

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

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA MODALIDAD
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**



**TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS
CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL 4^{TO} AÑO
DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA
INOCENCIO JÁCOME EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023, IBARRA.**

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

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

Autor:

Moncada Cabezas Kevin Robinson

Director:

MSc: Buitrón Jácome Pablo Andrés

Ibarra, 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003649470		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Moncada Cabezas Kevin Robinson		
DIRECCIÓN:	San Antonio Calles Flores Vázquez		
EMAIL:	krmoncadac@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	062-933-041	TELÉFONO MÓVIL:	0959097149

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL 4 ^{TO} AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA INOCENCIO JÁCOME EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023, IBARRA.
AUTOR (ES):	Moncada Cabezas Kevin Robinson
FECHA: DD/MM/AAAA	21-09-2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en pedagogía de la Actividad Física y Deporte
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Buitrón Jácome Pablo Andrés

CONSTANCIAS

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 21 días del mes de septiembre de 2023

EL AUTOR:


(Firma).....
Nombre: Moncada Cabezas Kevin Robinson

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 19 de septiembre de 2023

MSc: Buitrón Jácome Pablo Andrés

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: Buitrón Jácome Pablo Andrés

C.C.: 100396180

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedica a mis padres Jorge Moncada y Jenny Cabezas, pues sin ellos no habría podido culminar mis estudios, fueron ellos quienes me han sabido formar desde mi primer día que comencé mis estudios, mis padres, quienes me han sabido aconsejar con buenos sentimientos, hábitos, principios, perseverancia y lo más lindo que me pudieron dar son los valores que me han inculcado y me han hecho la persona que soy ahora.

A mis hermanos quienes han estado dándome su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso de estudio.

A mis abuelos quienes estuvieron pendiente a cada instante de mis estudios, ellos también me supieron apoyar en los momentos más difíciles que he pasado.

A mi esposa y mi más grande tesoro que es mi hijo, ellos fueron mi motivación y fuerzas de cada día para poder culminar esta meta.

A mis maestros quienes me supieron enseñar de la mejor manera logrando que adquiriera nuevos conocimientos para mi vida profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por darme la vida y poder seguir adelante luchando por mis sueños, ha sido quien siempre está en todo momento espiritualmente, guiándome por el buen camino.

A mis padres quienes han trabajado días y noches para que yo pueda culminar mis estudios y así darme un gran futuro por delante, por el apoyo incondicional que me brindan para culminar cada uno de mis objetivos propuestos.

A la prestigiosa Universidad Técnica del Norte por abrirme las puertas y permitirme estudiar una de las carreras más lindas que tiene.

Un agradecimiento especial para mi Director MSc. Pablo Buitrón y Asesor MSc. Vicente Yandún de tesis, quienes me han impartido todos sus conocimientos, guiándome y corrigiendo en cada parte que me encontraba mal de mí trabajo, logrando con la ayuda de ellos culminar mi trabajo de investigación.

RESUMEN

En el proceso educativo se ha evidenciado un inconveniente en los niños de esta institución, haciendo que los juegos tradicionales vayan desapareciendo y no se practiquen, permitiéndoles distracción en sus momentos libres, además de llevar una gran amistad entre compañeros. El objetivo principal es “Diseñar juegos tradicionales individuales y colectivos que influyen en el desarrollo de las capacidades coordinativas de movilidad en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome en el periodo lectivo 2022-2023, Ibarra”. La factibilidad de la presente investigación es de gran impacto en la sociedad y sobre todo en las institución y padres de familia, logrando reactivar estos juegos tradicionales y darles a conocer a muchas personas. El enfoque de esta investigación es mixto por lo que se utiliza la parte cuantitativa y cualitativa. Los métodos que se utiliza son descriptivo, deductivo, inductivo, analítico, sintético y estadístico. La técnica se utilizada es la entrevista con el docente del área de Educación Física y el tutor y la observación en el test aplicado, además de eso los instrumentos de este trabajo es registro de entrevista abierta y test de coordinación motriz 3JS. El resultado podemos decir que es muy bueno a nivel de curso con un porcentaje de 72%. El tipo de muestra fue No Probabilística por que la cantidad de estudiantes fueron de 25. La clasificación es de juegos individuales y juegos colectivos por lo cual, la práctica de juegos es fundamental en el desarrollo de los niños y más aún en estas edades.

Palabras claves

Juegos tradicionales; juegos individuales; juegos colectivos; habilidades motrices; coordinación motriz; coordinación locomotriz; coordinación control de objetos.

