



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**(UTN)**

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

**CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**INFORME FINAL DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**

**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 Víctor Manuel Guzmán periodo lectivo 2022-2023. San Francisco  
”

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la  
Actividad Física y Deporte.**

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

**Autora:** Armendariz Alba Andrea Karina

**Director:** MsC. Anita del Rocío Gudiño Noguera

**Tutor:** MsC. Alicia Magdalena Cevallos Campaña

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			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1753281821		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Armendariz Alba Andrea Karina		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Ibarra – Barrio El Obrero		
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:akarmendariza@utn.edu.ec">akarmendariza@utn.edu.ec</a>		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	0994564188	<b>TELF. MÓVIL</b>	0994564188

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	“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 Víctor Manuel Guzmán periodo lectivo 2022-2023. San Francisco”
<b>AUTOR (ES):</b>	Armendariz Alba Andrea Karina
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	05/09/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciatura en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MsC. Anita del Rocío Gudiño Noguera MsC. Alicia Magdalena Cevallos Campaña

**CONSTANCIAS**

El autor (es) manifiesta (n) 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 (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 07 días, del mes de septiembre de 2023.

**EL AUTOR:**

(Firma).....

Nombre: Armendariz Alba Andrea Karina

## CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 07 de septiembre de 2023

MsC. Gudiño Noguera Anita del Rocío

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)   
MsC. Gudiño Noguera Anita del Rocío  
C.C.: 1001644432

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

*El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán periodo lectivo 2022-2023 San Francisco.” elaborado por Armendariz Alba Andrea Karina, previo a la obtención del título del Licenciatura en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte,, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:*

(f): 

MsC. Anita del Rocío Gudiño Noguera  
C.C.:1001644432

(f): 

MsC. Anita del Rocío Gudiño Noguera  
C.C.:1001644432

(f): 

MsC. Alicia Magdalena Cevallos Campaña  
C.C.:1707535033

## **DEDICATORIA**

El resultado de este trabajo va dedicado principalmente a Dios por darme la fuerza necesaria para culminar esta meta, le dedico a toda mi familia, principalmente a mis padres que me han apoyado desde el inicio de mi carrera, tanto en los buenos como malos momentos, por la confianza que pusieron en mí que fue la clave de mi éxito. Por inculcarme principios y valores que me mantuvieron de pie durante toda la carrera y el amor incondicional que me dan, sin pedir a cambio nada.

*Andrea*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios quien me permitió y dio salud y vida para hoy poder cumplir una meta más en la vida y agradezco por la familia maravillosa en la que nací.

A mis padres, Pedro y Luz, por darme la vida, por enseñarme lo que es la vida, a no rendirme con nada, por los sacrificios que hicieron para yo pueda estudiar, por siempre estar apoyando en cada paso de mi vida, gracias por ser el pilar fundamental en mi vida, con sus consejos y valores hicieron de mí una gran persona en todos los aspectos.

A mis hermanos, por el apoyo moral que me brindaron en toda mi formación, gracias por sus palabras de apoyo para que siga adelante con mis metas, les agradezco por siempre estar unidos en los malos y buenos momentos, por hacerme reír hasta en los momentos más difíciles de mi vida.

*Andrea*

## **RESUMEN EJECUTIVO**

### **“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL GUZMÁN PERIODO LECTIVO 2022-2023 SAN FRANCISCO”**

**Autora:** Andrea Karina Armendariz Alba

**Directora:** Anita del Rocío Gudiño Noguera

Este estudio investiga el impacto de los juegos tradicionales con implementos en el desarrollo de la capacidad motriz de salto en estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán. Con una metodología mixta que incluye encuestas, entrevistas y pruebas específicas, se recopiló la información con datos cualitativos y cuantitativos para evaluar el grado de desarrollo de la capacidad de salto.

Los resultados obtenidos revelaron de manera concluyente que los juegos tradicionales con implementos son una herramienta efectiva para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes. Los participantes demostraron mejoras significativas en su capacidad de salto, así como un aumento en su coordinación, equilibrio y control motor. Estos juegos lúdicos y recreativos proporcionaron un entorno de aprendizaje estimulante y divertido que motivó a los estudiantes a participar activamente y explorar nuevas capacidades.

A partir de los hallazgos, se diseñó una propuesta alternativa que integra juegos tradicionales con implementos específicos para mejorar el desarrollo de la capacidad motriz de salto. Esta propuesta se enfoca en la creación de actividades prácticas y desafiantes que fomentan la práctica regular y sistemática de los movimientos de salto, permitiendo a los estudiantes adquirir y perfeccionar las capacidades necesarias.

En resumen, este estudio confirma que los juegos tradicionales con implementos son una valiosa herramienta pedagógica en la educación física. Los juegos permiten a los estudiantes desarrollar la capacidad motriz de salto esenciales para su crecimiento y desarrollo físico, cognitivo y social. La propuesta alternativa diseñada a partir de estos resultados busca mejorar el desarrollo de esta capacidad en los estudiantes de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán. Además, este estudio sienta las bases para futuras investigaciones en el campo de la educación física y la recreación, promoviendo el uso de juegos tradicionales como una estrategia efectiva para el desarrollo integral de los estudiantes.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, implementos, capacidades motrices, saltos, enseñanza, aprendizaje.

## **ABSTRACT**

### **“TRADITIONAL GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF BASIC MOTOR SKILLS IN EIGHTH- GRADES STUDENTS OF GENERAL BASIC EDUCATION, CLASS “A” AT VÍCTOR MANUEL GUZMÁN EDUCATION UNIT, SCHOOL YEAR 2022- 2023, SAN FRANCISCO.”**

This research studies the impact of traditional games with implements on the development of jumping motor skills in eighth-grade students at Víctor Manuel Guzmán Educational Unit. It followed a mixed methodology that includes surveys, interviews, and specific tests, information was collected with qualitative and quantitative data to evaluate the development degree of the jumping ability.

The results obtained revealed that traditional games with implements are an effective tool for developing fundamental motor skills in students. Participants demonstrated significant improvements in their jumping ability, as well as an increase in their coordination, balance, and motor control. These playful and recreational games provided a stimulating and fun learning environment that motivated students to actively participate and explore new skills.

Based on the findings, an alternative proposal was designed which integrates traditional games with specific implements to improve the development of jumping motor skills. This proposal focuses on the creating of practical and challenging activities that encourage the regular and systematic practice of jumping movements, allowing students to acquire and perfect the necessary skills.

In summary, this study confirms that traditional games with implements are a valuable pedagogical tool in physical education. The games allow students to develop the jumping motor skills essential for their physical, cognitive, and social growth and development. The alternative proposal designed from these results seeks to improve the development of this ability in students at Víctor Manuel Guzmán Educational Unit. In addition, this study lays the foundation for future research in the field of physical education and recreation, promoting the use of traditional games as an effective strategy for the integral development of students.

**Keywords:** traditional games, implements, motor skills, jumping, teaching, learning.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA</b> .....	<b>ii</b>
<b>CONSTANCIAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR</b> .....	<b>iii</b>
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL</b> .....	<b>iv</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>v</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>12</b>
<b>Objetivo General:</b> .....	<b>14</b>
<b>Objetivos específicos:</b> .....	<b>14</b>
<b>CAPITULO I: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>15</b>
<b>Fundamentación legal</b> .....	<b>15</b>
<b>1.1 El Juego</b> .....	<b>15</b>
1.1.1 Definiciones .....	<b>15</b>
1.1.2 Clasificación de los Juegos .....	<b>16</b>
<b>1.2 Juegos Tradicionales</b> .....	<b>17</b>
1.2.1 Origen.....	<b>17</b>
1.2.2 Definición.....	<b>17</b>
1.2.3 Características .....	<b>18</b>
1.2.4 Juegos Tradicionales con implementos .....	<b>18</b>
1.2.5 Importancia de los juegos tradicionales .....	<b>20</b>
<b>1.3 CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS</b> .....	<b>21</b>
1.3.1 Capacidad motriz.....	<b>21</b>
1.3.2 Capacidad motrices básicas.....	<b>21</b>
1.3.3 Tipos de capacidad motrices básicas .....	<b>22</b>
1.3.4 Capacidad motriz básica de salto .....	<b>23</b>
1.3.5 Importancia de las capacidades motrices básicas.....	<b>23</b>
<b>1.4 Evolución de las capacidades motrices según las edades</b> .....	<b>24</b>
<b>CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS</b> .....	<b>25</b>
<b>Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación</b> .....	<b>25</b>
<b>2.1 Tipo de investigación</b> .....	<b>25</b>
<input type="checkbox"/> Investigación documental .....	<b>25</b>
<input type="checkbox"/> Investigación descriptiva .....	<b>25</b>

<input type="checkbox"/> Investigación propositiva .....	25
<input type="checkbox"/> Investigación de campo .....	25
<b>2.1.1 Nivel de investigación .....</b>	<b>26</b>
<b>2.1.2 Diseño de la investigación.....</b>	<b>26</b>
<b>2.1.3 Métodos de la investigación .....</b>	<b>26</b>
<input type="checkbox"/> Método Deductivo .....	26
<input type="checkbox"/> Método inductivo .....	26
<b>2.1.4 Enfoque de la investigación.....</b>	<b>26</b>
<b>2.2 Técnicas e Instrumentos de investigación.....</b>	<b>27</b>
2.2.1 Encuesta .....	27
2.2.2 La observación .....	27
<b>2.3 Preguntas de investigación y/o hipótesis .....</b>	<b>27</b>
<b>2.4 Matriz de relación .....</b>	<b>28</b>
<b>2.5 Participantes.....</b>	<b>29</b>
<b>2.6 Procedimiento y plan de análisis de datos .....</b>	<b>29</b>
<b>CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>31</b>
<b>3.1 Encuesta a estudiantes de octavo año de educación general básica .....</b>	<b>31</b>
<b>3.2 FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES .....</b>	<b>36</b>
<b>CAPITULO IV: PROPUESTA.....</b>	<b>39</b>
<b>4.1 Título de la propuesta .....</b>	<b>39</b>
<b>4.2 Justificación e importancia .....</b>	<b>39</b>
<b>4.3 Fundamentación.....</b>	<b>39</b>
<b>4.4 Conocimiento de las Actividades .....</b>	<b>39</b>
<b>4.5 Pedagogía.....</b>	<b>40</b>
<b>4.6 Objetivos .....</b>	<b>40</b>
4.6.1 Objetivo general .....	40
4.6.2 Objetivo específico.....	40
<b>4.7 Ubicación sectorial.....</b>	<b>40</b>
<b>4.8 Desarrollo de la propuesta .....</b>	<b>40</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>55</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>58</b>
Anexo N° 1 Encuesta.....	58
Anexo 2. Ficha de Observación.....	60
Anexo 3. Ficha de observacion aplicada a los estudiantes de octavo año con el juego de la rayuela.....	61

Anexo 4. Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavo año con el juego de salto de la cuerda.....	61
Anexo 5. Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavo año con el juego de los encostalados. ....	62
Anexo.6 Encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año.....	62
Anexo. 7 Abstract La UEmprende .....	63
Anexo.8 Certificado de turnitin .....	64

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Participación en juegos tradicionales.....	31
Tabla 2. Práctica de los juegos tradicionales .....	31
Tabla 3. Juegos tradicionales con implementos.....	32
Tabla 4. Importancia de los juegos tradicionales en la educación actual .....	32
Tabla 5. Juegos tradicionales para adaptar personas con capacidades específicas.....	33
Tabla 6. Juegos tradicionales en las clases de educación física.....	33
Tabla 7. Nivel de la capacidad motriz de salto .....	34
Tabla 8. Forma afectiva de practicar capacidades motrices de salto .....	34
Tabla 9. Saltos en diferentes direcciones.....	35
Tabla 10. Propuesta alternativa de juegos tradicionales con implementos.....	35
Tabla 11. Salto de la cuerda. ....	36
Tabla 12. Los escostalados. ....	37
Tabla 13. La rayuela. ....	38

## INTRODUCCIÓN

La capacidad motriz de salto es fundamental en el aprendizaje de los estudiantes, para mejorar el desarrollo de otras capacidades esenciales en su vida, así como también ayuda al desarrollo físico, social y cognitivo. A través de los juegos tradicionales tomados como una estrategia pedagógica y recreativa, que permite que los estudiantes aprendan las diferentes capacidades de manera divertida y lúdica.

El propósito de la siguiente investigación es identificar los juegos tradicionales con implementos que influyen en el desarrollo de la capacidad motriz de salto y cabe resaltar la importancia del rescate cultural que conlleva, en cada una de las actividades directamente vinculadas y orientadas al desarrollo de las capacidades motrices de salto.

En la investigación se utilizó una metodología mixta, la cual nos permite recolectar información tanto con métodos cuantitativos como cualitativos, en este caso con la aplicación de encuestas y fichas de observación a los estudiantes.

