



Universidad **Mariana**

Juegos tradicionales como herramienta para promover habilidades motoras en escolares de grado primero de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora del municipio de Guaitarilla

Angie Carolina Benavides Delgado

María Camila Igua Maya

Universidad Mariana
Facultad Ciencias de la Salud
Programa Terapia Ocupacional
San Juan de Pasto
Año 2023

Juegos tradicionales como herramienta para promover habilidades motoras en escolares de grado primero de la Institución Educativa Técnica Maria Auxiliadora del municipio de Guaitarilla

Angie Carolina Benavides Delgado

Maria Camila Igua Maya

Informe final presentado para optar al título de: Terapeuta Ocupacional

Asesor

Mag. Alexandra Marcela Cánchala Obando

Universidad Mariana
Facultad Ciencias de la Salud
Programa Terapia Ocupacional
San Juan de Pasto
Año 2023

Artículo 71: los conceptos, afirmaciones y opiniones emitidos en el Trabajo de Grado son responsabilidad única y exclusiva del (los) Educando (s)

Reglamento de Investigaciones y Publicaciones, 2007
Universidad Mariana

Agradecimientos

En primer lugar, expresamos nuestro agradecimiento a nuestra asesora de investigación la docente, Mag. Marcela Canchala Obando, por guiar con su conocimiento y experiencia en el desarrollo del presente trabajo de investigación, por su entrega, disposición y colaboración, en la construcción, avance y finalización de este proceso formativo; gracias por su nobleza, amabilidad, cariño y respeto, virtudes que la caracterizan como persona, siendo un ejemplo de disciplina y amor por su profesión.

A la Institución Educativa Técnica Maria Auxiliadora del municipio de Guaitarilla, por abrirnos las puertas en el desarrollo del presente trabajo de grado, al señor Guillermo Velásquez rector de la institución educativa y equipo docente, por el apoyo y colaboración brindados, por crear espacios de investigación y divulgación del conocimiento que aportan en los procesos de enseñanza en el entorno educativo.

A la Universidad Mariana por ser una institución comprometida con la formación profesional de sus educandos, por contar con docentes competentes que imparten conocimiento desde valores y principios Marianos y por crear espacios de investigación que permiten aportar a la sociedad.

Dedicatoria

En estas pequeñas líneas quiero expresar la gratitud que siento por este gran proceso, agradezco a Dios y a la vida por haberme puesto en este camino, sé que la Terapia Ocupacional fue quien me eligió; esta profesión ha sacado la mejor versión de mí, pues me ha enseñado grandes y valiosas cosas como la humanidad, empatía, respeto, optimismo, paciencia y resiliencia, gracias a ella conocí a docentes maravillosos quienes han sido un gran ejemplo a seguir, me ha brindado experiencias enriquecedoras de las que me deja grandes y satisfactorios aprendizajes, he afrontado cada reto con valentía y la mejor actitud, por ello hoy me siento orgullosa.

Dedico este logro a mi familia, a mi madre, por ser la persona que con su amor, dulzura, oraciones y apoyo incondicional me ha sacado adelante y me ha impulsado a ser cada día mejor, estaré siempre agradecida con Dios por su existencia, a mis hermanas, por ser esas personas que han estado en cada proceso, recordándome siempre que soy capaz de lograr todo lo que me proponga, por estar, escucharme, aconsejarme, motivarme y ayudarme siempre en todo lo que necesito, a Linita por ser una de mis grandes inspiraciones y demostrarme que el amor no cuenta cromosomas, a mi tía, por toda su ayuda y preocuparse por mi bienestar para que no me falte nada; ellas, las mujeres de mi vida, mi motor para alcanzar este gran logro, sin su apoyo esto no sería posible.

A mi compañero de vida, por impulsarme y creer en mí; quien con su amor y apoyo incondicional me dio fuerza y valor para seguir adelante, siempre encontraba las palabras para hacerme sentir mejor y continuar, gracias por acompañarme en cada proceso de mi carrera y compartir momentos que fueron importantes; es así, como este momento se convierte en un motivo de orgullo y felicidad para los dos.

A mi compañera y amiga Camila, por la entrega total para el desarrollo de esta investigación, por su motivación para hacer y dar lo mejor en este trabajo, la vida nos juntó para ser un gran equipo desde el inicio de nuestra carrera, y es hoy donde miramos que todo el esfuerzo y dedicación valieron la pena.

Angie Benavides

Dedicatoria

El presente trabajo de grado se lo dedico a Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto, gracias infinitas padre celestial, por la vida, por la salud, por la oportunidad de estudiar y salir adelante, gracias por mi mamá, mis hermanas y mis sobrinos, la razón de mi existencia, por proveerme de resiliencia, sabiduría, paciencia, humildad, inteligencia, bondad y amor por lo que hago; tus tiempos son perfectos mi Dios y sé que no me equivoque al elegir este camino de servicio a los demás, acompáñame siempre y nunca me sueltes de tu mano.

A mi madre Edilma Maya Estrada, la razón de levantarme cada día a trabajar por mis sueños, gracias mamita, por sus oraciones, apoyo incondicional y esfuerzo por sacarme adelante, por ser mi inspiración y ejemplo a seguir, por demostrarme que sola si se puede y que las dificultades en la vida son pasajeras y quizá un motivo más para salir adelante, vivo muy orgullosa de la mujer que tengo como madre y siempre voy agradecer a Dios por su existencia, ¡Esto es por ti y para ti mamita linda!

A mis hermanas Leidy y Daniela Maya, por creer en mí, por su apoyo absoluto, incondicionalidad, esfuerzo y aliento en los momentos difíciles, por ser el pilar fundamental para lograr lo que algún día me propuse, gracias por acompañarme en todo este proceso de formación profesional y enseñarme que las metas en la vida se alcanzan con esfuerzo, dedicación y disciplina.

A mis abuelos, sobrinos, tíos, primos y amigos que han estado conmigo siempre, llevo de cada uno de ustedes una enseñanza que me inspira y me motiva a seguir, viviré siempre agradecida por el apoyo que me han brindado.

A mi amiga y compañera Angie Benavides, por su amistad, esfuerzo, lealtad y compañerismo en estos años de formación profesional, por compartir conmigo momentos de felicidad y tristeza y sobre todo por trabajar con compromiso en el desarrollo de la presente investigación. Somos el ejemplo de que con un buen trabajo en equipo se logran grandes cosas.

María Camila Maya

Contenido

1. Resumen del proyecto	12
1.1. Descripción del problema	12
1.1.1. Formulación del problema	14
1.2. Justificación.....	14
1.3. Objetivos	16
1.3.1. Objetivo general.....	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4. Marco referencial o fundamentos teóricos.....	17
1.4.1. Antecedentes	17
1.4.1. Marco teórico.....	22
1.4.2. Marco conceptual.....	26
1.4.3. Marco contextual	28
1.4.4. Marco legal	29
1.4.6. Marco ético.....	30
1.5. Metodología	31
1.5.1. Paradigma de investigación	31
1.5.2. Enfoque de investigación.....	31
1.5.3. Tipo de investigación.....	32
1.5.4. Población y muestra.....	32
1.5.5. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	32
2. Presentación de resultados	34
2.1. Procesamiento de información.....	34
2.2. Análisis de resultados.....	36
2.2.1. Identificar los hábitos, rutinas y preferencias de juegos tradicionales que conocen los escolares del grado primero de la Institución Educativa María Auxiliadora del Municipio de Guaitarilla, mediante encuesta.	36

2.2.2. Evaluar las habilidades motoras de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora en el Municipio de Guaitarilla mediante la participación en actividades de juegos tradicionales.	40
2.2.3 Elaborar una cartilla que contenga orientaciones para el desarrollo de juegos tradicionales como una herramienta para fortalecer las habilidades motoras en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora en el Municipio de Guaitarilla.....	45
2.3. Discusión	48
3. Conclusiones	53
4. Recomendaciones.....	55
Referencias bibliográficas	57

Índice de Tablas

Tabla 1 Sexo de los estudiantes del grado primero.	36
Tabla 2 Hábitos, rutinas y preferencias de juego en los escolares	37
Tabla 3 Conocimiento de Juegos tradicionales	38
Tabla 4 Listado de juegos tradicionales	39
Tabla 5 Habilidad de equilibrio	40
Tabla 6 Habilidad coordinación de movimientos gruesos.....	41
Tabla 7 Habilidad fuerza	42
Tabla 8 Habilidad velocidad.....	42
Tabla 9 Habilidad coordinación ojo-mano	43
Tabla 10 Habilidad Precisión	44
Tabla 11 Habilidad agarre	45

Índice de Anexos

Anexo A. Formato encuesta hábitos, rutinas y preferencias de Juegos Tradicionales.....69
Anexo B. Fichas de Observación.....71

Introducción

Este estudio investiga cómo la revolución tecnológica ha afectado al juego físico de los niños y niñas, que es esencial para el desarrollo de sus habilidades motoras y su interacción con el ambiente. El juego es la ocupación principal de la infancia y contribuye al aprendizaje y el fortalecimiento de capacidades. Sin embargo, el uso de dispositivos electrónicos desde edades tempranas limita la práctica del juego físico. El objetivo de este estudio fue evaluar las habilidades motoras de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora del municipio de Guaitarilla, mediante su participación en actividades de juegos tradicionales. Los resultados se usaron para ofrecer orientaciones sobre juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motoras.

Esta investigación, se desarrolló con una metodología cuantitativa, con enfoque empírico-analítico, considerando que se creó un instrumento con el propósito de identificar los hábitos, rutinas y preferencias de juegos tradicionales en los estudiantes, así mismo, se elaboró unas fichas de observación con el fin de evaluar las habilidades motoras de los estudiantes mediante la participación en actividades de juegos tradicionales, los cuales, fueron validados por jueces expertos en el tema. Entre los resultados se logró evidenciar que entre los juegos tradicionales que conocen los niños están saltar la cuerda, el juego de las canicas y la rayuela, además se logró identificar que presentan un gran desafío en la habilidad de equilibrio, movimientos gruesos, velocidad, precisión y agarre en los juegos antes mencionados. Finalmente teniendo en cuenta los resultados obtenidos se realiza la elaboración de una cartilla con orientaciones para el desarrollo de juegos tradicionales como una herramienta para fortalecer las habilidades motoras en el entorno escolar.

Los hallazgos de la investigación resaltan la importancia de promover juegos recreativos en entornos escolares para fomentar la participación activa y el desarrollo social de los niños, de igual manera subrayan la importancia de adaptar las prácticas y actividades para abordar las necesidades específicas de los estudiantes y fomentar el desarrollo de habilidades motoras de manera efectiva, por lo cual la elaboración de la cartilla es de gran utilidad para brindar orientaciones que buscan fortalecer el desarrollo de habilidades motoras mediante los juegos tradicionales en los escolares.

1. Resumen del proyecto

1.1. Descripción del problema

Los juegos tradicionales son costumbres propias de un lugar, los cuales han sido heredados de generación en generación, llevando consigo valores culturales propios de una región de acuerdo con (Gallardo y Rivera, 2021). Por otra parte, los juegos tradicionales son formas de diversión que reflejan la cultura y la historia de las regiones donde se practican, estos juegos, además de preservar el patrimonio cultural, desarrollan competencias sociales y enriquecen los procesos de aprendizaje en entornos educativos, gracias a su valor pedagógico (Ardila, 2022). En coherencia con lo anterior, la UNICEF (2018) expresa que un aspecto clave de los programas de educación es proporcionar espacios y momentos para que los niños y niñas jueguen, exploren y aprendan de forma activa, además el juego y el aprendizaje práctico son formas naturales y efectivas de adquirir conocimientos y habilidades en la infancia.

En coherencia con la anterior, para Blázquez et al. (2015) el juego es la ocupación principal de los niños y niñas, por tanto, desde Terapia Ocupacional emplear el juego es un medio es valioso para fomentar el desarrollo en todos los aspectos, incluido el desarrollo motor. En misma línea Mendieta et al. (2019) ha explorado la relación entre juegos tradicionales, como la rayuela, y la motricidad en los niños, en sus investigaciones han demostrado que la práctica regular de este tipo de juegos tiene un impacto positivo en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños. Este hallazgo destaca cómo los juegos tradicionales pueden ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades motoras en los niños y niñas.

Además, Mera et al. (2022) respaldan la idea de que las actividades lúdicas y los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo motor de los niños, y subrayan la importancia de considerar el juego y las actividades lúdicas como herramientas valiosas para promover el desarrollo motor en niños y niñas. La Terapia Ocupacional, en particular, puede aprovechar estas actividades como parte de su enfoque terapéutico para mejorar el bienestar y el desarrollo de los niños en todos los ámbitos.

Por otro lado, se observa que la revolución tecnológica ha llevado a un uso excesivo de dispositivos electrónicos por parte de niños, lo que puede resultar en problemas de salud mental, como la adicción, la depresión, la ansiedad y la agresividad (Aveiga et al., 2018 como se citó en Ormaza, 2022). Además, este uso excesivo de pantallas se ha asociado con deficiencias en el desarrollo de habilidades motoras, así como problemas en el lenguaje, el comportamiento, las habilidades emocionales, sociales y académicas (Aveiga et al., 2018 como se citó en Ormaza, 2022).

Adicionalmente, durante el período de confinamiento debido a la pandemia de COVID-19, Castillo y Sandoval (2022) señalan que la educación a distancia y la falta de asistencia a la escuela tuvieron un impacto negativo en la participación de los niños en juegos, además, la escuela es un entorno rico en interacciones donde los niños tienen la oportunidad de participar en diversos tipos de juegos que fomentan el desarrollo de habilidades, especialmente las habilidades motoras. Sin embargo, el confinamiento limitó significativamente estas interacciones, ya que los niños que estaban en casa tenían menos oportunidades para jugar y participar en actividades físicas y sociales (Espinosa y Rivera, 2021). Los autores enfatizan que el uso excesivo de dispositivos tecnológicos, como teléfonos celulares, computadoras y tabletas, se convirtió en una alternativa para la interacción de los niños, lo que a su vez limitó las oportunidades de juego físico y social (Castillo y Sandoval, 2022).

De acuerdo con lo anterior, Malla (2021) indica que, durante la pandemia, muchos padres recurrieron a los juegos electrónicos y el tiempo frente a las pantallas como una forma de entretener a sus hijos debido a la facilidad de acceso y el nivel de entretenimiento que ofrecen estos medios, esto llevó a que los niños pasaran varias horas al día utilizando dispositivos tecnológicos, especialmente para practicar juegos virtuales, lo que resultó en una concentración excesiva frente a las pantallas. Esta situación tuvo un impacto significativo en la salud física y emocional de los niños, ya que el tiempo dedicado a la tecnología limitó su actividad física, la cual es fundamental para el desarrollo motor de los niños (Malla, 2021).