ABSTRACT

SUMMARY

In the educational process, a problem has been evidenced in the children of this institution, causing traditional games to disappear and not to be practiced, allowing them distraction in their free time, besides having a great friendship among classmates. The main objective is "To design individual and collective traditional games that influence the development of mobility coordination skills in students of the 4th year of basic education parallel "A" of the Inocencio Jácome Educational Unit in the school year 2022-2023, Ibarra". The feasibility of this research has a great impact on society and especially on the institution and parents, reactivating these traditional games and making them known to many people. The approach of this research is mixed, using both quantitative and qualitative methods. The methods used are descriptive, deductive, inductive, analytical, synthetic and statistical. The technique used is the interview with the Physical Education teacher and the tutor and the observation in the applied test, besides that, the instruments used in this work are the open interview record and the 3JS motor coordination test. The result we can say that it is very good at the course level with a percentage of 72%. The type of sample was non-probabilistic because the number of students was 25. The classification is of individual games and collective games; therefore, the practice of games is fundamental in the development of children and even more so at this age.

Key words

Traditional games; individual games; collective games; motor skills; motor coordination; locomotor coordination; object control coordination.

ÍNDICE

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	ii
CONSTANCIAS	iii
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
Motivación	1
Problema	1
Antecedentes	2
Justificación	3
Objetivos	3
Objetivo general	3
Objetivos Específicos	3
CAPÍTULO I.....	5
MARCO TEÓRICO	5
1.2.- Historia	5
1.3.- Importancia.....	6
1.4.- clasificación de los juegos	6
1.5.- Tipos de juego	7
1.5.1.- Juegos Individuales	7
1.5.2.- Juegos Colectivos.....	8
1.6.- Juegos Tradicionales del Ecuador	10
1.7.- Juegos Tradicionales de Imbabura	10
1.8.- Habilidades Motrices	10
1.9.- Capacidades Motrices Básicas	11
1.10.- Capacidades Coordinativas	11
1.10.1.- Equilibrio	12
1.10.2.- Orientación.....	12

1.10.3.- Ritmo.....	12
1.10.4.- Agilidad.....	12
1.10.5.- Reacción.....	13
1.10.6.- Coordinación.....	13
1.11.- Marco Legal.....	13
1.11.1.- Ley del deporte Educación Física y Recreación	13
1.11.2.- LOEI	13
1.11.3.- Código de la Niñez y Adolescencia	14
 Capitulo II.....	 14
Materiales y Métodos	14
2.1.- Enfoques de investigación	14
2.2.- Métodos de investigación	14
2.2.1.- Método descriptivo	14
2.2.2.- Método deductivo	15
2.2.3.- Método inductivo	15
2.2.4.- Método analítico	15
2.2.5.- Método sintético.....	15
2.2.6.- Método estadístico	15
2.3.- Técnicas e instrumentos	16
2.3.1.- Técnicas	16
2.3.2.- Instrumentos.....	16
2.4.- Población y muestra.....	16
2.4.1.- Población.....	16
2.4.2.- Muestra	17
2.5.- Consideraciones bioéticas	17
 CAPITULO III	 18
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
3.1.- Resultados de Test 3J	18
3.2.- Resultado de los niveles de coordinación.....	19
3.2.1.- Coordinación locomotriz	19
3.2.2.- Coordinación control de objetos	20
3.2.3.- Coordinación control de objetos con el pie.....	21
3.2.4.- Coordinación control de objeto con la mano	21

3.3.- Ratios	22
3.3.1.- Coeficiente diferencial ratio.....	23
3.4.- Cociente diferencial.....	24
3.5.- Capacidad Coordinativa	26
3.6.- Resultados de la entrevista	26
CAPITULO IV	30
LA PROPUESTA.....	30
4.1.- Tema	31
4.2.- Introducción.....	31
4.3.- Justificación	31
Se justifica la presente guía para la recuperación de estos juegos tradicionales que es de gran importancia en el ámbito escolar, ya que en la actualidad muchas personas desconocen de la manera el cómo se debe jugar correctamente cada uno de los juegos, es por eso que se presenta esta guía con diferentes juegos y su reglamento que se tiene que seguir.....	31
4.4.- Objetivos de la propuesta	31
4.5.- Desarrollo de la propuesta	32
CAPÍTULO V	48
5.1.- Conclusiones.....	48
5.2.- Recomendaciones	48
Referencias	48
Anexos.....	51
Anexó 1.- Entrevista a docentes	51
Anexó 2.- Test de coordinación motriz 3JS.....	53
Anexó 3.- Árbol de problema	55
Anexó 4.- Matriz de coherencia o categorial	56
Anexó 5.- Matriz de operacionalización de variables.....	58
Anexó 6.- Certificado de Abstract	60
Anexó 7.- Autorización de los padres de familia.....	61
Anexó 8.- Carta de autorización	62
Anexó 9.- Tabla de Baremo	63
Anexó 10. Aplicación de test 3JS	64
Anexó 11. Entrevista a los docentes de la Unidad Educativa.....	67