A medida que ha pasado el tiempo los juegos tradicionales del Ecuador han perdido su popularidad y esencia en muchos lugares, así como también el beneficio que estos podrían aportar al desarrollo de las capacidades motrices de salto en los niños, ya que desde los tiempos antiguos las personas han demostrado mejor aprendizaje con juegos.

Hoy en día la falta de conocimiento de juegos tradicionales en las instituciones educativas y la implementación de estos da como consecuencia la pérdida de la cultura y costumbres que son la esencia ecuatoriana, además de que estos mismos juegos pueden ayudar al desarrollo de capacidades motrices como son la de salto que se han visto afectadas en los niños por varios factores como son la falta de innovación en las clases que se imparten en el área de Educación Física.

Ibarra siendo una ciudad con una riqueza cultural muy extensa, no es de extrañar que al pasar del tiempo se han desaparecido tantas culturas y en si la práctica de juegos tradicionales hoy en día es muy visible la pérdida de los mismo, como también en la unidad educativa Víctor Manuel Guzmán se observó la falta de practica de juegos tradicionales siendo esta una de las practicas más interesantes para fortalecer la cultura.

En dicha unidad Educativa también se ve reflejado la poca práctica de capacidades motrices, siendo las mismas las que se deberían trabajar desde las primeras etapas de la formación de un niño para que en proceso le sea fácil el desarrollo de las diferentes capacidades.

La estrategia de uso de los juegos tradicionales con implementos para obtener una mejoría de las capacidades motrices de salto responde a una necesidad directa quienes conforman el octavo año de educación básica en la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán, abordada también por el Ministerio de Educación, que resalta la importancia de la recreación a través de los juegos tradicionales que conocemos.

De este modo se pretende beneficiar tanto a los estudiantes como a quienes forman el cuerpo docente que tienen a su cargo el año escolar de los niños antes mencionados, por lo que la

información a recolectar tiene gran valor en términos de formación académica aplicable a sus educandos.

Para (Noa y otros, 2021) en su trabajo de los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las capacidades motrices básicas, en específico las capacidades de lanzar y atrapar a través de juegos, analizando el desarrollo corporal y motricidad sin dejar de lado la expresión corporal en niños de cuarto año escolar, en el contexto mexicano. Encontró que dichos niños presentaron dificultades en los lanzamientos, además de los desplazamientos, luego de la aplicación del programa de juegos tradicionales analizados previamente para fortalecer sus capacidades motrices básicas, se notó una constante mejora gracias al impacto de autonomía que llegaron a tener.

Según (Márquez, 2021). en su capítulo sobre el fortalecimiento de las capacidades motrices básicas de manipulación a través de los juegos tradicionales nos presenta una propuesta de un programa de juegos tradicionales que tienen al estudiante como centro de todo, que ofrecen un rápido aprendizaje, inmersos en el contexto mexicano. Obtuvo resultados positivos entre los 37 estudiantes evaluados que pese a que su conocimiento sobre sus propios juegos tradicionales era escaso lograron encontrar el interés en cada uno de estos, y vistos desde distintas perspectivas llegaron a fortalecer las capacidades motrices básicas en estudiantes de 9-12 años.

(Torres, 2021) en el contexto ecuatoriano realizan una investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades motrices básicas en las edades de 4 a 5 años, para lo que analizaron los juegos que llegan a ser una estrategia para el desarrollo de dichas capacidades motrices. Llegando a la conclusión que este tipo de actividades tienen gran acogida y aportan al desarrollo de las capacidades motrices como también aportan al desarrollo mental y social, brindando nuevas experiencias a los niños y aportando a que lleven vidas menos sedentarias.

El potencial de los juegos tradicionales es metodológicamente rico en el componente tanto lúdico, como recreativo conllevando además el rescate cultural de la identidad de cada uno de quienes se llegarán a beneficiar de tal propuesta.

Por las razones expuestas anteriormente es conveniente el desarrollo de una propuesta alternativa que ayude a fortalecer la capacidad motriz de salto, implementando juegos tradicionales con implementos así también ayudamos indirectamente a conservar la cultura y tradiciones del Ecuador, así como también ayudándonos de los que el ministerio de educación nos menciona de acuerdo con el uso de los juegos tradicionales como una estrategia de aprendizaje enseñanza.

La investigación es factible de realizarse ya que se cuenta con los recursos necesarios tanto recursos humanos y materiales científicos y técnicos.

**Objetivo General:**

Identificar los juegos tradicionales con implementos que influyen en el desarrollo de la capacidad motriz de salto en estudiantes de octavo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán periodo lectivo 2022-2023.

**Objetivos específicos:**

- Indagar los juegos tradicionales con implementos que conocen los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán del periodo lectivo 2022 -2023.
- Determinar el grado de desarrollo de la capacidad motriz de salto que poseen los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán del periodo lectivo 2022 -2023.
- Diseñar una propuesta alternativa en base a los juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de capacidad motriz de salto en estudiantes de octavo año de educación general básica paralelo “a” de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán periodo lectivo 2022-2023.

## CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

### **Fundamentación legal**

De acuerdo con la ley del deporte, educación física y recreación nos menciona sobre los juegos tradicionales en lo cual nos menciona que ayudan a fortalecer y promover la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad con el fin de garantizar la igualdad de condiciones en el deporte, actividad física y recreación. Nos menciona que el ministerio del deporte es el encargado de promover, apoyar y proveer los recursos económicos y las instalaciones para la práctica de juegos tradicionales y así preservar costumbres y tradiciones.

### **1.1 El Juego**

“El juego es más viejo que la cultura” (Huizinga, 2000, citado por Herrera y Hernández, 2014).

Esta afirmación del historiador holandés, publicada en su libro *Homo ludens*, nos da a conocer que el juego es la primera construcción y desarrollo de la humanidad y la naturaleza. Las personas por su instinto de naturaleza son juguetonas y este efecto es que el juego trae alegría y armonía, además de aprenden fácilmente las cosas.

El juego se podría decir que es casi contemporáneo con las sociedades, sin embargo, no se podría determinar su antigüedad, aunque en sus inicios no se enfocara el juego directamente con los niños ya que eran actividades que realizaban los adultos por ejemplo la cacería, pesca, ganadería, entre otras cosas que eran consideradas como actividades lúdicas. Con el paso del tiempo el juego se ha establecido como medio para construir el conocimiento de los niños.

#### **1.1.1 Definiciones**

A lo largo de la historia se han dado un sin número de definiciones, una de las más consultadas pertenece al historiador ( Huizinga, 1972 cotado por Quelal & Rodríguez, 2020) en su investigación nos señala que:

El juego es realizado de manera libre, en lugares con límites establecidos en el espacio y tiempo, teniendo en cuenta las reglas definidas de acuerdo con los vinculantes, aceptadas de manera libre, una actividad con propósito original que va relacionada con sentimientos de emoción y alegría. (págs. 45-46)

De acuerdo con lo citado el autor nos da a conocer que el juego es una actividad libre en donde existe reglas y normas, en donde las personas que deseen participar en ella deben obedecer estas normativas que en otras palabras nos da a entender que jugamos por jugar, divertirnos. El juego esta afianzado con lo más vital de la vida, para que cada persona pueda desarrollarse de una buena manera en todos los ámbitos y tengan una vida llena de emociones y sentimientos agradables durante toda la vida.

Otra de las definiciones consideradas de acuerdo con los autores ( Cailliois,1997 citado por Melo & Hernández, 2014) que nos indica que:

El juego se considera un procedimiento regido a normas que se realizan en un momento y espacio que ayuda a mejorar y reforzar algunas capacidades físicas, ya que, al momento de realizar una actividad fuerte, se realiza con una facilidad y sin agotamiento de ningún tipo. (p.17).

Estoy de acuerdo con los autores ya que todos ellos nos mencionan lo siguientes de los juegos teniendo en cuenta que el juego es una actividad espontánea y libre que se da de acuerdo con reglas determinadas y se desarrollan en un tiempo específico, el juego es la manera que las personas expresan sus sentimientos y desarrollan sus capacidades físicas e intelectuales, dando como resultado la diversión y el placer de realizar la actividad lúdica.

### **1.1.2 Clasificación de los Juegos**

Los juegos desde sus inicios no tenían una clasificación concreta con el paso del tiempo han ido evolucionando y varios autores han mostrado diferentes clasificaciones para los mismo de acuerdo con los autores (Lagardera y otros, 2003 citado por Molina, 2016) nos indican la siguiente clasificación:

- Juegos psicomotores; son el conjunto de juegos en los cuales hay una interacción motriz, el individuo debe ser único al momento del juego sin ningún oponente que lo ayude o complique realizar actividades motrices. Ejemplos de estos juegos serían los saltos, bolos, salto de cuerda o rayuela
- Juegos socio motores de oposición; son juegos donde los individuos están en interacción ya sea con una oposición o una ayuda al mismo. Ejemplos de estos juegos son, juegos de perseguir, lucha de gallos o deportes de pelea o juego de tenis.
- Juegos socio motores de cooperación y oposición: son juegos de equipo donde los individuos deben estar en rivalidad con los otros. Ejemplos de estos juegos son los deportes como baloncesto y fútbol los más conocidos en el medio.
- Juegos socio motores de cooperación; en estos juegos hay al menos un individuo que va a estar influyendo a los demás, facilitándoles la realización de las actividades. Ejemplos de estos juegos sería una danza colectiva, pasarse la pelota sin que toque el piso o realizar figuras corporales.

Por otra parte, el autor (Diaz, 1993 citado por Meneses & Monge , 2001) nos dan una clasificación de la siguiente manera:

- Juegos sensoriales: son el tipo de juego en el cuales se desarrollan los sentidos humanos.
- Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- Juegos de desarrollo anatómico: influyen en la estimulación del desarrollo del sistema muscular y articular del individuo.
- Juegos organizados: son juegos en donde se ve reflejado lo social y emocional del individuo.
- Juegos predeportivos: son juegos en los cuales se desarrollan las destrezas específicas en deportes grandes.
- Juegos deportivos: en estos juegos ya se ve reflejado lo que es el aprendizaje de los fundamentos y reglas de dicho deporte.



## **1.2 Juegos Tradicionales**

### **1.2.1 Origen**

“El juego, puede ser creado, adoptado o asumido por una cultura. La en culturización es el proceso por el que una sociedad integra a sus miembros. Lo habitual es que los mayores obliguen a los jóvenes a adoptar sus modos tradicionales” (Cañizares & Carbonero, 2016)

El origen de los juegos tradicionales no se puede asegurar de donde nacieron, varios autores nos dan a conocer diferentes orígenes como es el autor (Andreu, 2006 citado por Cañizares & Carbonero, 2016) nos dice lo siguiente:

En la Antigua Grecia los niños ya empezaron a jugar, con juegos tradicionales conocidos como las escondidas y las cogidas, tenían juguetes como muñecas, aros, pelotas. En ese tiempo los juegos se trasladaron de un lugar a otro por el comercio y las invasiones desde los colonos europeos a los americanos y de América llevaron las tradiciones a otro lugar como los Romanos a los árabes y viceversa.

Concluyendo con los mencionado de los diferentes autores estoy de acuerdo con ellos por lo que nos dieron a conocer que los diferentes juegos tradicionales se fueron dando de acuerdo con la cultura de cada región ya que gracias a las personas que viajaban de un lugar a otro se fueron llevando los juegos de una cultura a otra para adaptarle a sus diferentes tradiciones y así llevando los juegos autóctonos de un lugar a otro.

### **1.2.2 Definición**

Para entender mejor el concepto de Juegos Tradicionales se debe tener en cuenta los dos conceptos por separados como son el juego y tradicional. Por una parte, juego; es una actividad lúdica libre que da como resultado felicidad y satisfacción a las personas. En cambio, tradicional; se refiere a las costumbres, creencias que se han transmitido de generación en generación.

Los juegos tradicionales de acuerdo con su historia tienen diferentes definiciones vamos a recalcar lo dicho de acuerdo con ( bustos y otros, 1999 citado por Morera, 2008) que nos indica lo siguiente:

Los juegos tradicionales son conocidos por las personas de un lugar, los cuales se practican varias veces, y son transmitidos de generación en generación, conservan un sin número de hechos legendarios únicos de este lugar o zona de origen.

También en su misma investigación ( Maestro, 2005 citado por Morera, 2008) menciona lo siguiente:

Los juegos tradicionales tienen una conexión perfecta para poder conocer y relacionarse con la demostración de capacidad, son indispensables en la vida de una persona, ya que no se puede explicar cómo sería la sociedad humana sin el juego, porque forman parte de una demostración social y cultural de vinculación del ser humano con su naturaleza.