Finalmente, la disminución de la práctica de juegos tradicionales y la creciente influencia de la tecnología en la vida de los niños plantean interrogantes sobre cómo abordar este problema desde la perspectiva de la terapia ocupacional. La terapia ocupacional tiene un papel crucial en el desarrollo humano y la inclusión social y debe adaptarse a las realidades culturales y tecnológicas en evolución (Silva et al., 2021). Además, es importante considerar la diversidad cultural de Latinoamérica y su influencia en la terapia ocupacional, reconociendo y respetando las diferentes realidades de las comunidades (Duarte, 2019; Simó, 2016). En coherencia con todo lo expuesto anteriormente, es necesario desde Terapia Ocupacional realizar una investigación dirigida a conocer como los juegos tradicionales pueden promover las habilidades motoras en los niños.

1.1.1. Formulación del problema

¿Cómo los juegos tradicionales pueden promover habilidades motoras en escolares de grado primero de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora del municipio de Guaitarilla?

1.2. Justificación

Este estudio reviste gran importancia en el campo de la Terapia Ocupacional, ya que es esencial llevar a cabo investigaciones contemporáneas que aborden el desarrollo de habilidades motoras a través de la práctica de juegos tradicionales. En la actualidad, muchos niños han sustituido el juego motor por actividades mediadas por la tecnología, sin reconocer que los juegos que implican actividad motriz desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de habilidades motrices básicas como correr, saltar y lanzar (Noa et al., 2021). Estas habilidades motoras son esenciales para el crecimiento físico y psicológico de los niños y deberían ser promovidas como parte integral de su crianza (Fernández, 2017, como se citó en Córdoba, 2018). Así mismo la UNICEF (2018), reconoce que el juego es una actividad que favorece el desarrollo y el aprendizaje integral de los niños, ya que estimula sus capacidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales, además, establece que, en el juego, los niños ponen en práctica diversas competencias de forma simultánea y dinámica.

En este contexto, abordar la temática del juego tradicional desde la perspectiva de la Terapia Ocupacional se vuelve pertinente, dado que los niños en edad escolar están en una etapa crucial de

exploración del entorno, y el juego se convierte en una herramienta significativa para esta exploración (Mojica y Sánchez, 2007). Además, el juego es una ocupación propia de la infancia que fomenta el aprendizaje, la interacción social y el desarrollo de habilidades motrices (AOTA, 2020). Además, es importante resaltar que una tarea del terapeuta ocupacional es identificar las barreras que impiden el juego en los niños, ya que esta es una ocupación fundamental para su desarrollo, y es una herramienta terapéutica muy usada por la Terapia Ocupacional en el campo de la Pediatría (Mulligan, 2006).

Según Polonio (2008), el juego es la forma en que los niños y las niñas interactúan con el mundo que les envuelve y fomentan su naturaleza ocupacional, su motivación y su gozo por la actividad. Como lo describe Oyarzún et al. (2021), la percepción de salud y bienestar se relaciona con la formación de rutinas, actividades cotidianas y el placer que se siente mediante el juego, la niñez. Así, el juego se considera el fundamento inicial de todas las áreas ocupacionales de mayor demanda, que se desarrollarán más adelante (Reilly, 1974, como se citó en Sanz y Sierra, 2010).

Así, el terapeuta ocupacional contribuye a fomentar el desarrollo humano, la inclusión social y el ejercicio de los derechos culturales de las personas y los colectivos (Silva et al., 2021). Nuevas investigaciones han demostrado que enseñar a los niños juegos tradicionales desde una edad temprana les permite desarrollar habilidades motrices básicas que luego pueden aplicar en la práctica cotidiana (Noa et al., 2021). Estos juegos tradicionales durante la primera infancia contribuyen de manera positiva al desarrollo global del niño, beneficiando su adquisición de habilidades que le permitirán desenvolverse a medida que crece y fomentando la interacción con su entorno (Carrión, 2020). Al respecto, el terapeuta ocupacional tiene un rol fundamental para facilitar el acceso y la participación de las personas y los colectivos en las actividades culturales que les dan sentido y bienestar, respetando su diversidad y su identidad.

Además de las habilidades motoras, el juego también inculca habilidades sociales, como la reciprocidad, la cooperación, la empatía, la adaptación de roles y la autorregulación del comportamiento (Mures, 2009, como se citó en Villavicencio, 2021). De acuerdo con los autores, el juego tradicional, en particular, tiene un poder socializador significativo, ya que ayuda a los niños a respetar reglas, compartir y cuidar su entorno.

Lo novedoso de este trabajo de investigación radica en su enfoque en las habilidades motoras teniendo en cuenta la práctica de juegos tradicionales, ya que de acuerdo a la búsqueda de antecedentes son escasos los estudios desde Terapia ocupacional que incorporan el tema de juegos tradicionales. A menudo, las investigaciones se centran en el juego como un medio para adquirir habilidades sociales (Fermoso et al., 2019), sin embargo, las habilidades motoras, también son fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

La viabilidad de esta investigación se sustenta en el interés de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora en Guaitarilla para el desarrollo de estudios que promuevan el bienestar de la población escolar, lo que facilitó el acceso a la institución. En coherencia para Gómez (2006) la participación en ocupaciones, como el juego, es fundamental para adquirir, desarrollar y fortalecer destrezas y habilidades, lo que hace que el juego durante la niñez sea esencial para el desarrollo y el crecimiento integral de los niños. Finalmente, esta investigación es de gran utilidad, ya que los terapeutas ocupacionales trabajan con la población infantil a través del juego como herramientas que enriquece la participación ocupacional.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar las habilidades motoras mediante la participación en actividades de juegos tradicionales en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora del municipio de Guaitarilla con el fin de brindar orientaciones relacionadas con juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motoras.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar los hábitos, rutinas y preferencias de juegos tradicionales en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa María Auxiliadora en el Municipio de Guaitarilla, a través de una encuesta.
- Evaluar las habilidades motoras de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora en el Municipio de Guaitarilla en la participación en actividades de juegos tradicionales mediante fichas de observación.

- Elaborar una cartilla que contenga orientaciones para el desarrollo de juegos tradicionales como una herramienta para fortalecer las habilidades motoras en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora en el Municipio de Guaitarilla.

1.4. Marco referencial o fundamentos teóricos

1.4.1. Antecedentes

Para la ejecución del presente trabajo investigativo, se ha revisado información relacionada con las habilidades motoras y el juego tradicional en niños, mediante la fuente académica Google Scholar, a partir de la búsqueda de palabras como “juego”, “juego tradicional” y “habilidades motoras” donde se encontró artículos y repositorios de universidades a nivel internacional, nacional y local con trabajos de investigación similares, relacionados con el tema de estudio.

1.4.1.1. Internacionales. En el ámbito de los antecedentes de esta investigación, se hace referencia al estudio realizado en Ecuador por Salinas (2019) bajo el título "Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años". El objetivo de esta investigación era la implementación de un programa de juegos tradicionales ecuatorianos en niños de 5 a 6 años con el fin de evaluar su impacto en el desarrollo de habilidades motrices básicas. Se utilizó una metodología pre experimental con una muestra de 38 niños y niñas, aplicando un pre-test antes de la intervención y un post-test después de la misma. Los resultados revelaron que el programa de juegos propuesto contribuyó significativamente a la mejora de las habilidades motrices básicas en los niños (Salinas, 2019). Este estudio proporciona un marco de referencia relevante para analizar cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de habilidades motoras básicas en niños, respaldando la importancia de la investigación actual.

Por otro lado, Quelal y Rodríguez (2020) llevaron a cabo un estudio en Quito, Ecuador, titulado "Los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras en niñas y niños de primer año de Educación General Básica". Este trabajo se centró en analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras en estudiantes de primer año de educación básica. La metodología se basó en una investigación bibliográfica documental, donde se recopiló información de diversas fuentes bibliográficas y se aplicaron instrumentos como fichas de

citas y resumen. Los resultados destacaron que la práctica de juegos tradicionales, como los corporales, con soga, pelota y elástico, contribuyó al desarrollo de las habilidades psicomotoras y fomentó el reconocimiento de la identidad cultural (Quelal y Rodríguez, 2020).

Además, Pintado (2022) realizó un estudio en el distrito Palo Blanco, Huarmaca, Piura-Perú, titulado "Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5, Institución Educativa No 15251". El objetivo principal era determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. La investigación se basó en una metodología cuantitativa y descriptiva, con una muestra de 14 niños y niñas de 5 años. Se emplearon instrumentos como listas de cotejo y observación, y se utilizaron softwares estadísticos para el análisis de datos. Los resultados mostraron una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, especialmente en aspectos como la coordinación visomotora y la precisión de movimientos (Pintado, 2022).

Bermello (2018) realizó un estudio en Portoviejo, provincia de Manabí, Ecuador, titulado "El juego y el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de cuatro años". El objetivo fue determinar la importancia del juego en el desarrollo de las habilidades motoras en niños de 4 años. La metodología incluyó una investigación mixta que combinó métodos cuantitativos y cualitativos, así como una investigación descriptiva de campo. La autora concluyó que el juego tenía un impacto significativo en el desarrollo de habilidades motoras en la primera infancia y propuso la creación de una guía didáctica para los docentes (Bermello, 2018).

En Lima, Perú, Pimentel (2021) realizó una revisión sistemática titulada "Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar". El objetivo principal de esta revisión fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la psicomotricidad en niños de preescolar. La revisión se basó en la búsqueda sistemática de literatura en bibliotecas virtuales y destacó que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la psicomotricidad y preparan a los niños para el aprendizaje curricular (Pimentel, 2021).

Por último, Sailema et al. (2017) llevaron a cabo un estudio en Ambato, Ecuador, titulado "Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down". Su objetivo fue

realizar una estimulación motriz efectiva a través de juegos tradicionales ecuatorianos para potenciar habilidades motoras en niños con síndrome de Down. El estudio involucró a 85 niños con síndrome de Down de 5 a 15 años y utilizó el test de Bruininks-Ozeretzki para evaluar las habilidades motrices antes y después de la intervención. Los resultados mostraron mejoras significativas en la motricidad gruesa, la coordinación visomotora y la precisión de movimientos después de la implementación de juegos tradicionales (Sailema et al., 2017).

En Chimbote, Perú, Silva (2021) llevó a cabo un estudio titulado "Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa Santa". El objetivo fue determinar cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de 5 años. El estudio utilizó una metodología pre experimental con una muestra de 45 estudiantes, empleando una ficha de observación de la psicomotricidad. Los resultados destacaron que la práctica de juegos tradicionales contribuyó al desarrollo de la dimensión motriz, cognitiva, afectiva emocional y psicomotricidad en los estudiantes (Silva, 2021). Este estudio subraya la importancia de realizar pre-test y post-test para evaluar el desarrollo de la psicomotricidad a través de juegos tradicionales.

1.4.1.2. Nacionales. En el municipio de Nariño, Antioquia, se llevó a cabo un estudio titulado "Aportes del juego al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes de tercer grado de la institución educativa Inmaculada Concepción en la zona rural del municipio de Nariño, Antioquia" realizado por Herrera et al. (2020). El objetivo principal de esta investigación fue identificar cómo el juego contribuye al desarrollo de habilidades motrices básicas en la práctica pedagógica con estudiantes de tercer grado. Los investigadores emplearon la metodología de investigación acción educativa, basada en la experiencia docente en el área de Educación Física y la Recreación. Utilizaron la observación de las clases de educación física, entrevistaron a estudiantes de tercer, cuarto y quinto grado para indagar sobre sus preferencias de juegos, y entrevistaron al docente encargado del área. Además, realizaron una revisión documental del currículo del área y valoraron las actividades como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Los resultados revelaron que el juego libre y el juego planeado aportan al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes. Este estudio enfatizó la

importancia de conocer las preferencias de juego de los niños antes de implementar estrategias para promover el desarrollo de habilidades (Herrera et al., 2020).

En el municipio de Pamplona, Norte de Santander, se llevó a cabo un estudio titulado "Fortalecimiento de las habilidades motrices básicas mediante el juego como proceso de formación integral en niños del grado transición del jardín infantil Gotitas de Amor" por Leal (2018). El objetivo de esta investigación fue fortalecer las habilidades motrices básicas a través del juego como proceso de formación integral para mejorar el aprendizaje de niños en un jardín infantil. Se utilizó una metodología mixta que combinó enfoques cualitativos y cuantitativos, con métodos de recolección de datos como observación directa, diagnóstico general, diario de campo, pre-test, post-test y evaluación final. Los resultados destacaron que las habilidades motrices básicas podían fortalecerse mediante una metodología participativa y democrática que involucraba el juego como una actividad autogestionada por los niños. Se enfatizó la importancia de empoderar a los niños y permitirles tener autonomía en sus procesos de juego, lo que resultó en un aprendizaje significativo (Leal, 2018).

En el municipio de Belén, departamento de Boyacá, se realizó un estudio titulado "Fortalecimiento de las habilidades de motricidad gruesa mediante los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 y 6 años de edad del Barrio Simón Bolívar de Belén, Boyacá" por Machuca (2022), el objetivo de esta investigación fue fortalecer las habilidades motoras gruesas a través de la práctica de juegos tradicionales. Se empleó una metodología cualitativa, y los resultados resaltaron que los niños y niñas lograron mejoras en la percepción corporal, habilidades cognitivas y emocionales, así como una mejor lateralidad y coordinación. Además, se observaron avances en el equilibrio y control postural. El estudio enfatizó que el juego tradicional influyó positivamente en el desarrollo de habilidades motoras fundamentales, como la coordinación y el equilibrio, lo que permitió a los niños interactuar de manera efectiva con su entorno (Machuca, 2022).

Estos antecedentes aportan valiosa información a la presente investigación, ya que subrayan la importancia del juego y cómo influye en el desarrollo de habilidades motoras básicas en los niños.

1.4.1.3. Regionales. En el corregimiento de Payan, Córdoba-Nariño, se llevó a cabo un estudio realizado por Toro (2019) titulado "Implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica

en el desarrollo de las conductas motrices y patrones básicos de movimiento con los estudiantes de tercero de primaria". En este estudio, se emplearon los juegos tradicionales como herramienta didáctica para promover el desarrollo psicomotor en estudiantes de tercer grado. Los objetivos incluyeron fomentar un cambio de actitud hacia el uso de la tecnología, promover los juegos tradicionales basados en el respeto y la igualdad y fortalecer la identidad cultural. Los resultados resaltaron la importancia de integrar contenido de manera completa e integradora, transformando la rutina en la clase de educación física. Este estudio aporta a la investigación actual al proporcionar información sobre los tipos de juegos tradicionales practicados en Nariño y cómo pueden influir positivamente en el desarrollo psicomotor y la identidad cultural de los niños (Toro, 2019).

En el municipio de Carlosama, Nariño, Cuaycal et al. (2018) realizó un estudio titulado "Análisis de habilidades psicomotrices en juegos tradicionales practicados por niños preescolares de 5 a 6 años de edad, de la Institución Educativa Camilo Torres, en el resguardo indígena de Cuaspud Carlosama". El objetivo principal de esta investigación fue establecer las habilidades psicomotrices necesarias para la práctica de juegos tradicionales entre niños preescolares de 5 a 6 años de edad. Se utilizó una metodología cuantitativa con enfoque empírico-analítico. Los resultados indicaron que la gran mayoría de los niños poseían las habilidades psicomotoras necesarias a nivel cognitivo, motor, sensorial y social para participar en juegos tradicionales identificados previamente. Este estudio aporta a la investigación actual al resaltar la importancia de caracterizar los juegos tradicionales que los niños practican y analizar las habilidades psicomotoras requeridas para jugarlos (Cuaycal et al., 2018).