Tablas

Tabla 1.- Resultados de las 7 pruebas del test 3JS.....	17
Tabla 2. Niveles de coordinación.....	18
Tabla 3.- Resultados de Coordinación Locomotriz.....	18
Tabla 4.- Resultado en porcentaje de la coordinación control de objetos.....	19
Tabla 5.- Resultados de las pruebas Control de objeto con el pie.....	20
Tabla 6. Control de objeto con la mano.....	20
Tabla 7. Resultados de ratios.....	21
Tabla 8. Resultados Coeficiente diferencial ratio.....	22
Tabla 9. Resultados de cocientes diferencial.....	23
Tabla 10. Resultado final de la coordinación motriz.....	25

INTRODUCCIÓN

Motivación

El motivo por la cual realizó esta investigación es porque me gusta mucho la parte educativa y pedagógica, el impartir los conocimientos adquiridos hacia los estudiantes, es por ello que me decidí a investigar los juegos tradicionales y como estos ayudad al mejoramiento de la parte coordinativa dinámica en los estudiantes de la Unidad Educativa Inocencio Jácome.

Problema

En la parroquia de San Antonio de Ibarra, se ha evidenciado un problema en los estudiantes de cuarto año de educación básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Inocencio Jácome, ya que no practican juegos tradicionales en sus momentos libres y de recreación, además el poco conocimiento de algunos juegos tradicionales que pueden realizar que se han perdido en los años.

El exceso de tiempo prestado para las clases pudiera genera dificultades en la práctica de actividades físicas, muchas veces bajan sus rendimientos o no están prestando atención a las clases por la falta de momentos de distracción a través de un juego tradicional, las horas de educación física, son de ejercicios físicos más no de un momento de diversión donde compartan entré compañeros de curso.

En el proceso educativo se ha visto un inconveniente en los niños de esta institución, haciendo que los juegos tradicionales vayan desapareciendo y no se practiquen, permitiéndoles distracción en sus momentos libres, además de llevar una gran amistad entre compañeros.

En esta institución no suelen realizar juegos tradicionales, por lo que desde la parte educativa se ha perdido estas prácticas que se deben enfatizar en fortalecer estos tipos de juego.

Los estudiantes en la actualidad desconocen de juegos tradicionales, la manera de cómo se juega, como se deben realizar y si son grupales o individuales, pretenden mejor realizar otro tipo de juegos como son: el futbol y básquet, sin enfocarse en algún juego tradicional que les permita distracción.

Otro inconveniente que surge en esta institución es que no conocen que tipos de juegos tradicionales les permitirá mejorar las capacidades motrices básicas, ya que es de gran importancia para los estudiantes en estas edades.

La falta de algunos materiales en la institución dificulta a la práctica de algunos juegos tradicionales y, por ende, a las capacidades motrices básicas en los estudiantes de cuarto año

“El deterioro y, en algunos casos, la desaparición de los juegos tradicionales, proviene de los profundos cambios sociales ocurridos en la estructura familiar y en los usos sociales del tiempo libre, que llevaron a un desclasamiento de los juegos tradicionales (Giró, 1998, p. 5)”

“Este conjunto de elementos que distraen la atención y desgaste de tiempos valiosos en su formación educativa, ocasionan pérdidas de interés por la educación, la lectura, escritura, el arte y demás actividades que fortalecen sus capacidades cognitivas (Apo, 2022, p. 6)”

Formulación del problema ¿Cómo contribuyen los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "a" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome?

Antecedentes

Existen diversos estudios realizados acerca de la temática que se está investigando, mismos son de diversas áreas y capacidades motrices básicas.

En la investigación realizada por Iujés Nejer (2018) denominada: Aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de la lateralidad en el área de educación física en la escuela municipal “Cayambe”, aplicaron un programa de doce actividades basado en juegos tradicionales para desarrollar la lateralidad en niños del segundo año de Educación General Básica (EGB), mismo estudio concluyó que dichas actividades mejoran las siguientes habilidades: “arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera, cerca-lejos, desarrollando su lado dominante derecha-izquierda, mejora la motricidad fina-gruesa, ayuda a la coordinación y el equilibrio, potenciando las habilidades motoras y su capacidad física creando nuevas habilidades y destrezas en el ser humano (p. 66)”.

En una investigación realizada por Mena Maira. (2015) nombrado: Juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes. Determinaron la incidencia de los juegos tradicionales en la asignatura de Cultura Física para el desarrollo de las capacidades físicas. El estudio concluyó en que “los juegos tradicionales que utilizan en las clases los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física no corresponden con los objetivos, las destrezas con criterios de desempeño y los indicadores de evaluación del bloque curricular (p, 77)”

Otra investigación hecha por Torres L. (2021) nombrado: Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años, determinaron la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. La conclusión de esta investigación fue la siguiente: “los niños obtienen nuevas experiencias, aplicando sus conocimientos, brindándoles la oportunidad de cometer aciertos y errores para resolver problemas, estimulando sus capacidades de pensamiento y creatividad infantil. De tal manera, que el segundo objetivo específico se cumple (p. 53)”.