Como enfatizaron los autores los juegos tradicionales son juegos que van trascendiendo de generación en generación manteniendo lo tradicional de cada región y que son llevados a la práctica regularmente tanto como los niños y los adultos, cuando nos referimos de

generación en generación hablamos de los juegos que nuestros Padres o Abuelos nos enseñaron.

### **1.2.3 Características**

Las características más representativas de los juegos tradicionales encontramos con los autores (Gonzales, 2000, citado por Morera, 2008) nos muestran las siguientes características:

- ✓ Son un medio de concesión de valores y cultura.
- ✓ Son fácil de entender, retener y acatar, tienen reglas flexibles.
- ✓ No necesitan de material financiero.
- ✓ Existe un sin número de juegos y posibilidades para que todas las personas se incluyan.
- ✓ Se puede practicar en cualquier momento y espacio.
- ✓ Son un patrimonio cultural inigualable.
- ✓ Motivan a niños y adultos.
- ✓ Favorecen y generan desarrollo de las sociedades entre generaciones.
- ✓ Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- ✓ Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.

### **1.2.4 Juegos Tradicionales con implementos**

Los juegos tradicionales con implementos de acuerdo con la perspectiva de las autoras (Sarlé y otros, 2014) son aquellos que la principal característica es la utilización de implementos de la vida cotidiana que dan nombre o sentido al juego.

Los juegos tradicionales con implementos como su nombre lo indica son los que en el juego involucran algún objeto, que no signifique un gasto económico, entre estos juegos los que se van a utilizar para esta investigación son los siguientes: rayuela, salto de la cuerda y los encostalados.

- **Rayuela**

De acuerdo con los autores (Bilbao y otros, 1993) nos dice lo siguiente de la rayuela mencionando que el autor nos habla desde la aparición de esta, teniendo en cuenta que es un juego que se ha distribuido desde tiempos antiguos:

Es un juego tan popular en el Ecuador que se ha transmitido de generación en generación, consiste en una serie de patrones básicos, que son trazados en el suelo de cualquier material, son diagramas que generalmente son de rectángulos o cuadrados que al final tienen una terminación diferente para saber que los participantes ganaron al llegar ahí, varían el número de casillas dependiendo el organizador pueden ir de 5 a 16, como instrumento principal cada participante tiene un tejo personal o colectivo el mismo que es hecho de madera, piedra, hierro, etc., los cuales son arrojados sucesivamente en las diferentes casillas.

## **Descripción del juego**

El participante número uno arrojará su tejo a la primera casilla, para luego ir saltando a un solo pie o dos pies como estén las casillas divididas, lo mismo realiza con todas las casillas hasta terminar con la última casilla que indica que terminó el juego y hay un ganador. El jugador pierde su oportunidad cuando pisa la línea de cualquier casilla o pisa la casilla en donde está el tejo. El juego puede concluir en el primer recorrido o puede repetirse las vueltas que sean necesarias ya que los participantes tendrán más complicaciones en las últimas casillas. La edad para realizarse este juego es más común en niños de 8 a 11 años, aunque no hay una limitación de edad para el juego.

### ○ **Rayuela días de la semana**

Consiste en trazar en el piso dos columnas de cuadros que van a representar los días de la semana, el primer participante deberá lanzar el tejo en el primer día de la semana, luego debe ingresar con un solo pie en el cuadro que lanzó el tejo y debe llevar el tejo empujando con un pie por cada uno de los días de la semana, las reglas para este juego es no pisar las líneas ni con el tejo, ni con el pie, si el jugador no cumple las reglas va a perder el turno, el estudiante que pase por todos los días de la semana puede pintar un día de la semana simulando que es su casa y los demás jugadores no podrán topar ese cuadro.

### ● **Salto de la cuerda**

De acuerdo con los autores (Maureen & Yamileth, 2004) en su artículo de revista nos mencionas varios aspectos de esta aquí se da una pequeña definición de esta:

La cuerda es un material que se puede construir fácilmente, ya sea con mecate de cabuya o de nylon y su costo no es muy elevado. Además, posee otra propiedad importante ya que se puede trabajar tanto individual como grupalmente. El realizar salto con cuerda en forma continua se ha convertido en una de las actividades de tipo cardiovascular más populares.

Saltar es una destreza universal, utilizada en todos los rincones del mundo. En la antigüedad se creía que la persona crecería según como pudiera saltar. La cuerda fue agregada posteriormente al ritual. Tiempo después se convirtió en una larga cuerda, que se hacía girar por dos personas. Los que saltaban lo hacían con un doble rebote y con un cierto ritmo. Poco a poco se han ido modificando e incrementando los grados de dificultad en las diferentes destrezas que se desarrollan.

## **Descripción del juego**

- ✓ Tomar la cuerda relajadamente.
- ✓ Tener la cuerda con la altura adecuada. Esto se determina por la altura de la persona, la cual se coloca de pie majando la cuerda con pies juntos y con las manos a la altura de las axilas. La agarradera de la cuerda debe llegar a ese nivel.
- ✓ Los codos deben estar a la altura de la cintura, pegados al cuerpo, se abren antebrazos.
- ✓ El cuerpo erguido, pero sin tensión.
- ✓ Movimiento circular de la muñeca.

- ✓ No saltar alto y al caer, hacerlo primero en la bola de los pies.

A los niños se les debe enseñar a caer, es uno de los puntos más importantes, donde las extremidades inferiores juegan un papel preponderante y el punto crucial es caer con las rodillas semiflexionadas. Una buena caída le va a permitir al niño desarrollar mayor seguridad.

- **Salto de la cuerda de Monja, viuda**

Este juego consiste en que dos estudiantes deberán sostener los extremos de la cuerda y empezaran a girar lentamente, seguido los participantes deberán entrar sin que la cuerda pare, una vez dentro procederá a saltar y los participantes de afuera empezaran a cantar la siguiente canción: ¡monja, viuda, soltera, casada, divorciada, cuantos hijos quieres tener, uno, dos, tres, cuatro..... etc.! Una vez que el jugador ya no quiera seguir saltando deberá salir sin que la cuerda le tope.

- **Los encostalados**

De acuerdo con la revista (BAYARD REVISTAS S,A, s.f.) nos menciona que los encostalados o la carrera de sacos se origina en Andalucía en el siglo XVII, su fama se debía a los materiales tan sencillos que se utilizaba para jugar, así se ayudaba a los niños a mejorar su destreza y agilidad.

El juego consiste en realizar una carrera en un espacio delimitado en el cual los participantes se colocan dentro de un costal y empiezan a ir saltando por todo el espacio delimitado en el menor tiempo posible.

### **Descripción del juego**

Este juego se lo realiza de una manera muy divertida consiste en que los participantes tendrán un costal cada uno en donde deberán introducir sus piernas dentro, se delimitara el inicio y fin de la carrera, los participantes únicamente deberán ir saltando lo más rápido posible, para llegar a la meta, el primer participante en llegar a la meta será quien gane.

### **1.2.5 Importancia de los juegos tradicionales**

El darles importancia a los juegos tradicionales en el Ecuador nos da el enriquecimiento cultural de todos los pueblos y que prevalezcan en el futuro de las generaciones, varios autores hablan de la importancia de rescatar los juegos tradicionales así tenemos al autor (Mesías y otros, 2021) que señala lo siguiente:

La importancia y el impacto de los juegos tradicionales en el Ecuador, radica en que, si bien son vistos como una actividad meramente recreativa, en sus tiempos de apogeo fueron parte del intercambio e interacción social entre las personas en sus pueblos o comunidades. Gracias a estas actividades se forjaban vínculos, amistades y lazos dentro de las comunidades, aun así, en la actualidad en Ecuador estos juegos han tomado poca relevancia; tanto que los niños prefieren pasar horas y horas sentadas en un ordenador o en sus dispositivos móviles.

El autor nos habla de que los juegos tradicionales en la actualidad no son tomados con la importancia que tienen los mismos, ya que debido a los avances tecnológicos los niños prefieren estar en los teléfonos que reunirse con amigos a disfrutar de los juegos tradicionales que sus familias les han inculcado.

Los autores (Vázquez y otros, 2013) nos dan a conocer otra gran importancia de los juegos tradicionales y nos menciona que:

Los juegos tradicionales transmiten los valores y tradiciones, por lo que son la representación más auténtica de la comunidad que las crea. Es un acercamiento importante con el pasado, así como mostrar el respeto hacia las generaciones que nos dieron vida.

Los niños, jóvenes y personas adultas, han sido espectadores de la invasión tecnológica han dejado de lado la importancia de las culturas que los ancestros han dejado como un legado. El juego y sus expresiones culturales permiten estudiar las expresiones lúdicas y las manifestaciones culturales de cada lugar.

Los autores sintetizaron que los juegos tradicionales son importantes para que la cultura de un pueblo no se pierda, y también para que las nuevas generaciones que están creciendo con la tecnología se interesen un poco por rescatar los juegos tradicionales que se están perdiendo ya que los juegos son lo primordial para el desarrollo de los infantes y ayudar a las personas adultas a seguir fomentando las tradiciones.

### **1.3 CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS**

Para saber un concepto definido de Capacidad motrices básicas se debe dar la definición a la raíz de estos términos que es capacidad motriz para eso se citara varios autores.

#### **1.3.1 Capacidad motriz**

Para las autoras (Guthrie, s.f., citado por Cidoncha y Diaz, 2010) definen a la capacidad motriz como “Una destreza aprendida mediante el aprendizaje, obteniendo resultados significativos, con un tiempo mínimo y el gasto de energía muy baja”

Destacando que “la capacidad motriz es una facultad que tienen las personas para conectar con su entorno, mediante la exploración de este” (Franco,2013)

Los autores nos dan a conocer que la Capacidad motriz no es más que los procesos innatos que tiene el ser humano, desde el nacimiento y se van perfeccionando con el paso del tiempo, son esenciales para realizar cualquier tipo de actividad diaria.

#### **1.3.2 Capacidad motrices básicas**

Conociendo el concepto de capacidad se puede dar un concepto a Capacidad motrices básicas, así como existen varias definiciones para las autoras (Cidoncha & Díaz, 2010) nos dan a conocer lo siguiente:

El concepto de capacidad motriz Básica en educación física se considera a la serie de movimientos motrices que son filogenéticos en el desarrollo humano, ejemplo de ello son: marchar, correr, girar, saltar, lanzar y recepcionar.

El autor (Torres, 2021) menciona lo siguiente de las capacidades motrices básicas:

Es toda actividad esencial y acciones motrices que se da por el crecimiento del ser humano mediante sus patrones, y la dotación genética. Se ayudan en el desarrollo y avance de las capacidades perceptivo- motrices, Son un conjunto de movimientos esenciales y acciones motrices que surgen en la evolución del ser humano mediante patrones, teniendo como fundamento la dotación genética. Las capacidades motrices básicas se apoyan para el desarrollo y mejora en las capacidades perceptivo-motrices, conjugándose entre sí.

### **1.3.3 Tipos de capacidad motrices básicas**

Al mencionar capacidades motrices básicas vamos a abarcar un sin número de tipos, pero la clasificación más popular son la de: los desplazamientos, giros, saltos, lanzamientos, recepciones. Para mejor entendimiento de estas capacidades vamos a desarrollar cada una de ellas para lo cual el autor ( Sánchez, 2007 citado por Serrano, 2013) nos mencionan lo siguiente:

- **Desplazamientos:** se denomina a las acciones que realizamos de trasladarnos de un lugar a otro con el movimiento corporal un ejemplo muy claro sería caminar de un lugar a otro o correr. Para los desplazamientos debemos tener en cuenta los pasos a realizar en esta acción que son la puesta en acción que es el inicio, el ritmo de la ejecución, los cambios de dirección que podemos tener en la trayectoria y las paradas o el final de la acción.
- **Giros:** son los movimientos corporales en donde se observa la rotación que tienen como centro los ejes del cuerpo. En el desarrollo de los giros existen aspectos como el equilibrio, coordinación, esquema corporal, organización en el tiempo y espacio el autor también nos señala una pequeña clasificación de los giros que pueden ser según su eje que son longitudinal transversal, Anterior, posterior así como según la dirección que son hacia adelante, hacia atrás y lateral seguidamente los giros según el tipo de apoyo en contacto con el suelo, el agarre de manos, en suspensión, finalmente con la posición inicial que son vertical, horizontal e inclinada.
- **Saltos:** son los movimientos que realiza el cuerpo cuando se despega del piso, impulsándose con uno o los dos pies, el cuerpo debe permanecer en el aire momentáneamente y luego volver a su posición inicial que es el piso.

Para el desarrollo de los saltos se tiene en cuenta los siguientes aspectos que son fuerza, coordinación, agilidad, impulso el vuelo y la caída. Los saltos nos pueden ayudar a superar obstáculos a lanzar o recepcionar implementos y alcanzar un objeto.