En el municipio de Cuaspud, se llevó a cabo un estudio titulado "Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del Resguardo de Carlosama con estudiantes de grado cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnan" por Yela y Revelo (2019), el objetivo de esta investigación fue implementar juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer aspectos sociales y culturales en estudiantes de cuarto y quinto grado. Se empleó una metodología cualitativa, utilizando técnicas como la observación directa, encuestas y diario de campo. Los resultados destacaron que la práctica del juego de las bolas (canicas) mejoró la coordinación óculo-manual, la coordinación fina, el pensamiento estratégico y táctico y fomentó el trabajo en equipo y la

solidaridad. Este estudio aporta a la investigación actual al resaltar cómo los juegos tradicionales pueden contribuir al desarrollo social y cultural de los estudiantes (Yela y Revelo, 2019).

En la ciudad de Pasto, se realizó un estudio titulado "Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar" por Nastacuas (2021), el objetivo de esta investigación fue evidenciar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar. Se utilizó una metodología cualitativa y hermenéutica, con revisión documental de 40 documentos de referencia. Los resultados resaltaron que los juegos tradicionales, cuando se practican de manera continua y planificada, tienen el potencial de fomentar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas. Además, contribuyen a fortalecer la convivencia y promueven habilidades como la coordinación, el equilibrio, la socialización y la precisión de movimientos. Este estudio aporta a la investigación actual al subrayar cómo los juegos tradicionales pueden influir positivamente en el desarrollo infantil y las relaciones entre los estudiantes en el entorno escolar (Nastacuas, 2021).

Estos antecedentes proporcionan valiosa información sobre la implementación de juegos tradicionales como estrategia educativa y su influencia en el desarrollo psicomotor, la identidad cultural y la convivencia escolar. Además, destacan cómo estos juegos pueden contribuir al fortalecimiento de habilidades sociales y motoras en los niños y niñas.

1.4.1. Marco teórico

Juego. El juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil que ha sido ampliamente estudiada y definida por diversos teóricos en el campo de la terapia ocupacional y la psicología. En el Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional (AOTA, 2020), se define al juego como actividades lúdicas intrínsecamente motivadas, controladas internamente y elegidas libremente.

Según Huizinga (como se citó en Barrios et al., 2016), el juego se caracteriza como una ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados y se rige por reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas. Es una actividad que tiene un fin en sí misma

y genera sentimientos de tensión y alegría, así como una conciencia de su importancia en la vida cotidiana.

Reilly (como se citó en Fernández, 2020) enfatiza la importancia del juego en la infancia, describiéndolo como una actividad divertida y placentera que está intrínsecamente motivada. El juego facilita el aprendizaje, fomenta la imaginación, mejora la socialización y promueve la adaptación al entorno, así como el cumplimiento de normas.

Además, Reilly (como se citó en Polonio et al., 2008) postula que el desarrollo de comportamientos ocupacionales se da a través de tres etapas jerárquicas: exploración, competencia y logro. La etapa exploratoria permite aprender, descubrir y expresarse, generando curiosidad y placer funcional. La etapa de competencia implica la práctica y repetición del comportamiento, aumentando la autoconfianza y la eficacia. La etapa de logro se caracteriza por la excelencia y la expectativa de éxito o fracaso, lo que aumenta la seguridad y el dominio personal.

Piaget (2016) resalta la importancia del movimiento en el desarrollo infantil y sostiene que el juego motor y las actividades que fomentan el movimiento son esenciales, especialmente en los dos primeros años de vida. El juego motor contribuye al desarrollo cerebral y de otras funciones. Piaget también destaca que el juego evoluciona a lo largo del desarrollo y, a medida que el niño crece, adquiere diferentes connotaciones relacionadas con las transformaciones de sus estructuras mentales.

Piaget, (como se citó en Yela y Revelo, 2019) clasifica el juego en estadios sensoriomotores. Los juegos de ejercicio o sensoriomotores (0-2 años) involucran la exploración sensorial y motora. El juego simbólico (3-5 años) implica la codificación de experiencias mediante símbolos y la imitación. El juego sujeto a reglas (6 años en adelante) se basa en la comprensión de conceptos sociales de competencia y cooperación, con la creación de reglas lúdicas.

Vygotsky (como se citó en Polonio et al., 2008) señala que el juego permite a los niños explorar y desarrollar significados a través de interacciones con su entorno y con otros. El juego es un espacio donde se construye el aprendizaje y la realidad social y cultural del niño.

Bundy (1995), terapeuta ocupacional, enfatiza que el juego es un intercambio entre el niño y su entorno, y que debe promover el interés, la autonomía y la evasión. Debe ser motivado intrínsecamente y estar bajo el control interno del niño (Fernández, 2020).

Takata (como se citó en Polonio et al., 2008) utiliza la clasificación de Piaget para estructurar la evaluación del juego, destacando la importancia de entender cómo evoluciona el juego a medida que el niño crece. El juego es una actividad que cambia en su estructura y complejidad a lo largo de las etapas de desarrollo infantil.

Juegos tradicionales. Los juegos tradicionales infantiles, también conocidos como juegos folklóricos, representan un valioso componente de la cultura popular. Como afirmó Kishimoto (como se citó en Öfele, 1999), estos juegos son expresiones arraigadas en la oralidad y reflejan la mentalidad y la esencia espiritual de un pueblo en un período histórico específico. A diferencia de la cultura oficial, la cultura de los juegos tradicionales no se cristaliza; en cambio, está en constante evolución, incorporando las creaciones anónimas de generaciones sucesivas.

Öfele (1999), agrega que los juegos tradicionales son portadores de la mentalidad popular y se expresan a través de la oralidad. Si bien pueden variar en su forma de desarrollo según la ubicación geográfica, mantienen una esencia constante, estos juegos se encuentran en todas las regiones del mundo, y aunque puedan adaptarse a las características y la cultura locales, siguen compartiendo la esencia de diversión y expresión cultural.

Desde una perspectiva formativa, Romero y Gómez (como se citó en Entsakua, 2015) señalan que los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en el desarrollo de los individuos, estos juegos ayudan a los niños a comprender y aceptar las reglas compartidas con otros, fomentan la disciplina social, promueven la integración en la sociedad y facilitan la comunicación y la adquisición del lenguaje.

Además, los juegos tradicionales presentan múltiples ventajas, como mencionan Bustos et al. (1999), estas ventajas incluyen la transmisión de la cultura y los valores de una comunidad, la

facilidad de comprensión y seguimiento de sus reglas, la adaptabilidad de dichas reglas, la accesibilidad (no requieren recursos costosos), la diversidad de opciones, la inclusividad (todos pueden participar), la practicidad en términos de lugar y momento, la conservación del patrimonio cultural y la promoción de la diversión para toda la familia.

Estos juegos también desempeñan un papel fundamental en el desarrollo social de las personas, ya que permiten que los niños interactúen con otros en el entorno familiar y en la comunidad, juegos como el trompo, las canicas, la rayuela y muchos otros se transmiten de generación en generación, lo que contribuye a mantenerlos vivos a lo largo del tiempo y a fortalecer los lazos sociales entre diferentes generaciones y con el entorno cercano (Lavega y Olaso; Maestro, como se citó en Cancino, 2018).

Habilidades motoras. El desarrollo de habilidades motoras en niños es un aspecto fundamental de su crecimiento y participación en tareas y actividades acorde a su edad. Según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA, 2020), las habilidades motoras se relacionan con la capacidad de interactuar y moverse con objetos de manera efectiva, lo que incluye aspectos como la postura corporal, la adquisición y sujeción de objetos, el desplazamiento propio y de los objetos, y la capacidad de mantener un rendimiento constante.

Mulligan (2006) destaca la influencia del desarrollo de habilidades motoras en la participación de tareas y actividades propias de la etapa de desarrollo de los bebés y los niños, estas habilidades dependen de factores musculoesqueléticos y neuromotores que afectan aspectos como el control postural, la fuerza muscular, la amplitud del movimiento, el equilibrio, el tono muscular, la planificación motora y la coordinación motora.

Según Fisher et al. (s.f), las habilidades motoras engloban aspectos que son esenciales para llevar a cabo movimientos y ejecutar actividades de la vida diaria, estas habilidades incluyen la postura, el equilibrio, la movilidad, la coordinación, la fuerza y el esfuerzo, por otra parte, los procesos posturales se refieren a las funciones estabilizadoras fundamentales del cuerpo, como el mantenimiento de la estabilidad postural y del equilibrio, que son la base para los movimientos.

Los procesos de movimiento implican la movilidad, la coordinación, la fuerza y el esfuerzo, que son elementos necesarios para llevar a cabo tareas de manera efectiva (Jaén et al., 2018).

Es importante destacar que la función motora es sumamente compleja y se ve influenciada por diversos sistemas, incluyendo el sistema nervioso central y periférico, el sistema musculoesquelético, el sistema metabólico y la programación genética, cuando cualquiera de estos sistemas se altera, puede provocar deficiencias motoras que afectan el desarrollo del niño (Hernández et al., 2004). Este desarrollo motor se produce a lo largo del primer año de vida, siguiendo una secuencia de etapas que representan niveles cada vez más altos de organización y maduración cerebral. Esta secuencia se conoce como el proceso del desarrollo psicomotor del niño y es fundamental para alcanzar hitos motores específicos (Polonio et al., 2008).

1.4.2. Marco conceptual

Para la presente propuesta de investigación, es importante tener en cuenta conceptos importantes que serán empleados a lo largo del documento, con el fin de que el contenido sea comprensible para el lector al momento de la lectura, dichos conceptos se definen continuación:

Juego: según referencias, el concepto de juego, es procedente del vocablo “iocum y ludus-ludere”, el cual se relaciona con diversión, risa y se une con la expresión en la actividad lúdica. Es decir, el juego es aquella actividad que proporciona placer, además fortalece el desarrollo emocional, psicomotriz, intelectual y social, es por ello, que es una actividad propia de los niños. (Gualotuña, 2011 como se citó en Yela y Revelo, 2019).

Por su parte, en el marco de trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional AOTA, (2014), definen el juego como “Cualquier actividad espontanea o planificada que provee entretenimiento, atracción, placer o diversión”, Polonio et al. (2008), señalan que el juego es el medio donde el niño tiene contacto con el ambiente que lo rodea, en el cual descubre la motivación, placer de la actuación en el desarrollo ocupacional. Y por su parte, Bundy (como se citó en Polonio et al., 2008), “conceptualiza el juego como una transacción entre el niño y el ambiente, que está motivada intrínsecamente, controlada internamente y no limitada en la realidad subjetiva” (p.71).

Por otro lado, Huizinga (como se citó en Ríos, 2013) menciona que “el juego es una ocupación libre, se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (p.3). Por su parte Gutton (como se citó en Ríos, 2013) menciona que es una forma privilegiada de expresión infantil. Así mismo, Cagigal (como se citó en Ríos, 2013) define el juego como una acción libre, desinteresada, intrascendente y espontánea, la cual se desarrolla con una limitación espacial y temporal de la vida cotidiana, acorde a reglas improvisadas o ya establecidas, el cual el elemento explicativo es la tensión, además es una actividad libre, desinteresada, gratificante, gratuita y creativa (Roger y Moreno, 1980 como se citó en Ríos, 2013).

Juego tradicional. Se refiere a aquellos juegos que han perdurado desde años atrás, los cuales han sido transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, es decir han pasado de generación en generación, cambiando algunas cosas, pero siempre manteniendo su esencia (Öfele, 1999).

Por otra parte, Trillo y Trillo (como se citó en Rodrigo, 2022) define el juego tradicional como una actividad lúdica, la cual es se da de generación en generación, donde se da de manera natural, en la propia cultura y tomando la iniciativa. De igual manera, Requeiro (como se citó en Rodrigo, 2022) define los juegos tradicionales como la contribución a la salud física, mental, además de estimular y/o contribuir socialmente, contribuye a la disminución de estrés y forma la personalidad

Ocupación. son aquellas actividades diarias personalizadas que las personas realizan como individuos, en familias y con las comunidades para dar sentido y propósito a la vida y ocupar el tiempo. Las ocupaciones implican diferentes actividades para desarrollarse, de las cuales se pueden obtener diferentes resultados. Según el Marco de trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional AOTA, (2020) “las ocupaciones se clasifican como actividades de la vida diaria, actividades instrumentales de la vida diaria, gestión de la salud, descanso y sueño, educación, trabajo, juego, ocio y participación social” (p.29)

Habilidades motoras. Se denomina como un conjunto de habilidades de desempeño, las cuales son acciones observables mientras una persona interactúa con objetos de tareas perceptibles, por

ejemplo: ropa, dispositivos, herramientas, alimentos, utensilios desarrollada o ejecutada en una tarea de la vida diaria que sea relevante. Las habilidades se pueden clasificar o dividir según el tipo de tarea que está realizando, por ejemplo, habilidades motoras escolares, habilidades motoras de trabajo, entre otras (AOTA, 2020).

1.4.3. Marco contextual

La Institución Educativa Técnica María Auxiliadora se encuentra ubicada en el Municipio de Guaitarilla. El municipio de Guaitarilla está ubicado al sur occidente del departamento de Nariño, el cual limita con los municipios de: Ancuya al norte, Truqueras e Imues al sur, Consacá y Yacuanquer al Oriente, Samaniego y Providencia al occidente, cuenta con una población de 11.529 habitantes, de los cuales, 4.297 pertenecen a la zona urbana y 7.232 a la zona rural (Camacho, 2019).

Según el Plan Educativo Institucional (PEI, s.f), la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora asegura la calidad educativa mediante el buen desempeño profesional de los directivos que propician una vocación participativa, pertinente y democrática, siendo personas que gestionan recursos económicos de la comunidad educativa, siendo líderes constructivos, amables, conciliadores, respetuosos y dispuestos a escuchar, seres autónomos con el fin de darle identidad personal a su labor, pero siempre buscando el fin colectivo expuesto en el proyecto educativo institucional. En su Misión establece que la institución educativa Técnica María Auxiliadora, forma de manera integral a sus educandos en dos aspectos fundamentales: competencias básicas en lo académico y competencias laborales en la modalidad técnica en sistemas, permitiendo incursionar de manera competente desde la tecnología en el desarrollo del entorno regional. Y en su Visión expresa que la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora para el año 2026 será reconocida por fortalecer el pensamiento crítico, autónomo y reflexivo en pro de la construcción de su proyecto de vida fundamentado en una dimensión social y humanista. Igualmente, se identificará por cultivar competencias para continuar en la educación superior y en el desarrollo de propuestas de innovación tecnológica que se reflejen sobre la comunidad Guaitarillense.