Una investigación realizada por Cruz, G. D. (2015) nombrada: Estudio de las habilidades motrices básicas y su influencia en el aprendizaje del salto largo natural en los estudiantes de 8vo y 9no de educación general básica, determino que habilidades motrices básicas influyen en el aprendizaje del salto largo, técnica natural en los estudiantes y concluyó que “los problemas en la fase de carrera, batida y el salto son ocasionados por la mala práctica de las habilidades motrices básicas impidiendo un óptimo aprendizaje del salto largo técnica natural (p. 79)”.

Justificación

Se justifica el presente trabajo de investigación con la finalidad de dar a conocer información y la recuperación de algunos juegos tradiciones que se han venido perdiendo en el transcurso de los años, y esto nos permitirá tener un mejoramiento de las capacidades motrices básicas en niños y niñas.

Esta investigación tiene como finalidad trabajar el San Antonio de Ibarra en la Unidad Educativa Inocencio Jácome, con todos los niños de 4to año de educación básica paralelo "A", que comprenden en una edad de 8-9 años.

Los beneficiarios directos son los niños de esta institución, ya que ellos serán los que a través de juegos tradicionales mejoren sus capacidades motrices básicas las cuales son saltar, correr, reptar, trepar, lanzar y atrapar.

Para los juegos tradicionales que se van a emplear, no serán de mayor dificultad, serán acordes a las capacidades y habilidades de los niños de esta institución, algunos de los juegos a emplearse son el aro, los sancos, balón prisionero, encostados con obstáculos, entre otros juegos tradicionales.

Estas actividades están basadas más al mejoramiento de las capacidades motrices básicas para los niños, esto nos permitirá mejorar a futuro.

Con esto pretendemos abarcar diferentes juegos tradicionales que nos permitirán desarrollar las estas capacidades matrices básicas con todos los estudiantes que están en 4to año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome, además de ver su desenvolvimiento en cada actividad planificada.

Lo que se quiere es que los niños de esta institución realicen estas actividades en los momentos que no tengan que realizar actividad, o estén en los momentos de recreación esto les permitirá desarrollar más las capacidades motrices asicas.

La factibilidad de la presente investigación dará un gran impacto en la sociedad y sobre todo en las institución y padres de familia, los niños de la institución, nos permitir evidenciar que si se puede reactivar estos juegos tradicionales y darles a conocer a muchas personas más que no sepan de estos juegos.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar juegos tradicionales individuales y colectivos que influyen en el desarrollo de las capacidades coordinativa de movilidad en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome en el periodo lectivo 2022-2023, Ibarra.

Objetivos Específicos

- Describir juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación dinámica en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome

- Evaluar la coordinación dinámica en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome.
- Elaborar una propuesta alternativa sobre los juegos tradicionales para el mejoramiento de la coordinación dinámica.

Preguntas de investigación

- ¿Qué juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades motrices básicas se pretende realizar con los estudiantes de cuarto año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome?
- ¿Para qué voy a implementar juegos tradicionales en los estudiantes de cuarto año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome?
- ¿Qué propuesta se quiere conseguir para mejorar las capacidades motrices básicas en los estudiantes de cuarto año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome?

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.- Marco referencial

1.1.- Conceptualización de juegos tradicionales

Es una manera de distracción en ciertos espacios libres que tengan, para diversión de muchas personas ya sean desde los más pequeños hasta los más adultos, estos juegos nos permitirán compartir varios aspectos como es el compañerismo la amistad y la práctica de valores.

De acuerdo a Rosero (2022) nos indica que el juego es la acción dinámica que es símbolo en diversas culturas, estos juegos se han desarrollado a lo largo del tiempo, dando una gran variedad de juegos tanto con instrumentos o sin ellos, permitiendo la diversión de la sociedad.

Además, el juego son diversas actividades que constan de reglas y objetivos que se quiere alcanzar, donde personas se entretienen y se divierten con juegos que pueden ser tanto colaborativas como individuales, estos juegos forman un papel muy importante en la cultura de los seres humanos y nunca se deben de perder.

Los juegos tradicionales es una acción libre que se realiza para salir de esa rutina diaria que tienen los niños e incluso los adultos, llevando a cumplir con una serie de reglas o actividades improvisadas.

Estos juegos tradicionales desarrollan habilidades motrices, tales como: la coordinación motriz, equilibrio, resistencia física y manuales. Sin embargo, estas capacidades como menciona Morejón A. (2014) nos dice que:

“En el caso de la coordinación motriz, se hace referencia a la capacidad de los músculos esqueléticos del cuerpo de lograr una sincronización para lograr un determinado movimiento (p. 19)”.

1.2.- Historia

Los juegos tradicionales se han desarrollado desde mucho tiempo atrás, son juegos que se han creado para la distracción de muchas personas que en esos tiempos no tenían la manera de como distraerse, por esta razón es que aparecen una variedad de juegos tanto individuales como colectivos.