- **Lanzamientos:** son los movimientos en los cuales implican manejar implementos para que el ser humano se relacione con el entorno, se pueden producir por el acompañamiento que es el lanzamiento de una pelota o cualquier objeto, por golpe que se relaciona cuando se juega tenis o beisbol.
- **Recogidas y recepciones:** las recogidas son acciones que se realizan cuando el sujeto está parado por ejemplo recoger una manzana a diferencia de las recepciones que se realizan cuando el sujeto está parado, pero debe realizar un movimiento para recepcionar algo como por ejemplo recepcionar un balón en voleibol.

### **1.3.4 Capacidad motriz básica de salto**

#### **Concepto**

Para mencionar un concepto fundamenta de lo que son los saltos se tomara en cuenta la perspectiva de autor (Bascón, 2010) el cual menciona que “el salto es una capacidad básica innata del ser humano la cual implica el despegue del cuerpo del suelo, quedando el cuerpo momentáneamente suspendido en el aire, lo que permite cumplir el objetivo de saltar.”

El salto es un patrón locomotor básico que tiene origen en los patrones locomotores como son la marcha y la carrera, por lo tanto, es una de las capacidades más exigentes ya que se necesita niveles de impulso, coordinación, y equilibrio siendo estos movimientos más complejos de realizar.

#### **Clasificación de los saltos**

La clasificación de los saltos según el autor (Wickstrom, 1983) nos da a conocer una clasificación de los saltos en donde se refleja lo siguiente:

- Salto hacia arriba con dos pies.
- Salto hacia adelante con dos pies.
- Salto con carrera con dos pies.
- Salto con distancia con dos pies.
- Salto hacia la derecha e izquierda.
- Salto hacia arriba con un solo pie.
- Salto hacia adelante con un solo pie.
- Salto con distancia con un solo pie.
- Salto con giros.

En base a la clasificación del autor se trabajará la investigación para identificar el nivel que tienen desarrollado los niños en cuestión de salto y ver en cuál de los diferentes saltos tienen mayor complicación.

### **1.3.5 Importancia de las capacidades motrices básicas**

De acuerdo con la autora (Campillo, 2016) nos da a conocer en su trabajo de investigación él porque es importante las capacidades motrices lo cual fundamenta de la siguiente manera:

La motricidad básica tiene uno de los grandes significados básicos en el desarrollo motriz de los niños y puede constituir uno de los ejes importantes en la realización de las diversas actividades cotidianas, además son las bases para el desarrollo armónico y variado de los niños, ya que forman parte de todas las actividades los primeros meses de vida.

Estoy de acuerdo con la autora ya que ella en su investigación, nos da a conocer que las capacidades motrices son tan esenciales en nuestra vida ya que desde nuestros inicios empezamos a desarrollarlas y si una de ellas nos faltara no podremos realizar de manera correcta las actividades del diario vivir, para eso se deben fortalecer las capacidades desde los inicios de la vida de los niños para tener una vida armónica con nuestro entorno.

#### **1.4 Evolución de las capacidades motrices según las edades**

Para identificar en qué nivel de evolución están los estudiantes a los cuales está enfocada la investigación se ha tomado en cuenta la perspectiva del autor (Bañuelos, 1992) el cual nos muestra las siguientes fases:

##### **Primera fase (4 – 6 años)**

- ✓ Los niños deben desarrollar las capacidades perceptivas mediante tareas motrices de la vida diaria.
- ✓ Capacidades perceptivas del propio cuerpo como espacio – temporal
- ✓ Deben caminar, tirar, empujar, correr, saltar.
- ✓ Se desarrolla juegos libres y de baja organización

##### **Segunda fase (7 – 9 años)**

- ✓ Desarrollo de las capacidades motrices a través de los movimientos del propio cuerpo y la manipulación de implementos.
- ✓ Movimiento como desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.
- ✓ Utilizar componente lúdico para realizar actividad física.
- ✓ Ejercicios con mayor complejidad que en la fase anterior.

##### **Tercera fase (10 – 13 años)**

- ✓ Iniciación con capacidades específicas mediante el carácter lúdico y deportivo.
- ✓ Desarrollo de capacidades acorde a muchos deportes.
- ✓ Trabajo inicial de capacidades y técnicas específicas para cada deporte.

##### **Cuarta fase (14 – 17 años)**

- ✓ Desarrollo de capacidades motrices específicas ya que aquí ya están fuera del campo de primaria.
- ✓ Iniciación a la práctica deportiva.
- ✓ Trabajo de técnicas y tácticas de los deportes reales.

De acuerdo con estas fases los estudiantes con los cuales se va a trabajar están en la tercera fase es decir que ellos ya tienen desarrollado las capacidades motrices y que en esta fase ya se habla del desarrollo de capacidad de acuerdo con los deportes, con lo cual la investigación se basará en fortalecer la capacidad de salto para que mejoren las otras capacidades importantes.



## CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación

### 2.1 Tipo de investigación

- **Investigación documental**

La investigación documental también conocida como investigación bibliográfica consiste en utilizar datos secundarios como fuentes de información, su objetivo principal es dirigir la investigación desde aspectos relacionados con datos ya existentes de las variables a estudiar, teniendo una visión panorámica y sistemática de las mismas elaborada con múltiples fuentes dispersas (Berraza, 2018)

En la investigación se utilizó una investigación documental para sustentar todo el marco teórico con fuentes y existentes para que la investigación no quede suelta, con la revisión de varias fuentes se puede obtener toda la información adecuada de las dos variables que se trabajó, sustentadas con libros, artículos, y revistas.

- **Investigación descriptiva**

Según el autor (Hernandez & Mendoza Torres, 2018) nos menciona los siguiente:

Con los estudios descriptivos se pretende observar y describir los fenómenos encontrados, identificando características, perfiles, comunidades, procesos y demás propiedades a que se someta un fenómeno.

De acuerdo con el autor nos describe a los estudios descriptivos como una herramienta para medir y obtener una imagen fiel del fenómeno estudiado. Estos estudios ayudaran en la investigación para la recolección de información, datos para poder cumplir con los objetivos planteados y establecer los datos requeridos para la misma.

- **Investigación propositiva**

La investigación se embarcó por una investigación propositiva que según (Trahtemberg, 2018 citado por Daza, 2021) no da a conocer que esta investigación se caracteriza por partir desde un diagnostico y con ese sentido se fijan las metas y se termina con diseñar estrategias para lograrlas.

En la investigación se utilizó para proponer la propuesta alternativa, que se propuso al inicio y al final se desarrollo con toda la información ya antes investigada y analizada, esta propuesta fue para mejorar la capacidad de salto de los estudiantes.

- **Investigación de campo**

La investigación de campo según (Lupton, 2011 citado por Nájera & Paredes, 2017) menciona que es esencial en los proyectos que va a haber una intervención física con el entorno a estudiar, de acuerdo con las limitaciones de la ubicación el investigador deberá utilizar un lenguaje adecuado.

La investigación es de campo ya que se interactuó con los estudiantes de manera presencial y se utilizó instrumentos para la observación y encuesta que fue tomada directamente con los estudiantes y así tener una información más verídica para apoyo de la investigación.

### **2.1.1 Nivel de investigación**

La investigación tiene un nivel descriptivo ya que se en esta se busca identificar y especificar las propiedades, características, tanto de personas, grupos o comunidades, en este caso el análisis de un grupo de estudiantes a los cuales se les investigara mediante varias técnicas para obtener la información necesitada. Este nivel es útil para mostrar con precisión la información de los estudiantes, para que la investigación sea verídica. (Hernández & Mendoza, 2018)

### **2.1.2 Diseño de la investigación**

La investigación fue de diseño no experimental porque fue elaborada para todo tipo de estudiantes, en la cual se busca la utilización de recurso didáctico como metodología misma que será aplicada en los estudiantes para el estudio de investigación mixta.

### **2.1.3 Métodos de la investigación**

- **Método Deductivo**

De acuerdo con los autores (Hernández y otros, 2014) señalan que “el método deductivo es especialmente útil cuando se parte de teorías o principios generales y se busca confirmar o refutar hipótesis específicas”.

El método deductivo se basa en la lógica y parte de premisas generales para llegar a conclusiones específicas. En la investigación se usará el método deductivo se utilizará para identificar el grado de desarrollo de la capacidad motriz de salto mediante la aplicación de juegos tradicionales con implementos.

- **Método inductivo**

De acuerdo con los autores (Hernández y otros, 2014) mencionan que “el método inductivo es útil cuando se desea generar conocimiento a partir de datos empíricos y obtener conclusiones generales a partir de casos particulares”.

El método inductivo se basa en la observación y la recolección de datos para generar teorías o generalizaciones. En la investigación, se empleará el método inductivo al indagar los juegos tradicionales con implementos que conocen los estudiantes y al determinar el grado de desarrollo de la capacidad motriz de salto que poseen. A través de la observación directa, la aplicación de cuestionarios y pruebas específicas, recolectarás datos concretos sobre los juegos y las capacidades motrices básicas de los estudiantes.

### **2.1.4 Enfoque de la investigación**

El enfoque que se utilizó fue mixto ya que la investigación es inductiva- deductiva

La investigación se embarcó por el enfoque mixto en el cual intervienen los métodos cuantitativos y cualitativos, en donde se utilizarán técnica e implementos de los dos métodos.

Según el autor (Hernandez & Mendoza Torres, 2018) en su libro nos menciona lo siguiente de acuerdo con los métodos mixtos:

Los métodos mixtos debemos comentarte que en la segunda década del siglo XXI se han consolidado como una tercera ruta, aproximación o enfoque investigativo en todos los campos del conocimiento y desarrollo profesional. Podemos destacar que los métodos mixtos son una herramienta fundamental para la investigación en todos los campos del conocimiento y desarrollo profesional, ya que permiten integrar datos cuantitativos y cualitativos para lograr una visión más completa y precisa del problema en cuestión. En la investigación se aplicará una encuesta y una ficha de observación.

## **2.2 Técnicas e Instrumentos de investigación**

### **2.2.1 Encuesta**

El instrumento para aplicar es una encuesta la cual se desarrollará mediante un cuestionario para eso se cita al autor (Hernandez y otros, 2006) que nos dice que el cuestionario es un conjunto de preguntas que pueden ser preguntas abierta o preguntas cerradas, nos ayuda a medir una o más variables. En este caso se realizará una encuesta con preguntas de opción múltiple para conocer sobre la variable de los juegos tradicionales.

La encuesta se aplicará a los estudiantes de octavo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán.

### **2.2.2 La observación**

En esta investigación se utilizó el método de recolección de datos que es la observación, los autores (Hernández & Mendoza, METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA CUALITATIVA Y MIXTA, 2018) mencionan que es un método de recolección de datos en el cual se puede hacer un registro sistemático, valido y confiable pueden ser de una variable en específico o de una situación que sea observable a través de diferentes implementos.

Este caso se utilizará una ficha de observación que nos ayudará para cumplir con nuestros objetivos con esta ficha será posible observar el grado de capacidad motriz de saltos que tengan los estudiantes.

## **2.3 Preguntas de investigación y/o hipótesis**

¿Qué juegos tradicionales con implementos conocen los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán del periodo lectivo 2022 -2023?

¿Cuál es el grado de desarrollo de la capacidad motriz de salto que poseen los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán del periodo lectivo 2022 -2023?

¿Cuáles son los elementos que constituyen una propuesta alternativa sobre los juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de la capacidad motriz de salto en estudiantes de Octavo año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán del periodo lectivo 2022 -2023?

#### 2.4 Matriz de relación

OBJETIVO DIAGNOSTICO	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS	FUENTES DE INFORMACIÓN
¿Cuántos juegos tradicionales con implementos conocen los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán en el periodo lectivo 2022-2023?	Juegos Tradicionales con implementos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Juego</li> <li>✓ Juegos Tradicionales</li> <li>✓ Juegos con Instrumento</li> <li>✓ Rayuela</li> <li>✓ Salto de cuerda.</li> </ul>	Encuesta	Estudiantes Docentes
¿Cuál es el nivel de dominio de las capacidades motrices básicas de salto en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán en el periodo lectivo 2022-2023?	Capacidades motrices básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Capacidades motrices básicas</li> <li>✓ Tipos de Capacidades</li> <li>✓ Características</li> <li>✓ Capacidad de Salto</li> </ul>	Ficha de observación	Estudiantes

<p>¿Cuántos juegos tradicionales han sido seleccionados para la propuesta alternativa en base a los juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades motrices básicas en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán en el periodo lectivo 2022-2023?</p>	<p>Estudiantes</p>	<p>✓ Estudiantes ✓ Hombres ✓ Mujeres</p>	<p>Encuesta</p>	<p>Estudiantes Docentes</p>
---	--------------------	--	-----------------	---------------------------------

## 2.5 Participantes

La población objetiva de esta investigación está conformada por los estudiantes de octavo año de educación general básica, pertenecientes al paralelo "A" de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán, durante el periodo lectivo 2022-2023. Los participantes de este estudio son específicamente los estudiantes de dicho paralelo, que cuentan con 30 participantes, quienes serán involucrados en las diferentes etapas de la investigación, como responder encuestas, participar en actividades prácticas y ser observados durante el desarrollo de los juegos tradicionales. Estos participantes son fundamentales para obtener datos relevantes y representativos acerca de los juegos tradicionales y las capacidades motrices básicas en este contexto educativo.

