



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR, MODALIDAD TESIS**

TEMA:

“Juegos Tradicionales para el desarrollo de las Capacidades Motrices Básicas en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa Eugenio Espejo periodo lectivo 2022-2023. Jacinto Jijón y Caamaño”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.

Línea de Investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autor: Quilca Chamorro Elmer Bolivar

Director: Dr. Elmer Oswaldo Meneses Salazar PhD.

Asesora: MSc. Realpe Zambrano Zoila Esther

Ibarra – 2023



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0401971932		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Quilca Chamorro Elmer Bolívar		
DIRECCIÓN:	Ibarra- Calles Ulpiano de la Torre y Alfonso Galindo		
EMAIL:	ebquilcac@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0969954816

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“Juegos Tradicionales para el desarrollo de las Capacidades Motrices Básicas en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa Eugenio Espejo periodo lectivo 2022-2023. Jacinto Jijón y Caamaño”
AUTOR (ES):	Quilca Chamorro Elmer Bolívar
FECHA: DD/MM/AAAA	04/08/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.
DIRECTOR/ ASESORA:	Dr. Elmer Meneses PhD - MsC. Zoila Realpe

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 8 días del mes de agosto de 2023.

EL AUTOR:

.....
Quilca Chamorro Elmer Bolívar

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 08 de agosto de 2023

Dr. Meneses Salazar Elmer Oswaldo PhD.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f)

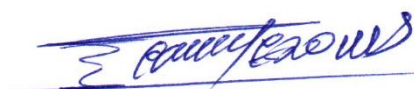


Dr. Meneses Salazar Elmer Oswaldo PhD.

C.C: 0400754073

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “**Juegos Tradicionales para el desarrollo de las Capacidades Motrices Básicas en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa Eugenio Espejo periodo lectivo 2022-2023. Jacinto Jijón y Caamaño**” elaborado por Quilca Chamorro Elmer Bolívar, previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía De La Actividad Física y Deporte, aprueba el presente informe de investigación a nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f): 

Dr. Meneses Salazar Elmer Oswaldo PhD.

C.C: 0400754073

(f): 

Dr. Meneses Salazar Elmer Oswaldo PhD.

C.C: 0400754073

(f): 

MSc. Realpe Zambrano Zoila Esther

C.C: 1001776473

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación principalmente a Dios, por brindarme la oportunidad de llegar a este punto de mi vida y permitirme vivir mis sueños.

A mis padres, Segundo y Lucila por apoyarme en cada situación adversa, depositando su eterna confianza en mi persona.

A mi hermano Héctor cuya trayectoria se convierte en mi ejemplo a seguir y sus consejos que todo el tiempo los tuve presentes.

A mis abuelitos Jorge y Esther por su apoyo incondicional, sus consejos que me llevaron a ser más persona, han sido parte fundamental para el logro de mis metas.

Quilca Chamorro Elmer Bolívar

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primera instancia a Dios, por el tiempo y la compañía durante todo mi proceso de estudios. Mi eterno agradecimiento a mi tutor de tesis, su tiempo y conocimientos brindados. A la Universidad Técnica del Norte por abrirme las puertas y permitirme formarme humana y académicamente. Y a todos los docentes que fueron parte de mi proceso de formación.

Quilca Chamorro Elmer Bolívar

RESUMEN

La presente investigación tuvo lugar en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, ubicada en San Juan del Lachas, provincia de Carchi, Ecuador. Centrándose en el análisis de la situación educativa de esta institución y resaltar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de capacidades motrices básicas.

Se utilizó un diseño no experimental, fue de tipo cualitativo, se aplicó fichas de observación como instrumento para la recopilación de datos sobre el uso y efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de capacidades motrices.

Consustancial al enfoque de investigación-acción participativa propuesto por Orlando Fals Borda, la comunidad escolar se involucró en este proceso de la investigación e identificación de los problemas que dieron paso al planteamiento de los objetivos. Para la obtención de una sólida base teórica fue propicio recurrir a la búsqueda de las concepciones científicas más actuales para llevar a definir las diferentes categorías expuestas en la investigación.

Los resultados observados que arrojó la investigación son positivos, en la que se destaca la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices. Lo que conlleva a implementar juegos tradicionales específicos para cada capacidad motriz, en la búsqueda del desarrollo integral de los estudiantes.

Se enfatiza que los juegos tradicionales son una estrategia efectiva para el desarrollo de capacidades motrices, y una herramienta pedagógica para aplicarse en el contexto educativo de las zonas rurales.

Palabras claves: Juegos tradicionales, Capacidades motrices, Desarrollo integral, Zonas rurales, Acción participativa.



THEME: "Traditional Games for the development of Basic Motor Skills in eighth-grade students of General Basic Education, Class "A" at Eugenio Espejo Educational Unit, school year 2022-2023. Jacinto Jijón y Caamaño".

ABSTRACT

This research was conducted at Eugenio Espejo Educational Unit, located in San Juan del Lachas Community, Carchi Province, Ecuador. Focusing on the analysis of the educational situation of this institution, this study highlighted the importance of traditional games in the development of basic motor skills.

A non-experimental, qualitative design was used; observation cards were applied as an instrument for the collection of data on the use and effectiveness of traditional games in the development of motor skills.

Consistent with the participatory action-research approach proposed by Orlando Fals Borda, the school community was involved in this research process and in the identification of the problems that led to the development of the objectives. In order to obtain a solid theoretical basis, the most current scientific conceptions were taken into account in order to define the different categories exposed in the research.

The observed results were positive, highlighting the importance of traditional games for the development of motor skills. It led to the implementation of specific traditional games for each motor skill, in the search for the integral development of the students.

It is emphasized that traditional games are an effective strategy for the development of motor skills and a pedagogical tool to be applied in the educational context of rural areas.

Keywords: traditional games, motor skills, integral development, rural areas, participatory action.

Reviewed by:

MSc. Luis Paspuezán Soto

CAPACITADOR-CAI

Agosto 7, 2023

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	i
CONSTANCIAS	i
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
INTRODUCCIÓN	12
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	14
1 CAPITULO I: MARCO TEÓRICO.....	15
1.1 El Juego.....	15
1.1.1 Características del Juego	15
1.1.2 Tipos de juegos.....	16
1.2 Juegos Tradicionales.....	17
1.2.1 Importancia de los juegos tradicionales.	17
1.2.2 Clasificación de los juegos tradicionales.	17
1.2.3 Juegos tradicionales y populares en Ecuador	18
1.2.4 Juegos tradicionales para desarrollar las capacidades motrices	19
1.2.5 Actividades recreativas para desarrollar las capacidades motrices.	22

1.3	Capacidades motrices	24
1.3.1	Clasificación de las capacidades motrices	24
1.3.2	Importancia de las capacidades motrices básicas.....	25
1.3.3	Los juegos tradicionales para desarrollar las capacidades motrices básicas	26
2	CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS	27
2.1	Tipo de investigación	27
2.2	Técnicas e instrumentos de investigación	27
2.2.1	Técnicas.....	27
2.2.2	Instrumento.....	28
2.2.3	Análisis documental	28
2.3	Tipos de investigación.....	28
2.3.1	Investigación bibliográfica.....	28
2.3.2	Investigación de campo.....	28
2.3.3	Investigación descriptiva.....	29
2.4	Matriz de operacionalización de variables	29
2.5	Métodos de investigación.....	30
2.5.1	Método Inductivo	30
2.5.2	Método Deductivo.....	30
2.5.3	Método Analítico.....	30
2.5.4	Método Sintético	30
2.5.5	Método Descriptivo.....	31
2.5.6	Método Estadístico.....	31
2.6	Participantes.....	31
2.6.1	Descripción del área de estudio.....	31
2.6.2	Población y muestra	32
2.6.3	Muestra.....	32
2.7	Procedimiento y plan de análisis de datos	32
2.7.1	Tabulación de datos.....	32
2.7.2	Análisis descriptivo.....	32
2.7.3	Análisis de tendencias	32
2.7.4	Interpretación de resultados	32
3	CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	33
3.1	JUEGOS TRADICIONALES.....	33
3.1.1	JUEGO DE LA MONJA (SALTAR LA CUERDA).....	33
3.1.2	GALLINITA CIEGA	35
3.1.3	EL GATO Y EL RATÓN	37
3.1.4	JUEGO DE LAS ESTATUAS	39

3.2 JUEGOS RECREATIVOS	41
3.2.1 JUEGO DE RELEVOS	41
3.2.2 JUEGO DE PUNTERÍA CON PELOTAS	43
3.2.3 JUEGO DE PENALES	45
3.2.4 JUEGO DE LA PAPA CALIENTE.....	47
CONCLUSIONES.....	49
RECOMENDACIONES.....	50
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	51
REFERENCIAS.....	52
ANEXOS.....	55
Anexo 1 Matriz de relación diagnóstica	56
Anexo 2 Matriz de consistencia.....	57
Anexo 3 Fichas de observación de los juegos tradicionales	58
Anexo 4 Fichas de observación de las actividades recreativas.....	60
Anexo 5 Fotografía	62
Anexo 6 Autorización de la Dirección Distrital 04D03.....	66

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Juegos tradicionales y populares en Ecuador	18
TABLA 2 Juegos tradicionales para desarrollar las capacidades motrices	19
TABLA 3 Actividades recreativas para desarrollar las capacidades motrices.	22
TABLA 4 Matriz de operacionalización de variables	29
TABLA 6 Resultados del juego de La Monja	33
TABLA 7 Resultados del juego de la Gallinita ciega.....	35
TABLA 8 Resultados del juego del Gato y el Ratón.....	37
TABLA 9 Resultado del juego de Las Estatuas.....	39
TABLA 10 Resultado del Juego de Relevos	41
TABLA 11 Resultado del juego de Puntería con Pelotas	43
TABLA 12 Resultado del juego de Penales	45
TABLA 13 Resultado del Juego de la Papa caliente	47
TABLA 14 Matriz de relación diagnóstica.....	56
TABLA 15 Matriz de consistencia	57

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”, centrándose en los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas, dichos juegos son parte de su herencia cultural que parte desde el contexto ecuatoriano, hacia la provincia del Carchi, en su Cantón Mira, parroquia de Jacinto Jijón y Caamaño, en el pueblo de San Juan de Lachas donde se encuentra ubicada dicha Unidad Educativa.

Los juegos tradicionales se acentúan por ser una herramienta fundamental dentro de las clases de educación física teniendo únicamente la finalidad recreativa, siendo desaprovechado su potencial para ser juegos de desarrollo motriz, dichos juegos tradicionales llegan a ser beneficiosos para las distintas capacidades motrices, existiendo juegos individuales para cada una de las capacidades.

El presente estudio tuvo como objetivo identificar dichos juegos tradicionales y lograr establecer su influencia en el desarrollo de las distintas capacidades, que se aplican en los juegos tradicionales y recreativos más conocidos por la población investigada. Obteniendo así los resultados individuales de cada juego observado en el desarrollo de la investigación.

Esta investigación contó con el respaldo de las autoridades de la Dirección Zonal de Educación 04D03 Espejo – Mira, y las autoridades educativas de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”. Sustentada con un grupo de fuentes bibliográficas de procedencia confiable, y con la presencia del investigador en el lugar de los hechos de pertinencia a la investigación.

