir con ellos valores y actitudes de respeto.
- La psicomotricidad es fundamental en el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y recreativas en la cual le ofrecen a los niños y a las niñas un buen estado de salud físico y psicosocial.
- El trabajo de investigación quedó expuesta la importancia de mantener la práctica de los juegos tradicionales y populares, como forma de preservar nuestras culturas.



8. BIBLIOGRAFÍAS

1. Barrera, Consuelo. 1995. Los juguetes populares de Guatemala. Guatemala.
2. Cameselle, Ricardo. 2004. Psicomotricidad teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia. Printed. España. 88 Pág.
3. Chávez, Juan José. 1997. Elaboración de proyectos de investigación. Guatemala. 75 Pág.
4. Comellas, Jesús y Anna Perpinyá. 2003. Psicomotricidad en la educación infantil. Ceac. España. 111 Pág.
5. Déleon, Ofelia Columba. 1896. Aplicaciones educativas de los juegos tradicionales y populares de Guatemala. Maxi impresos. Guatemala. 185 Pág.
6. Durivage, Jhonne. 1990. Educación y psicomotricidad. Printed. Mexico. 90 Pág.
7. El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. UNESCO. 71 Pág
8. García, Davids. 2004. Juguetes tradicionales Mexicanos. México. Selector. 142 Pág.
9. Gómez, Angel. 2000. Juegos tradicionales valencianos. Carena. España. 125 Pág.



10. González, Byron Ronaldo. 1998. Reglamento de extensión. Presentación de los requisitos legales para la realización de Experiencia Docente con la Comunidad -EDC-, Monografías. Normas básicas de nivel Pregrado técnico deportivo. Profesorado en enseñanza media en educación física. Universidad de San Carlos de Guatemala.
11. Lavega, Pere. 2000. Juegos y deportes populares tradicionales. España. Inde. 103 Pág.
12. Mobil, José. 1988. Historia del arte Guatemalteco. Serviprensa. Guatemala. 215. Pág.
13. Toscano, Rolando. 2005. Museo de juguetes tradicionales y populares de la región sur occidente. Tesis de licenciatura de la Facultad de Arquitectura. USAC. Guatemala. 200 Pág.
14. Trigo, Eugenia. 1999. Creatividad y motricidad. Inde. España. 164 Pág.
15. Trigo, Eugenia y Sofia Pineda. 2000. Manifestaciones de la motricidad. Inde. España. 102 Pág.
16. Zamora, Jorge. 2003. Manuel de educación y desarrollo motriz. Litográfica. Guatemala. 289 Pág.



ANEXOS



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-

**ENCUESTA
CONOCIMIENTO Y APLICACIÓN DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN NIÑOS**

EDAD: SEXO: M

Los juegos Tradicionales y populares son aquellos que se transmiten de generación en generación, algunos son elaborados artesanalmente, y otros a través de la industria del plástico.

Instrucciones Generales: Marcar con una **X** la respuesta dada por el encuestado.

1.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el Yoyo?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

2.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el Trompo?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

3.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el Capirucho?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

4.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer los Cincos o Canicas?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

5.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el Chajalele?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO



6.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Quemado o Matado?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

7.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Arranca Cebollas?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

8.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Gallina Ciega?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

9.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Pájaro sin Nido?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

10.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego El Gato y el Ratón?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
ESCUELA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE -ECTAFIDE-

**ENCUESTA
CONOCIMIENTO Y APLICACIÓN DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN NIÑAS**

EDAD SEXO: F

Los juegos Tradicionales y populares son aquellos que se transmiten de generación en generación, algunos son elaborados artesanalmente, y otros a través de la industria del plástico.

Instrucciones Generales: Marcar con una **X** la respuesta dada por el encuestado.

1.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Avioncito?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

2.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego de la Cuerda?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

3.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego de Yax?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

4.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego de Ligas o Elástico?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

5.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego de Tribilin?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO



6.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Quemado o Matado?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

7.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Arranca Cebollas?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

8.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Gallina Ciega?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

9.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego Pájaro sin Nido?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO

10.- ¿Has tenido la oportunidad de conocer el juego El Gato y el Ratón?