Con los datos obtenidos los participantes de la investigación serán 33 personas en total.

## 2.6 Procedimiento y plan de análisis de datos

Primero, se recopilarán los datos mediante las técnicas e implementos de investigación previamente mencionados. Luego, se realizará una revisión y codificación de los datos para facilitar su procesamiento se ingresarán los datos recopilados a la base de datos SPSS. A continuación, se llevará a cabo un análisis descriptivo de los datos recopilados, que incluirá medidas de tendencia central, como la media y la mediana. Esto permitirá obtener una visión general de las variables estudiadas y de su distribución en la muestra. Finalmente, se

interpretarán los resultados obtenidos y se elaborará un informe que presente de manera clara y concisa los hallazgos del estudio.

### CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Luego de haber realizado del diseño de los instrumentos y haber aplicado a los estudiantes de octavo año, se ha obtenido los resultados de acuerdo con la encuesta los siguientes graficados en tablas, con esta información se realizó los análisis respectivos, a continuación, se presentan los datos obtenidos de la encuesta y la ficha de observación.

#### 3.1 Encuesta a estudiantes de octavo año de educación general básica

##### Pregunta 1. ¿Ha participado usted en juegos tradicionales con implementos?

**Tabla 1. Participación en juegos tradicionales**

*Participación en juegos tradicionales*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	30,0	30,0	30,0
	Rara vez	13	43,3	43,3	73,3
	Casi siempre	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia *Fuente:* encuesta a estudiantes

##### Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los estudiantes no tiene la costumbre de participar en juegos tradicionales con implementos a lo largo de su vida, pero tienen noción de que son los juegos tradicionales. Como se evidencia no hay ningún estudiante que siempre participen en juegos tradicionales. enfatizando con la autora (Trigueros, 2000) menciona que los juegos tradicionales son respuestas para solventar las necesidades de los estudiantes.

##### Pregunta 2. ¿Con que frecuencia práctica juegos tradicionales con implementos?

**Tabla 2. Práctica de los juegos tradicionales**

*Práctica de los juegos tradicionales*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	36,7	36,7	36,7
	Rara vez	15	50,0	50,0	86,7
	Casi siempre	3	10,0	10,0	96,7
	Siempre	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

##### Análisis e interpretación

En los resultados se ve reflejado que la mitad de los estudiantes incluyen los juegos tradicionales al menos una vez en su tiempo libre y dándole la importancia de estos, un mínimo porcentaje incluye los juegos tradicionales con implementos en todos sus momentos libres, pero un porcentaje de estudiantes no han practicado juegos tradicionales a lo largo de

su vida. El juego es el resultado de la exploración que el niño hace de su entorno (Feliciano y otros, 2021).

**Pregunta 3. ¿Cree que los juegos tradicionales con implementos son importantes para preservar la cultura y las tradiciones?**

**Tabla 3. Juegos tradicionales con implementos.**

*Juegos tradicionales con implementos para preservar la cultura y tradición.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
	En desacuerdo	0	0	0	0
	De acuerdo	12	40,0	40,0	40,0
	Totalmente de acuerdo	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

**Análisis e interpretación**

Los resultados evidenciados muestran que no hay estudiantes que no estén de acuerdo en que los juegos tradicionales sean importantes para conservar la cultura, la mayoría de los estudiantes coinciden en que la implementación de juegos tradiciones con implementos en las instituciones serían necesarios para conservar las culturas y tradiciones de los pueblos y comunidades. Es evidente que los estudiantes están conscientes que las culturas y tradiciones se están olvidando de alguna manera estos juegos nos ayudarían a transmitir valores profundos de la cultura popular (Crozzoli & Romero, 2017).

**Pregunta 4. ¿Considera que se les da suficiente importancia a los juegos tradicionales con implementos en la educación actual?**

**Tabla 4. Importancia de los juegos tradicionales en la educación actual**

*Importancia de los juegos tradicionales en la educación actual*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
	En desacuerdo	8	26,7	26,7	26,7
	De acuerdo	16	53,3	53,3	80,0
	Totalmente de acuerdo	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

**Análisis e interpretación**

En los resultados se muestra que un pequeño porcentaje de los estudiantes mencionan que no se les da importancia a los juegos tradicionales en nuestra educación, mientras tanto que



la mayoría de los estudiantes afirman que en la educación actual si se les da la importancia a los juegos tradicionales de alguna manera. En base a estos resultados se toma en cuenta que en la institución encuestada los docentes si hacen efectivo el implementar juegos tradicionales con implementos en sus clases, el juego como tal dentro del ámbito educativo incluye aspectos significativos para la educación y desarrollo del niño (Öfele, 1999).

**Pregunta 5. ¿Considera que los juegos tradicionales con implementos pueden ser adaptados para incluir a personas con capacidades específicas?**

**Tabla 5. Juegos tradicionales para adaptar personas con capacidades específicas**

*Juegos tradicionales para adaptar personas con capacidades específicas*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
	En desacuerdo	1	3,3	3,3	3,3
	De acuerdo	22	73,3	73,3	76,7
	Totalmente de acuerdo	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

**Análisis e interpretación**

Con los resultados visto que un mínimo porcentaje de los estudiantes que menciona que los juegos tradicionales no ayudarían a incluir a personas con capacidades específicas, mientras tanto que la mayoría de los estudiantes están consciente que los juegos tradicionales ayudarían a que las personas con capacidades específicas no sean excluidas del grupo. Es evidente que todos los estudiantes están conscientes que los juegos tradicionales con implementos ayudan a las personas con capacidades diferentes a ser incluidas en la clase. Un docente especializado debe aprender que un niño gracias al juego va a aprender cosas del niño que tiene alguna dificultad con la atenta observación de los juegos (López y otros, 2010).

**Pregunta 6. ¿Cree usted que se debería incluir con más frecuencia juegos tradicionales con implementos en las clases de educación física?**

**Tabla 6. Juegos tradicionales en las clases de educación física**

*Juegos tradicionales en las clases de educación física*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	3,3	3,3	3,3
	En desacuerdo	2	6,7	6,7	10,0
	De acuerdo	15	50,0	50,0	60,0
	Totalmente de acuerdo	12	40,0	40,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

## Análisis e interpretación

Los resultados encontramos que un mínimo de los estudiantes no desea que se incluyan juegos tradicionales con implementos en sus clases de educación física, quedando que la mayoría de los estudiantes si desean que los juegos tradicionales con implementos se han parte de las clases de educación física. Es evidente que los estudiantes si desean que en sus clases de educación física se manejen con juegos tradicionales con implementos para tener una manera más dinámica de aprender. El juego en la educación es un papel importante en el aprendizaje del niño, aprendiendo solidaridad, formando carácter y potencia la creatividad (Licea, 212)

### Pregunta 7. ¿Cómo describiría su nivel de desarrollo en la capacidad motriz de salto?

**Tabla 7. Nivel de la capacidad motriz de salto**

*Nivel de la capacidad motriz de salto*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	2	6,7	6,7	6,7
	Regular	10	33,3	33,3	40,0
	Bueno	12	40,0	40,0	80,0
	Muy bueno	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

## Análisis e interpretación

Se obtuvo que un mínimo de los estudiantes considera que no pueden realizar la capacidad de salto, un pequeño grupo de estudiantes consideran que puede dominar la capacidad de salto, mientras que la mayoría si realizan la capacidad de salto y tienen practica en esta capacidad, así como también dominan a la perfección la capacidad de salto. Con los resultados obtenidos es evidente que la mayoría de los estudiantes tiene noción de lo que es el desarrollo de su capacidad y saben en qué nivel de salto tienen. Las capacidades motrices no solo aparecen por la maduración biológica, sino también por la actividad física que el niño practique (González y otros, 2019).

### Pregunta 8. ¿Considera que los juegos tradicionales con implementos son una forma afectiva de aprender y practicar capacidades motrices de salto?

**Tabla 8. Forma afectiva de practicar capacidades motrices de salto**

*Forma afectiva de practicar capacidades motrices de salto*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	6,7	6,7	6,7
	En desacuerdo	2	6,7	6,7	6,7
	De acuerdo	19	63,3	63,3	70,0
	Totalmente de acuerdo	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

### **Análisis e interpretación**

Se pudo evidenciar que un mínimo número de los estudiantes considera que los juegos tradicionales con implementos no van a ayudar a tener el beneficio de ser unas clases afectivas, mientras que la mayoría de los estudiantes si consideran importante la implementación de los juegos tradicionales para tener clases afectivas. La mayoría de los estudiantes si están conscientes que la implementación de los juegos tradicionales es importante para tener una educación de calidad y que las clases sean impartidas de una forma afectiva para que no sean clases monótonas. Los juegos para los niños constituyen una necesidad vital, mediante el cual los niños realizan sus primeras interacciones sociales (Licea, 212).

### **Pregunta 9. ¿Qué tan competente se siente al ejecutar saltos en diferentes direcciones?**

**Tabla 9. Saltos en diferentes direcciones.**

*Saltos en diferentes direcciones.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	0	0	0	0
	Regular	5	16,7	16,7	16,7
	Bueno	14	46,7	46,7	63,3
	Muy bueno	11	36,7	36,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

### **Análisis e interpretación**

En los resultados de esta pregunta se obtuvo que un pequeño porcentaje de los estudiantes se sientes aptos para realizar al menos uno de todos los saltos, mientras tanto que la mayoría de los estudiantes se sienten capaz de realizar saltos perfectos en diferentes direcciones. Cabe recalcar que en la edad de los estudiantes ya deben de tener las capacidades perfectamente desarrolladas. (Bañuelos, 1992)

### **Pregunta 10. ¿Cree usted que es importante el desarrollar una propuesta alternativa de los juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de la capacidad de salto?**

**Tabla 10. Propuesta alternativa de juegos tradicionales con implementos.**

*Propuesta alternativa de juegos tradicionales con implementos.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	2	6,7	6,7	6,7
	En desacuerdo	3	10,0	10,0	16,7
	De acuerdo	15	50,0	50,0	66,7
	Totalmente de acuerdo	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Nota:** autoría propia

## Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos muestran que un pequeño porcentaje de los encuestados no desea una propuesta alternativa para que se implemente en las clases de educación física, mientras tanto que la mayoría de los estudiantes si desean que se desarrolle una propuesta para que se pueda implementar juegos tradicionales con implementos para que el docente imparta en sus clases. (Hernández M. , 2022) ) menciona que el material didáctico no es solo un pasatiempo, sino que es una fuente de información para enseñar.

## 3.2 FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

**Tabla 11. Salto de la cuerda.**

*Salto de la cuerda*

1. Saltos	Valoración					Total
	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente	
1.1 Salto hacia arriba con dos pies	0	4 → 13%	20 → 67%	3 → 10%	3 → 10%	30 → 100%
1.3 Salto con carrera con dos pies	0	3 → 10%	15 → 50%	5 → 17%	7 → 23%	30 → 100%
1.6 Salto hacia arriba con un solo pie	0	4 → 13%	15 → 50%	6 → 20%	5 → 17%	30 → 100%
1.9 Salto con carrera con un solo pie	0	5 → 17%	10 → 33%	15 → 50%	0	30 → 100%
1.10 Salto con giros	0	1 → 3%	15 → 50%	9 → 30%	5 → 17%	30 → 100%

## Análisis e interpretación

En relación con los resultados obtenidos, se observó que la mayoría de los estudiantes tiene la capacidad de saltar hacia arriba con los dos pies tanto de buena manera, así como en los mismos porcentajes de muy buena y excelente pero también se observó que un pequeño porcentaje de los estudiantes están en regular para realizar este salto hacia arriba.

En los saltos con carrera con dos pies se observó que la mayoría de los estudiantes van desde una calificación buena a una excelente para realizar dicho salto, pero sin dejar atrás que un pequeño porcentaje tiene dificultad para realizar el mismo.

En los saltos hacia arriba con un solo pie se evidenció que la mayoría de los estudiantes constan en los porcentajes que van de buena hasta excelente los cuales no tienen mucha

dificultad al momento de saltar, pero hay un porcentaje pequeño cuyo porcentaje está en deficiente.