1.4.4. Marco legal

Ley 115 de febrero 8 de 1994: La ley general de educación en Colombia, según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 1994) es la que regula el servicio público de la educación en todos sus niveles y modalidades. Esta ley se basa en los principios constitucionales del derecho a la educación, la libertad de enseñanza, el aprendizaje, la investigación y la cátedra. La ley establece los fines, objetivos, estructuras, procesos y recursos de la educación formal, no formal e informal. Algunos aspectos relevantes de la ley son, en el artículo 1 se definen el objeto y el alcance de la ley general de educación, en el artículo 2 se describe el concepto de servicio educativo y sus componentes, en el artículo 3 se determina quiénes pueden prestar el servicio educativo y bajo qué condiciones, en el artículo 5 se enumeran los fines de la educación en Colombia, entre los que se destacan el desarrollo integral de la persona, la formación para la salud y la prevención, la promoción de la cultura y la ciencia, y el fomento de la convivencia y la paz, y en el artículo 14 se establece la obligatoriedad de la educación preescolar, básica y media, así como las áreas fundamentales del conocimiento que deben impartirse en cada nivel.

Ley 1098 de 2006: El Código de la Infancia y la Adolescencia, (2006) es una ley que regula los derechos y deberes de los menores de 18 años en Colombia. Su propósito es asegurar que los niños, niñas y adolescentes tengan un desarrollo pleno y armónico en el seno de su familia y de su comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión, el Código reconoce la igualdad y la dignidad humana de todos los menores, sin discriminación alguna, además, el Código establece normas sustantivas y procesales para la protección integral de los menores, garantizando el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. El Código también asigna la responsabilidad de la protección y garantía de los derechos de los menores a la familia, la sociedad y el Estado. El Código contiene disposiciones sobre diversos aspectos relacionados con los menores, como la recreación, la participación, la asociación, la educación, la salud, la identidad, la familia, el trabajo, la justicia, entre otros (Código de infancia y adolescencia, 2006).

Finalmente, en el marco legal es relevante contextualizar a la Ley 949 de Terapia Ocupacional donde el Congreso de la Colombia, (2005) establece el perfil profesional del terapeuta ocupacional,

que se basa en la aplicación de la metodología científica para resolver problemas en diferentes campos. Uno de ellos es el sector educativo, donde el terapeuta ocupacional puede intervenir en la comunidad educativa y en la población con necesidades educativas especiales, ya sean permanentes o transitorias. El terapeuta ocupacional desarrolla programas de atención para promover, prevenir y equilibrar el desempeño ocupacional en las actividades escolares, deportivas, lúdicas y de autocuidado. Estos programas involucran aspectos como la inclusión escolar y la orientación, entre otros. Además, el terapeuta ocupacional en el sector educación la presente investigación es importante porque los hallazgos pueden servir como referentes para otras investigaciones, teniendo en cuenta que son pocos los estudios investigativos relacionados con el desarrollo de habilidades motoras mediante de la práctica de los diferentes juegos tradicionales. Además, la investigación está orientada hacia la renovación y desarrollo del conocimiento científico aplicable en sus actividades, estudio de problemáticas y como tal la formulación de soluciones para el beneficio del individuo, comunidad y profesión

1.4.6. Marco ético

La Resolución 8430 de 1993 (MinSalud, 1993), menciona en el Título II, capítulo 1, artículo 5 que toda investigación que involucre al ser humano como sujeto de estudio se debe respetar la y asegurar la protección de derechos y la dignidad. De igual manera, el artículo 11 clasifica las categorías de riesgos para investigaciones, según el impacto que tienen sobre los sujetos de estudio. Así pues, estas se clasifican de la siguiente manera. Investigación sin riesgo, donde el ejercicio investigativo emplea técnicas y métodos que “no realizan una intervención ni modificación de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio”. Ya que el proceso de la investigación está orientado a la observación de los escolares de la institución y en ningún momento se realizará ningún otro tipo de prueba que involucre cambios en el Ser humano.

Por otra parte, el artículo 14 estipula la definición del consentimiento informado. Este tiene como propósito autorizar la participación de los sujetos objeto de estudio a partir del escrito. Aquí el investigado o el representante legal, según sea el caso consienten la participación de acuerdo al conocimiento de todos los procesos que se llevara a cabo, de igual forma de los beneficios y riesgos que se puede someter, de acuerdo a la capacidad de elegir libremente. El artículo 18 estipula que

en las investigaciones comunitarias el investigador deberá tener la aprobación de las autoridades de salud y demás de la comunidad a investigar. Así como el consentimiento informado de los sujetos objetos de investigación dando a conocer lo que refieren los artículos 14, 15 y 16 de propia Ley. Para ello se contará con el visto bueno de los padres de familia de los escolares participantes a través del diligenciamiento del consentimiento informado (formato institucional de la Universidad Mariana) (Anexo A)

Continuando con las consideraciones éticas, la Ley 949 de 2005 en su artículo 40 establece que el profesional terapeuta ocupacional debe y está obligado a guardar secreto de lo que haya visto, oído y entendido de los pacientes en el ámbito de sus funciones profesionales. Este secreto podrá ser revelado si se realiza la solicitud escrita del paciente o de los padres, si es menor o posee alguna incapacidad, mientras que en exigencias judiciales prevalecerá el secreto profesional.

1.5. Metodología

1.5.1. Paradigma de investigación

Es cuantitativo, pues según Sampieri, (2014), este paradigma “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías”, teniendo como características la necesidad de medir y estimar magnitudes de los problemas de investigación. Además, Rasinger (2020), afirma que, la principal característica de los datos cuantitativos es que su composición se basa en lo cuantificable, esto quiere decir que podemos pasar los datos cuantitativos en números, cifras o gráficos, procesándolos estadísticamente. En coherencia, para la investigación se pretende realizar una recolección de datos a través de instrumentos de encuesta y ficha de observación los cuales están organizados en escala Likert para facilitar el análisis de la información.

1.5.2. Enfoque de investigación

Esta investigación se define como una de tipo empírico analítica, ya que, según Bruno (2015), este enfoque de investigación científica, permite explicar, predecir y controlar los fenómenos de investigación, además se sustenta sobre el supuesto de causalidad, lo que supone la aplicación del método científico de acuerdo al modelo hipotético deductivo, teniendo en cuenta los elementos que

lo conforman los cuales posibilitan obtener resultados y generar a través de este una teoría. En la presente investigación este enfoque permitirá hacer el análisis de la información desde la búsqueda, a través de la aplicación del instrumento mencionado anteriormente.

1.5.3. Tipo de investigación

El tipo de investigación es de carácter Descriptivo, Sampieri (2014) afirma que este tipo de estudio, “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice”. Ya que se encarga de describir tendencias de un grupo o población, con este tipo de estudios se busca especificar perfiles de personas, las propiedades, y las características de grupos, como también de objetos, procesos, comunidades o algún otro fenómeno sometido a un análisis. Es decir, solamente busca medir o recolectar información de manera independiente o en conjunto sobre aquellos conceptos o variables a las que se refieren, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. Así pues, en la presente propuesta se utilizará el enfoque descriptivo, ya que se busca recopilar información mediante la aplicación del instrumento de valoración, con el fin de describir características para establecer relaciones entre los datos obtenidos y clasificarlos de acuerdo al objeto de estudio.

1.5.4. Población y muestra

Este estudio no requirió un proceso de muestreo, dado que se trabajó con el total de la población de estudiantes grado primero de la Institución educativa Técnica María Auxiliadora, teniendo en cuenta que los criterios de inclusión se dirigen a escolares de edades comprendidas entre los 6 a 7 años, que cuenten con el consentimiento informado de sus padres (Anexo A). Mientras que los criterios de exclusión fueron determinados por la existencia de diagnósticos relacionados con el neurodesarrollo y enfermedades cardiorrespiratorias, como también que no cuenten con el consentimiento informado de los padres para ser partícipes del presente proyecto de investigación. Finalmente, por ser una institución educativa, se presenta la carta de aprobación por parte del rector de la institución para el desarrollo de la investigación (Anexo B).

1.5.5. Técnica e instrumentos de recolección de información

1.5.5.1. Las técnicas de investigación.

1.5.5.1.1. La técnica de encuesta: La encuesta es una herramienta de investigación muy útil, pues permite recoger y analizar datos de forma rápida y eficiente (Casas et al., 2003), para este caso se realizaron preguntas de selección múltiple con el fin de identificar los hábitos de juego del niño e identificar los juegos tradicionales que ellos conocen. (Anexo C)

1.5.5.1.2. La técnica de observación. En la presente investigación, la recolección de datos se realizó mediante la técnica de observación, que, según Sampieri (2014), el método de recolección de datos se desarrolla con un registro que sea cálido, sistemático, y sobre todo que sea seguro y confiable, donde se observen situaciones o comportamientos, mediante clases y subclases.

1.5.5.2. Instrumentos de investigación. Para la evaluación de los hábitos de juego y práctica de juegos tradicionales se aplicó cuestionario de selección múltiple, y para la evaluación de las habilidades motoras, se utilizó unas fichas de observación, las cuales permitieron recolectar información sobre las habilidades empleadas en la práctica de los juegos tradicionales en los escolares de primero de la institución Educativa María Auxiliadora.

1.5.5.2.1. Encuesta de hábitos de juego: Este cuestionario fue realizado por las investigadoras con el fin de identificar los hábitos, rutinas y preferencias de juegos tradicionales que conocen los escolares del grado primero de la Institución Educativa María Auxiliadora del Municipio de Guaitarilla.

1.5.5.2.2. Ficha de observación: Esta ficha de observación fue elaborada por las investigadoras teniendo en cuenta que se tomaron algunos aspectos Garaigordobil (1999) quien emplea el juego como herramienta para evaluar las habilidades motoras en los niños, cabe resaltar que estos criterios fueron adaptados por las autoras a partir de juegos tradicionales que fueron seleccionados por los niños durante la primera fase, y fueron sometidos a validación por expertos con el fin de obtener una revisión por profesionales externos a la investigación. Esta ficha de observación se califica en escala Likert con tres opciones de respuesta: Presente, ausente y requiere apoyo, teniendo en cuenta los indicadores de observación para cada criterio (Anexo D).

2. Presentación de resultados

2.1. Procesamiento de información

Con el fin de dar cumplimiento al primer objetivo de la presente investigación, se realizó la construcción de un instrumento tipo encuesta para identificar los hábitos, rutinas y preferencias de juego de los escolares de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora, para ello, las estudiantes investigadoras Angie Carolina Benavides Delgado y María Camila Iguá Maya junto con la docente asesora de práctica Alexandra Marcela Canchala Obando se reunieron en las instalaciones de la Biblioteca Elizabeth Guerrero Navarrete de la Universidad Mariana el día 20 de febrero de 2023 con el fin de realizar la creación del instrumento, la docente asesora Marcela Canchala realizó la orientación pertinente a estudiantes investigadoras.

Para la creación del instrumento, se formularon preguntas relacionadas con los hábitos, rutinas y preferencias de juego, así como también sobre juego tradicional en los escolares, para facilitar la respuesta de los escolares se proporcionaron opciones de selección múltiple. Posteriormente con el visto bueno de la asesora se sometió a proceso de validación de instrumento por expertos, se envió el día 27 de febrero de 2023 a dos jurados Terapeutas Ocupacionales expertos en el tema y con una amplia experiencia en la docencia y la atención de población escolar y pacientes pediátricos, los cuales, en el tiempo establecido hicieron la respectiva revisión del instrumento y realizaron observaciones, las cuales se describen a continuación:

En la categoría hábitos y rutinas de juego con relación a la pregunta ¿Cuánto tiempo juegas? el jurado número uno, aprobó la pregunta en el ítem de claridad, sin embargo, en los ítems coherencia y pertinencia es aprobado con correcciones ya que la observación que realiza es que si a esa edad los niños tendrán noción del tiempo. Por otra parte, el jurado número dos, aprobó esta pregunta con correcciones, ya que sugiere que primero se debería preguntar el lugar en el que prefiere jugar y luego el tiempo que el escolar juega, sin embargo esta observación está incluida en la pregunta ¿en qué lugar prefieres jugar?, puesto que las opciones de respuesta están relacionadas con los lugares donde habitualmente el escolar puede jugar; por otra parte, en la pregunta ¿Cuánto tiempo juegas en el colegio, casa, parque y barrio? los dos jurados sugieren que se debería redireccionar las opciones de respuesta, debido a que por la edad, el niño no podría tener noción de tiempo en horas, por lo tanto las opciones de respuesta que se replantean son las siguientes: muy poco, poco y

mucho, con el fin de que el escolar pueda comprender fácilmente y dar una respuesta más concreta; con relación a la categoría preferencias de juego las dos jurados aprueban las preguntas con observaciones positivas.

En conclusión, el instrumento fue aprobado por los dos jurados y teniendo en cuenta las observaciones realizadas se hicieron los ajustes necesarios, para dar mayor coherencia, pertinencia y claridad al instrumento. Finalmente, la docente asesora da el visto bueno a las observaciones acogidas por las investigadoras. (Anexo E).

El día 13 de marzo de 2023 a las 3:30 pm en las instalaciones del laboratorio de estimulación de Terapia Ocupacional de la Universidad Mariana se llevó a cabo la aplicación de la prueba piloto del instrumento creado, con ayuda y orientación de la docente asesora Marcela Canchala Obando; Primeramente, se inicia con la revisión del formato, y posteriormente las estudiantes Angie Carolina Benavides Delgado y María Camila Igua Maya realizan la aplicación de la respectiva encuesta indagando cada una de las preguntas a cuatro niños con similares características de la población (Anexo F).

Por otra parte, el día 3 de abril de 2023, se inició el trabajo de campo, donde por medio de un oficio la estudiante investigadora Angie Carolina Benavides Delgado, informó al rector de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadores del municipio de Guaitarilla el docente Luis Antonio Moran Chamorro, sobre el proceso que se iba a desarrollar, en este caso, la aplicación del instrumento encuesta a los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa, con el fin de identificar los hábitos, rutinas y preferencias de juegos tradicionales; la entrega del documento realizó en las instalaciones de la institución educativa, se contó con el visto bueno del Rector y se diligenció el consentimiento informado con los padres de familia.

La aplicación de la encuesta a los estudiantes del grado primero se realizó el día 4 de abril de 2023 a las 9:00 am, en las instalaciones de la institución, se encuestaron a 11 estudiantes de forma individual, empleando 15 minutos por cada uno; durante la aplicación se realizaron las preguntas orientadoras empleando terminología comprensible para el estudiante y haciendo uso de las fotografías en las opciones de respuesta relacionadas con juegos tradicionales, esto con el fin de

facilitar la elección al momento de la respuesta; por tanto, los resultados obtenidos se analizan a continuación.

Para realizar el procesamiento de la información, se realiza el vaciado de los datos en una matriz en Excel (Anexo G) con el fin de obtener la frecuencia y porcentaje de respuestas, finalmente se obtienen tablas con los datos que fueron interpretadas por las investigadoras.

Por otra parte, para dar cumplimiento al segundo objetivo específico se elaboró unas fichas de observación, para las cuales se tomaron algunos aspectos desde un referente teórico, es importante mencionar que los criterios para la ficha de observación fueron adaptados a partir de los juegos tradicionales seleccionados por los niños durante la primera fase, los cuales fueron sometidos a validación por expertos sin ninguna observación (Anexo H).

Finalmente, para el procesamiento de dicha información, se realiza el vaciado de los datos en una matriz en Excel (Anexo I) con el propósito de obtener el porcentaje de respuestas e interpretar las respectivas tablas.