SI NO ¿Lo has jugado? SI NO



RESULTADOS GENERALES DE LAS ENCUESTRAS DIRIGIDO A NIÑOS					
	7 AÑOS	8 AÑOS	9 AÑOS	10 AÑOS	TOTAL

¿Conoces el yoyo?

SI	///// = 6	///// = 7	///// = 7	///// = 8	28
NO	/ = 1		/ = 1		2
¿Lo has jugado?					
SI	/// = 3	//// = 4	///// = 7	///// = 7	21
NO	//// = 4	/// = 3	/ = 1	/ = 1	9

¿Conoces el trompo?

SI	///// = 7	///// = 7	///// = 8	///// = 8	30
NO					0
¿Lo has jugado?					
SI	//// = 5	///// = 6	///// = 8	///// = 8	27
NO	// = 2	/ = 1			3

¿Conoces el capirucho?

SI	/ = 1	/ = 1	///// = 8	//// = 4	14
NO	///// = 6	///// = 6		//// = 4	16
¿Lo has jugado?					
SI	/ = 1	/ = 1	//// = 5	// = 2	9
NO	///// = 6	///// = 6	/// = 3	///// = 6	21

¿Conoces los cincos o canicas?

SI	///// = 7	///// = 7	///// = 8	///// = 8	30
NO					0
¿Lo has jugado?					
SI	///// = 7	///// = 7	///// = 8	///// = 8	30
NO					0

¿Conoces el chajalele?

SI	//// = 5	//// = 5	///// = 8	///// = 8	26
NO	// = 2	// = 2			4
¿Lo has jugado?					
SI	/// = 3	/// = 3	///// = 8	///// = 7	21
NO	//// = 4	//// = 4		/ = 1	9



RESULTADOS GENERALES DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDO A NIÑAS

	7 AÑOS	8 AÑOS	9 AÑOS	10 AÑOS	TOTAL
--	--------	--------	--------	---------	-------

¿Conoces el juego de avioncito?

SI	///// = 6	//// = 5	//////// = 8	//////// = 8	27
NO	/ = 1	// = 2			3
¿Lo has jugado?					
SI	///// = 6	//// = 5	//////// = 8	//////// = 7	26
NO	/ = 1	// = 2		/ = 1	4

¿Conoces el juego de la cuerda?

SI	///// = 6	///// = 7	//////// = 8	//////// = 8	29
NO	/ = 1				1
¿Lo has jugado?					
SI	//// = 5	//// = 5	//////// = 8	//////// = 8	26
NO	// = 2	// = 2			4

¿Conoces el juego de yaxes?

SI	//// = 4	//// = 5	//////// = 7	//////// = 8	24
NO	/// = 3	// = 2	/ = 1		6
¿Lo has jugado?					
SI	/ = 1	//// = 4	//// = 5	//// = 5	15
NO	//////// = 6	/// = 3	/// = 3	/// = 3	15

¿Conoces el juego de liga o elástico?

SI	//// = 4	//////// = 6	//////// = 7	//////// = 8	25
NO	/// = 3	/ = 1	/ = 1		5
¿Lo has jugado?					
SI	//// = 4	//// = 4	//// = 4	//////// = 8	20
NO	/// = 3	/// = 3	//// = 4		10

¿Conoces el juego de tribilin?

SI	//////// = 6	//////// = 7	//////// = 8	//////// = 8	29
NO	/ = 1				1
¿Lo has jugado?					
SI	//// = 5	/// = 3	//////// = 7	//////// = 7	22
NO	// = 2	//// = 4	/ = 1	/ = 1	8



RESULTADOS GENERALES DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS					
	7 AÑOS	8 AÑOS	9 AÑOS	10 AÑOS	TOTAL

¿Conoces el juego de quemado?

SI	////////// = 11	////////// = 11	////////// = 15	////////// = 15	52
NO	/// = 3	/// = 3	/ = 1	/ = 1	8
¿Lo has jugado?					
SI	////////// = 10	////////// = 10	////////// = 15	////////// = 12	47
NO	//// = 4	//// = 4	/ = 1	//// = 4	13

¿Conoces el juego arranca cebollas?