Carchi es la provincia donde se llevó a cabo la investigación, y nos presenta muchos juegos tradicionales propios de cada cantón, pero también acoge los juegos de otras provincias del Ecuador para agregarlos a su amplia gama de juegos tradicionales, algunos de estos juegos son: El gato y el ratón, las estatuas, el juego de la monja, la gallinita ciega, entre otros.

La población infantil en áreas rurales, aún tienen la preferencia por dichos juegos, y los docentes los toman como herramienta pedagógica para diversificar las actividades realizadas en clase, dichos juegos contienen gran valor cultural, y son ricos en actividades de desarrollo físico e intelectual.

Los juegos tradicionales ecuatorianos forman parte de la cultura, y el trabajar en el fortalecimiento de la identidad es responsabilidad de todos los ecuatorianos, se encamina a la identificación de juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas, dentro de la población educativa perteneciente al Octavo año de Educación General

Básica en su paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”, dentro del periodo lectivo 2022-2023, a desarrollarse en el contexto rural.

La factibilidad de llevar a cabo esta investigación se apoyó en la autorización otorgada por las autoridades de la dirección Zonal de Educación 04D03 Espejo-Mira y conjuntamente con las autoridades educativas de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" y en el acceso a la información necesaria. Además, existen fuentes bibliográficas y documentales que respaldan la relevancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor de los estudiantes, el investigador cuenta con todo el conocimiento necesario y a la vez la capacidad de traslado hacia la localidad donde se realizó la investigación.

Durante la búsqueda bibliográfica relacionada a la temática sobre los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas, se destaca los que se describe a continuación:

Noa et al. (2021) Se llevó a cabo un estudio sobre juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices básicas en balonmano, explorando el contexto cubano y buscando aprovechar la identidad cultural de los estudiantes para desarrollar habilidades como agarrar, lanzar y recibir.

Cuyo estudio tiene como conclusión de primera mano la observación de distintas deficiencias en lo que habilidades motrices se refiere dentro del juego del balón mano. Seguidamente el autor presenta su propuesta, que logra cumplir el objetivo que era mejorar la calidad de preparación de niños y niñas en el deporte de balonmano, proponiendo un sistema de juegos tradicionales específicos para el desarrollo de las habilidades motrices, que obtuvieron un porcentaje bastante positivo de aceptación que va del 94% y 100%.

El trabajo de investigación del autor Torres, et al (2021) hizo un análisis de la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años. Cuyo objetivo estuvo centrado en analizar la efectividad de dichos juegos tradicionales para la mejora y desarrollo de las habilidades en niños pequeños, además de que en su investigación se centra en evaluar como la incorporación de los juegos tradicionales en los programas educativo puede ser de una tolerancia positiva, tanto para la recreación como para el desarrollo motor.

Las conclusiones del autor nos presentan resultados positivos, teniendo los juegos tradicionales aceptación por parte de los niños y de sus padres, enfocados hacia la puesta en escena de los juegos tradicionales en el programa educativo.

El diseño del sistema de juegos tradicionales tuvo una aceptación bastante alta por lo que tanto padres como niños tuvieron emociones y sentimientos positivos, demostrando un interés y amplio entusiasmo por la participación en dichos juegos.

Resultando en una mejora significativa de las habilidades motrices, y en la participación total del grupo de niños que formaron parte de la investigación y de sus padres. Este estudio respalda la importancia de incorporar un sistema de juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices, tanto con fines recreativos como con fines de desarrollo físico e intelectual en niños.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023.

Objetivos Específicos

Indagar los tipos de juegos tradicionales que conocen los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023.

Analizar las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son los juegos tradicionales que inciden en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del octavo año de Educación Básica de la Unidad “Eugenio Espejo” en el periodo lectivo 2022-2023?

¿Cuáles son los tipos de juegos tradicionales conocen los niños del octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023?

¿Cuáles son las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los niños de Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023?

1 **CAPITULO I: MARCO TEÓRICO**

1.1 El Juego

El juego llega a tener una definición basada en la participación encaminada a una sana diversión, con objetivos lúdicos, en niños está enfocado a la formación y desarrollo de aptitudes físicas y sociales, se convierte en un rasgo innato de cada ser humano, tiene inicio en la propia voluntad en la búsqueda del placer por jugar, la satisfacción y felicidad. Carrión, (2020).

Una de las actividades que el ser humano realiza por placer y por necesidad es el juego, se enriquece por ser la actividad que permite un mejor contacto con la esfera social, permitiendo al participante involucrarse en ciertas situaciones que lo hacen social y comunicativo, desarrollando conductas de tipo intelectual, adquiriendo aprendizajes significativos, adquiriendo importancia física y mental. Educación, (2011).

La teoría constructivista creada por el autor Vygotsky, nos destaca la importancia de las practicas lúdicas en el desarrollo psicomotor del niño, presentándola como la actividad que más estimula la transformación del mismo, favoreciendo en su totalidad al correcto desarrollo del niño en todas sus etapas de formación, el juego es rico en memorización, en actividades que requieren atención, además de fortalecer las distintas capacidades físicas del niño, siendo la mejor forma de aprender divirtiéndose.

1.1.1 Características del Juego

El juego al ser una actividad para el desarrollo cuenta con características propias como las que nos dice Peñalver M. (2022):

El juego cuenta con libertad y su única motivación es la elección libre sin obligaciones ni intereses de cualquier tipo, por lo que el niño elige cuando y donde jugar de acuerdo con su libre motivación.

El placer de jugar debe llevarse únicamente por la satisfacción que genera la realización de la actividad y mas no por la obligación de esperar resultado específico por la práctica.

Universalidad, siendo parte de todas las etapas del ser humano durante todas las épocas practicado de manera innata por todas las culturas.

El juego genera placer, al ser gratificante la práctica de este, el niño presta toda su atención cuando se trata de la diversión y la actividad que se está realizando lo entretiene.

Inicia en la imaginación del niño desde su fantasía llegando a manifestarse en sus movimientos que toman como parte de cumplir un deseo.

Función de afirmación, el niño entiende el mundo que lo rodea por medio del juego, ayudando el juego a la formación de la personalidad, gracias a la exploración del medio se presentan situaciones positivas y negativas que necesitan soluciones, el niño genera estas soluciones además generando más confianza en sí mismo.

Promueve el desarrollo integral, al ser parte del desarrollo, el juego fortalece las capacidades motoras, capacidades afectivo-sociales, y las capacidades mentales.

1.1.2 Tipos de juegos

Los tipos de juegos según (García E, et al., 2001) al ser conductas lúdicas es esperado que estos tengan tipos que se han venido construyendo a lo largo de la historia, al relacionar las culturas se han concluido en tener a los juegos entre los populares y los tradicionales, por lo que a continuación se presenta la clasificación propuesta por el autor:

- **Juegos Populares**

Son juegos que a lo largo del tiempo se han ido moldeando para cubrir la necesidad humana del juego, suelen tener muy poco reglamento, son sencillos de jugar, ricos en material estando guiados por seguir una estrategia tanto solitarios como en equipo.

- **Juegos Tradicionales**

Son todos aquellos juegos que se han venido transmitiendo de generación en generación de forma oral y práctica, son juegos propios de una zona relacionado con su cultura, pueden ir desde un pueblo, una región y un país, muchos de ellos son considerados un deporte dentro de la cultura donde son practicados.

- **Juegos recreativos**

Los juegos recreativos son aquellos que se basan en reglas y se juegan en un contexto que busca la recreación en momentos de tiempo libre. Estos juegos involucran actividades físicas y demandan capacidades específicas, además de promover la disciplina, el trabajo en equipo y la superación personal. Ejemplos comunes incluyen el fútbol, el baloncesto, el tenis, entre otros minijuegos derivados de los mismos.

1.2 Juegos Tradicionales

Según (Ofele M., 2017, p. 29 citado por Torres L., 2021) los juegos tradicionales se le atribuyen a las costumbres de un pueblo que se transmiten de manera oral de generación en generación, en su totalidad están presentes sin ningún tipo de discriminación de género, estos juegos son aplicables a todas las edades, siendo adaptados de manera exitosa a las necesidades propias de diversión, los materiales a utilizarse son sencillos y en su mayoría son recursos de la naturaleza.

1.2.1 Importancia de los juegos tradicionales.

Según (Parra J., 2010, p 19.) destaca la importancia de los juegos tradicionales para la cultura ecuatoriana manifestando a la misma con la misma importancia que la música, la gran variedad de gastronomía, las fiestas populares, y todas y cada una de las expresiones culturales presentes en Ecuador, de tal manera como todas estas manifestaciones culturales nos ayudan como ecuatorianos a expresar nuestra alegría o tristeza.

1.2.2 Clasificación de los juegos tradicionales.

De acuerdo con (Renson, et al., 2021) nos proponen una clasificación de acuerdo con las funciones de cada juego. Clasificando a los juegos en:

- **De pelota**

Juegos que integran en su desarrollo el uso de cualquier tipo de balón con el que se llegue a jugar y sean la razón de ser dentro del juego, estos en su mayoría son derivados del fútbol o del voleibol.

- **Con instrumentos**

Juegos que funcionan con el uso de pequeños materiales que se vuelven la razón de ser del juego, teniendo en cuenta que hay muchos instrumentos que son únicos en cada cultura, ya sea por el valor cultural que llevan tras de los mismos.

- **De puntería**

Son juegos los cuales llevan el uso de lanzaderas, instrumentos de disparo, o inclusive los brazos para lanzar objetos a distintos objetivos con recompensas en su acierto como motivación del juego.

- **De lucha**

Son juegos relacionados con enfrentamientos en los cuales se utilizan instrumentos, teniendo reglas sencillas pero muy estrictas.

- **De locomoción**

Se trata de juegos llevados a cabo por medio de movimientos corporales realizados con o sin instrumentos, con la finalidad de demostrar habilidad de movimientos.

- **De lanzamiento**

Son juegos cuyo principal objetivo es el lanzamiento de objetos a un objetivo ya sea quieto o en movimiento.

- **De sociedad**

Juegos de mesa, cartas, salón están en este grupo, son juegos realizados en grupos.

- **Infantiles**

Los juegos tradicionales infantiles son aquellos que van enfocados a la distracción, entretenimiento, y diversión de los más pequeños.

1.2.3 Juegos tradicionales y populares en Ecuador

TABLA 1

REGIÓN	JUEGOS
Costa	Los encostalados, ollitas, baile del palo, la rayuela, baile de las sillas, entre otros.
Sierra	Volar cometa, trompos, bolas o canicas, saltar la soga, huevo con cuchara, rayuela, macatetas, entre otros.
Oriente	Rondas, cuatro esquinas, el clavo, palo encebado, diablo escondido, la raya, entre muchos más.
Galápagos	La cuerda suelta, las escondidas, las congeladas acuáticas, el patio de mi casa, el silbido entre otros.

Nota. Esta tabla muestra los distintos juegos más populares y conocidos de cada una de las regiones del Ecuador, por lo que es de gran importancia señalar que los juegos han sido seleccionados según lo común de su práctica en las distintas regiones.