2.2. Análisis de resultados

2.2.1. Identificar los hábitos, rutinas y preferencias de juegos tradicionales que conocen los escolares del grado primero de la Institución Educativa María Auxiliadora del Municipio de Guaitarilla, mediante encuesta.

A continuación, se describen los resultados de la aplicación de la encuesta relacionada con los hábitos, rutinas y preferencias de juegos tradicionales de los estudiantes del grado primero encuestados, dichos resultados fueron analizados encontrando los siguiente:

Tabla 1

Sexo de los estudiantes del grado primero

Sexo	Frecuencia	%
Masculino	7	63,64%
Femenino	4	36,36%

Total	11	100%
--------------	----	------

En la tabla 1 se aprecian los sexos de los estudiantes del grado primero de la Institución educativa Técnica María Auxiliadora, aquí se puede observar que el mayor porcentaje de los estudiantes son de sexo masculino con 7 estudiantes (63,64%) y el menor porcentaje es del género femenino con 36,6%.

Tabla 2

Hábitos, rutinas y preferencias de juego en los escolares

	Variables	Frecuencia	%
¿Cuántas veces juegas en un día?	2 veces	3	27,27%
	3 veces	4	36,36%
	4 veces	4	36,36%
¿Con que frecuencia juegas en la semana?	Todos los días	11	100%
¿En qué lugar prefieres Jugar?	En el colegio	5	45,45%
	En la casa	4	36,36%
	En el parque	2	18,18%
¿Con quién prefieres Jugar?	Compañeros del salón	4	36,36%
	Vecinos	2	18,18%
	Familiar (primos, hermanos, padres de familia)	2	18,18%
	Mascota	1	9,09%
	Solo	2	18,18%
¿Con qué objetos juegas?	Elementos deportivos (balones, patines, bicicletas)	4	36,36%
	Material didáctico (armables, lotería, rompecabezas)	3	27,27%
	Figuras de acción (super héroes y muñecas)	4	36,36%

¿Qué tipos de juegos prefieres?	Juegos recreativos (correr, las escondidas, competencias)	5	45,45%
	Juegos deportivos (futbol, baloncesto)	3	27,27%
	Juegos Tecnológicos (en el celular, x-box, computador)	3	27,27%
Total		11	100%

Los resultados de la tabla indican que la mayoría de los escolares juegan todos los días al menos dos o tres veces al día, con el 36.36% jugando dos veces y el mismo porcentaje jugando tres veces al día. En cuanto al lugar preferido para jugar, la mayoría prefiere jugar en el colegio (45.45%), seguido de la casa (36.36%) y el parque (18.18%). Respecto a las preferencias en compañía, los compañeros del salón (36.36%) son la elección más común, seguidos de vecinos, familiares, y jugar solo. En cuanto a los objetos utilizados para jugar, elementos deportivos y figuras de acción son las opciones más populares, cada una con un 36.36%. Finalmente, en términos de tipos de juegos preferidos, los juegos recreativos son los más populares (45.45%), seguidos de juegos deportivos y juegos tecnológicos, ambos con un 27.27%.

Tabla 3

Conocimiento de Juegos tradicionales

Variables		Frecuencia	%
¿Has jugado juegos tradicionales?	Si	10	90,91%
	No	1	9,09%
¿Te gustan estos Juegos?	Si	11	100,00%
	No	0	0,00%
¿Con qué frecuencia juegas estos juegos?	Nunca	1	9,09%
	Casi Nunca	4	36,36%
	A veces	6	54,55%
	Todos los días	0	0,00%
Total		11	100%

Los resultados de la tabla indican que la gran mayoría de los escolares (90.91%) han jugado juegos tradicionales en algún momento. Además, el 100% de los encuestados indican que les gustan estos juegos. En cuanto a la frecuencia de juego, se observa que un pequeño porcentaje (9.09%) nunca juega juegos tradicionales, mientras que la mayoría (54.55%) lo hace a veces y un porcentaje significativo (36.36%) los juega casi nunca. Estos resultados sugieren un interés general por los juegos tradicionales entre los escolares, aunque la frecuencia de juego varía, y pocos los juegan de manera regular.

Tabla 4

Listado de juegos tradicionales

Juegos	Que juegos tradicionales conoce				Juegos tradicionales que más gustan			
	Si		No		No		Si	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Trompo	7	4,90%	4	2,80%	8	6,11%	3	2,29%
Canicas	10	6,99%	1	0,70%	5	3,82%	5	3,82%
Cuspe	3	2,10%	8	5,59%	11	8,40%	0	0,00%
Quebrada de Ollas	7	4,90%	4	2,80%	9	6,87%	2	1,53%
Saltar la cuerda	11	7,69%	0	0,00%	8	6,11%	3	2,29%
Encostalados	8	5,59%	3	2,10%	11	8,40%	0	0,00%
Rondas	9	6,29%	2	1,40%	8	6,11%	3	2,29%
Yoyo	10	6,99%	1	0,70%	6	4,58%	5	3,82%
Rayuela	10	6,99%	1	0,70%	7	5,34%	4	3,05%
Ponchado	7	4,90%	4	2,80%	9	6,87%	2	1,53%
Carretillas	7	4,90%	4	2,80%	6	4,58%	5	3,82%
Pirinola	2	1,40%	9	6,29%	11	8,40%	0	0%
Ninguno	0	0,00%	11	7,69%	0	0,00%	0	0,00%

Los resultados de la tabla indican la familiaridad y preferencia de los escolares con respecto a diferentes juegos tradicionales. La familiaridad con los juegos tradicionales se evidencia que todos

los juegos mencionados tienen un porcentaje significativo de escolares que los conocen, con "Saltar la cuerda" y "Canicas" siendo los más conocidos, con un 7.69% y un 6.99% respectivamente. El juego "Pirinola" es el menos conocido, con un 1.40%.

Por otra parte, en preferencia por juegos tradicionales, aunque la mayoría de los escolares conocen la mayoría de los juegos, la preferencia varía. "Saltar la cuerda" es el juego preferido por la mayoría, con un 7.69% de los escolares indicando que les gusta. Le siguen "Canicas" (6.99%) y "Rayuela" (6.99%) como los tres juegos más populares.

Y Finalmente se puede observar que algunos juegos, como "Pirinola" y "Encostalados", no son preferidos por ninguno de los escolares encuestados.

Estos resultados proporcionan información valiosa sobre la familiaridad y preferencias de juegos tradicionales entre los escolares encuestados, lo que podría ser útil para la promoción y organización de actividades relacionadas con juegos tradicionales en la institución educativa. En coherencia para el tercer objetivo se tomaron los tres juegos principales como lo fueron Saltar la cuerda, Canicas y Rayuela.

2.2.2. Evaluar las habilidades motoras de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora en el Municipio de Guaitarilla mediante la participación en actividades de juegos tradicionales.

A continuación, se describen los resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes del grado primero de la institución educativa María Auxiliadora, los resultados obtenidos fueron analizados encontrando los siguiente:

Tabla 5

Habilidad de equilibrio

		Juegos tradicionales		
		Canicas	Rayuela	Saltar la cuerda
Necesita apoyo	Nº	4	3	2
	%	12,1%	9,1%	6,1%

Equilibrio	Ausente	Nº	1	0	7
		%	3,0%	0,0%	21,2%
	Presente	Nº	6	8	2
		%	18,2%	24,2%	6,1%
Total		Nº	11	11	11
		%	33,3%	33,3%	33,3%

De acuerdo con la Tabla 5, al considerar la habilidad de equilibrio en los juegos tradicionales, se destacan algunas observaciones significativas. En el juego de Canicas, un 18.2% de los niños demostró tener una habilidad presente para participar. Del mismo modo, en la Rayuela, un 24.2% mostró un equilibrio presente para jugar. Sin embargo, es notable que, en el caso del juego de Saltar la cuerda, la mayoría de los niños (21.2%) carecía de la capacidad de equilibrio necesaria (ausente), lo que se traduce en dificultades para llevar a cabo el salto y mantener la secuencia de movimientos durante el juego.

Tabla 6

Habilidad coordinación de movimientos gruesos

		Juego			
		Canicas	Rayuela	Saltar la cuerda	
Coordinación de Movimientos gruesos	Necesita apoyo	Nº	0	4	0
		%	0,0%	12,1%	0,0%
	Ausente	Nº	0	2	9
		%	0,0%	6,1%	27,3%
Presente	Nº	11	5	2	
	%	33,3%	15,2%	6,1%	
Total		Nº	11	11	11
		%	33,3%	33,3%	33,3%

Según lo reflejado en la Tabla 6 en relación con la habilidad de coordinación de movimientos gruesos, se puede observar que existen diferencias significativas entre los juegos tradicionales. En el juego de las Canicas, se evidenció una notable presencia de coordinación de movimientos gruesos, con un 33.3% de los estudiantes capaces de llevar a cabo esta actividad sin dificultad. En el caso de la Rayuela, aunque en menor medida, el 15.2% de los estudiantes demostró tener esta habilidad (presente). En contraste, en el juego de Saltar la cuerda, la mayoría de los estudiantes

(27.3%) presentaron dificultades en esta habilidad (ausente), ya que no lograron mantener un ritmo constante al saltar y coordinar los movimientos de las piernas y los brazos para evitar tropezar con la cuerda. Estos hallazgos resaltan la importancia de considerar las diferencias individuales en la capacidad de coordinación al planificar actividades relacionadas con juegos tradicionales en un entorno escolar.

Tabla 7

Habilidad fuerza

			Juego tradicional		
			Canicas	Rayuela	Saltar la cuerda
Fuerza	Necesita apoyo	N°	6	0	4
		%	18,2%	0,0%	12,1%
	Presente	N°	5	11	7
		%	15,2%	33,3%	21,2%
Total	N°		11	11	11
	%		33,3%	33,3%	33,3%

Los datos de la Tabla 7 revelan diferencias en la habilidad de fuerza en relación con los juegos tradicionales. En el juego de las Canicas, un 18.2% de los estudiantes requerían apoyo para ejecutar esta habilidad, lo que sugiere cierta dificultad en este aspecto. Por otro lado, en el juego de la Rayuela, se observa una presencia más sólida de esta habilidad, con un 33.3% de los estudiantes capaces de llevar a cabo el juego sin dificultades relacionadas con la fuerza. Asimismo, en el juego de Saltar la cuerda, un 21.2% de los estudiantes demostraron tener la fuerza necesaria para ejecutar el juego de manera efectiva. Estos resultados destacan la importancia de considerar las diferencias en la capacidad de modular la fuerza al planificar actividades relacionadas con juegos tradicionales.

Tabla 8

Habilidad velocidad

			Juego		
			Canicas	Rayuela	Saltar la cuerda
Velocidad	Necesita apoyo	N°	7	2	0
		%	21,2%	6,1%	0,0%

Ausente	N°	0	1	9
	%	0,0%	3,0%	27,3%
Presente	N°	4	8	2
	%	12,1%	24,2%	6,1%
Total	N°	11	11	11
	%	33,3%	33,3%	33,3%

La Tabla 8 proporciona información relevante sobre la habilidad de velocidad en relación con diferentes juegos tradicionales. En el juego de las Canicas, un 21.2% de los estudiantes indicaron que necesitan apoyo en esta habilidad, lo que sugiere ciertas dificultades en este aspecto. En el juego de la Rayuela, un 24.2% de los estudiantes demostraron tener la habilidad de velocidad, lo que es un porcentaje significativo. Sin embargo, en el juego de Saltar la cuerda, se observa una falta de habilidad en velocidad en un 27.3% de los escolares, ya que no pueden girar la cuerda a una velocidad suficiente para permitir un salto constante y fluido. Estos resultados subrayan la importancia de considerar las diferencias individuales en la capacidad de velocidad al diseñar y adaptar actividades relacionadas con juegos tradicionales en el contexto escolar.

Tabla 9

Habilidad coordinación ojo-mano

		Juego			
		Canicas	Rayuela	Saltar la cuerda	
Coordinación ojo-mano	Necesita apoyo	N°	7	0	0
		%	21,2%	0,0%	0,0%
	Ausente	N°	0	1	9
		%	0,0%	3,0%	27,3%
	Presente	N°	4	10	2
		%	12,1%	30,3%	6,1%
	Total	N°	11	11	11
		%	33,3%	33,3%	33,3%

Los datos presentados en la Tabla 9 reflejan la habilidad de coordinación ojo-mano en relación con distintos juegos tradicionales. En el juego de las Canicas, un 21.2% de los estudiantes presentaron dificultad en esta habilidad, lo que indica ciertas dificultades para la ejecución de movimientos que incorporan la coordinación visomotora, siendo esta la característica principal del

juego. Por otro lado, en el juego de la Rayuela, la coordinación ojo-mano se encontró presente en un 30.3% de los estudiantes, lo que es un porcentaje notable. Sin embargo, en el juego de Saltar la cuerda, un 27.3% de los escolares mostraron una ausencia de habilidad en esta área, ya que no lograron una coordinación efectiva entre la vista y las manos al girar la cuerda. Estos resultados subrayan la importancia de considerar las diferencias individuales en la coordinación ojo-mano al planificar actividades con los escolares.

Tabla 10

Habilidad Precisión

		Juego			
		Canicas	Rayuela	Saltar la cuerda	
Precisión	Necesita apoyo	N°	7	6	0
		%	21,2%	18,2%	0,0%
	Ausente	N°	0	1	9
		%	0,0%	3,0%	27,3%
	Presente	N°	4	4	2
		%	12,1%	12,1%	6,1%
Total	N°	11	11	11	
	%	33,3%	33,3%	33,3%	

Los datos presentados en la Tabla 10 revelan la habilidad de precisión en relación con diferentes juegos tradicionales. En el juego de las Canicas, la mayoría de los estudiantes (21.2%) manifestaron la necesidad de apoyo para ejecutar esta habilidad, lo que indica ciertas dificultades relacionadas con la precisión en el juego. Del mismo modo, en el juego de la Rayuela, el 18.2% de los estudiantes también requieren apoyo en esta habilidad. En contraste, en el juego de Saltar la cuerda, la habilidad de precisión se encuentra ausente en un 27.3% de los escolares, ya que la mayoría no demuestra la precisión necesaria al saltar la cuerda y tiende a tropezar con ella. Estos resultados subrayan la importancia de considerar la precisión de movimientos en la ejecución de actividades escolares.

Tabla 11

Habilidad agarre

			Juego		
			Canicas	Rayuela	Saltar la cuerda
Agarre	Necesita apoyo	N°	0	3	0
		%	0,0%	9,1%	0,0%
	Ausente	N°	7	4	0
		%	21,2%	12,1%	0,0%
	Presente	N°	4	4	11
		%	12,1%	12,1%	33,3%
Total	N°	11	11	11	
	%	33,3%	33,3%	33,3%	

Los datos proporcionados en la Tabla 11 revelan la habilidad de agarre en relación con distintos juegos tradicionales. En el juego de las Canicas, esta habilidad se encontró ausente en un 21.2% de los estudiantes, lo que indica que un porcentaje significativo tenía dificultades en este aspecto considerando que el juego requiere ejecutar un agarre especial de la canica para poder lanzarla. En el juego de la Rayuela, la ausencia de habilidad en el agarre se observó en un 12.1% de los estudiantes, mientras que un 12.1% de los estudiantes mostraron habilidad en esta área, lo que indica que la mitad de los niños pudo ejecutarla y la otra mitad presento dificultad. Es importante destacar que, en el juego de Saltar la cuerda, la habilidad de agarre se encontró presente en todos los niños, con un 33.3%. Estos resultados resaltan la importancia de considerar el desarrollo de actividades que involucren la ejecución de praxias finas.