“Los juegos tradicionales se descubrieron hace unos cuatrocientos años también son conocidas como costumbres y tradiciones, son las actividades lúdicas que se implementan en las unidades educativas, en un espacio determinado. (Gil, 2017)”

La sociedad, mientras comenzó a evolucionar, se empezaron ya a ver algunos juegos tradicionales en pequeños sectores que pertenecían a diferentes culturas y percibían la necesidad de algo que les distraiga, así comenzó la iniciativa de aplicar estos juegos como una manera de distracción para esas labores que cumplían estos pobladores.

La guía realizada por Otavalo. (2018) nos explica cómo eran los niños; “A pesar de mucha limitación, los niños de estos tiempos buscaban la forma de distraerse; para ello elaboraban sus propios juegos de distracción, donde ponían en práctica sus habilidades y destrezas (p. 3)”

En el pasado se observaba a niños que realizaban diferentes juguetes con objetos que encontrar en la calle o en sus casas, estos juegos realizados por los niños eran de gran diversión cómo, por ejemplo: el zumbambico que es un objeto hecho por un cordón y dos tillos/chapas de botellas, la catapulta que se realiza con un pedazo de madera y ligas entre otros juegos.

1.3.- Importancia

Es de gran importancia tanto a nivel mundial y nacional el desarrollo de una actividad con varias personas, ya sea en beneficio para la salud, el estar Un momento fuera de las tareas que se realiza a diario, el desarrollar más nuestras capacidades motrices y beneficios que se encuentra con diferentes juegos.

El juego es algo indispensable en el desarrollo de un niño, por tal motivo las instituciones educativas buscan promover su aplicación en el contexto escolar, puesto que permite desarrollar la imaginación, creatividad, logrando en los niños a futuro un mayor desarrollo de las capacidades motrices.

Mencionando a Rosero A. (2022) el juego es conocido como una gran practica de valor del ser humano, los rendimientos de estas actividades lúdicas pueden llegar a “aspecto de la salud, aprendizaje del desarrollo social, desarrollo cognitivo, desarrollo físico e intelectual del hombre (p. 20)”.

Entre comunidades también se practica ciertos juegos tradicionales para el entretenimiento no solo de los niños también recordar la infancia de los adultos y personas mayores, ciertos juegos ayudan a que las comunidades sean unidas, a través de diversos juegos podemos tener momentos de diversión con las personas que esté en las actividades tanto juego que sean individuales y colectivas, además:

“En el proceso de aprendizaje el juego se convierte en una herramienta de mucha utilidad, porque facilita participación activa y voluntaria de los estudiantes en los procesos de construcción de aprendizajes (Rosero, 2018, p. 37)”

1.4.- clasificación de los juegos

De acuerdo con Rosero A. (2018) explica que la clasificación de los juegos es amplia debido a sus características (reglas o normas y recursos), por tal motivo plantea la siguiente clasificación:

- Juegos con objetos.
- Juegos con partes del cuerpo.

- Juegos con ritmos musicales.
- Juegos verbales
- Juegos individuales y colectivos

Una investigación por Rosero A. (2018) da el siguiente análisis “Cada una de las clasificaciones encierra una variedad de juegos, con características propias, reglas y normas que deben cumplirse según la intención que tenga cada uno de ellos” (p. 73).

1.5.- Tipos de juego

En los tipos de juegos tradicionales existen dos características que sea aplica también en diferentes deportes que son los juegos individuales y los juegos colectivos o por equipos.

1.5.1.- Juegos Individuales

Este tipo de juego se emplea con un solo jugador que compite con varios participantes más, para conseguir el objetivo que es ganar en el juego que este empleando, este tipo de juegos pueden ser;

- **La rayuela:** es uno de los juegos tradicionales que se han venido realizando en los años, consiste principalmente en dibujar una figura en el piso mencionando Andino Gonzalo (2015) explica la elaboración de la rayuela: con una tiza en el suelo un casillero de varias figuras, el mismo que puede ese hecho en forma de gato, un cuello de 3 cubos, luego dos cubos como brazos, un cuello cuadrado en el centro, un círculo para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas (p., 35). Los participantes deben de lanzar una ficha e ir saltando, al momento de llegar donde se encuentra la ficha tiene que saltar al siguiente cuadro, los jugadores no tienen que pisar las líneas de la rayuela, y la ficha se debe de ir lanzado en orden según los cuadros que tiene la rayuela.
- **Los encostalados:** este juego consiste en que los participantes tienen que entrar dentro de una funda de costal hasta la altura de la cintura y en grupos tienen que ir saltando hasta una cierta distancia y regresar las reglas son que los participantes no tienen que soltar el costal y no caerse, el primero que llegue es el ganador. “En este juego es más importante la seguridad, ya que las caídas son frecuentes, por eso hay que evitar superficies duras o con desniveles (Otavalo, 2018, p. 8)”.
- **La cometa:** para poder jugar este juego es necesario que la cometa este realizada con materiales muy livianos como carrizo, papel de colores y una piola, el juego de la cometa consiste en hacerla volar en un lugar despejado donde corra mucho viento. Sera necesario dejar volar la creatividad de los niños pueden realizar cometas con

forma de figuras geométricas, con colores de su preferencia e incluso poder hacer de diversos animales (Apo, 2022, p. 24)