1.2.4 Juegos tradicionales para desarrollar las capacidades motrices

TABLA 2

Juego tradicional	Descripción	Actividades del juego
Saltar la soga	El juego de salto de cuerda es beneficioso para desarrollar las capacidades motrices básicas, como la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad. Es una actividad divertida que estimula el movimiento coordinado y fortalece tanto el cuerpo como la concentración mental.	<ol style="list-style-type: none">1. Dos participantes toman los extremos de una soga para hacerla girar.2. Una persona empieza a brincar sobre la soga.3. Se acompañan los saltos al compás de una canción: “Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz”.4. Al momento que falla el salto, la canción le indica la futura profesión u oficio que tendrá el participante. Por ejemplo, si falló cuando la canción iba en “monja”, la participante será en el futuro una religiosa.5. Después de que el participante ha fallado el salto, pasa a hacer girar la soga.
Gato y el ratón	El juego del gato y el ratón es una actividad dinámica que promueve la coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad, resistencia y velocidad. A través de saltos, desplazamientos y giros, los participantes desarrollan estas capacidades motrices básicas de forma divertida y entretenida.	<ol style="list-style-type: none">1. Los participantes se agarran de las manos y hacen un círculo.2. Dentro del círculo, está un participante que es “El ratón” y por fuera está otro que es “El gato”.

3. “El gato” debe intentar ingresar al círculo para comerse al “ratón”.

4. Pero los participantes no deben dejar que el gato entre al círculo.

5. Si “El gato” consigue entrar al círculo, los participantes deben dejar salir al ratón.

Juego de las estatuas El juego de las estatuas mejora coordinación, equilibrio y concentración. Los participantes se congelan como estatuas cuando la música se detiene y reaccionan rápidamente cuando vuelve a sonar. Es divertido y promueve habilidades motrices básicas en un entorno de juego grupal.

1. Todos los jugadores comienzan a moverse y bailar al ritmo de la música.

2. El controlador de repente grita "¡Estatua!" y los jugadores deben quedarse completamente inmóviles en la posición en la que se encuentren.

3. El controlador camina alrededor de los jugadores inmóviles y observa si alguno se mueve. Si un jugador se mueve, queda eliminado del juego.

4. La música se reanuda y los jugadores continúan moviéndose hasta que el controlador vuelva a gritar "¡Estatua!".

5. El juego continúa con rondas sucesivas de "¡Estatua!" y eliminación de jugadores cada vez que alguien se mueve.

		6. El último jugador que queda inmóvil en cada ronda es el ganador.
Gallinita ciega	La gallinita ciega es un juego tradicional que desarrolla coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad y resistencia. Los participantes se mueven con precaución, estimulando el control motor y la agilidad. Además, requiere velocidad y saltos para evitar ser atrapados. Promueve el desarrollo físico y la diversión en grupo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se selecciona a un participante para ser "la gallinita ciega" y se le vendan los ojos. 2. El resto de los jugadores se dispersa alrededor del área de juego. 3. "La gallinita ciega" intenta atrapar a los demás jugadores, quienes deben moverse con precaución para evitar ser tocados. 4. Los jugadores pueden moverse en cualquier dirección, pero deben mantenerse dentro del área de juego designada. 5. Los jugadores pueden hacer sonidos para despistar a "la gallinita ciega". 6. El juego continúa hasta que "la gallinita ciega" logre atrapar a otro jugador, quien asumirá su rol en el siguiente turno.

Nota. Esta tabla muestra los juegos tradicionales con su respectiva descripción, que van a ser aplicados con los participantes de la investigación para su posterior análisis.

1.2.5 Actividades recreativas para desarrollar las capacidades motrices.

TABLA 3

Nombre de la actividad recreativa	Descripción	Actividades del juego
Juego de penales	El juego de penales contribuye al desarrollo de capacidades motrices como coordinación, velocidad y fuerza en piernas. Los tiradores mejoran su golpeo y los arqueros desarrollan reflejos y saltos. Es una actividad que estimula habilidades físicas clave de manera divertida.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar dos equipos, uno de tiradores y otro de arqueros. 2. Establecer la distancia desde donde se ejecutarán los penales. 3. El arquero se coloca en la portería, mientras que el tirador se posiciona en el punto de penal. 4. El tirador intenta marcar un gol al disparar el balón hacia la portería, mientras el arquero intenta detenerlo. 5. Se alternan los turnos entre los tiradores de ambos equipos. 6. Se otorga un punto al equipo que logra marcar un gol y se resta un punto al equipo cuyo arquero detiene el balón.
Juego de relevos	El juego de relevos es de gran importancia para el desarrollo de las capacidades motrices mencionadas. Al participar en relevos, los niños mejoran su velocidad, resistencia y coordinación, ya que deben correr, pasar el testigo, realizar cambios de dirección y mantener un ritmo constante. Fomenta el trabajo en equipo, la competitividad saludable y la habilidad para seguir instrucciones,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formar equipos de igual número de participantes. 2. Establecer una línea de partida y una línea de llegada. 3. El primer corredor de cada equipo se coloca detrás de la línea de partida. 4. Al dar la señal, el primer corredor de cada equipo corre hacia la línea de llegada.

	contribuyendo así al desarrollo integral de los niños.	<ol style="list-style-type: none"> 5. Una vez que llega, pasa el testigo al siguiente corredor de su equipo. 6. El proceso se repite hasta que todos los corredores de un equipo hayan completado la carrera.
Juegos de puntería con pelotas	Los juegos de puntería con pelotas mejoran la coordinación, precisión y fuerza. Son divertidos y desafiantes, ayudando a desarrollar habilidades motrices básicas. Involucran lanzamientos al blanco, tiro al aro y derribar objetivos. Estos juegos fomentan la concentración y toma de decisiones rápidas mientras se divierten.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colocar los objetivos o blancos en diferentes ubicaciones. 2. Establecer una línea de lanzamiento. 3. Distribuir las pelotas entre los jugadores. 4. Lanzar las pelotas con precisión hacia los objetivos. 5. Otorgar puntos según los objetivos alcanzados o puntuaciones obtenidas. 6. Establecer un límite de tiempo o número de lanzamientos. 7. Realizar rondas adicionales para que todos los participantes tengan oportunidad de lanzar.
El juego de la papa caliente	El juego de la papa caliente mejora la coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad, resistencia y velocidad. Los saltos, desplazamientos y giros desarrollan habilidades motoras. Se fortalecen capacidades físicas y se fomenta la diversión activa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Forma un círculo con los jugadores. 2. Empieza a reproducir música. 3. Mientras la música está sonando, los jugadores pasan la "papa caliente" de mano en mano, tratando de mantenerla en movimiento. 4. En un momento aleatorio, se detiene la música y el jugador que tiene la papa caliente en ese momento queda eliminado.

-
5. Continúa el juego con la música y repite los pasos hasta que quede un único jugador.
-

Nota. Esta tabla muestra las actividades recreativas con su respectiva descripción, que van a ser aplicados con los participantes de la investigación para su posterior análisis.

1.3 Capacidades motrices

Según (Prieto M., 2010) son aquellas acciones motrices fundamentales que de acuerdo con el paso de los años se van desarrollando en el ser humano, convirtiéndose en un conjunto de componentes que conforman una habilidad motriz.

1.3.1 Clasificación de las capacidades motrices

- **Coordinación**

De acuerdo con el autor (Contreras, 1998) se entiende a la coordinación como aquella capacidad de tipo neuromuscular con la que el ser humano logra enlazar el pensar con el actuar, de acuerdo con la situación en la que se encuentre, logrando de esta manera combinar el movimiento adecuado en el momento adecuado, conforme a la voluntad.

- **Equilibrio**

En base al autor (Contreras, 1998) el equilibrio es el manejo correcto de la posición corporal, englobando todos aquellos aspectos que conforman la postura mediante una serie de correcciones a nivel nervioso.

- **Fuerza**

De acuerdo con (Morales, et al. 2003) nos brindan una definición de fuerza destacando que es un elemento presente en cada ser humano, y es la capacidad de el mismo para ejercer una resistencia de mayor o menor medida contra objetos, mediante el consumo energético muscular.

- **Flexibilidad**

(Arregui, et al. 2001) nos brindan un concepto de flexibilidad catalogándola como aquella capacidad corporal que permite al cuerpo humano, mediante la extensión de sus ligamentos, el movimiento de sus articulaciones.

- **Resistencia**

(Mitjans, et al. (2015) en su investigación presentan una definición de resistencia, catalogándola como aquella capacidad de ciertos organismos para adaptarse a los distintos cambios por el desgaste energético, evitando la fatiga teniendo mayor alcance de ejecución de un ejercicio en tiempo.

- **Velocidad**

(Grosser, et al. 1992) definen a la velocidad como aquella capacidad de obtener acciones motrices y respuestas musculares adecuadas en el mínimo tiempo, con cierto nivel de esfuerzo físico, siendo la rapidez con la que un sujeto logra ejecutar cierto tipo de acciones o actividades.

- **Salto**

De acuerdo con (Mitjans, et al. 2015) nos presentan una definición de salto siendo esta la capacidad del cuerpo humano para crear una suspensión en el aire gracias a un impulso hecho con las extremidades inferiores.

- **Desplazamientos**

De acuerdo con (Prieto, et al. 1999) la definición de desplazamientos corporales es aquella capacidad de movimientos que ejerce el cuerpo en el que el mismo se traslada de un lugar a otro tratando al cuerpo como el propio medio de transporte.

- **Giros**

(Bascón, 2010) define el giro como aquella capacidad que tiene el cuerpo humano para ejercer la acción de rotación ya sea completa o incompleta usando aquellos ejes que nuestro cuerpo posee de forma imaginaria.

1.3.2 Importancia de las capacidades motrices básicas.

(Pikler E., 2016, p 16) en su libro destaca a la importancia de las distintas formas de movimiento y es por que inciden en la motricidad global, influyendo directamente en el desarrollo de capacidades condicionales y el realizar actividades cotidianas depende del buen grado de formación de cada una de las habilidades ya desarrolladas.

1.3.3 Los juegos tradicionales para desarrollar las capacidades motrices básicas

Para el mejor desarrollo del aporte bibliográfico se optó por tomar los recursos como experiencias para familiarizarse entre los distintos aspectos que rodean los juegos tradicionales para trabajar las capacidades motrices básicas es por ello por lo que se toman investigaciones previas de acuerdo con el nivel de aceptación en los distintos contextos sociales en las que fueron aplicadas.

(Noa, et al., 2021) realizaron una investigación acerca de los juegos tradicionales para potenciar las capacidades motrices básicas en el balonmano, abordando la temática en el contexto cubano, con el objetivo del aprovechamiento de la identidad cultural de cada uno de sus estudiantes para potenciar el desarrollo de las capacidades motrices utilitarias de agarrar, lanzar, y recibir.

Adicional a lo anterior el juego no solo genera diversión en las personas que los implementan, también ayudan a incentivar el desarrollo cognitivo, en el caso de los juegos que requieren de ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere e inclusive a mejorar se estado de salud. (Emerson David Barboza, 2019)

2 CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de investigación

De acuerdo con el enfoque de la investigación, tuvo una perspectiva cualitativa, enmarcada en un diseño no experimental.