En los saltos con carrera con un solo pie se observó de igual manera que los estudiantes obtuvieron los mismos resultados que van desde buena hasta excelente en sus porcentajes, sin embargo, hay un porcentaje pequeño que tiene dificultades al momento de realizar estos saltos.

En los saltos con giros se observó que los estudiantes están en los porcentajes que van desde buena hasta excelente dándonos a entender que no tiene tanta dificultad de realizar dichos saltos, pero no obstante hay un pequeño porcentaje que si tiene dificultades para realizar estos saltos con giros.

Evidenciando todos los resultados obtenidos de estos tipos de saltos se llega a la conclusión de que los estudiantes en su mayoría necesitan fortalecer su práctica de salto para que se obtenga resultados excelentes en un futuro ya que los saltos nos van a ayudar a fortalecer otras capacidades que les van a servir a lo largo de su vida, no dejando de lado a los estudiantes que se evidencio con dificultades para los saltos los cuales se puede enfocar en la implementación de juegos que impliquen saltos para que ellos mejoren esta capacidad.

**Tabla 12. Los escostalados.**

*Los encostalados*

1. Saltos	Valoración					Total
	deficiente	regular	buena	muy buena	excelente	
1.2 Salto hacia adelante con dos pies.	0	3 → 10%	3 → 10%	15 → 50%	9 → 30%	30 → 100%
1.4 Salto con distancia con dos pies.	0	4 → 13%	9 → 30%	10 → 33%	7 → 23%	30 → 100%
1.5 Salto hacia la derecha e izquierda.	0	5 → 17%	7 → 23%	16 → 53%	2 → 7%	30 → 100%

**Análisis e interpretación:**

En los saltos hacia adelante con dos pies se evidencio que la mayoría de las estudiantes tiene esta capacidad desarrollada quedando sus porcentajes desde buena hasta excelente, no obstante, un pequeño porcentaje que se le dificulta este salto.

En los saltos con distancia con dos pies se observó que la mayoría de los estudiantes si logra el objetivo de tener sus porcentajes entre buena y excelente, sin embargo, si se observó un pequeño porcentaje que si tiene dificultad de realizar estos saltos.

En los saltos hacia la derecha e izquierda, se evidencio que la mayoría de los estudiantes tienen los porcentajes de buena hasta excelentes en algunos casos, en este salto se evidencio un poco más de dificultad en algunos estudiantes al realizar este salto.

En una pequeña síntesis al aplicar el juego de los encostados se pudo observar que la mayoría de estudiantes si domina los saltos que se observó en este juego sin embargo si necesitan mejorar algunos de los saltos, ya que solo un pequeño porcentaje está en calificación excelente es decir que si necesitan la práctica constante de los saltos para llegar a tener excelente en todos los saltos mencionados, por tanto el porcentaje que tiene más dificultad en realizar estos saltos necesita más práctica que todos los otros estudiantes para tener una notable mejoría.

**Tabla 13. La rayuela.**

*La rayuela*

1. Saltos	Valoración					Total
	deficiente	regular	buena	muy buena	excelente	
1.7 Salto hacia adelante con un solo pie.	0	4 → 13%	10 → 33%	7 → 23%	9 → 30%	30 → 100%
1.8 Salto con distancia con un solo pie.	0	5 → 17%	9 → 30%	16 → 53%	0 → 0%	30 → 100%

**Análisis e interpretación:**

En los saltos hacia adelante con un solo pie se observó que la mayoría de los estudiantes tienen el porcentaje entre buena y excelente es decir que no tiene tanta dificultad de realizar los saltos, sin embargo, hay un pequeño porcentaje que si tiene problemas al realizar este salto.

Por último, el salto con distancia con un solo pies se pudo evidencia que los porcentajes tienen la mayoría en buena y muy buena, y ningún porcentaje en excelente es decir tienen una dificultad más en realizar saltos con un solo pie, un porcentaje considerable que tienen dificultad para realizar estos saltos.

En la aplicación del juego de la rayuela para evidenciar el porcentaje de los saltos requeridos se observó que aquí los estudiantes tienen un poco más de dificultad para realizar saltos en un solo pie, ya que no tienen un buen equilibrio y coordinación, por tanto, se debe tomar a consideración la práctica constante de estos saltos con un solo pie enfatizando en saltos de un solo pie.

## **CAPITULO IV: PROPUESTA**

### **4.1 Título de la propuesta**

**GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES CON IMPLEMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD MOTRIZ DE SALTO EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

### **4.2 Justificación e importancia**

En la presente propuesta alternativa se desarrolló el diseño de una guía de juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de la capacidad motriz de salto en el octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”. De manera que se contribuye con la institución el proporcionar actividades que ayuden al docente en su diario vivir, por otro lado, el desarrollo de capacidades motrices.

Por ende, la propuesta se justifica porque no solo se proporciona un material didáctico al profesor, sino que los principales beneficiarios en este caso serían los estudiantes, ya que mediante las actividades lúdicas planteada en la propuesta le va a generar un aprendizaje más significativo abarcando el tema de afectividad y placer al practicar juegos tradicionales que van ayudar a fortalecer su capacidad motriz de salto, por otro lado los beneficiarios indirectos son los docentes que van a tener a su disposición dicha guía para fortalecer sus planificaciones diarias en las cuales pueden hacer uso de los juegos que están expuestos en la misma para brindar con diferente estrategia los temas a abordar.

### **4.3 Fundamentación**

Se busca fortalecer el desarrollo de la capacidad motriz de salto, mediante juegos tradicionales que nos ayuden a fortalecer dicha capacidad para lo que se considera importante la postura de los autores ( Sailema y otros, 2017) quienes argumentan que “ la actividad lúdica durante la etapa de la niñez forma parte de un componente efectivo para la enseñanza, en el cual los juegos tradicionales ayudan de manera muy significativa el aprendizaje y la mejoría de las capacidades motrices”. De toda la compilación de información surge que los juegos tradicionales son una herramienta muy poderosa en la enseñanza de las capacidades.

Por ende, al facilitar a los profesores con juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de la capacidad motriz de salto del octavo año de Educación General Básica, se quiere lograr que sea de funcionamiento la misma con tal importancia de aplicar dichos juegos no solo para la capacidad de salto, sino que también capacidades como coordinación, equilibrio entre otras.

### **4.4 Conocimiento de las Actividades**

Refiriéndonos a los conocimientos que se pueden desarrollar mediante la aplicación de juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de la capacidad motriz de salto en el Octavo año de Educación General Básica, se puede interpretar que esta estrategia va a generar un aprendizaje que va a favorecer el proceso pedagógico y las destrezas físicas de los estudiantes en las clases de Educación Física a través de los juegos tradicionales.

## 4.5 Pedagogía

Contempla las diferentes variables contenidas en el proceso pedagógico como intermediarios en el proceso de enseñanza y predomina en su totalidad, el fomento de la interacción expresiva en las relaciones eficientes dadas entre los autores, así como también en las prácticas ejecutadas en un contexto de creatividad.

## 4.6 Objetivos

### 4.6.1 Objetivo general

Elaborar una guía didáctica de juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de la capacidad motriz básica del salto en el octavo año de educación general básica.

### 4.6.2 Objetivo específico

Investigar que juegos tradicionales con implementos ayudan a desarrollar la capacidad motriz de salto.

Seleccionar los juegos tradicionales con implementos que ayuden a desarrollar la capacidad motriz del salto.

Diseñar la guía didáctica de juegos tradicionales con implementos aplicados al salto.

## 4.7 Ubicación sectorial

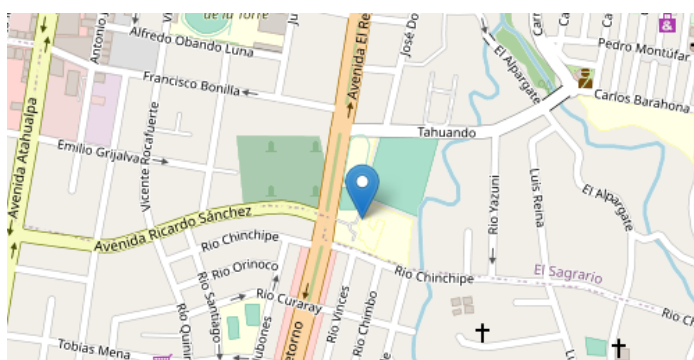
**País:** Ecuador

**Provincia:** Imbabura

**Cantón:** Ibarra

**Parroquia:** San Francisco

**Beneficiarios:** Los beneficiarios directos los estudiantes de Octavo año, los indirectos los docentes y autoridades de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”



## 4.8 Desarrollo de la propuesta

### Presentación

La presente guía de juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de la capacidad motriz básica de salto tiene el propósito de facilitar a los profesores de los cursos de Octavos años, que puedan enseñar capacidades motrices mediante juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales con implementos se pueden utilizar para estimular la participación con actividades que no son frecuentes en las unidades educativas, así como también ayudan



a los estudiantes a mantener su atención y evitar el cansancio de las mismas actividades cada clase.

Además de que en el todo el juego con implementos hay una interacción entre estudiantes y colaboración entre todos, así como también ayuda a desarrollar áreas de desarrollo como son; cognitiva, lenguaje y socio – afectiva.


**JUEGOS TRADICIONALES CON  
IMPLEMENTOS PARA EL DESARROLLO  
DE HABILIDADES MOTRICES DE  
SALTOS EN EL OCTAVO AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

**Autora:**

***Armendariz Alba  
Andrea Karina***



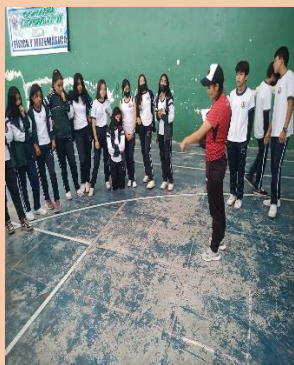
**IBARRA - ECUADOR**


<b>Actividad # 1</b>		
<b>Juego:</b> Salto de la cuerda – monja viuda		
<b>Tema:</b> Salto hacia arriba con dos pies		
<b>Objetivo del área: O.EF.4.1.</b> Participar en prácticas corporales de manera democrática, segura y placentera, con la posibilidad de crearlas y recrearlas no solo en el ámbito de las instituciones educativas.		
<b>Destreza:</b>	<b>EF.4.1.1.</b> Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros) reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego del salto de la cuerda, explicándoles de que consta la canción de monja, viuda, la importancia de esta, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Dos estudiantes van a sostener los extremos de la cuerda.</li> <li>3. Van a girar suavemente la cuerda lo suficientemente alto.</li> <li>4. Cuando la cuerda este en movimiento, los estudiantes van a ingresar uno por uno a saltar.</li> <li>5. Saltaran al ritmo de la canción, la canción será cantada por todos los estudiantes, la canción se detiene cuando el estudiante deje de saltar.</li> <li>6. Terminada la actividad los estudiantes se harán una autoevaluación.</li> </ol>	
		
<b>Recursos:</b>	Cuerda, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio

<b>Actividad # 2</b>		
<b>Juego:</b> los encostalados		
<b>Tema:</b> Salto hacia adelante con dos pies.		
<b>Objetivo del área:</b> OG.EF.3. Resolver de manera eficaz las situaciones presentes en las prácticas corporales (deportes, danzas, juegos, entre otras), teniendo claridad sobre sus objetivos, lógicas e implicaciones, según los niveles de participación en los que se involucre (recreativo, federativo, de alto rendimiento, etc.).		
<b>Destreza:</b>	EF.4.1.3. Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento) que le permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en cuenta el entorno.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego del salto de los encostalados, explicándoles de que consta el juego, la importancia de este, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Se les proporcionara un costal a los primeros 5 estudiantes.</li> <li>3. El estudiante se colocará dentro del costal.</li> <li>4. Se les indicara el punto de partida y el punto de llegada.</li> <li>5. Se les mostrara la forma en la que deben de ir saltando.</li> <li>6. Se les indicara mediante un silbato el momento que deben salir.</li> <li>7. Ganará el primero en llegar al punto de llegada.</li> <li>8. Al final se realizará una autoevaluación de lo aprendido.</li> </ol>	
<b>Recursos:</b>	costales, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio



<b>Actividad # 3</b>		
<b>Juego:</b> alto o stop		
<b>Tema:</b> Salto con carrera con dos pies		
<b>Objetivo del área:</b> OG.EF.4. Profundizar en el desarrollo psicomotriz y la mejora de la condición física de modo seguro y saludable, de acuerdo a las necesidades individuales y colectivas del educando en función de las prácticas corporales que elija.		
<b>Destreza:</b>	EF.4.6.1. Reconocer los conocimientos corporales y ejercitaciones necesarios para lograr el objetivo personal propuesto en la participación de la práctica corporal.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego de alto o stop, explicándoles de que consta el juego, la importancia de este, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Dibujar con tiza en el piso un círculo grande y un círculo pequeño en el medio.</li> <li>3. Se divide el círculo grande en varias partes.</li> <li>4. Se escribirá en las partes divididas el país o fruta favorita de cada estudiante y en el círculo del medio deberá estar escrito alto o stop.</li> <li>5. Los estudiantes se colocarán en el cuadro que esta su fruta favorita.</li> <li>6. El profesor iniciara el juego y debe decir declaro la guerra a mi peor enemigo que es la piña y lanzar una pequeña pelota hacia arriba y todos saldrán corriendo al escuchar la frase.</li> <li>7. El niño que tenga la fruta piña deberá saltar al círculo del medio y recoger la pelota, luego deberá decir alto o stop.</li> <li>8. Los niños inmediatamente deberán dejar de correr al escuchar el alto.</li> <li>9. El niño del círculo elegirá a un compañero por lo general al que este más cerca y deberá adivinar cuantos saltos tiene hasta llegar al compañero.</li> <li>10. El estudiante realizara los saltos que dijo y si no llego a alcanzar al compañero deberá lanzarle la pelota al cuerpo, luego el otro compañero continuara desde el principio con el juego.</li> <li>11. Gana la pareja que llegue a la meta.</li> <li>12. Al final se realizará una autoevaluación de lo aprendido.</li> </ol>	
<b>Recursos:</b>	Pelota, tiza, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego		
Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio



<b>Actividad # 4</b>		
<b>Juego:</b> El Pañuelo		
<b>Tema:</b> Salto con distancia con dos pies.		
<b>Objetivo del área:</b> OG.EF.8. Participar de manera segura, placentera, saludable y sustentable en prácticas corporales en diversos contextos/ambientes, asegurando su respeto y preservación.		
<b>Destreza:</b>	EF.4.6.6. Identificar las habilidades motrices que se deben mejorar y ejercitarlas de forma segura y saludable, para lograr el objetivo de las prácticas corporales que realiza.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego del salto de los encostados, explicándoles de que consta el juego, la importancia de este, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Se dividirá el grupo en dos equipos.</li> <li>3. Se les numerará a los dos grupos con los mismos números a los dos.</li> <li>4. El docente se colocará en el centro con un pañuelo en la mano.</li> <li>5. Se le dirá un número al azar y el estudiante deberá salir saltando.</li> <li>6. Deberá llegar los estudiantes a ganar el pañuelo.</li> <li>7. Ganará el equipo que más veces gane el pañuelo.</li> <li>8. Al final se realizará una autoevaluación de lo aprendido.</li> </ol>	
		
<b>Recursos:</b>	pañuelo, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego		
Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio

<b>Actividad # 5</b>		
<b>Juego:</b> El Juego del Elástico		
<b>Tema:</b> Salto hacia la derecha e izquierda.		
<b>Objetivo del área:</b> OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.		
<b>Destreza:</b>	<b>EF.4.1.2.</b> Crear y recrear individualmente y con pares nuevos juegos, acordando objetivos y reglas, respetando los acuerdos y modificando las reglas para continuar participando y/o jugando, según sus intereses y necesidades.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego del salto del elástico, explicándoles de que consta el juego, la importancia de este, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Se colocarán dos personas que van a servir como postes, con las piernas un poco separadas.</li> <li>3. Se les colocara el elástico en los tobillos debe estar tensado el elástico.</li> <li>4. Otro estudiante se colocará de costado al lado del elástico, el cual debe realizar el salto hacia el otro extremo del elástico luego al centro, luego salta con pies separados que el elástico quede en el centro y termina en el mismo lado con dos pies para empezar de nuevo.</li> <li>5. Si el estudiante pisa o realiza mal la secuencia, pierde el turno y debe empezar de nuevo.</li> <li>6. El elástico se seguirá subiendo a las canillas, luego a las rodillas, hasta la altura que el estudiante pueda saltar.</li> <li>7. Gana el estudiante que más altura salte, sin equivocarse.</li> <li>8. Al final se realizará una autoevaluación de lo aprendido.</li> </ol>	
<b>Recursos:</b>	elástico, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego		
Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio




<b>Actividad # 6</b>		
<b>Juego:</b> carrera de tres pies – salto con pie amarrado		
<b>Tema:</b> Salto hacia arriba con un solo pie		
<b>Objetivo del área:</b> <b>OG.EF.3.</b> Resolver de manera eficaz las situaciones presentes en las prácticas corporales (deportes, danzas, juegos, entre otras), teniendo claridad sobre sus objetivos, lógicas e implicaciones, según los niveles de participación en los que se involucre (recreativo, federativo, de alto rendimiento, etc.).		
<b>Destreza:</b>	<b>EF.4.1.5.</b> Reconocer las diferencias entre pares como requisito necesario para cooperar, trabajar en equipo y construir estrategias colectivas que le permitan alcanzar los objetivos de los juegos.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego de carrera de tres pies, explicándoles de que consta el juego, la importancia de este, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Se les colocara a los estudiantes en parejas, las cuales se les amarrara con un cordón de zapatos en las pantorrillas es decir un estudiante el pie izquierdo y al otro pie derecho.</li> <li>3. Se indicará que deben ir saltando con un solo pie es decir que solo deben saltar con el pie que están amarrados.</li> <li>4. Los estudiantes deben mantener el equilibrio y coordinación y llegar al punto de llegada.</li> <li>5. Si un estudiante baja el pie que no están amarrados se descalifican.</li> <li>6. Gana la pareja que llegue a la meta.</li> <li>7. Al final se realizará una autoevaluación de lo aprendido.</li> </ol>	
<b>Recursos:</b>	Cordones de zapatos, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego		
Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio





<b>Actividad # 7</b>		
<b>Juego:</b> La rayuela- días de la semana		
<b>Tema:</b> Salto hacia adelante con un solo pie.		
<b>Objetivo del área:</b> OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.		
<b>Destreza:</b>	EF.4.1.6. Identificar el rol que ocupa en los juegos colectivos para construir y poner en práctica respuestas tácticas individuales y colectivas que le permitan resolver situaciones del juego.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego del salto de la rayuela, explicándoles de que consta el juego de los días de la semana, la importancia de esta, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Trazar con tiza una rayuela con los siete días de la semana.</li> <li>3. El estudiante se colocará al frente del primer día de la semana.</li> <li>4. Lanzará el tejo (objeto de madera) en el primer día de la semana.</li> <li>5. Llevará el tejo por todos los días de la semana empujándolo con un solo pie, sin pisar ninguna de las líneas trazadas.</li> <li>6. Si pierde o pisa la línea queda descalificado.</li> <li>7. Gana el juego quien termina de pasar por todos los días de la semana.</li> <li>8. Al final se realizará una autoevaluación de lo aprendido.</li> </ol>	
<b>Recursos:</b>	Tiza, tejo, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego		
Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio



<b>Actividad # 8</b>		
<b>Juego:</b> rayuela – conejito		
<b>Tema:</b> Salto con distancia con un solo pie		
<b>Objetivo del área:</b> OG.EF.4. Profundizar en el desarrollo psicomotriz y la mejora de la condición física de modo seguro y saludable, de acuerdo a las necesidades individuales y colectivas del educando en función de las prácticas corporales que elija.		
<b>Destreza:</b>	<b>EF.4.2.1.</b> Diferenciar habilidades motrices básicas (caminar, correr, lanzar y saltar) de ejercicios contruidos (acrobacias, posiciones invertidas, destrezas, entre otros) y practicar con diferentes grados de dificultad, realizando los ajustes corporales necesarios para poder ejecutarlos de manera segura y placentera.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego de la rayuela, explicándoles de que consta el juego del conejito, la importancia de este, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Se trazará una rayuela en forma de conejito en el piso.</li> <li>3. El estudiante se colocará en el inicio de la rayuela, botará su tejo en el primer recuadro del conejito.</li> <li>4. Luego deberá saltar con un solo pie al siguiente cuadro y continuará saltando a los siguientes espacios hasta llegar a las orejas y debe girar y llegar al principio y recoger y tejo, así continua con los siguientes recuadros.</li> <li>5. Los estudiantes deberán terminar con todos los cuadros para ser ganadores.</li> <li>6. Pierden si pisan las rayas o saltan con dos pies en los cuadros que es de un solo pie.</li> <li>7. Al final se realizará una autoevaluación de lo aprendido.</li> </ol>	
		
<b>Recursos:</b>	Tiza, tejo, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego		
Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio

<b>Actividad # 9</b>		
<b>Juego:</b> La serpiente		
<b>Tema:</b> Salto con carrera con un solo pie		
<b>Objetivo del área:</b> OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.		
<b>Destreza:</b>	<b>EF.4.2.2.</b> Reconocer la condición física (capacidad que tiene los sujetos para realizar actividad física) como un estado inherente a cada sujeto, que puede mejorarse o deteriorarse en función de las propias acciones, para tomar decisiones tendientes a optimizarla.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego del salto del elástico, explicándoles de que consta el juego, la importancia de este, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Se colocarán dos personas que van a servir como la cabeza y la cola de la serpiente.</li> <li>3. Los estudiantes encargados de la serpiente van a sostener la cuerde de los extremos.</li> <li>4. Los estudiantes encargados de la serpiente deben mover la cuerda simulando la serpiente.</li> <li>5. Se realizará de tres personas las cuales deben saltar con un solo pie, de lado a lado, para no dejarse picar de la culebra.</li> <li>6. Pierden los estudiantes que se dejaron topar con la cuerda.</li> <li>7. Al final se realizará una autoevaluación de lo aprendido.</li> </ol>	
<b>Recursos:</b>	cuerda, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego		
Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio



<b>Actividad # 10</b>		
<b>Juego:</b> Salto de la cuerda – osito, osito		
<b>Tema:</b> Salto con giros		
<b>Objetivo del área: O.EF.4.1.</b> Participar en prácticas corporales de manera democrática, segura y placentera, con la posibilidad de crearlas y recrearlas no solo en el ámbito de las instituciones educativas.		
<b>Destreza:</b>	<b>EF.4.1.1.</b> Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros) reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional.	
<b>Año:</b>	Octavo año de Educación General Básica.	
<b>Ámbito:</b>	Educación Física.	
<b>Tiempo:</b>	30 minutos.	
<b>Procedimiento:</b>	<p>Se realizará una presentación del juego del salto de la cuerda, explicándoles de que consta la canción de osito, osito, la importancia de esta, para que nos va a servir en la clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente dará las indicaciones del juego que se va a realizar.</li> <li>2. Dos estudiantes van a sostener los extremos de la cuerda.</li> <li>3. Un estudiante se colocará en el centro de la cuerda.</li> <li>4. Van a girar suavemente la cuerda.</li> <li>5. El estudiante del centro debe saltar la cuerda al ritmo de la canción, osito, osito, date la vuelta.</li> <li>6. La canción será cantada por todos los estudiantes, la canción se detiene cuando el estudiante deje de saltar.</li> <li>7. Terminada la actividad los estudiantes se harán una autoevaluación.</li> </ol>	
<b>Recursos:</b>	Cuerda, coliseo, canchas de baloncesto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Participa activamente en el juego		
Indicadores del estudiante		
Muy satisfactorio	Muy satisfactorio	Muy satisfactorio

## CONCLUSIONES

- Se pudo evidenciar que los estudiantes tienen un conocimiento significativo y están familiarizados con los juegos tradicionales que se practican con implementos, se concluyó que los estudiantes conocen la importancia de aplicar juegos tradicionales en las clases de Educación Física, también se evidenció la importancia de promover y preservar los juegos tradicionales para seguir conservando la cultura de nuestra nación.
- Con los resultados obtenidos de la ficha de observación se concluyó que los estudiantes poseen un nivel intermedio de capacidad motriz, estos resultados reflejan que los estudiantes han adquirido cierta competencia en esta capacidad, los hallazgos recalcan la importancia de implementar nuevas estrategias y actividades que ayuden a reforzar dicha capacidad, así como también contribuir a mejorar la coordinación y el equilibrio.
- Como resultado de nuestra investigación, se ha desarrollado una guía basada en los juegos tradicionales con implementos para el desarrollo de la capacidad motriz de salto, la guía ofrece una estrategia innovadora para ayudar a los estudiantes con actividades lúdicas que constan de los componentes culturales como los juegos tradicionales y el beneficio físico para la mejora de la capacidad motriz de salto.

## **RECOMENDACIONES**

- Se recomienda a los docentes integrar juegos tradicionales en las clases de educación física para conservar la cultura y el aprendizaje lúdico en los estudiantes.
- A la institución educativa, implementar actividades específicas como son los juegos tradicionales con implementos para fortalecer las capacidades motrices de salto y ayudar a fortalecer otras capacidades como coordinación y equilibrio.
- A la comunidad educativa, estimular la practica regular de juegos tradicionales en todas las etapas de formación de los estudiantes, mediante el uso de la guía desarrollada para que aprendizaje sea más significativo.