Para que la cometa pueda volar se debe seguir algunos puntos:

1. La cometa tiene que estar en el suelo y al momento que el viento tenga una brisa fuerte toca tirar de la cuerda para que la cometa comience a elevarse.
 2. Tienen que tener un espacio amplio libre de obstáculos como árboles, cables de luz, para que la cometa pueda volar.
 3. Debes de solar bastante cuerda para que la cometa se eleve más alto.
- **Carrera de ruedas:** este juego es uno de los más antiguos y se ha ido perdiendo su tradición, consiste en ir empujando una llanta delgada manteniendo su recorrido y control con un pequeño palo. El jugador que lleve su llanta a mayor distancia y sin que la llanca caiga es el ganador.
 - **Los trompos:** es un objeto hecho de madera o en algunos casos de plástico, tiene una punta que le permite rotar, para ello envolvemos con una cuerda desde la punta del trompo hasta la parte superior, posteriormente lanzamos hacia el piso y con un jalón permitimos al trompo que comience a rotar.
 - **Zumbambico:** este juego era una distracción para los niños, se podían realizar sonidos de zumbar con este instrumento, para la elaboración del zumbambico se utiliza “los tillos aplastados, se relisa dos huequitos en el centro. Luego se pasa una cuerda se tuerce y destuerce de los dos extremos. Al girar el tillo hace el sonido de zumbar (Otavalo, 2018, p. 16)”

1.5.2.- Juegos Colectivos

Este juego en cambio necesita de la ayuda de más personas para lograr un mismo objetivo, que es ganar el juego donde están participando, estos juegos pueden ser;

- **El jale de la sogá:** es uno de los juegos más comunes que se puede evidenciar en las unidades educativas, este juego consiste en formar dos equipos ya sea de 6 a 8 personas que tengan la misma contextura física, lo cual ambos equipos sujetan cada extremo de la sogá y al momento de la señal ambos equipos jalan lo más que puedan hasta llevarle al equipo perdedor a pasar la mita que está marcado en el piso.

“Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y coordinación del cuerpo con sus manos. Es un juego se lo puede realizar en cualquier parte, solo es necesario una cuerda, mucha gente y ganas de divertirse (Alencastro, 2016, p. 140)”

- **Las canicas:** para este juego se utiliza unas esferas pequeñas de cristal, los jugadores colocan una cierta cantidad de canicas dentro de un círculo y desde un lugar alejado los jugadores tienen que lanzar otra canica e intentar sacar las canicas que se encuentran dentro, el jugador que consiga más canicas es el que gana el juego.
- **El juego del puente:** este juego parte de dos personas que se enganchan las manos formando un puente, después tienen que elegir un nombre ya sea de animal o fruta mientras que el resto forma una columna y va pasando en orden por debajo del puente, posterior los dos jugadoras comienzan a cantar una canción que al finalizar uno de los jugadores queda dentro del puente y tendrá que elegir uno de los animales o frutas escogido para que se ponga detrás de esa persona e ir formando el puente más largo, después de terminar con todos los jugadores tendremos un puente, las personas que armaron el puente tendrán que jalar hasta hacerle pasar de la mitad al contrario, mientras que los otros jugadores ayudaran a que el puente no sea vencido.
- **Bailé del tomate:** este juego es uno de los más tradicionales y más vistos en eventos o fiesta de una comunidad, este juego además permite “Desarrollar movimientos del cuerpo con precisión (Alencastro, 2016, p. 168)” las principales reglas para este juego son las siguientes.

Consiste de que una pareja se coloca un tomate en la frente presionando sin dejarlo caer, posterior se coloca una serie de músicas y la pareja tiene que comenzar a bailar, la pareja que deje caer la tomate será descalificada y gana la pareja que mantenga aun el tomate.

- **El teléfono descompuesto:** este juego se lo puede realizar en un solo grupo o en diferentes grupos, este juego consiste en que un participante tendrá memorizado una frase y el resto se colocara en una columna, la persona que se memorizo el mensaje pasara a la primera persona de la columna, el mensaje se tendrá que decir al oído del jugador después se ira pasando al segundo de la columna y así sucesivamente hasta llegar al último de la columna quien será el que dirá el mensaje y si coincide con el primer mensaje que se dio.
- **Carrera de carretillas:** este juego es de competencia en parejas, una persona de las parejas se coloca de cubito ventral, para que el compañero le levante las piernas y solo se desplace utilizando las manos, tiene la forma de una carretilla, el juego

consiste en que la pareja que llegue primero en la posición antes mencionada son los ganadores.