La investigación no debe limitarse simplemente a adquirir conocimientos, sino que debe estar estrechamente vinculada a la acción social y política. El investigador Borda realiza una propuesta para la investigación en entornos educativos siendo esta conocida como investigación – acción participativa. Además, este enfoque busca resolver problemas relevantes para dichas comunidades. Fals Borda sostiene que este enfoque puede ser aplicado para abordar problemas sociales complejos, capacitando a los participantes y fomentando que tomen medidas para mejorar sus condiciones de vida (Fals Borda, 1987).

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

2.2.1 Técnicas

- **La Observación**

Según Sampieri (2014) Consiste en registrar sistemáticamente los comportamientos, acciones y situaciones relevantes del fenómeno estudiado. Puede ser observación no participante (el investigador es un mero observador) o participante (el investigador se involucra en la actividad).

La observación desempeña un papel fundamental en la investigación, ya que brinda una visión detallada y precisa sobre los juegos tradicionales, las capacidades motrices básicas de los estudiantes y su relación. A través de ella se pudo obtener información sobre las preferencias de juegos, la frecuencia de participación y los distintos tipos de juegos practicados. Además, permitió evaluar directamente el desarrollo de las capacidades motrices básicas y determinar su influencia en el rendimiento de los estudiantes. “La observación es una técnica valiosa que ayuda a obtener datos concretos y a profundizar en la comprensión de mi tema de investigación.” Sampieri (2014) p. 64.

2.2.2 Instrumento

- **Ficha de observación**

La ficha de observación fue crucial para recopilar datos precisos y detallados sobre los juegos tradicionales y las capacidades motrices básicas en los estudiantes, permitiendo un análisis objetivo y fundamentado.

2.2.3 Análisis documental

Consistió en la revisión y análisis de documentos, como informes, libros, artículos, registros, entre otros. Permitió obtener información secundaria relevante para la investigación y complementar los datos recolectados de otras fuentes.

2.3 Tipos de investigación

2.3.1 Investigación bibliográfica

La búsqueda de información tuvo lugar en libros, artículos científicos, tesis anteriores, ensayos académicos, folletos, revistas científicas dentro del ámbito educativo, teniendo orígenes certificados como la biblioteca física y virtual de la Universidad Técnica del Norte y distintas comunidades educativas.

De acuerdo con el trabajo de (Hernández, et al. 2021), " La investigación bibliográfica, tiene la finalidad la determinación de los resultados previos de la investigación, siendo objetivo en la investigación, el dar la correcta pertinencia y relevancia a lo sucedido anteriormente y fortaleciendo los conceptos clave.

La revisión bibliográfica sobre los juegos tradicionales y su relación con las capacidades motrices básicas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, llega a ser pertinente en la identificación de teorías y modelos que fueron de utilidad para autores anteriores, y con el trabajo continuo mejorar las técnicas, así como la metodología y evaluación.

2.3.2 Investigación de campo

Permitió que el investigador se ubique en el lugar de los hechos, para lograr observar de primera mano y obtener una mejor comprensión de la realidad que presentan los estudiantes de la Unidad Educativa.

La investigación de campo desempeña un papel fundamental en este estudio, ya que proporcionó datos empíricos directos sobre la población objetivo. De utilidad para la obtención de información con mayor detalle directamente de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica, paralelo "A", de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

De acuerdo con (Aguilar et al. 2015), la investigación de campo nos brinda un entorno con amplios beneficios, permitiendo hacer una recopilación de información desde la fuente, contribuyendo a la comprensión detallada de las variables que se investigan, gracias a que se ubica en el mejor contexto se obtiene una mejor analítica.

2.3.3 Investigación descriptiva

Este tipo de investigación brinda al investigador la posibilidad de describir las características tanto de quienes participaron en el entorno donde se desarrolló la presente investigación, ese ambiente es de tipo rural, y facilita el diseño de estrategias para tal contexto en el que se desarrollan ya sea de manera individual o de manera colectiva.

Según (Hernández et al. 2014), la investigación de carácter descriptivo es aquella que cuenta con el objetivo de describir el fenómeno que se está estudiando, ya sea que se encuentren en su entorno natural o en un entorno no natural, sin entrar en la manipulación ni intervención, logrando resultados que van acorde a como sería su día a día.

2.4 Matriz de operacionalización de variables

TABLA 4

OBJETIVO DIAGNOSTICO	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS	FUENTES DE INFORMACIÓN
¿Cuáles son los tipos de juegos tradicionales conocidos por los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023?	Juegos Tradicionales	- Conocimiento de tipos de juegos tradicionales - Distintos juegos tradicionales de distintas zonas rurales.	-Ficha de Observación	Estudiantes

¿Cuáles son las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023?	Capacidades motrices básicas	- Identificación de formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas	-Ficha de observación	Docente de educación física, Estudiantes
--	------------------------------	---	-----------------------	--

Nota: La tabla presenta la Matriz de Relación Diagnóstica, donde se establecen los objetivos diagnósticos, variables, indicadores, técnicas y fuentes de información utilizadas en la investigación.

2.5 Métodos de investigación

2.5.1 Método Inductivo

Se utilizó para arribar a las conclusiones desprendidas en el desarrollo de la investigación.

2.5.2 Método Deductivo

Sirvió para el análisis y la comprensión de los problemas presentes; y en base a estos formular los objetivos, además de funcionar como base en la toma de decisiones.

2.5.3 Método Analítico

Se empleó para la realización como la aplicación de la ficha de observación, con la cual se evidenció los distintos juegos tradicionales acorde a las capacidades individuales que cada uno de estos desarrolla.

2.5.4 Método Sintético

Se utilizó para la construcción del marco teórico, al manejar distintos conceptos y análisis para llegar a un solo fin. Trabajando con las dos variables del tema propuesto.

2.5.5 Método Descriptivo

Proporcionó una visión objetiva y detallada de cada situación dentro del marco de las variables juegos tradicionales y capacidades motrices básicas, estudiados en la investigación, permitiendo una comprensión clara de los aspectos relevantes en el contexto de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

2.5.6 Método Estadístico

Se utilizó para identificar relaciones, tendencias y patrones significativos entre las variables estudiadas, lo que brindó fundamentos sólidos para respaldar las conclusiones y generalizaciones obtenidas.

2.6 Participantes

En el marco de esta investigación, los participantes son los estudiantes de octavo año de educación general básica, pertenecientes al paralelo "A" de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, ubicada en San Juan del Lachas, provincia de Carchi en Ecuador. Este paralelo en particular está conformado por un total de 30 estudiantes.

2.6.1 Descripción del área de estudio

La Unidad Educativa Eugenio Espejo es una institución ubicada en San Juan del Lachas, en la provincia de Carchi en Ecuador. Ofrece educación regular en los niveles de inicial, básica y bachillerato en modalidad presencial, y es parte del régimen escolar de la Sierra. La escuela es de tipo fiscal y se encuentra en una zona rural de la parroquia de Jijón y Caamaño.

La jornada escolar es matutina y el acceso a la institución es terrestre. La lengua de enseñanza es el español, y la educación es de tipo hispana.

El código AMIE de la institución es 04H00308, y se encuentra en el cantón de Mira. En general, se trata de una escuela que ofrece educación regular en una zona rural de la provincia de Carchi, en Ecuador.

2.6.2 Población y muestra

TABLA 4

Institución	Estudiantes del Octavo año	
	Niñas	Niños
Unidad Educativa Eugenio Espejo	16	14
Total	16	14

Nota: La tabla 5 muestra la información de la población objetivo de la investigación clasificada en niños y niñas.

2.6.3 Muestra

Para la presente investigación se opta por trabajar con la totalidad de la población, siendo estos la principal fuente de información.

2.7 Procedimiento y plan de análisis de datos

2.7.1 Tabulación de datos

Se ingresaron los datos recopilados al programa Microsoft Excel para su análisis e interpretación de resultados.

2.7.2 Análisis descriptivo

Se llevó cabo un análisis exhaustivo de los datos recopilados para determinar las frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central relevantes para el estudio. Esto brindó una comprensión global de las respuestas proporcionadas por los estudiantes.

2.7.3 Análisis de tendencias

Se identificaron las tendencias y patrones en las fichas de observación de los estudiantes. Se buscó relaciones y correlaciones entre las variables para responder a los objetivos específicos de la investigación.

2.7.4 Interpretación de resultados

Se interpretaron los resultados obtenidos a partir del análisis de los datos, relacionados con la teoría existente y los objetivos planteados. Se elaboraron conclusiones y se obtuvieron implicaciones prácticas y teóricas relevantes.

3 CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 JUEGOS TRADICIONALES

3.1.1 JUEGO DE LA MONJA (SALTAR LA CUERDA)

TABLA 6

CAPACIDADES MOTRICES	VALORACIÓN					TOTAL
	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	
Coordinación	0	5→17%	2→7%	23→77%	0	30→100%
Equilibrio	0	0	4→13%	25→84%	1→3%	30→100%
Fuerza	0	0	5→17%	21→70%	4→13%	30→100%
Flexibilidad	0	0	30→100%	0	0	30→100%
Resistencia	0	0	0	30→100%	0	30→100%
Velocidad	0	0	2→7%	28→93%	0	30→100%
Saltos	0	0	0	3→10%	27→90%	30→100%
Desplazamiento	0	0	5→17%	25→83%	0	30→100%
Giros	0	0	7→23%	23→77%	0	30→100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la ficha de observación correspondiente al juego de la Monja que consiste en saltar la cuerda mientras se canta una canción.

Coordinación: De acuerdo con lo observado, se aprecia que el 77% de los participantes manifiesta una valoración "Muy Buena" en coordinación, seguido de un grupo regular 17% y un pequeño porcentaje con una valoración "Buena" 7%. No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente"

Equilibrio: De acuerdo con la observación realizada, el 84% de los participantes presenta una valoración "Muy Buena" en equilibrio, seguido de un grupo con una valoración "Buena" 13% y un pequeño porcentaje con una valoración "Excelente" 3%. No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Fuerza: Se observa que el 70% de los participantes muestra una valoración "Muy Buena" en fuerza, seguido de un grupo con una valoración "Buena" 17% y un pequeño porcentaje con una valoración "Excelente" 13%. No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Flexibilidad: Se destaca que la totalidad de los participantes correspondiente al 100% tienen una valoración "Buena" en flexibilidad, lo cual indica un nivel positivo en esta capacidad. No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Muy Buena".

Resistencia: Se aprecia que todos los participantes 100% demuestran una valoración "Muy Buena" en resistencia, lo cual indica una capacidad sobresaliente en esta área. No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Velocidad: Se infiere que la mayoría de los participantes 93% obtiene una valoración "Muy Buena" en velocidad, seguido de un pequeño porcentaje con una valoración "Buena" 7%. No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Salto: Se constata que la mayoría de los participantes 90% manifiesta una valoración "Excelente" en saltos, seguido de un grupo con una valoración "Muy buena" 10%. No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Desplazamiento: Se concluye que la mayoría de los participantes 83% se manifiesta con una valoración "Muy Buena" en desplazamiento, seguido de un grupo con una valoración "Buena" (17%). No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Giros: Se establece que la mayoría de los participantes 77% muestra una valoración "Muy buena" en giros, seguido de un grupo con una valoración "Buena" 23%. No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Conclusión: De acuerdo con los datos observados se concluye que el juego de la Monja cuya función principal es el salto de la cuerda, se destaca la capacidad de salto como un punto fuerte destacado. Un impresionante 90% de los participantes demostró un rendimiento "Excelente" en esta habilidad manifestando fortalezas en las capacidades de coordinación y equilibrio, lo que resalta la importancia de este juego tradicional como una herramienta efectiva para desarrollar y fortalecer la capacidad de salto en los niños.