2.2.3 Elaborar una cartilla que contenga orientaciones para el desarrollo de juegos tradicionales como una herramienta para fortalecer las habilidades motoras en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora en el Municipio de Guaitarilla

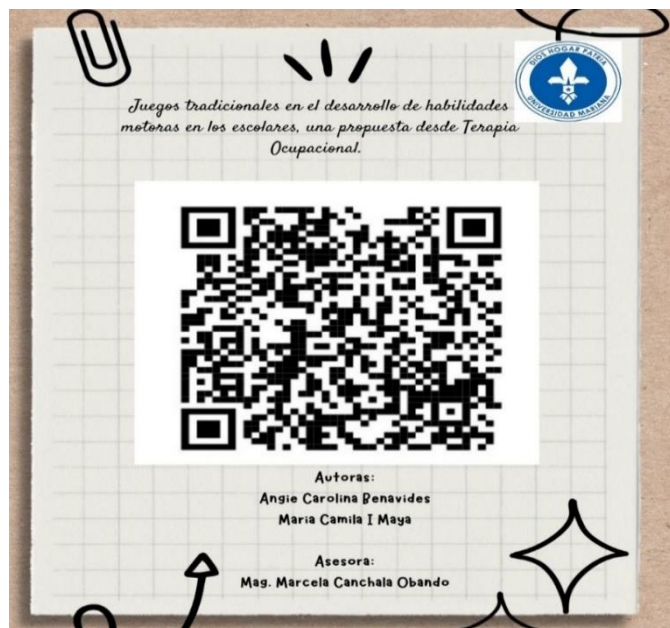
El propósito de esta cartilla es proporcionar información y orientación sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños, dirigida a los docentes para el desarrollo de las actividades escolares; centrándose en el fomento de habilidades motoras; dentro de su contenido, se presentan tres juegos tradicionales recomendados, explicando el paso a paso de cada uno de estos, comprendiendo las habilidades y beneficios que cada juego aporta al desarrollo

infantil, se sugiere aplicar con niños de 6 y 7 años principalmente teniendo en cuenta que estos juegos tradicionales se adaptan a las edades y habilidades de los infantes. La implementación en el contexto educativo puede proporcionar al docente una guía valiosa para proponer actividades específicas destinadas a estimular y mejorar las habilidades motoras en los niños. Este producto se certifica por Dirección de Investigación como recurso educativo digital (Anexo N).



Fuente propia: portada de Cartilla

La cual se encuentra disponible en medio digital en el siguiente enlace o en el código QR:
<https://www.calameo.com/read/007459060fc507e2b29a9>



A partir del proceso desarrollado en la Institución se realizó la entrega y socialización de la cartilla, en el video que se presenta a continuación se registra evidencia del proceso: <https://www.youtube.com/watch?v=TURICPA5MK8>. Este producto se denomina Producción de contenido digital, el cual fue certificado por Dirección de Investigación (Anexo O).

2.3. Discusión

El juego es el área ocupacional principal del niño, ya que es el medio a través del cual explora su entorno y le permite desarrollar habilidades, es por ello, que se convierte en la ocupación más significativa de la infancia, ya que los niños dedican la mayor parte de su tiempo al juego. De esta manera, se destaca en la investigación que, en relación a los hábitos y rutinas de juego, la mayoría de niños juegan entre 3 o 4 veces en el día, siendo ésta una de las actividades frecuentes durante su participación en el rol escolar, a diferencia de los resultados encontrados en la investigación de Russo (2020), donde señalan que el mayor porcentaje de niños juegan 1 hora al día y el menor porcentaje de niños juegan entre 3 o 4 horas durante el día; llama la atención que estos mismos resultados se asemejan a la investigación de Berrios y Garcés (2015), en el que identificaron que los niños presentan una alta frecuencia de tiempo usando dispositivos tecnológicos sin moverse de un solo lugar, esto se atribuye a que los infantes pasan más horas durante el día frente a las pantallas, que jugando.

Los resultados de la presente investigación destacan varios hallazgos significativos en relación a la preferencia de los estudiantes por el desarrollo de juegos tradicionales en el entorno escolar. Se ha observado que la mayoría de los estudiantes muestran una preferencia por jugar en el colegio, lo cual podría estar relacionado con el hecho de que pasan la mayor parte de su tiempo en la institución educativa. Esto se alinea con los resultados del estudio de Rodríguez et al. (2020) quienes señalan que el recreo escolar es un momento especial para los niños, donde encuentran diversión, libertad y exploración del juego. Además, de acuerdo a los autores estos momentos de juego parecen tener un impacto positivo en la actitud de los niños y en sus actividades escolares.

De acuerdo a la preferencia de los niños con quien jugar, en su mayoría prefieren interactuar con otros, especialmente jugar con compañeros de salón, esto se asemeja a la investigación de Mendoza y Briones (2022), donde destacan que el juego desarrolla habilidades interpersonales que permite la comunicación, interacción, intercambio de roles y cumplimiento de reglas, durante el juego los escolares prefieren jugar con sus compañeros, ya que los consideran como amigos, parte de la escuela, además, en la misma investigación destacan que un buen porcentaje de los escolares prefieren jugar con los miembros de su familia a diferencia de vecinos y primos en donde no tienen

gran participación en el juego, así mismo Wenez y Riviero (2021), señalan que niños y niñas muestran una mayor selectividad para conformar grupos de juego asociando más la amistad que el género.

En relación, a las preferencias del tipo de juegos en los que participan, se evidenció que los estudiantes prefieren los juegos recreativos, debido a que este tipo de juegos permiten que los niños puedan interactuar con el entorno y jugar activamente, estos resultados se asemejan al estudio realizado por Herrera et al. (2022), donde determinan las preferencias de las actividades que los escolares realizaban en el tiempo libre, demostrando gran interés por participar en actividades físico-recreativas, esta preferencia puede atribuirse al hecho de que los juegos recreativos brindan a los niños la oportunidad de interactuar de manera activa con su entorno, lo que resulta atractivo y beneficioso para su desarrollo.

En cuanto al conocimiento de juegos tradicionales, se ha observado que la mayoría de los niños están familiarizados con juegos como saltar la cuerda, canicas, yoyo y la rayuela. Estos hallazgos coinciden con investigaciones anteriores, incluyendo el estudio de Campoverde y Espinoza (2019) y el de Calderón et al. (2023), que también indicaron que una parte significativa de los estudiantes están familiarizados con juegos tradicionales. Por otra parte, es importante mencionar que teniendo en cuenta la diversidad de los niños en el aula, llama mucho la atención el estudio realizado por Rodríguez et al. (2023), el cual se enfoca en los juegos tradicionales para niños con discapacidad visual; resulta interesante conocer como los niños con este tipo de discapacidad identifican y tienen conocimiento de la existencia de este tipo de juegos y los incorporan en su rutina diaria.

Además, en relación a la participación en juegos tradicionales, se ha evidenciado que un alto porcentaje de los escolares ha jugado este tipo de juegos en el pasado, lo cual es consistente con hallazgos similares a los de Calderón et al. (2023) donde se menciona que el cien por ciento de los estudiantes han practicado al menos un juego tradicional, estos hallazgos subrayan la importancia y el arraigo de los juegos tradicionales en la cultura y la vida de los niños. La participación en estos juegos puede considerarse una parte integral de la infancia y puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales, físicas y cognitivas en los niños.

En cuanto a las habilidades motoras, los resultados destacan la importancia del equilibrio, la coordinación de movimientos gruesos, la fuerza y la velocidad en la ejecución de juegos tradicionales. Al respecto se encontró que la habilidad de equilibrio se identifica como un componente esencial en la mayoría de los estudiantes, especialmente en juegos tradicionales como las canicas y la rayuela. Estos hallazgos se asemejan con los estudios de Ashqui et al. (2023) y Mendieta (2019), que también subrayaron la relevancia del equilibrio en la ejecución de estos juegos tradicionales. Sin embargo, es importante destacar que, en el caso del juego de saltar la cuerda, se observa que la habilidad de equilibrio representa un desafío para la mayoría de los estudiantes. Este hallazgo concuerda con resultados encontrados por Molina et al. (2023), los cuales sugieren que la destreza en el equilibrio puede variar según el juego tradicional en cuestión, lo que tiene implicaciones importantes para la enseñanza y la práctica de estos juegos en entornos educativos.

En relación a la coordinación de movimientos gruesos, se destaca que esta habilidad está presente en un alto porcentaje de los estudiantes en los juegos de las canicas y la rayuela. Estos resultados son similares a los resultados de estudios que demuestran mejoras en la coordinación motora de los niños a través de actividades lúdicas tal como lo expresan Gómez y Navarro (2021), así mismo Mendieta (2019). Sin embargo, se observa que, en el juego de saltar la cuerda, la coordinación de movimientos gruesos es un desafío para la mayoría de los estudiantes, lo que contrasta con algunos hallazgos del estudio de Cuesta et al. (2016).

En relación a la fuerza, se ha encontrado que esta habilidad está presente en un alto porcentaje de los estudiantes en los juegos de la rayuela y saltar la cuerda. Estos resultados son coherentes con investigaciones previas que demuestran mejoras en la fuerza a través de actividades físicas y juegos como lo indican los estudios de Mendieta (2019), Ortiz et al. (2023) y Roa et al. (2019). Así mismo, en cuanto a la velocidad, se ha observado que esta habilidad está presente en un gran porcentaje de los escolares en el juego tradicional de la rayuela. Estos resultados son consistentes con investigaciones anteriores que destacan mejoras en la velocidad a través de actividades físicas y juegos, en coherencia con los estudios de Ortiz et al. (2023) y Mendieta (2019).

De acuerdo con la habilidad relacionada con la coordinación ojo-mano los resultados demostraron que se encuentra presente en el juego de la rayuela en un gran porcentaje de los estudiantes, los mismos, se asemejan a los de Mendieta (2019), donde la mayoría ejecutaron actividades de coordinación viso motriz, relacionando el grado de dificultad en el manejo de implementos utilizados en el juego. Por el contrario, en el juego de saltar la cuerda, esta habilidad se encuentra ausente en la mayoría de escolares, resultados similares se encontraron en el estudio llevado a cabo por Cuesta et al. (2016) en el cual, de la población investigada, el género masculino presentó dificultad específicamente al coordinar el lanzamiento de una pelota a una dirección adecuada.

Por otra parte, con relación a la precisión se pudo evidenciar que esta habilidad estuvo ausente en la mayoría de escolares específicamente en el juego de saltar la cuerda. Estos resultados son semejantes a los de Peraza et al. (2020), Roa et al. (2019) y Varela et al. 2023, los cuales destacan entre sus resultados dificultad en el salto, ya que un gran porcentaje de los participantes no sabían saltar, es decir no definían el impulso, el vuelo y aterrizaje, ya que no demuestran una adecuada coordinación de la flexión y extensión de las piernas al ejecutar el salto.

En cuanto al agarre se ha observado que esta habilidad estuvo ausente en el juego de las canicas, estos resultados se asemejan a los de Cuesta et al. (2016) donde un gran porcentaje de estudiantes especialmente las niñas presentaron dificultad, sin embargo, también se encontró que en el juego de rayuela y saltar la cuerda estuvo presente en un gran porcentaje de los escolares, estos resultados son coherentes con los encontrados por Mendieta (2019) y Cuesta et al. (2016), donde destacan la importancia de este tipo de juegos en el desarrollo de la pinza digital, la cual es esencial para el desarrollo de otro tipo de actividades dentro y fuera del entorno escolar.

En conjunto, estos resultados resaltan la importancia de considerar las habilidades motoras de los estudiantes al planificar actividades relacionadas con juegos tradicionales en el contexto escolar. Estos hallazgos pueden ser de utilidad para los terapeutas ocupacionales y educadores al adaptar actividades lúdicas que se ajusten a las necesidades de los estudiantes y promuevan un desarrollo motor saludable.

Finalmente, dentro de la investigación se resalta como positivo que desde terapia ocupacional se están desarrollando investigaciones relacionadas con una de las áreas ocupacionales como es el juego, teniendo en cuenta el contexto cultural Nariñense, se hace énfasis en los juegos tradicionales, ya que estos, son un elemento esencial en el desarrollo de habilidades motoras en los infantes debido a que son transmitidos de generación en generación mediante la oralidad; como desventajas durante el desarrollo de la presente investigación se puede mencionar la baja documentación y publicación de artículos que desde terapia ocupacional relacionen el juego tradicional con las habilidades motoras, ya que la mayoría de antecedentes y autores que fueron referenciados están relacionados con otras profesiones.

3. Conclusiones

La investigación evidencia que los estudiantes muestran una mayor preferencia por los juegos recreativos, ya que estos les permiten interactuar activamente con su entorno. Los estudiantes muestran una alta frecuencia de participación en el juego, pues lo realizan al menos dos o tres veces al día, siendo el colegio, el lugar de elección para ello. En términos de compañía, los compañeros de clase son la opción más común, mientras que los objetos deportivos y las figuras de acción son los elementos preferidos para jugar. En cuanto a preferencias, los juegos recreativos ocupan el primer lugar, lo que refleja la importancia de la interacción activa con el entorno en la elección de actividades lúdicas.

La mayoría de los niños tienen un conocimiento previo de juegos tradicionales, como saltar la cuerda, canicas, yoyo y la rayuela, se encontró que los juegos tradicionales presentan diversas demandas en cuanto a las habilidades motoras de los estudiantes, se destaca que las Canicas y la Rayuela requieren un mayor equilibrio en comparación con Saltar la cuerda, donde la mayoría de los estudiantes enfrenta dificultades en esta habilidad. En términos de coordinación de movimientos gruesos, los juegos varían significativamente, con las Canicas requiriendo una mayor coordinación en comparación con la Rayuela, donde menos estudiantes muestran habilidad en esta área. Respecto a la fuerza, los resultados indican una mayor habilidad en la Rayuela en comparación con las Canicas y Saltar la cuerda, donde un porcentaje considerable requiere apoyo. En cuanto a la velocidad, las Canicas presentan un menor nivel de habilidad que la Rayuela, mientras que Saltar la cuerda resulta un desafío en este aspecto para la mayoría de los estudiantes. Por último, la precisión y el agarre varían entre los juegos, con las Canicas y la Rayuela requiriendo una mayor precisión, en contraste con Saltar la cuerda, donde la habilidad de agarre es destacable en todos los estudiantes. Estos hallazgos subrayan la importancia de adaptar las prácticas y actividades para abordar las necesidades específicas de los estudiantes y fomentar el desarrollo de habilidades motoras de manera efectiva.