1.6.- Juegos Tradicionales del Ecuador

Una investigación realizada por Rosero L. (2018) explica que los juegos tradicionales en “Ecuador son símbolo de cultura y tradición, por lo que es importante rescatarlos, conscientes de que a más permitir un momento de sana diversión transmiten una cultura que ha ido pasando de padres a hijos (p. 21)”

En el Ecuador se ha mantenido algunos juegos tradicionales que hoy en día se siguen viendo en instituciones o en los pueblos, pero así mismo hay juegos que se han perdiendo en el transcurso de los tiempos. Algunos de estos juegos tradicionales que todavía se practica son los siguientes.

- La rayuela
- El trompo
- Los encostalados
- Las canicas
- El jale del cable

1.7.- Juegos Tradicionales de Imbabura

“Los juegos tradicionales que antiguamente jugaban en las comunidades kichwas de la provincia de Imbabura, se han caracterizado por ser formas de entretenimientos culturales saludables, amistosos y de desarrollo de destrezas (Otavalo, 2018)”.

El Imbabura en algunas comunidades se están rescatando juegos tradicionales que se han venido perdiendo en los trascurros de los años. Algunas de estos juegos tradicionales de Imbabura son los siguientes.

- Las tortas
- El palo encebado
- Jervis
- Perinola
- Planchas

1.8.- Habilidades Motrices

Las habilidades motrices es la base fundamental de toda persona que lo demuestra en cualquier actividad que lo realiza desde caminar hasta realizar actividades físicas, cada

persona desarrolla las habilidades motrices, algunas personas las tienen más desarrollada que otras. Estas habilidades se las comienza a trabajar desde edades muy tempranas para que después no tengan mayor dificultad y sean más fáciles para las personas realizarlas.

Las habilidades motrices básicas se consideran como comportamientos motores fundamentales que evolucionan a partir de los patrones matrices elementales aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar lanzar, recepciones, en la mayor parte del comportamiento humano (Benavides, 2016)

1.9.- Capacidades Motrices Básicas

“La capacidad de movimiento de la persona evoluciona de lo más simple a lo más organizado, de modo que, partiendo de una serie de movimientos elementales, se alcanzan otros mucho más complejos y específicos (Sastre, 2019, p. 1)”

Las diferentes habilidades motrices básicas podemos definir las como;

- **Los desplazamientos:** son movimientos que se realizan para desplazarse de un lugar a otros. Estos movimientos pueden ser hacia delante o hacia atrás, hacia los extremos o ir en zig-zag, podemos reconocer que estos desplazamientos pueden ser caminando, trotando o a mayor velocidad.
- **Los saltos:** son movimientos que tienen un impulso de vuelo, estos pueden ser en el mismo lugar o en desplazamiento. Para realizar un correcto salto debemos seguir algunos pasos los cuales son; impulso, vuelo y contacto con el piso. Se puede utilizar materiales como cuerda, picas, pelota, entre otros materiales.
- **Los giros:** son movimientos de un cambio de dirección a través de una rotación que realiza el cuerpo, sin embargo, estos giros también necesitan de algunas destrezas como es el equilibrio, la agilidad, coordinación, control del cuerpo y fuerza para realizar estos cambios con el cuerpo.
- **La manipulación o lanzamientos:** es producida cuando se lanza cierto objeto desde una distancia, pueden ser pases, recepciones, impactos, estos objetos pueden ser pelotas ya sean grandes o pequeñas.

1.10.- Capacidades Coordinativas

La capacidad coordinativa nos permitirá el control y coordinación de los diferentes movimientos del cuerpo humano, las cuales son precisas aumentando en las actividades deportivas y físicas.

Estas capacidades coordinativas esta enfocados en seis puntos importantes como son:

- Equilibrio
- Orientación
- Ritmo
- Agilidad
- Reacción
- Coordinación

1.10.1.- Equilibrio

Es la posesión donde se observa la parte estables del cuerpo como también el control en una determinada posesión, con esto se permite que no se pierda la estabilidad del cuerpo.

Una investigación por Morejón (2014) nos explica que: el cuerpo se mantiene en la posición correcta, gracias a una serie de reflejos condicionados modificando la parte muscular y la visión.

1.10.2.- Orientación

Esta capacidad es una de las más importantes en la parte coordinativa ya que con esta capacidad nos permitirá cambiar de manera inmediata la posición, así como también la dirección y distancia prácticamente en todas las actividades deportivas.

1.10.3.- Ritmo

Con esto lograremos una mayor sincronización y correcta organización de diversos movimientos que se pueden evidenciar en distintos deportarles como también en los juegos.