3.1.2 GALLINITA CIEGA

TABLA 7

CAPACIDADES MOTRICES	VALORACIÓN					TOTAL
	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	
Coordinación	0	0	21→70%	2→7%	7→23%	30→100%
Equilibrio	0	0	0	28→93%	2→7%	30→100%
Fuerza	0	30→100%	0	0	0	30→100%
Flexibilidad	0	0	29→97%	1→3%	0	30→100%
Resistencia	0	30→100%	0	0	0	30→100%
Velocidad	0	0	0	5→17%	25→83%	30→100%
Saltos	0	30→100%	0	0	0	30→100%
Desplazamiento	0	0	0	29→97%	1→3%	30→100%
Giros	0	0	0	29→97%	1→3%	30→100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la ficha de observación correspondiente al juego de la Gallinita Ciega.

Coordinación: De acuerdo con la observación, se destaca que el 70% de los participantes exhibe una valoración "Buena" en coordinación, seguido de un 7% con una valoración "Muy Buena" y un 23% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Equilibrio: Se observa que el 93% de los participantes obtuvo una valoración "Muy Buena" en equilibrio, seguido de un 7% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Fuerza: En base a los datos observado se expresa que el 100% de los participantes alcanzó una valoración "Buena" en fuerza. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Regular", ni "Muy Buena".

Flexibilidad: Acorde con lo observado se evidencia que el 97% de los participantes demostró una valoración "Buena" en flexibilidad, seguido de un 3% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Resistencia: Acorde a la observación, el 100% de los participantes presenta una valoración "Regular" en resistencia. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Buena", "Muy Buena" ni "Excelente".

Velocidad: En base a los datos observados se destaca que el 17% de los participantes se manifiesta con una valoración "Muy Buena" en velocidad, seguido de un 83% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Salto: Acorde con los valores observados se concluye que el 100% de los participantes presenta una valoración "Regular" en saltos. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Buena", "Muy Buena" ni "Excelente".

Desplazamiento: De acuerdo con los resultados de la observación, se deduce que el 97% de los participantes muestra una valoración "Muy Buena" en desplazamiento, seguido de un 3% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Giros: De acuerdo con lo observado, el 97% de los participantes se manifiesta con una valoración "Muy Buena" en giros, seguido de un 3% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Conclusión: De acuerdo con los datos observados se concluye que el juego de la gallinita ciega, cuya función principal es atrapar y evitar ser atrapado durante la ejecución, se destaca la capacidad de velocidad. Se obtiene un 83% de los participantes demostró un rendimiento "Excelente" y un 17% de los participantes demostró un rendimiento "Muy bueno" en esta capacidad, manifestando fortalezas en las capacidades de equilibrio, desplazamientos, resistencia, y coordinación lo que resalta la importancia de este juego tradicional como una herramienta efectiva para fortalecer y desarrollar la velocidad en niños.

3.1.3 EL GATO Y EL RATÓN

TABLA 8

CAPACIDADES MOTRICES	VALORACIÓN					TOTAL
	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	
Coordinación	0	0	0	30→100%	0	30→100%
Equilibrio	0	0	30→100%	0	0	30→100%
Fuerza	0	0	29→97%	1→3%	0	30→100%
Flexibilidad	0	0	25→83%	5→17%	0	30→100%
Resistencia	0	0	22→73%	5→17%	3→10%	30→100%
Velocidad	0	0	0	3→10%	27→90%	30→100%
Saltos	0	30→100%	0	0	0	30→100%
Desplazamiento	0	0	0	28→93%	2→7%	30→100%
Giros	0	0	0	28→93%	2→7%	30→100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la ficha de observación correspondiente al juego del Gato y el ratón.

Coordinación: Según los resultados observados, se destaca que el 100% de los participantes muestra una valoración "Muy Buena" en coordinación durante el juego. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Regular", "Buena" ni "Excelente".

Equilibrio: Se evidencia que el 100% de los participantes obtiene una valoración "Buena" en equilibrio durante el juego. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Regular", "Muy Buena" ni "Excelente".

Fuerza: De acuerdo con los resultados, se observa que el 97% de los participantes presenta una valoración "Buena" en fuerza, seguido de un 3% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Flexibilidad: Se destaca que el 83% de los participantes muestra una valoración "Buena" en flexibilidad, seguido de un 17% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Resistencia: Según los datos recopilados, el 73% de los participantes presenta una valoración "Buena" en resistencia, seguido de un 17% con una valoración "Muy Buena" y un 10% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Velocidad: Se puede observar que el 10% de los participantes manifiesta una valoración "Muy Buena" en velocidad, mientras que el 90% obtiene una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Salto: Acorde con los resultados, el 100% de los participantes presenta una valoración "Regular" en saltos durante el juego. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Buena", "Muy Buena" ni "Excelente".

Desplazamiento: De acuerdo con los datos recopilados, el 93% de los participantes muestra una valoración "Muy Buena" en desplazamiento, seguido de un 7% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Giros: Según los resultados observados, el 93% de los participantes exhibe una valoración "Muy Buena" en giros, seguido de un 7% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Conclusión: Según los datos analizados, se puede concluir que el juego tradicional del Gato y el Ratón resalta la capacidad de velocidad en los participantes. En base a los datos observados se concluye que el (90%) de los jugadores demostró un rendimiento "Excelente", mientras que un (10%) mostró un rendimiento "Muy bueno" en esta capacidad. Se destaca la importancia de este juego del Gato y el Ratón como una herramienta efectiva de desarrollar y fortalecer la velocidad en los niños, habilidades de equilibrio, desplazamiento, resistencia y coordinación.

3.1.4 JUEGO DE LAS ESTATUAS

TABLA 9

CAPACIDADES MOTRICES	VALORACIÓN					TOTAL
	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	
Coordinación	0	0	1→3%	29→97%	0	30→100%
Equilibrio	0	0	0	2→7%	28→93%	30→100%
Fuerza	0	30→100%	0	0	0	30→100%
Flexibilidad	0	0	25→83%	5→17%	0	30→100%
Resistencia	0	0	23→77%	7→23%	0	30→100%
Velocidad	0	0	0	28→93%	2→7%	30→100%
Saltos	30→100%	0	0	0	0	30→100%
Desplazamiento	0	0	1→3%	29→97%	0	30→100%
Giros	0	0	30→100%	0	0	30→100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la ficha de observación correspondiente al juego de las estatuas.

Coordinación: Se destaca que el 97% de los participantes demostró una valoración "Muy Buena" en coordinación, mientras que el 3% obtuvo una valoración "Buena". No se registraron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Equilibrio: La mayoría de los participantes 93% obtuvo una valoración "Excelente" en equilibrio, seguido por un 7% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Fuerza: Todos los participantes alcanzaron una valoración "Regular" en fuerza. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Buena", "Muy Buena" ni "Excelente".

Flexibilidad: Se observó que el 83% de los participantes demostró una valoración "Buena" en flexibilidad, mientras que el 17% obtuvo una valoración "Muy Buena". No se registraron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Resistencia: El 77% de los participantes mostró una valoración "Buena" en resistencia, seguido de un 23% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Velocidad: Destaca que el 93% de los participantes obtuvo una valoración "Muy Buena" en velocidad, mientras que el 7% alcanzó una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Salto: Todos los participantes lograron una valoración "Excelente" en saltos. No se registraron valoraciones "Deficiente", "Regular", "Buena" ni "Muy Buena".

Desplazamiento: La mayoría de los participantes 97% mostró una valoración "Muy Buena" en desplazamiento, mientras que el 3% obtuvo una valoración "Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Giros: Todos los participantes alcanzaron una valoración "Buena" en giros. No se registraron valoraciones "Deficiente", "Regular", "Excelente" ni "Muy Buena".

Conclusión: El juego tradicional "El Juego de las Estatuas" se presenta como una actividad lúdica efectiva para el desarrollo de la capacidad de equilibrio en los estudiantes. Según los resultados, se evidencia que el 93% de los participantes alcanzó una valoración "Excelente" en equilibrio, resaltando su destacada habilidad en esta capacidad motriz. Además, se observaron valores positivos en otras capacidades como coordinación, flexibilidad, resistencia, velocidad y giros. Este juego ofrece una forma divertida y estimulante para mejorar y fortalecer diferentes habilidades motrices en los niños.

3.2 JUEGOS RECREATIVOS

3.2.1 JUEGO DE RELEVOS

TABLA 10

CAPACIDADES MOTRICES	VALORACIÓN					TOTAL
	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	
Coordinación	0	0	30→100%	0	0	30→100%
Equilibrio	0	0	5→17%	25→83%	0	30→100%
Fuerza	0	1→3%	29→97%	0	0	30→100%
Flexibilidad	0	1→3%	28→93%	1→3%	0	30→100%
Resistencia	0	0	0	28→93%	2→7%	30→100%
Velocidad	0	0	0	9→30%	21→70%	30→100%
Saltos	0	28→93%	1→3%	1→3%	0	30→100%
Desplazamiento	0	0	0	27→90%	3→10%	30→100%
Giros	0	0	0	29→97%	1→3%	30→100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la ficha de observación correspondiente al juego de relevos.

Coordinación: Todos los participantes 100% demostraron un rendimiento "Bueno" en coordinación.

Equilibrio: El 17% de los participantes obtuvo una valoración "Buena" en equilibrio, mientras que la gran mayoría, un 83%, mostró un rendimiento "Muy Bueno".

Fuerza: Solo un participante 3% alcanzó una valoración "Regular" en fuerza, mientras que la mayoría 97% demostró un rendimiento "Bueno".

Flexibilidad: La mayoría de los participantes 93% demostró un rendimiento "Bueno" en flexibilidad, 3% demostró un rendimiento "Regular" seguido de un 3% con una valoración "Muy buena".

Resistencia: La mayoría de los participantes 93% mostró un rendimiento "Muy Bueno" en resistencia, mientras que un pequeño porcentaje 7% obtuvo una valoración "Excelente".

Velocidad: La mayoría de los participantes 70% alcanzó un rendimiento "Excelente" en velocidad, seguido de un 30% con una valoración "Muy Buena".

Salto: La mayoría de los participantes 93% mostró un rendimiento "Regular" en saltos, seguido de un 3% con una valoración "Buena" y otro 3% con una valoración "Muy Buena".

Desplazamiento: La mayoría de los participantes 90% demostró un rendimiento "Muy Bueno" en desplazamiento, seguido de un 10% con una valoración "Excelente".

Giros: La mayoría de los participantes 97% alcanzó un rendimiento "Muy Bueno" en giros, mientras que el 3% obtuvo una valoración "Excelente".