Finalmente, es importante mencionar que las orientaciones contenidas en la cartilla buscan fortalecer el desarrollo de habilidades motoras mediante los juegos tradicionales seleccionados, proporcionando desde terapia ocupacional un recurso significativo a los educadores para que

puedan promover una mayor participación de los escolares en el juego, buscando potenciar habilidades necesarias para el desempeño de actividades dentro y fuera del entorno escolar; la necesidad de crear una cartilla con pautas que guían la implementación de los juegos tradicionales en el ámbito escolar, nace teniendo en cuenta que la práctica del juego ha ido disminuyendo por el auge tecnológico de la actualidad.

4. Recomendaciones

Considerando las diferencias significativas en las habilidades motoras necesarias para juegos tradicionales específicos, se recomienda la implementación de programas educativos que se centren en el desarrollo de estas habilidades. Estos programas podrían incluir actividades diseñados para mejorar el equilibrio, la coordinación de movimientos gruesos, la fuerza, la velocidad, la precisión y el agarre. La integración de estos programas en el currículo escolar podría beneficiar a los estudiantes al mejorar sus habilidades motoras y permitirles disfrutar y participar de actividades lúdicas que promuevan su participación.

Teniendo en cuenta que algunos estudiantes pueden enfrentar dificultades específicas en ciertas habilidades motoras, se sugiere la inclusión de actividades lúdicas adecuadas que permitan la participación de todos los estudiantes, independientemente de su nivel de habilidad. Estas adaptaciones podrían incluir modificaciones en las reglas de los juegos o la provisión de apoyos para estudiantes que requieran apoyo y puedan encontrar otra forma de participar, considerando que las actividades lúdicas son fundamentales para promover la igualdad de oportunidades y la participación de todos los estudiantes.

Se recomienda fomentar la diversidad de juegos tradicionales en el entorno escolar, teniendo en cuenta el contexto cultural y los recursos del contexto. Esto no solo enriquece la experiencia de juego de los estudiantes, sino que también permite interactuar con una variedad de habilidades motoras requeridas en diferentes contextos. La promoción de juegos tradicionales menos conocidos, pero igualmente valiosos puede ser una forma efectiva de desarrollar habilidades motoras y fomentar la participación de todos los estudiantes en actividades lúdicas. Además, la diversidad de opciones permite que los estudiantes encuentren juegos que se adapten a sus habilidades y preferencias individuales.

Se recomienda que el contenido de la cartilla sea puesto en práctica en el contexto educativo y se tenga en cuenta como una herramienta útil al momento de promover la participación de los escolares en los juegos tradicionales, teniendo en cuenta que estos juegos fomentan el desarrollo y fortalecimiento de habilidades motoras en el infante y otros componentes necesarios para una

adecuada interacción con el ambiente. Se espera que los docentes y estudiantes utilicen esta cartilla como una guía para realizar actividades lúdicas que estimulen el movimiento, la creatividad y la convivencia, rescatando así el valor cultural de los juegos tradicionales, ya que estos juegos contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas, especialmente en el aspecto motriz. Además, se considera importante promover el rescate de los juegos tradicionales por la identidad cultural que estos representan. Finalmente sería importante que el contenido de la cartilla sea promovido como recurso para nuevas investigaciones, debido a su fácil acceso ya que se encuentra disponible en una plataforma digital.

Referencias bibliográficas

Acuña Vasquez, R. (2020). *Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5 años-IEI N° 535, Bambamarca*. [Tesis de Pregrado, Universidad San Pedro]. http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/15014/Tesis_65599.pdf?squence=1&isAllowed=y

AOTA. (2014). Marco de trabajo para la práctica dominio y proceso Tercera edición.

AOTA. (2020). Marco de trabajo para la para la práctica dominio y proceso cuarta edición.

Ardila, J. N. (2022). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contexto educativo rurales*. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2270>

Ashqui, J. C. C., Caiza, M. D. L., & Zambonino, J. M. B. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y equilibrio dinámico en el nivel inicial. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3612>

Barragán, J. N. A. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 4.

Barrios, E. L. E., Gutiérrez, M. C., & Narváez-Goenaga, V. (2016). *Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia: Una perspectiva de derechos*. Editorial Verbum. <https://n9.cl/fixlz>

Bermello Vidal, J. O. (2018). *El juego y el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de cuatro años* (Master's thesis) [Tesis de Magister, Universidad de Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28337>

Berrios, L., Buxarrais, M. R., & Garcés, M. S. (2015). Uso de las TIC y mediación parental percibida por niños de Chile. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 22(45), 161-167. http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1988-32932015000200161&script=sci_abstract

Blázquez Ballesteros, M. P., Mahmoud-Saleh Ucedo, L., & Guerra Redondo, L. (2015). Terapia ocupacional pediátrica: Algo más que un juego [Pediatric Occupational Therapy: More than Just a Game].

Bruno, M. A. C. (2015). ¿Cuáles son las bases epistemológicas de la investigación educativa? *Abriendo puertas al conocimiento*, 32. https://www.academia.edu/download/52629549/01_ABERO_Investigacion_educativa.pdf#page=31.

Bustos, M., Carrión, M., García, J., Guzmán, J., Irigoyen, A., Larraya, I., ... & Zoroza, A. (1999). Juegos populares. *Una propuesta práctica para la Educación Física*. Madrid: Editorial Pila Teleña. [Archivo PDF]. https://pilatelena.com/wp-content/uploads/juegos_populares.pdf

Bundy, A. (1995). Test of Playfulness. [PDF]. *Department of Occupational Therapy, Colorado University*. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/2001-05191-004>

Calderón Villa, Y., Valdés Labrador, Y., & Paredes Jiménez, E. (2023). Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 8(2), 224-239. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2223-17732023000200224&script=sci_abstract

Camacho, T. (2019). *Apuntes Históricos y Geográficos de Guaitarilla*. http://www.2016-2019.narino.gov.co/inicio/files/InformacionGeneral/Personajes/Municipio_de_Guaitarilla.pdf

Campoverde-Ordoñez, B. L., & Espinoza-Freire, E. E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. *Maestro y Sociedad*, 16(4), 895-903. Revista eléctrica para Maestros y Profesores Vol. 16 Núm. 4. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5079/4529>

Cancino-Mesa, P. A., Reyes-Riquenes, C. I., & González-Medel, E. (2018). Rescue of the Traditional Games for the Job of the Free Time [Rescate de los Juegos Tradicionales para el Empleo del Tiempo Libre]. Universidad de Granma.

Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.

Casas Anguitaa, J., Repullo Labradora, J. R., & Donado Camposb, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). [Surveys as a research technique. Composition of questionnaires and statistical processing of data (I)]. Escuela Nacional de Sanidad. ISCIII. Madrid. España.

Castillo Miyasaki, I. E., & Sandoval Figueroa, C. M. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2). Revista Andina de educación vol.5 no2. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>.

Código de infancia y adolescencia. Ley 1098 de 2006. 08 de noviembre de 2006 (Colombia). <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Córdova. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28242/Cordova_HR.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Cuaycal et al. (2018). *Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del Resguardo de Carlosama con estudiantes de grado cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnan* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)]. Repositorio Institucional UNAD. [https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26606 edición/17349125](https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26606%20edici3n/17349125)

Cuesta Cañadas, C., Prieto Ayuso, A., Gómez Barreto, I. M., Barrera, M. X., & Gil Madrona, P. (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil. *Paradigma*, 37(1), 99-134. Disponible en http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1011-22512016000100007&script=sci_arttext

Duarte-Cuervo, C. (2019). Terapia Ocupacional entre culturas: una reflexión desde la diversidad colombiana. *World Federation of Occupational Therapists Bulletin*, 75(2), 83-89. Doi: <https://doi.org/10.1080/14473828.2019.1657758>

Entsakua Ampush, C. C. (2015). *Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños (as) del primer año de Educación General Básica de la escuela " Jorge Delgado Cabrera" del cantón Huamboya, provincia de Morona Santiago-año lectivo 2014-2015* (Bachelor's thesis). [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/8675>

Espinosa, E. R., & Rivera, A. B. (2021). Interrelaciones socioeducativas, educación en línea y bienestar durante el confinamiento por Covid-19. *Prisma Social: revista de investigación social*, (33), 119-136.

Fermoso, D. A., Cruzes, G. C., & Ruiz, E. J. C. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191-206.

Fernández Álvarez, C. (2020). La creatividad en el ámbito educativo preescolar: un proyecto de investigación-acción-participativa desde terapia ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo. [Tesis de Grado, Universidad de Coruña]. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/26489/FernandezAlvarez_Carmen_TFG_2020.pdf

Fisher, Bryze & Kielhofner, (s.f). *Manual del usuario de la evaluación de habilidades motoras y de procesamiento.* https://www.academia.edu/40756264/Manual_del_Usuario_del_Evaluaci%C3%B3n_de_Habilidades_Motoras_y_de_Procesamiento

Gallardo, F. R. A., & Rivera, M. C. A. (2021). Caracterización del juego autóctono de la chaza para su implementación en entornos digitales. *Revista Perspectiva Empresarial*, 8(2-2), 96-109. <https://revistas.ceipa.edu.co/index.php/perspectiva-empresarial/article/view/747>

Garaigordobil, M. (2002). Relevancia del juego cooperativo y creativo en el desarrollo cognitivo, social y emocional. En M. Llorca, V. Ramos, J. Sánchez y A. Vega (coords.), *La práctica psicomotriz: Una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento*. Málaga: Aljibe

Garaigordobil, M. A. I. T. E. (1999). Evaluación del desarrollo psicomotor y sus relaciones con la inteligencia verbal y no verbal. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 8(2), 9-36.

Gómez, A. L. (2006). Características de los juegos y juguetes utilizados por terapia ocupacional en niños con discapacidad. *Umbral científico*, (9), 10-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2263149>

Gómez, E. D., & Navarro, Y. G. (2021). Propuesta de juego para potenciar la coordinación motora del niño de primer grado. *Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*, (24), 75-101. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8043483>

Hernández-Muela, S., Mulas, F., & Mattos, L. (2004). Plasticidad neuronal funcional. *Rev Neurol*, 38(1), 58-68.

Herrera, M. R., Galindo, E. J. R., & Moya, R. D. L. C. H. (2022). Los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en el Consejo Popular Vigía-Sandino. *Ciencia y Actividad Física*, 8(2), 60-72. <http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/revista/article/view/128/416>

Herrera-Castañeda, M. A., Henao-Cifuentes, G. A., & Betancur-Dávila, A. (2020). *Aportes Del Juego Al Desarrollo De Las Habilidades Motrices Básicas En Los Estudiantes De Tercer Grado de la Institución Educativa Inmaculada Concepción en la zona rural del Municipio De Nariño Antioquia* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica del Oriente]. Repositorio institucional-Universidad Católica del Oriente. <https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/616>

Jaén, M. G., Pérez, S. S., Tormo, J. M. C., Valero, A. F., & Anta, R. C. (2018). Evaluación de los patrones de movimiento fundamentales en niños: comparación de género en escolares de

Educación Primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 282-286.

Kielhofner, G. (2011). Instrumentos de evaluación basados en la observación. *Modelo de ocupación humana teoría y aplicación* (pp. 217-222). Editorial Médica panamericana

Leal Hernandez, M. Y. (2018). *Fortalecimiento de las habilidades motrices básicas mediante el juego como proceso de formación integral en niños del grado transición del jardín infantil Gotitas de Amor del municipio de Pamplona-Norte de Santander (Colombia)* [Trabajo de Grado Especialización, Universidad de Pamplona]. Repositorio Hulago Universidad de Pamplona. <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/2958>

Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. 08 de febrero de 1994. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley 949 de 2005. Por la cual se dictan normas para el ejercicio de la profesión de terapia ocupacional en Colombia, y se establece el Código de Ética Profesional y el Régimen Disciplinario correspondiente. 17 de marzo de 2005. <https://www.parquesnacionales.gov.co/portal/wp-content/uploads/2013/12/diario-0329.pdf>

Machuca, L. Y. (2022). *Fortalecimiento de las habilidades de motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 y 6 años de edad del Barrio Simón Bolívar de Belén Boyacá*. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/48900>

Malla Alba, I. A. (2021). *¿Qué juegan los niños en casa en tiempos de pandemia?: ponderaciones de los padres sobre el juego* [Doctoral dissertation, Santo Domingo: Universidad Iberoamericana]. Repositorio Institucional- UNIBE. <https://repositorio.unibe.edu.do/jspui/handle/123456789/407>

Márquez Miranda, A. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las habilidades motrices básicas*. [Tesis de licenciatura, Universidad Benemérita y Centenaria Escuela Normal del estado de San Luis Potosí] Repositorio institucional- BECENE. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/834>

Mendieta, L. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Ciencia y Desarrollo*, 22(1), 47-67. <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/CYD/article/view/1738>

Mendoza, D. M. S., & Briones, M. F. B. (2022). Habilidad interpersonal en el estado emocional de los niños de educación inicial. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 907-960. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638015>

Mera Massri, E. A., Armijos Armijos, J. C., & Luarte Rocha, C. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 43, 719-727. ISSN 1579-1726, ISSN-e 1988-2041. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8062591>

Ministerio de Salud. (1993). Resolución 8430 de 1993. Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. [PDF]. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>

Mojica, Y. A. P., Bernal, D., & Sanchez, K. (2007). Características del área de desempeño ocupacional de juego, en niños con trastornos mentales. *Umbral científico*, (10), 62-79.

Molina, D. E. L., Sánchez, J. L. M., Cobeña, E. I. D., Peñafiel, M. R. M., Meza, C. K. A., & Toala, G. J. M. (2023). Estudio diagnóstico del desarrollo de la psicomotricidad en niños de preparatoria: Diagnostic study of psychomotor development in high school children. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 3200-3215. <http://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/829/1108>

Mulligan, S. (2006). Desarrollo Normal del Niño. *Terapia Ocupacional en pediatría proceso de evaluación* (pp. 115) Editorial Médica Panamericana

Mulligan, S. (2006). *Terapia Ocupacional en Pediatría*. Editorial Médica Panamericana.

Nastacuas, (2021). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional-UNAD <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/43200>

Noa et al., (2021). Juegos tradicionales para potenciar las habilidades motrices básicas del balonmano. *Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*, (23), 16-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7840752>

Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15. <https://www.sites.google.com/site/maspsicopedagogia/tratamiento-psicopedagogico/el-jueg/LOS%20JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf>

Ormaza Sigüenza, L. M. (2022). Uso de la tecnología en niños de 3 a 5 años durante la pandemia COVID-19 [Tesis de Pregrado, Universidad del Azuay]. Repositorio Institucional- Universidad del Azuay. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/12148>

Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/872>

Oyarzun Valdebenito, V., Aburto Soto, C., Reichert, C. C., & Palma, O. (2021). El juego como herramienta de intervención en las orientaciones técnicas de los programas ambulatorios de SENAME, una mirada crítica desde la Terapia Ocupacional. *Revista Chilena De Terapia Ocupacional*, 22(2), 45-57. <https://doi.org/10.5354/0719-5346.2021.61297>

PEI Proyecto educativo Institucional. Institución Educativa Técnica María Auxiliadora (s.f)

Peraza Zamora, C., Morales Romero, C. A., Rodríguez Pérez, M. L., & Pedroso Paula, M. (2020). Medio de enseñanza para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de sexto año de vida. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(2), 221-237. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522020000200221&script=sci_arttext

Piaget, J. B., Bruner, J., por Descubrimiento, A., Ausubel, D., Significativo, A., Gagné, R., & de Aprendizaje, N. (2016). *TEORÍA COGNITIVA Y SUS REPRESENTANTES*.