SI	//////// = 7	//////// = 6	////////// = 12	////////// = 13	38
NO	//////// = 7	//////// = 8	//// = 4	/// = 3	22
¿Lo has jugado?					
SI	//////// = 7	//////// = 6	////////// = 11	////////// = 13	37
NO	//////// = 7	//////// = 8	//// = 5	/// = 3	23

¿Conoces el juego de gallina ciega?

SI	////////// = 10	////////// = 11	////////// = 13	////////// = 16	50
NO	//// = 4	/// = 3	/// = 3		10
¿Lo has jugado?					
SI	//////// = 8	////////// = 10	////////// = 12	////////// = 15	45
NO	//// = 6	//// = 4	//// = 4	/ = 1	15

¿Conoces el juego pájaro sin nido?

SI	////////// = 13	////////// = 10	////////// = 11	////////// = 11	45
NO	/ = 1	//// = 4	//// = 5	//// = 5	15
¿Lo has jugado?					
SI	////////// = 12	////////// = 10	////////// = 11	////////// = 11	44
NO	// = 2	//// = 4	//// = 5	//// = 5	16

¿Conoces el juego del gato y el ratón?

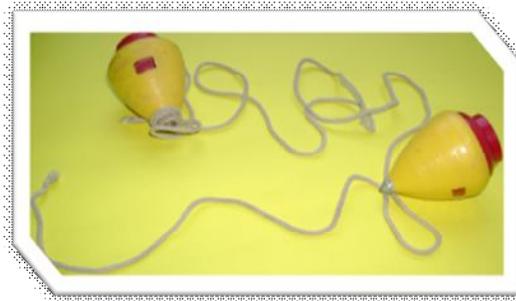
SI	////////// = 10	////////// = 14	////////// = 15	////////// = 14	53
NO	//// = 4		/ = 1	// = 2	7
¿Lo has jugado?					
SI	////////// = 9	////////// = 14	////////// = 14	////////// = 14	51
NO	//// = 5		// = 2	// = 2	9



**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
EL YOYO**



**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
EL TROMPO**





**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
EL CAPIRUCHO**

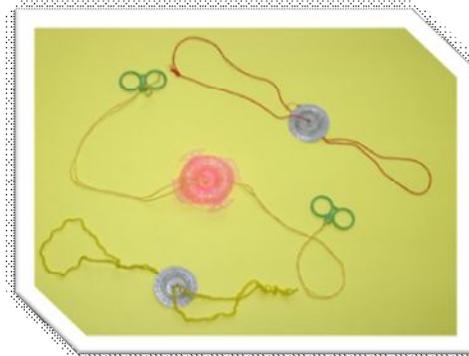


**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
CINCOS O CANICAS**

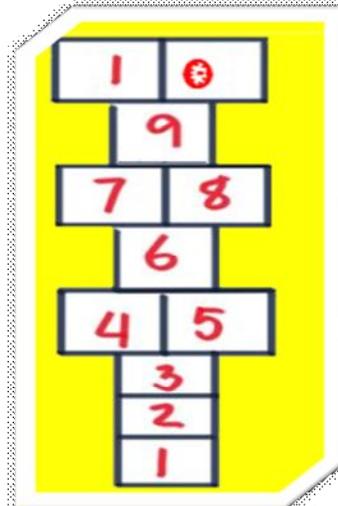




**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
EL CHAJALELE**



**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
EL AVIONCITO**

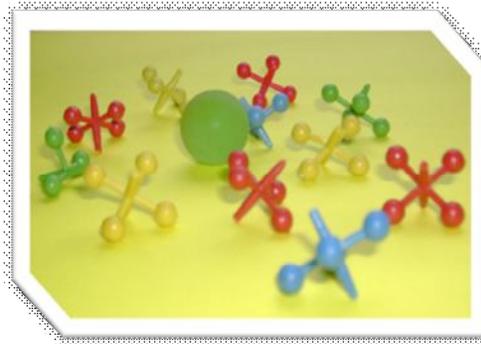




**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
LA CUERDA**



**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
LOS YAXES**





**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
LIGA O ELÁSTICO**



**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
TRIBILIN**





**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
QUEMADO**



**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
ARRANCA CEBOLLAS**





**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
GALLINA CIEGA**



**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
PÁJAROS SIN NIDO**





**JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA
EL GATO Y EL RATÓN**