Conclusión: Según los resultados obtenidos, se puede concluir que el juego de relevos es una actividad que destaca principalmente la capacidad de velocidad en los participantes. Con un 70% de los participantes mostrando un rendimiento "Excelente" en velocidad, se evidencia que este juego tradicional es efectivo para desarrollar y fortalecer esta habilidad motriz. Además, se observó un buen desempeño en otras capacidades como coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad, resistencia, saltos, desplazamiento y giros, lo que resalta la importancia de este juego como una herramienta integral para el desarrollo físico en niños.

3.2.2 JUEGO DE PUNTERÍA CON PELOTAS

TABLA 11

CAPACIDADES MOTRICES	VALORACIÓN					TOTAL
	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	
Coordinación	0	0	1→3%	28→93%	1→3%	30→100%
Equilibrio	0	4→13%	25→83%	1→3%	0	30→100%
Fuerza	0	1→3%	27→90%	2→7%	0	30→100%
Flexibilidad	0	1→3%	29→97%	0	0	30→100%
Resistencia	0	1→3%	29→97%	0	0	30→100%
Velocidad	0	1→3%	0	0	29→97%	30→100%
Salto	0	1→3%	0	29→97%	0	30→100%
Desplazamiento	0	0	0	1→3%	29→97%	30→100%
Giros	0	0	0	0	30→100%	30→100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la ficha de observación correspondiente al juego de puntería con pelotas de material reciclado.

Coordinación: En la evaluación de la coordinación, se observó que un 93% de los participantes obtuvo una valoración "Muy Buena", seguido de un 3% con una valoración "Buena" y un 3% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Equilibrio: En cuanto al equilibrio, un 83% de los participantes mostró una valoración "Buena", seguido de un 13% con una valoración "Regular" y un 3% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Fuerza: En la capacidad de fuerza, un 90% de los participantes obtuvo una valoración "Buena", seguido de un 7% con una valoración "Muy Buena" y un 3% con una valoración "Regular". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Flexibilidad: En la evaluación de la flexibilidad, un 97% de los participantes mostró una valoración "Buena", seguido de un 3% con una valoración "Regular". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Resistencia: En la capacidad de resistencia, un 97% de los participantes obtuvo una valoración "Buena", seguido de un 3% con una valoración "Regular". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Velocidad: En la evaluación de la velocidad, un 97% de los participantes mostró una valoración "Excelente", seguido de un 3% con una valoración "Regular". No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Salto: En la capacidad de saltos, un 97% de los participantes obtuvo una valoración "Muy Buena", seguido de un 3% con una valoración "Regular". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Desplazamiento: En cuanto al desplazamiento, un 97% de los participantes mostró una valoración "Excelente", seguido de un 3% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Giros: En la capacidad de giros, un 100% de los participantes obtuvo una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Regular", ni "Buena".

Conclusión: De acuerdo con los resultados obtenidos, se puede concluir que el juego de puntería con pelotas destaca principalmente en la capacidad de giros, con un rendimiento "Excelente" del 100% de los participantes. Además, se observaron valoraciones positivas en otras capacidades motrices: velocidad y desplazamiento. Estos datos resaltan la efectividad de esta actividad recreativa para el desarrollo integral de las capacidades motrices en los niños.

3.2.3 JUEGO DE PENALES

TABLA 12

CAPACIDADES MOTRICES	VALORACIÓN					TOTAL
	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	
Coordinación	0	1→3%	5→17%	18→60%	6→20%	30→100%
Equilibrio	0	2→7%	23→77%	5→17%	0	30→100%
Fuerza	0	0	5→17%	25→83%	0	30→100%
Flexibilidad	0	0	30→100%	0	0	30→100%
Resistencia	0	28→93%	1→3%	1→3	0	30→100%
Velocidad	0	0	2→7%	5→17%	23→77%	30→100%
Salto	0	30→100%	0	0	0	30→100%
Desplazamiento	0	0	2→7%	28→93%	0	30→100%
Giros	0	0	0	4→13%	26→87%	30→100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la ficha de observación correspondiente al juego de penales.

Coordinación: Se observa que el 60% de los participantes obtuvo una valoración "Muy Buena" en coordinación, seguido de un 20% con una valoración "Excelente" y un 17% con una valoración "Buena" y un 3% con una valoración "Regular" en coordinación. No se reportan valoraciones deficientes.

Equilibrio: En esta capacidad, el 77% de los participantes demostró un rendimiento "Buena", seguido de un 17% con una valoración "Muy Buena" y un 7% con una valoración "Regular". No se reportan valoraciones deficientes.

Fuerza: Se destaca que el 83% de los participantes exhibió una valoración "Muy Buena" en fuerza, seguido de un 17% con una valoración "Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Flexibilidad: El 100% de los participantes mostró una valoración "Buena" en flexibilidad. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Regular" ni "Excelente".

Resistencia: En esta capacidad, el 93% de los participantes obtuvo una valoración "Regular", seguido de un 3% con una valoración "Buena" y un 3% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Velocidad: Se destaca que el 77% de los participantes mostró un rendimiento "Excelente" en velocidad, seguido de un 17% con una valoración "Muy Buena" y un 7% con una valoración "Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Salto: El 100% de los participantes obtuvo una valoración "Regular" en saltos. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Buena", "Muy Buena" ni "Excelente".

Desplazamiento: En esta capacidad, el 93% de los participantes demostró un rendimiento "Muy Buena", seguido de un 7% con una valoración "Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Giros: Se observa que el 87% de los participantes obtuvo una valoración "Excelente" en giros, seguido de un 13% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Regular" ni "Buena".

Conclusión: A partir de los datos analizados, se concluye que el juego de penales es una actividad que destaca la capacidad de giros en los participantes. Un impresionante 87% de los participantes demostró un rendimiento "Excelente" en esta capacidad, lo que indica una habilidad destacada para ejecutar giros con precisión y control. Además, se observó un buen desempeño en otras capacidades como coordinación y velocidad.

3.2.4 JUEGO DE LA PAPA CALIENTE

TABLA 13

CAPACIDADES MOTRICES	VALORACIÓN					TOTAL
	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	
Coordinación	0	0	2→7%	26→87%	2→7%	30→100%
Equilibrio	0	0	22→73%	8→27%	0	30→100%
Fuerza	0	30→100%	0	0	0	30→100%
Flexibilidad	0	0	26→87%	3→10%	1→3%	30→100%
Resistencia	0	30→100%	0	0	0	30→100%
Velocidad	0	0	0	25→83%	5→17%	30→100%
Saltos	30→100%	0	0	0	0	30→100%
Desplazamiento	0	0	0	0	30→100%	30→100%
Giros	0	0	0	30→100%	0	30→100%

Nota: La tabla muestra los resultados de la ficha de observación correspondiente al juego de la papa caliente.

Coordinación: Según los resultados, el 87% de los participantes demostró una valoración "Muy Buena" en coordinación, seguido de un 7% con una valoración "Buena" y otro 7% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Regular".

Equilibrio: Se observa que el 73% de los participantes obtuvo una valoración "Buena" en equilibrio, seguido de un 27% con una valoración "Muy Buena". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Excelente".

Fuerza: En base a los datos, el 100% de los participantes alcanzó una valoración "Regular" en fuerza. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Excelente" ni "Buena".

Flexibilidad: Según los resultados, el 87% de los participantes demostró una valoración "Buena" en flexibilidad, seguido de un 10% con una valoración "Muy Buena" y un 3% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Resistencia: Todos los participantes 100% presentaron una valoración "Regular" en resistencia. No se reportaron valoraciones "Deficiente".

Velocidad: En base a los datos observados, el 83% de los participantes se manifestó con una valoración "Muy Buena" en velocidad, seguido de un 17% con una valoración "Excelente". No se reportaron valoraciones "Deficiente" ni "Buena".

Salto: Según los valores observados, el 100% de los participantes presentó una valoración "Deficiente" en saltos. Dado que el juego no conlleva en ninguna situación la capacidad de salto.

Desplazamiento: Todos los participantes 100% mostraron una valoración "Excelente" en desplazamiento. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Regular" ni "Buena".

Giros: Según lo observado, el 100% de los participantes se manifestó con una valoración "Muy Buena" en giros. No se reportaron valoraciones "Deficiente", "Regular" ni "Buena".

Conclusión: Según los resultados obtenidos, se puede concluir que el juego de la papa caliente destaca la capacidad de desplazamientos en los participantes, con un 100% de ellos demostrando un rendimiento "Excelente" en esta capacidad motriz. Además, se observó un buen desempeño en otras capacidades como coordinación, giros, velocidad y coordinación.

CONCLUSIONES

- Los juegos tradicionales que se utilizaron para el análisis grupal nos brindan actividades que llaman la atención de quienes los practicaron, teniendo la totalidad de atención y participación en cada uno de los juegos.
- El desarrollo de las capacidades motrices básicas se logra gracias a que los juegos tradicionales tienen un enfoque lúdico y culturalmente arraigado, lo que los convierte en actividades atractivas y significativas para los participantes, fomentando así la preservación de tradiciones y la interacción social.
- Los juegos tradicionales se presentan como una herramienta fundamental el desarrollo de capacidades motrices. Los resultados observados y analizados nos llevan a entender la importancia cultural y pedagógica que tienen los juegos tradicionales, se convierten en una alternativa llamativa a los juegos cotidianos, teniendo en cuenta que cada juego tradicional tiende a desarrollar varias capacidades en su ejecución, los beneficios son múltiples, tanto sociales como físicos.

RECOMENDACIONES

- Promover la conciencia y valoración de las costumbres locales. Los docentes pueden compartir tiempo de sus clases en la que se dediquen a impartir sus conocimientos en juegos tradicionales, ya sea con charlas como con presentaciones y actividades, con la búsqueda de fomentar una identidad cultural propia.
- Es recomendable la integración de los juegos tradicionales a las distintas actividades educativas. Docentes pueden crear espacios donde se practiquen juegos tradicionales relacionados con la unidad de estudio, en búsqueda de mejorar el trabajo tanto individual como colectivo.
- Crear espacios de intercambio cultural internamente. Es de gran importancia cultural la práctica de juegos tradicionales, el formar buenos ecuatorianos parte de la identidad cultural de cada ciudadano, la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” abre sus puertas a estudiantes de muchas comunidades aledañas, teniendo en cuenta que cada comunidad cuenta con sus propias costumbres y tradiciones se crea la importancia de intercambiar estos saberes entre los estudiantes.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Capacidad:** La capacidad se refiere a la habilidad o aptitud que una persona tiene para llevar a cabo una determinada acción o realizar ciertas tareas físicas. Representa la capacidad de realizar movimientos y acciones de manera eficiente y efectiva, y puede incluir aspectos como la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la flexibilidad, la resistencia, la velocidad y otras habilidades motrices básicas.
- **Coordinación:** Capacidad de integrar y controlar los movimientos del cuerpo de manera armoniosa y eficiente.
- **Equilibrio:** Habilidad para mantener el cuerpo en una posición estable y controlada.
- **Fuerza:** Capacidad de generar tensión muscular para realizar tareas físicas y superar resistencias.
- **Flexibilidad:** Grado de movilidad de las articulaciones y capacidad de estiramiento de los músculos.
- **Resistencia:** Capacidad de mantener un esfuerzo físico durante un período prolongado sin fatiga excesiva.
- **Velocidad:** Rapidez en la ejecución de movimientos o desplazamientos.
- **Salto:** Acción de impulsarse y elevarse en el aire mediante la fuerza de las piernas.
- **Desplazamiento:** Movimiento de desplazarse de un lugar a otro.
- **Giros:** Acción de rotar o girar el cuerpo alrededor de un eje.