Pimentel Huayllasco, K. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar*. Revisión sistemática [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional-Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57961>

Pintado Castillo, M. R. *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional -ULADECH Católica. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27890>

Polonio López, B. Castellanos Ortega, M. y Viana Moldes Inés. (2008). *Terapia Ocupacional en la Infancia Teoría y Práctica*. Editorial Medica Panamericana

Quelal Manosalvas, K. L., & Rodríguez Rodríguez, K. E. (2020). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras en niñas y niños de primer año de educación general básica en el año 2020* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). [Tesis de Pregrado, Universidad Central Del Ecuador] Universidad Disponible en <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23727>

Rasinger, S. (2020). *La investigación cuantitativa en lingüística: Una introducción*. Ediciones Akal. <https://n9.cl/r0lbu>

Rios-Quilez, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* [Trabajo de grado de Pregrado, Universidad Internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>

Roa González, S. V., Hernández Garay, A., & Valero Inerarity, A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Conrado*, 15(69), 386-393. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000400386&script=sci_arttext

Rodrigo Cuentas, M. (2022). *Juego tradicional y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años en una institución pública, Urubamba 2022* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/98836>.

Rodríguez-Fernández, J. E., Pereira, V., Condessa, I., & Pereira, B. (2020). Valor atribuido al recreo escolar por el alumnado de 1º ciclo de enseñanza básica en Portugal. Disponible en <http://repositorium.uminho.pt/bitstream/1822/68187/1/Rodriguez%202020.pdf>

Rodríguez García, L., Hernández Moya, R. D. L. C., Palacio González, D. D. L. M., Pacheco Rodríguez, E., Banguela Beuvide, S., & Antunes Ferrer, O. (2023). Juegos tradicionales para niños con discapacidad visual: un conocimiento necesario en educación médica. *EDUMECENTRO*, 15. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742023000100072&script=sci_arttext&tlng=en

Russo, S. (2020). La educación alimentaria de los niños. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 517-528. <https://www.redalyc.org/journal/3498/349863388050/349863388050.pdf>

Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P. D. R., Navas, L. E., Víctor, M. Q., & Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista cubana de investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci_arttext&tlng=pt.

Salinas (2019). Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años. [Tesis de Magister, Universidad de las Fuerzas Armadas]. La Referencia- Red de repositorios de acceso abierto a la ciencia. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/16066>.

Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *RH Sampieri, Metodología de la Investigación*, 22. INE. Instituto Nacional Electoral. <https://n9.cl/jwunr>

Sanz Valer, P. y Sierra Canals, B. (2010). En busca de nuestra esencia olvidada. Rescatando la ocupación como aportación a la medicina y a la humanidad. *Revista Electrónica de Terapia Ocupacional*, 7(11), 1-10.

Silva Paico, L. C. (2021). *Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa N° 88039 – Santa* [Tesis de Posgrado, Universidad San Pedro]. Repositorio institucional – Universidad San Pedro. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/16357>

Silva, C. R., Cardinalli, I., Sanches Silvestrini, M., Zacchi Farias, A., da Silva Almeida Prado, A. C., Ambrosio, L., Taliane de Oliveira, M., & de Paula, B. M. (2021). La Terapia Ocupacional y la cultura: Miradas a la transformación social. *Revista Chilena De Terapia Ocupacional*, 22(2), 243–252. <https://doi.org/10.5354/0719-5346.2017.46383>

Simó i Algado, S. (2016). *Terapia ocupacional, cultura y diversidad*.

Toro Reyes, P. E. (2019). *Implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las conductas motrices y patrones básicos de movimiento, con los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima del corregimiento de Payán municipio de Córdoba (Nariño)* [Trabajo de grado de pregrado Universidad Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional- UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26483>

UNICEF y Fundación LEGO. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. [PDF]. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Varela, J. D. Q., Peña, J. L. B., Lopera, S. H., & Zapata, J. J. C. (2023). Efecto de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción. *EmásF: revista digital de educación física*, (80), 43-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8732843>

Villavicencio López, D. (2021). *Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014* [Tesis de maestría,

Universidad Nacional de San Martín]. Repositorio Institucional- Universidad de San Martín.
<https://tesis.unsm.edu.pe/handle/11458/4048>

Wenetz, I., & Rivero, I. V. (2021). El género en el juego del recreo escolar: análisis comparativo entre Argentina y Brasil. *Conexões, 19*, e021007-e021007.
<https://doi.org/10.20396/conex.v19i1.8660289>

Yela Imbacuan, J. L., & Revelo Imbacuán, J. J. (2019) *Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del Resguardo de Carlosama con estudiantes de grado cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnan* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional abierta y a distancia (UNAD).
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26606>

Anexo A. Formato encuesta hábitos, rutinas, y preferencias de juegos tradicionales.

**UNIVERSIDAD MARIANA
CIENCIAS DE LA SALUD
TERAPIA OCUPACIONAL
ENCUESTA JUEGOS TRADICIONALES**

Nombre														
Sexo	(1) Masculino	(2) Femenino			Edad									
1. ¿Cuántas veces juegas en un día?	(1) 1 Vez		(2) 2 veces			(3) 3 veces		(4) 4 Veces o mas						
2. ¿Con que frecuencia jugas durante la semana?	(1) Todos los días		(2) 1 vez por semana			(3) los fines de semana		(4) Nunca						
3. ¿En qué lugar prefieres jugar?	(1) En el colegio		(2) en la casa			(3) En el parque		(4) En el barrio						
4. ¿Cuánto tiempo juegas en el colegio?	(1) Nada		(2) Muy poco			(3) Poco		(4) Mucho						
5. ¿Cuánto tiempo juegas en la casa?	(1) Nada		(2) Muy poco			(3) Poco		(4) Mucho						
6. ¿Cuánto tiempo juegas en el parque?	(1) Nada		(2) Muy poco			(3) Poco		(4) Mucho						
7. ¿Cuánto tiempo juegas en el barrio?	(1) Nada		(2) Muy poco			(3) Poco		(4) Mucho						
8. ¿Con quién prefieres jugar?	(1) compañeros de salón		(2) vecinos			(3) familiar (primos, hermanos, padres de familia)		(4) Mascota		(5) Solo				
9. ¿Con qué objetos juegas?	(1) Elementos deportivos (balones, patines, bicicletas)		(2) Material didáctico (armables, lotería, rompecabezas)			(3) Figuras de acción (super héroes y muñecas)								
10. ¿Qué tipos de juegos prefieres?	(1) Juegos recreativos (correr, las escondidas, competencias)		(2) Juegos deportivos (futbol, baloncesto)			(3) Juegos de mesa (armables, lotería, rompecabezas)		(4) Juegos Tecnológicos (en el celular, x-box, computador)						
11. Del siguiente listado de juegos tradicionales ¿Cuál conoces?	(1) Trompo	(0) No	(1) Si	(2) Canicas	(0) No	(1) Si	(3) Cuspe	(0) No	(1) Si	(4) Quebrada de ollas	(0) No	(1) Si		
	(5) Saltar la cuerda	(0) No	(1) Si	(6) Encostados	(0) No	(1) Si	(7) Rondas	(0) No	(1) Si	(8) Yoyo	(0) No	(1) Si	(9) Rayera	(0) No

Juegos tradicionales como herramienta para promover habilidades motoras

	(10) Ponchad o	(0) No	(1) Si	(11) Carretilla s	(0) No	(1) Si	(12) Pirinola	(0) No	(1) Si	(13) otro					
12. ¿Los has jugado?	(1) Si			(2) No											
13. ¿Te gustan estos Juegos?	(1) Si			(2) No											
14. ¿Con qué frecuencia juegas estos juegos?	(1) Nunca			(2) Casi nunca			(3) A veces			(4) Todos los días					
14. Del siguiente listado escoge 3 juegos tradicionales que más te gusten	(1) Trompo	(0) No	(1) Si	(2) Canicas	(0) No	(1) Si	(3) Cuspe	(0) No	(1) Si	(4) Quebra da de ollas	(0) No	(1) Si	(5) Salta r la cuerd a	(0 N o	(1 Si
	(6) Encostal ados	(0) No	(1) Si	(7) Rondas	(0) No	(1) Si	(8) Yoyo	(0) No	(1) Si	(9) Rayuel a	(0) No	(1) Si			
	(10) Ponchad o	(0) No	(1) Si	(11) Carretilla s	(0) No	(1) Si	(12) Pirinola	(0) No	(1) Si	(13) otro					

Anexo B. Ficha de observación

**UNIVERSIDAD MARIANA
TERAPIA OCUPACIONAL
FICHA DE OBSERVACIÓN¹**

JUEGO: Saltar la cuerda

Sujeto: _____

Fecha: _____

Aspectos	Indicador de observación	Calificadores		
		Prese nte	Ausent e	Necesita Apoyo
Equilibrio	Se espera que el jugador mantenga un equilibrio estable mientras salta la cuerda. Debe ser capaz de aterrizar y despegar del suelo con un solo pie a la vez de manera controlada y sin caerse.			
Coordinación de Movimientos Gruesos	El jugador debe demostrar una coordinación eficaz de los movimientos corporales generales al saltar la cuerda. Esto incluye la capacidad de mantener un ritmo constante al saltar y coordinar los movimientos de las piernas y los brazos para evitar tropezar con la cuerda.			
Fuerza	Para saltar la cuerda de manera efectiva, el jugador necesita cierta fuerza en las piernas para elevarse del suelo con cada salto. También se requiere fuerza en los brazos para girar la cuerda.			
Velocidad	El jugador debe ser capaz de girar la cuerda a una velocidad suficiente para permitir un salto constante y fluido. También debe ser capaz de ajustar la velocidad de acuerdo con su nivel de habilidad y las variaciones en el juego.			
Coordinación ojo-mano	Se espera que el jugador tenga una coordinación efectiva entre la vista y las manos al girar la cuerda. Debe ser capaz de mantener un ritmo constante y controlar la velocidad de la cuerda para que no sea ni demasiado rápida ni demasiado lenta.			
Precisión	El jugador debe ser preciso al saltar la cuerda sin tropezar con ella. Esto implica aterrizar en el momento adecuado, entre las rotaciones de la cuerda, y evitar tocarla con los pies.			
Agarre	Se espera que el jugador utilice un agarre adecuado al sostener la cuerda de saltar. Esto implica agarrar la cuerda con ambas manos, con los dedos alineados y los pulgares colocados en la parte superior de la cuerda, permitiendo un control efectivo de la cuerda durante el juego.			

¹ Aspectos tomados de Garaigordobil, 1999 y adaptados por las autoras a partir de juegos tradicionales.

FICHA DE OBSERVACIÓN²

JUEGO: Canicas

Sujeto: _____

Fecha: _____

Dominancia Manual: Derecha: ___ Izquierda: ___

Aspectos	Indicador de observación	Calificadores		
		Prese nte	Ause nte	Necesi ta Apoyo
Equilibrio	Se espera que el jugador muestre la capacidad de mantenerse en una posición estable mientras se prepara para lanzar sus canicas. Se espera que el jugador pueda ajustar su equilibrio en función de la posición de las canicas y de su objetivo.			
Coordinación de Movimientos Gruesos	Se espera que el jugador pueda realizar movimientos generales con fluidez y precisión. Esto incluye la capacidad de moverse alrededor del área de juego de manera eficiente, posicionarse para tomar su turno y ejecutar lanzamientos sin movimientos bruscos o torpes.			
Fuerza	Esto implica la capacidad de presionar y soltar las canicas con la fuerza necesaria para que rueden y golpeen a otras canicas de manera efectiva, sin excederse ni quedarse corto en la potencia del lanzamiento.			
Velocidad	Se espera que el jugador tenga la capacidad de realizar lanzamientos de canicas a una velocidad adecuada. Esto implica que las canicas deben moverse lo suficientemente rápido como para alcanzar su objetivo deseado o golpear a otras canicas en el juego, pero no tan rápido como para salir del área de juego			
Coordinación ojo-mano	El jugador debe alinear su mirada con la canica objetivo y usar sus manos para lanzar la canica de manera precisa.			
Precisión	Precisión en el tiro, el juego de las canicas implica lanzar una canica para golpear y mover otras canicas dentro de un área designada.			
Agarre	El jugador debe sostener una canica con la mano dominante de manera firme pero no excesivamente apretada. Los dedos índice y pulgar deben formar un agarre preciso alrededor de la canica, mientras que los otros dedos se mantienen relajados y listos para realizar el lanzamiento.			

² Aspectos tomados de Garaigordobil, 1999 y adaptados por las autoras a partir de juegos tradicionales.

FICHA DE OBSERVACIÓN³

JUEGO: Rayuela

Sujeto: _____

Fecha: _____

Aspectos	Indicador de observación	Calificadores		
		Prese nte	Ausent e	Necesita Apoyo
Equilibrio	Se espera que el jugador muestre un buen equilibrio al pararse sobre una sola pierna mientras realiza los movimientos requeridos en el juego de la rayuela. Debe mantener una postura estable y evitar caerse o perder el equilibrio mientras participa en el juego.			
Coordinación de Movimientos Gruesos	El jugador debe demostrar una coordinación eficiente de los movimientos corporales generales, como saltar y aterrizar en los cuadrados adecuados. Debe ser capaz de controlar su cuerpo de manera efectiva para evitar pisar las líneas o cometer errores en el movimiento.			
Fuerza	Aunque el juego de la rayuela no requiere una gran cantidad de fuerza, se espera que el jugador tenga suficiente fuerza en las piernas para realizar saltos controlados y mantenerse en equilibrio durante el juego. Además, requiere fuerza en su brazo para lanzar la piedra al objetivo.			
Velocidad	El jugador debe ser capaz de moverse con una velocidad adecuada al saltar de un cuadro a otro o al recoger una piedra del suelo y lanzarla al cuadrado correspondiente. La velocidad debe ser suficiente para realizar los movimientos de manera fluida, pero no tan rápida que resulte en errores.			
Coordinación ojo-mano	Se espera que el jugador tenga una coordinación efectiva entre la vista y la mano al lanzar una piedra al cuadrado correcto. Debe apuntar con precisión y lanzar la piedra de manera que aterrice en el cuadro objetivo.			
Precisión	El jugador debe ser preciso al realizar los movimientos requeridos en el juego de la rayuela. Esto incluye saltar y aterrizar en los cuadrados sin cometer errores, así como lanzar la piedra de manera que caiga en el cuadro correspondiente sin tocar las líneas.			
Agarre	El jugador debe sostener una piedra pequeña con una mano mientras realiza saltos en un solo pie. El agarre de la piedra debe ser delicado pero seguro, utilizando los dedos índice y medio para sujetarla. La mano libre debe permanecer en posición de reposo, lista para mantener el equilibrio.			

³ Aspectos tomados de Garaigordobil, 1999 y adaptados por las autoras a partir de juegos tradicionales.