## REFERENCIAS

- Sailema, Á. A., Sailema Torres, M., Sailema, Á. A., Amores Guevara, P., Navas Franco, L. E., Mallquí Quisintuña, V. A., & Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 13.
- Bañuelos, F. S. (1992). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. *GYMNOS*.
- Bascón, M. Á. (2010). HABILIDADES MOTRICES BASICAS. *INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS*(37), 6-7.  
[https://doi.org/https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_37/MIGUEL\\_ANGEL\\_PRIETO\\_BASCON\\_01.pdf](https://doi.org/https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf)
- BAYARD REVISTAS S,A. (s.f.). BAYARD REVISTAS S,A:  
<https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-del-panuelo-juegos-tradicionales-para-los-ninos/>
- Berraza, C. (2018). Manual para la Presentación de Referencias Bibliográficas de Documentos Impresos y Electrónicos. *Manual para la Presentación de Referencias Bibliográficas de Documentos Impresos y Electrónicos*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA METROPOLITANA.
- Bilbao, S. A., Espel, O., Fernandez Latour , O., & Perkins Hildalgo, G. (1993). Cuadernos del Instituto Nacional De Antropología. En E. Meneses, *Aproximaciones al estudio de un juego: La Rayuela* (págs. 136 - 140).
- Campillo, M. (2016). La necesidad de trabajar las habilidades motrices básicas en primaria a través de la cooperación. *EFDEPORTES*, 20(214).
- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales*. WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L.
- Cidoncha, V., & Díaz, E. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *EFDEPORTES*, 15(147).
- Crozzoli, A., & Romero, C. (2017). *EL JUEGO TRADICIONAL EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA*.
- Daza, S. (2021). Estrategias para el pensamiento crítico, según el enfoque metacognitivo de John Flavell, en Estudiantes Universitarios. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 6(3), 412.
- EDUCACIÓN, M. D. (2023). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN*. MINISTERIO DE EDUCACIÓN: [https://educacion.gob.ec/educacion\\_general\\_basica/](https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/)
- Feliciano, N., Tania Hidalgo , & Hernando Cortés . (2021). *IMPACTO DE LA PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL VÍNCULO*.
- Francois, D. (2005). Los estudiantes. *CPU-e, Revista de Investigación en Educación*(1), 1- 78.  
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283121715008>

- González, S., Hernández , A., & Valero , A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *SCIELO*, 15(69), [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400386#:~:text=Es%20la%20etapa%20de%20ejecuci%C3%B3n,les%20lamamos%20habilidades%20motrices%20b%C3%A1sicas.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400386#:~:text=Es%20la%20etapa%20de%20ejecuci%C3%B3n,les%20lamamos%20habilidades%20motrices%20b%C3%A1sicas.)
- Hernández, M. (2022). *MINISTERIO DE EDUCACION*. MINISTERIO DE EDUCACION: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA CUALITATIVA Y MIXTA*. McGraw - Hill.
- Hernández, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN*. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Hernández, R., Fernández collado, C., & Lucio Baptista, P. (2006). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. McGraw-Hili Interamericana.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2006). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. McGraw· Hill.
- Hernandez, S. R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Licea, R. E. (212). Los juegos tradicionales infantiles para las clases de Educación Física. *EFDEPORTES*, 17(172). <https://doi.org/https://efdeportes.com/efd172/los-juegos-tradicionales-infantiles-para-educacion-fisica.htm>
- Márquez, A. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia para*. BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ., SAN LUIS POTOSI.
- Maureen, M. M., & Yamileth, C. A. (2004). EL TRABAJO CON CUERDAS EN LOS NIÑOS. *REVISTA EDUCACIÓN*, 28(1), 87- 97. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44028107>
- Melo, M. P., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Dialnet*, 14(66), 41-63.
- Meneses, M., & Monge , M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Redalyc*, 25(2), 113 -124.
- Mesías , G., Salazar , C., Andrade, D., & Tapia , J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Dialnet*, 6(9), 1332-1348.
- Molina, R. (2016). El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. *EFDEPORTES*, 21(221).
- Morera, M. (2008). GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES. *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 8.



- Nájera, C., & Paredes, B. (2017). Identidad e Identificación: Investigación de Campo como Herramienta de Aprendizaje en el Diseño de Marcas. *INNOVA Research Journal*, 2(10.1), 155 -164.
- Noa, I., Ortiz, Y., & Capdezuñer, T. (2021). JUEGOS TRADICIONALES PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DEL BALONMANO. *ATHLOS*, XXIII, 14.
- Öfele, M. R. (1999). LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGÓGICAS. *EFDEPORTES*, 4(13).  
<https://doi.org/https://efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Quelal Manosalvas, K., & Rodríguez Rodríguez , K. E. (2020). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras en niñas y niños de primer año de Educación General Básica en el año 2020*. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito.
- Quelal, K., & Rodríguez, K. (2020). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras en niñas y niños de primer año de Educación General Básica en el año 2020*. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., & Rodríguez, E. (2014). EL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL. *Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura*, 1, 21-22.
- Serrano, E. F. (2013). Habilidades, destrezas y tareas motrices. Concepto, clasificación y análisis. Actividades para su desarrollo en educación primaria. *EFDEPORTES*, 18(182).
- Serrano, E. F. (2013). Habilidades, destrezas y tareas motrices. Concepto, clasificación y análisis. Actividades para su desarrollo en educación primaria. *EFDEPORTES*, 18(182).
- Torres, A. L. (2021). *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES*. UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA, LA LIBERTAD – ECUADOR.
- Trigueros, C. C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de granada*.
- Vázquez, Y., Rodríguez, M., Bravo, I., & Cabrera, J. (2013). El rescate de los juegos tradicionales. *EFDEPORTES*, 18(184).
- Wickstrom, R. (1983). Patrones Motores Básicos. En R. Wickstrom, *Patrones Motores Básicos* (pág. 79). Alianza Editorial Consejo Superior de Deporte.

## ANEXOS

### Anexo N° 1 Encuesta

#### Escala de valoración

La escala de valoración cuenta con cuatro niveles en el cual 4 se considera el más alto y 1 siendo el nivel más bajo.

4	3	2	1
---	---	---	---

#### 1. ¿Ha participado usted en juegos tradicionales con instrumentos?

4	Siempre	
3	Casi siempre	
2	Rara vez	
1	nunca	

#### 2. ¿Con qué frecuencia practica juegos tradicionales con instrumentos?

4	Siempre	
3	Casi siempre	
2	Rara vez	
1	nunca	

#### 3. ¿Cree que los juegos tradicionales con instrumentos son importantes para preservar la cultura y las tradiciones?

4	Totalmente de acuerdo	
3	De acuerdo	
2	En desacuerdo	
1	Totalmente en desacuerdo	

#### 4. ¿Considera que se les da suficiente importancia a los juegos tradicionales con instrumentos en la educación actual?

4	Totalmente de acuerdo	
3	De acuerdo	
2	En desacuerdo	
1	Totalmente en desacuerdo	

#### 5. ¿Considera que los juegos tradicionales con instrumentos pueden ser adaptados para incluir a personas con capacidades específicas?

4	Totalmente de acuerdo	
3	De acuerdo	
2	En desacuerdo	
1	Totalmente en desacuerdo	

**6. ¿Cree usted que se debería incluir con más frecuencia juegos tradicionales con instrumentos en las clases de educación física?**

4	Totalmente de acuerdo	
3	De acuerdo	
2	En desacuerdo	
1	Totalmente en desacuerdo	

**7. ¿Cómo describiría su nivel de desarrollo en la capacidad motriz de salto?**

4	Muy bueno	
3	Bueno	
2	Regular	
1	Bajo	

**8. ¿Considera que los juegos tradicionales con instrumentos son una forma afectiva de aprender y practicar capacidad motriz de salto?**

4	Totalmente de acuerdo	
3	De acuerdo	
2	En desacuerdo	
1	Totalmente en desacuerdo	

**9. ¿Qué tan competente se siente al ejecutar saltos en diferentes direcciones?**

4	Muy bueno	
3	Bueno	
2	Regular	
1	Bajo	

**10. ¿cree usted que es importante el desarrollar una propuesta alternativa de los juegos tradicionales con instrumentos para desarrollo la capacidad de salto?**

4	Totalmente de acuerdo	
3	De acuerdo	
2	En desacuerdo	
1	Totalmente en desacuerdo	

## Anexo 2. Ficha de Observación

DETERMINAR EL GRADO DE DESARROLLO DE LAS CAPACIDAD MOTRICES DE SALTO QUE POSEEN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL GUZMÁN EN EL PERIODO LECTIVO 2022 -2023.							
Juego Tradicional	Descripción	ÍTEMS	VALORACIÓN				
		1. saltos	DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE
Salto de la cuerda	El juego del salto de cuerda con la canción "Monja, viuda" consiste en girar una cuerda mientras una persona salta al ritmo de la canción, evitando que la cuerda la toque.	1.1 salto hacia arriba con dos pies					
		1.2 salto hacia adelante con dos pies					
		1.3 salto con carrera con dos pies					
		1.4 salto con distancia con dos pies					
		1.5 salto hacia la derecha e izquierda.					
		1.6 salto hacia arriba con un solo pie					
		1.7 salto hacia adelante con un solo pie					
		1.8 salto con distancia con un solo pie.					
		1.9 salto con carrera con un solo pie					
		1.10 salto con giros					
Observaciones adicionales:							

**Anexo 3. Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavo año con el juego de la rayuela.**



**Anexo 4. Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavo año con el juego de salto de la cuerda.**



**Anexo 5. Ficha de observación aplicada a los estudiantes de octavo año con el juego de los encostados.**



**Anexo.6 Encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año.**



## Anexo. 7 Abstract La UEmprende



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**EMPRESA PÚBLICA "LA UEMPRENDE E.P."**



### ABSTRACT

#### "TRADITIONAL GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF BASIC MOTOR SKILLS IN EIGHTH-GRADE STUDENTS OF GENERAL BASIC EDUCATION, CLASS "A" AT VÍCTOR MANUEL GUZMÁN EDUCATIONAL UNIT, SCHOOL YEAR 2022-2023, SAN FRANCISCO".

This research studies the impact of traditional games with implements in the development of jumping motor skills in eighth-grade students at Victor Manuel Guzman Educational Unit. It followed a mixed methodology that includes surveys, interviews and specific tests; information was collected with qualitative and quantitative data to evaluate the development degree of the jumping ability.

The results obtained revealed that traditional games with implements are an effective tool for the development of students' basic motor skills. The participants demonstrated significant improvement in their jumping ability, as well as an increase in their coordination, balance and motor control. These playful and recreational games provided a stimulating and fun learning environment that motivated students to actively participate and explore new skills.


Based on the findings, an alternative proposal was designed which integrates traditional games with specific implements to improve the development of jumping motor skills. This proposal focuses on the creation of practical and challenging activities that encourage the regular and systematic practice of jumping movements, allowing students to acquire and perfect the necessary skills.

In summary, this study confirms that traditional games with implements are a valuable pedagogical tool in physical education. The games allow students to develop the jumping motor skills essential for their physical, cognitive and social growth and development. The alternative proposal designed from these results seeks to improve the development of this ability in the students at Victor Manuel Guzman Educational Unit. In addition, this study lays the foundation for future research in the field of physical education and recreation, promoting the use of traditional games as an effective strategy for the integral development of students.

**Keywords:** traditional games, implements, motor skills, jumping, teaching, learning.

Reviewed by:  
MSc. Luis Paspuezán Soto  
CAPACITADOR-CAI  
Agosto 4, 2023

## Anexo.8 Certificado de turnitin

		Identificación de reporte de similitud. oid:21463:249987717	
NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR		
<b>Armendariz_Andrea_Informe_Final.docx</b>	<b>Andrea Armendariz</b>		
RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES		
<b>16232 Words</b>	<b>87234 Characters</b>		
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO		
<b>64 Pages</b>	<b>1.9MB</b>		
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME		
<b>Jul 31, 2023 5:30 PM GMT-5</b>	<b>Jul 31, 2023 5:32 PM GMT-5</b>		
<hr/>			
<b>● 9% de similitud general</b>			
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos			
<ul style="list-style-type: none"><li>• 8% Base de datos de Internet</li><li>• Base de datos de Crossref</li><li>• 5% Base de datos de trabajos entregados</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• 1% Base de datos de publicaciones</li><li>• Base de datos de contenido publicado de Crossref</li></ul>	
<b>● Excluir del Reporte de Similitud</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Material bibliográfico</li><li>• Material citado</li><li>• Bloques de texto excluidos manualmente</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Material citado</li><li>• Coincidencia baja (menos de 8 palabras)</li></ul>	