REFERENCIAS

- Aguilar, J. F., Rodríguez, A. M., & Rodríguez, G. L. (2015). La investigación de campo y su importancia en la investigación científica. *Revista Científica de Administración, Economía y Contabilidad*, 2(2), 53-62.
- Bañuelos, S. (agosto de 2010). Aprendizaje motor Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Efdeportes*.
- Barboza-Barboza, E. D., Barboza-Lopez, L. L., & Vergara-Hernandez, C. A. (2020). Los juegos de conjunto como herramientas para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado 6-01 de la Institución Educativa Juan XXIII del municipio de Purísima Cordoba (Bachelor's thesis, Universidad Católica de Oriente).
- Batalla, L. (2000). Capacidades motrices basicas. *Efdeportes*.
- 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.
- CONTRERAS, O. (1998): *Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista*. Ed. Inde. Barcelona.
- Fals Borda, O. (1987). La investigación-acción participativa. *Cuadernos de Ciencias Sociales*, 2(3), 9-33.
- Grosser, Manfred (1991) *Entrenamiento de la Velocidad. Fundamentos, métodos y programas*. España, Ediciones Martínez Roca. S.A
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). México: McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2021). *Metodología de la investigación* (7a. ed.). McGraw Hill.

- Isaac Noa, E., Cobas Ortiz, Y., & Lobaina Capdezuñer, T. (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* [International Journal of Social Sciences of Physical Activity, Game and Sport], 23(10), 1-12. ISSN: 2253-6604.
- Ledesma-Ayora, M. (2014). Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social. Universidad Católica de Cuenca (Ecuador).
- Manuel Peñalver. (2018). Concepto y características del juego. *Macmillaneducation.es* (Valencia)
- Mitjans, P. L., Costa, J., Rodríguez, A., & Ruiz, R. (2015). Características del desarrollo de la capacidad física resistencia aeróbica en las clases de Educación Física en la Universidad de Pinar del Río. *Lecturas: educación física y deportes*.
- Morales del Moral, A. Guzmán Ordóñez, M. (2003). *Diccionario de la educación física y los deportes*. Editorial, Gil Editores. Colombia.
- Morales del Moral, A. Guzmán Ordóñez, M. (2003). *Diccionario de la educación física y los deportes*. Editorial, Gil Editores. Colombia.
- Noa, E., Cobas, Y., & Lobaina, T. (2021). Juegos tradicionales para potenciar las habilidades motrices básicas del balonmano. *Dialnet*, 14.
- Ofele, L. M. (2017). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Argentina.
- Parra Buestan, J. F. (2010). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*.
- Pikler, E. (1984). *Moverse en libertad: desarrollo de la motricidad global* (Vol. 92). Narcea Ediciones.
- Prieto, Á. G. (1999). *Niños y niñas con parálisis cerebral: descripción, acción educativa e inserción social* (Vol. 146). Narcea Ediciones.

- Renson, R., & Smulders, H. (1981). Research methods and development of the Flemish Folk Games File. *International Review of Sport Sociology*, 16(1), 97-107.
- República del Ecuador, C. (2016). Ministerio de educación.
- Rodríguez, J. C. (2019). Juegos motores [Bachillerato]. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Torres Avelino, L. L. (2021). Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades básicas motrices en niños de 4 a 5 años [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena].
- Vygotsky, Lev S. *Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires: Fausto, 1999.

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de relación diagnóstica

TABLA 14

OBJETIVO DIAGNOSTICO	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS	FUENTES DE INFORMACIÓN
¿Cuáles son los tipos de juegos tradicionales conocidos por los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023?	Juegos Tradicionales	- Conocimiento de tipos de juegos tradicionales - Distintos juegos tradicionales de distintas zonas rurales.	-Ficha de Observación	Estudiantes
¿Cuáles son las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023?	Capacidades motrices básicas	- Identificación de formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas	-Ficha de observación	Docente de educación física, Estudiantes

Nota: La tabla 13 presenta la Matriz de Relación Diagnóstica, donde se establecen los objetivos diagnósticos, variables, indicadores, técnicas y fuentes de información utilizadas en la investigación.

Anexo 2 Matriz de consistencia

TABLA 15

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuáles son los juegos tradicionales que inciden en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del octavo año de Educación Básica de la Unidad “Eugenio Espejo” en el periodo lectivo 2022-2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuáles son los tipos de juegos tradicionales conocen los niños del octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023? ¿Cuáles son las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los niños de Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Indagar los tipos de juegos tradicionales que conocen los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023. Analizar las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” del periodo lectivo 2022-2023.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos tradicionales</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Capacidades motrices básicas</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN Cualitativa</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Bibliográfica De campo Descriptiva</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA:</p> <p>Población Unidad Educativa “Eugenio Espejo”</p> <p>Muestra Octavo Año de Educación General Básica Paralelo “A”</p> <p>Técnicas para la recolección de datos: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación</p> <p>Técnicas de análisis de resultados Análisis descriptivo</p>

Nota: La tabla 14 muestra la matriz de consistencia hacia donde se enfoca la investigación.

Anexo 3 Fichas de observación de los juegos tradicionales



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO

OBJETIVO GENERAL: Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Indagar los tipos de juegos tradicionales que conocen los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

JUEGOS TRADICIONALES QUE CONOCEN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EGB "A" UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO 2022-2023								
Nombre Del Juego Tradicional	Descripción	Actividades del juego	Capacidad Motriz Que Desarrolla	Valoración				
				Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Saltar la sogá	El juego de salto de cuerda es beneficioso para desarrollar las capacidades motrices básicas, como la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad. Es una actividad divertida que estimula el movimiento coordinado y fortalece tanto el cuerpo como la concentración mental.	<ol style="list-style-type: none"> Dos participantes toman los extremos de una sogá para hacerla girar. Una persona empieza a brincar sobre la sogá. Se acompañan los saltos al compás de una canción: "Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz". Al momento que falla el salto, la canción le indica la futura profesión u oficio que tendrá el participante. Por ejemplo, si falló cuando la canción iba en "monja", la participante será en el futuro una religiosa. Después de que el participante ha fallado el salto, pasa a hacer girar la sogá. 	Coordinación					
			Equilibrio					
			Fuerza					
			Flexibilidad					
			Resistencia					
			Velocidad					
			Salto					
			Desplazamiento					
			Giros					
Observaciones Adicionales:								

Ficha de observación Validada por Expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO

OBJETIVO GENERAL: Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Indagar los tipos de juegos tradicionales que conocen los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

JUEGOS TRADICIONALES QUE CONOCEN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EGB "A" UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO 2022-2023								
Nombre Del Juego Tradicional	Descripción	Actividades del juego	Capacidad Motriz Que Desarrolla	Valoración				
				Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Gato y el ratón	El juego del gato y el ratón es una actividad dinámica que promueve la coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad, resistencia y velocidad. A través de saltos, desplazamientos y giros, los participantes desarrollan estas capacidades motrices básicas de forma divertida y entretenida.	<ol style="list-style-type: none"> Los participantes se agarran de las manos y hacen un círculo. Dentro del círculo, está un participante que es "El ratón" y por fuera está otro que es "El gato". "El gato" debe intentar ingresar al círculo para comerse al "ratón". Pero los participantes no deben dejar que el gato entre al círculo. Si "El gato" consigue entrar al círculo, los participantes deben dejar salir al ratón. 	Coordinación					
			Equilibrio					
			Fuerza					
			Flexibilidad					
			Resistencia					
			Velocidad					
			Salto					
			Desplazamiento					
			Giros					
Observaciones Adicionales:								

Ficha de observación Validada por Expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERÍODO LECTIVO 2022- 2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO

OBJETIVO GENERAL: Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Indagar los tipos de juegos tradicionales que conocen los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

JUEGOS TRADICIONALES QUE CONOCEN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EGB "A" UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO 2022-2023								
Nombre Del Juego Tradicional	Descripción	Actividades del juego	Capacidad Motriz Que Desarrolla	Valoración				
				Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Juego de las estatuas	El juego de las estatuas mejora coordinación, equilibrio y concentración. Los participantes se congelan como estatuas cuando la música se detiene y reaccionan rápidamente cuando vuelve a sonar. Es divertido y promueve habilidades motrices básicas en un entorno de juego grupal.	1. Todos los jugadores comienzan a moverse y bailar al ritmo de la música. 2. El controlador de repente grita "¡Estatua!" y los jugadores deben quedarse completamente inmóviles en la posición en la que se encuentren. 3. El controlador camina alrededor de los jugadores inmóviles y observa si alguno se mueve. Si un jugador se mueve, queda eliminado del juego. 4. La música se reanuda y los jugadores continúan moviéndose hasta que el controlador vuelva a gritar "¡Estatua!" 5. El juego continúa con rondas sucesivas de "¡Estatua!" y eliminación de jugadores cada vez que alguien se mueve. 6. El último jugador que queda inmóvil en cada ronda es el ganador.	Coordinación					
			Equilibrio					
			Fuerza					
			Flexibilidad					
			Resistencia					
			Velocidad					
			Saltos					
			Desplazamiento					
Giros								
Observaciones Adicionales:								

Ficha de observación Validada por Expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERÍODO LECTIVO 2022- 2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO

OBJETIVO GENERAL: Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Indagar los tipos de juegos tradicionales que conocen los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

JUEGOS TRADICIONALES QUE CONOCEN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EGB "A" UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO 2022-2023								
Nombre Del Juego Tradicional	Descripción	Actividades del juego	Capacidad Motriz Que Desarrolla	Valoración				
				Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Gallinita ciega	La gallinita ciega es un juego tradicional que desarrolla coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad y resistencia. Los participantes se mueven con precaución, estimulando el control motor y la agilidad. Además, requiere velocidad y saltos para evitar ser atrapados. Promueve el desarrollo físico y la diversión en grupo.	1. Se selecciona a un participante para ser "la gallinita ciega" y se le vendan los ojos. 2. El resto de los jugadores se dispersa alrededor del área de juego. 3. "La gallinita ciega" intenta atrapar a los demás jugadores, quienes deben moverse con precaución para evitar ser tocados. 4. Los jugadores pueden moverse en cualquier dirección, pero deben mantenerse dentro del área de juego designada. 5. Los jugadores pueden hacer sonidos para despistar a "la gallinita ciega". 6. El juego continúa hasta que "la gallinita ciega" logre atrapar a otro jugador, quien asumirá su rol en el siguiente turno.	Coordinación					
			Equilibrio					
			Fuerza					
			Flexibilidad					
			Resistencia					
			Velocidad					
			Saltos					
			Desplazamiento					
Giros								
Observaciones Adicionales:								

Ficha de observación Validada por Expertos

Anexo 4 Fichas de observación de las actividades recreativas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERIODO LECTIVO 2022- 2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO

OBJETIVO GENERAL: Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Identificar las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

FORMAS DE APRENDIZAJE DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS CON LAS QUE ESTÁN FAMILIARIZADOS LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EGB "A" UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO 2022-2023								
Nombre de la actividad recreativa	Descripción	Actividades del juego	Capacidad Motriz Que Desarrolla	Valoración				
				Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Juegos de puntería con pelotas	Los juegos de puntería con pelotas mejoran la coordinación, precisión y fuerza. Son divertidos y desafiantes, ayudando a desarrollar habilidades motrices básicas. Involucran lanzamientos al blanco, tiro al aro y derribar objetivos. Estos juegos fomentan la concentración y toma de decisiones rápidas mientras se divierten.	<ol style="list-style-type: none"> Colocar los objetivos o blancos en diferentes ubicaciones. Establecer una línea de lanzamiento. Distribuir las pelotas entre los jugadores. Lanzar las pelotas con precisión hacia los objetivos. Otorgar puntos según los objetivos alcanzados o puntuaciones obtenidas. Establecer un límite de tiempo o número de lanzamientos. Realizar rondas adicionales para que todos los participantes tengan oportunidad de lanzar. 	Coordinación					
			Equilibrio					
			Fuerza					
			Flexibilidad					
			Resistencia					
			Velocidad					
			Salto					
			Desplazamiento					
			Giros					
Observaciones Adicionales:								

Ficha de observación Validada por Expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERIODO LECTIVO 2022- 2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO

OBJETIVO GENERAL: Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Identificar las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

FORMAS DE APRENDIZAJE DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS CON LAS QUE ESTÁN FAMILIARIZADOS LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EGB "A" UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO 2022-2023								
Nombre de la actividad recreativa	Descripción	Actividades del juego	Capacidad Motriz Que Desarrolla	Valoración				
				Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Juego de penales	El juego de penales contribuye al desarrollo de capacidades motrices como coordinación, velocidad y fuerza en piernas. Los tiradores mejoran su golpeo y los arqueros desarrollan reflejos y saltos. Es una actividad que estimula habilidades físicas clave de manera divertida.	<ol style="list-style-type: none"> Formar dos equipos, uno de tiradores y otro de arqueros. Establecer la distancia desde donde se ejecutarán los penales. El arquero se coloca en la portería, mientras que el tirador se posiciona en el punto de penal. El tirador intenta marcar un gol al disparar el balón hacia la portería, mientras el arquero intenta detenerlo. Se alternan los turnos entre los tiradores de ambos equipos. Se otorga un punto al equipo que logra marcar un gol y se resta un punto al equipo cuyo arquero detiene el balón. 	Coordinación					
			Equilibrio					
			Fuerza					
			Flexibilidad					
			Resistencia					
			Velocidad					
			Salto					
			Desplazamiento					
			Giros					
Observaciones Adicionales:								

Ficha de observación Validada por Expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERIODO LECTIVO 2022- 2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO

OBJETIVO GENERAL: Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Identificar las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

FORMAS DE APRENDIZAJE DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS CON LAS QUE ESTÁN FAMILIARIZADOS LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EGB "A" UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO 2022-2023								
Nombre de la actividad recreativa	Descripción	Actividades del juego	Capacidad Motriz Que Desarrolla	Valoración				
				Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Juego de relevos	El juego de relevos es de gran importancia para el desarrollo de las capacidades motrices mencionadas. Al participar en relevos, los niños mejoran su velocidad, resistencia y coordinación, ya que deben correr, pasar el testigo, realizar cambios de dirección y mantener un ritmo constante. Fomenta el trabajo en equipo, la competitividad saludable y la habilidad para seguir instrucciones, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños.	<ol style="list-style-type: none"> Formar equipos de igual número de participantes. Establecer una línea de partida y una línea de llegada. El primer corredor de cada equipo se coloca detrás de la línea de partida. Al dar la señal, el primer corredor de cada equipo corre hacia la línea de llegada. Una vez que llega, pasa el testigo al siguiente corredor de su equipo. El proceso se repite hasta que todos los corredores de un equipo hayan completado la carrera. 	Coordinación					
			Equilibrio					
			Fuerza					
			Flexibilidad					
			Resistencia					
			Velocidad					
			Salto					
			Desplazamiento					
			Giros					
Observaciones Adicionales:								

Ficha de observación Validada por Expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERIODO LECTIVO 2022- 2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO

OBJETIVO GENERAL: Identificar los juegos tradicionales que influyen en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Identificar las formas de aprendizaje de las capacidades motrices básicas con las que están familiarizados los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del periodo lectivo 2022-2023.

FORMAS DE APRENDIZAJE DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS CON LAS QUE ESTÁN FAMILIARIZADOS LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EGB "A" UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO 2022-2023								
Nombre de la actividad recreativa	Descripción	Actividades del juego	Capacidad Motriz Que Desarrolla	Valoración				
				Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
El juego de la papa caliente	El juego de la papa caliente mejora la coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad, resistencia y velocidad. Los saltos, desplazamientos y giros desarrollan habilidades motoras. Se fortalecen capacidades físicas y se fomenta la diversión activa.	<ol style="list-style-type: none"> Forma un círculo con los jugadores. Empieza a reproducir música. Mientras la música está sonando, los jugadores pasan la "papa caliente" de mano en mano, tratando de mantenerla en movimiento. En un momento aleatorio, se detiene la música y el jugador que tiene la papa caliente en ese momento queda eliminado. Continúa el juego con la música y repite los pasos hasta que quede un único jugador. 	Coordinación					
			Equilibrio					
			Fuerza					
			Flexibilidad					
			Resistencia					
			Velocidad					
			Salto					
			Desplazamiento					
			Giros					
Observaciones Adicionales:								

Ficha de observación Validada por Expertos

Anexo 5 Fotografía





Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



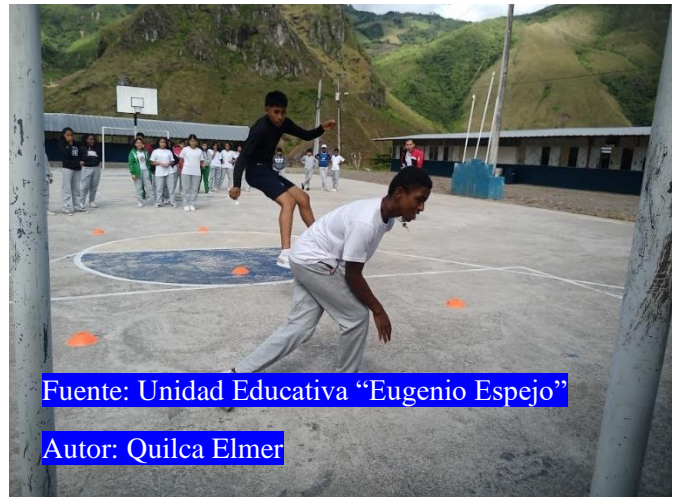
Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



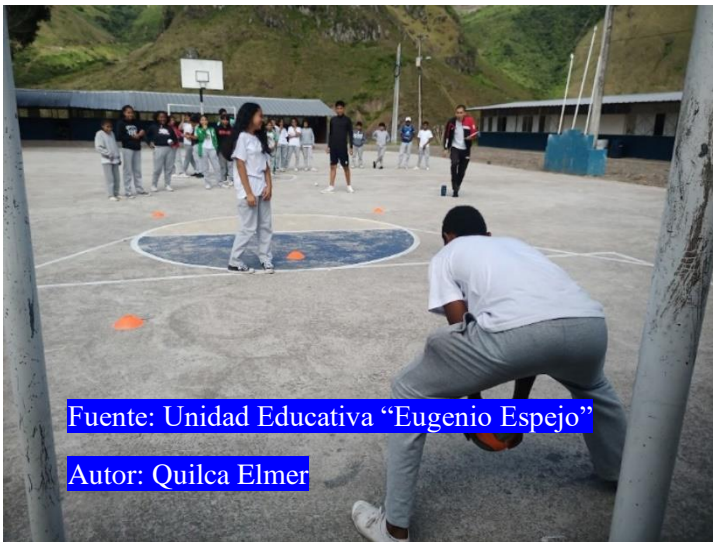
Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer



Fuente: Unidad Educativa "Eugenio Espejo"

Autor: Quilca Elmer

Anexo 6 Autorización de la Dirección Distrital 04D03



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



Oficio N° UTN-PAFD-2023-0004-O
Ibarra, 02 de junio de 2023

ASUNTO: Autorización

Magister
Washington Garrido
DIRECTOR DISTRITAL 04D03
Espejo-Mira

De mi consideración:

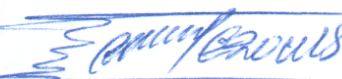
Reciba un atento y cordial saludo a nombre de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica del Norte y el deseo de éxitos en su función.

Solicito a usted comedidamente, se digne autorizar al señor Quilca Chamorro Elmer Bolívar portador de la cédula de ciudadanía 0401971932, estudiante de Octavo nivel de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte; para que realice la aplicación de Fichas de Observación dirigido a los estudiantes de Octavo año paralelo "A" en la Unidad Educativa Eugenio Espejo durante el período 2022-2023.


Que se encuentra realizando un trabajo investigativo con el tema "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023" JACINTO JIJÓN Y CAAMAÑO, previo a la obtención del título profesional.

Por la gentil atención, le agradezco.


Atentamente,
"CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO"


PhD. Elmer Meneses S
COORDINADOR CARRERA

FECYT
CARRERA DE PEDAGOGÍA
DE LA ACTIVIDAD
FÍSICA Y DEPORTE


Dirección Distrital
04D03 Espejo-Mira
Coordinación Zona 1
Ministerio de Educación
DIRECTOR DISTRITAL

EMSIE. Lagos


05-06-2023
Autorizado
2 días



Ciudadela Universitaria Barrio El Olivo
Av.17 de Julio 5-21 y Gral. José María Córdova
Teléfono: (06) 2997-800 RUC: 1060001070001



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

CERTIFICADO

A petición del señor **QUILCA CHAMORRO ELMER BOLÍVAR** portador de la cédula de ciudadanía número 040197193-2, conforme a lo establecido en el artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior, inciso segundo y después de recibir el análisis del programa TURNITIN, certifico que el trabajo de grado titulado **“Juegos Tradicionales para el desarrollo de las Capacidades Motrices Básicas en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica Paralelo “A” de la Unidad Educativa Eugenio Espejo periodo lectivo 2022-2023. Jacinto Jijón y Caamaño”**, tiene un porcentaje de similitud del (5%), por lo que declaro apto a este trabajo para que sea designado tribunal y prosiga con los trámites pertinentes para la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**.

Atentamente,

Dr. Elmer Meneses. PhD
DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

NOMBRE DEL TRABAJO

QUILCA_ELMER_TURNITIN (1).pdf

AUTOR

ELMER QUILCA

RECUENTO DE PALABRAS

10433 Words

RECUENTO DE CARACTERES

56033 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

42 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

519.7KB

FECHA DE ENTREGA

Jul 20, 2023 5:16 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 20, 2023 5:17 PM GMT-5**● 5% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 4% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)