“El carácter específico del sentido del ritmo, es decir su interacción limitada con la técnica de ejecución de movimientos concretos presupone un conjunto de medios para perfeccionara un aspecto de la coordinación que caracteriza (Morejón, 2014, p. 27)”

El ritmo además es una manera que da estética a diversos movimientos que se realiza, permitiendo que se note esas características propias de esta capacidad.

1.10.4.- Agilidad

Se caracteriza por sus movimientos rápidos que se emplea en el momento de una actividad o deporte además que tienen que ser precisos y coordinados en una determinada acción física que se esté realizando, así mismo tiene cambios de dirección y la aceleración que se implementan en la acción que se esté realizando.

La agilidad es un factor importante en los deportistas permitiendo moverse más rápida, con cambios de dirección y trabajos de pies al momento de la actividad o del deporte que se esté realizando. El trabajo de fuerza y flexibilidad ayudaran bastante a la parte de agilidad del deportista aumentando la respuesta muscular.

1.10.5.- Reacción

Nos permite dar una respuesta rápida a cierto movimiento que se esté realizando, ya sea para reaccionar a en un juego individual como es la destreza de moverse rápido o también en un juego colectivo donde todo el equipo activa los movimientos giales para resolver algún tipo de problema de diferentes juegos.

“Permite responder a estímulos, ejecutando acciones motoras adecuadas como respuesta a una señal. Dentro de esta tenemos reacción simple y compleja (Zavala, 2015, p. 26)”.

1.10.6.- Coordinación

Es la parte esencial de los deportistas, con esto realizan movimientos eficientes y también suaves que actúa la interacción precisa que tenemos en diferentes partes de nuestro cuerpo.

“La coordinación se da cuando un movimiento se ajusta totalmente a los criterios de eficacia, armonía y economía. Este grupo toma en cuenta a la capacidad de generar movimientos de forma controlada y ajustada (Zavala, 2015, p. 27)”.

1.11.- Marco Legal

1.11.1.- Ley del deporte Educación Física y Recreación

Art. 89.- De la recreación.- La recreación comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida. Estas actividades incluyen las organizadas y ejecutadas por el deporte barrial y parroquial, urbano y rural (Ley del deporte, 2010, p. 18).

Art. 100.- Del Deporte Ancestral y Tradicional.- Comprenden la preparación y práctica de todas las actividades físicas y lúdicas que las comunidades, pueblos y nacionalidades desarrollen para competir dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones (Ley del deporte, 2010, p. 20)

1.11.2.- LOEI

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

1. Igualdad de género.- La educación debe garantizar la igualdad de condiciones, oportunidades y trato entre hombres y mujeres. Se garantizan medidas de acción afirmativa

para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación sin discriminación de ningún tipo (LOEI, 2021, p. 10)

1.11.3.- Código de la Niñez y Adolescencia

(El Código de la Niñez y Adolescencia, 2003) establece:

Art. 26.- Derecho a una vida digna. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. Los niños tienen derecho a disfrutar plenamente del juego y la recreación, en el tiempo y un espacio determinado, de forma creativa y espontánea. Los juegos tradicionales en los niños logran un interés y un disfrute total donde despierta su imaginación, su creatividad

Capítulo II

Materiales y Métodos

2.1.- Enfoques de investigación

En el presente trabajo de investigación se utilizó un enfoque mixto, como explica Hernández (2014): un enfoque es la “integración de procesos y representan el más alto grado de combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. En éstos, ambas aproximaciones se entremezclan desde el inicio hasta el final, o al menos, en la mayoría de sus etapas (p. 549)”

2.2.- Métodos de investigación

2.2.1.- Método descriptivo

En esta investigación permitió describir aspectos importantes como son los juegos tradicionales tanto colectivos como individuales para el desarrollo de estas capacidades, así como los resultados obtenidos.

La investigación descriptiva es un nivel básico de investigación, el cual se convierte en la base de otros tipos de investigación; además, que la mayoría de los tipos de estudios tienen, de una u otra forma, aspectos de carácter descriptivo. La investigación descriptiva se soporta

principalmente en técnicas como la encuesta, la entrevista, la observación y la revisión documental (Berna, 2010).

2.2.2.- Método deductivo

Contribuyó en la obtención de las conclusiones y recomendaciones en base a los objetivos y preguntas de investigación planteados. Este método da un parte lógico de razonamiento además que da afirmaciones llevándonos a una conclusión, en el libro de Berna (2010) habla que este método “se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etcétera, de aplicación universal y de comprobada validez para aplicarlos a soluciones o hechos particulares (p. 59)”.

2.2.3.- Método inductivo

Este método permite tener un razonamiento más amplio de la problemática que se tiene en esta investigación y así lograr llegar a una conclusión. Con este método se dará una razón entre cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades coordinativa de movilidad en los estudiantes logrando llegar a un término de esta problemática

Este método utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general. El método se inicia con un estudio individual de los hechos y 60 Metodología de la investigación se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría (Berna, 2010, p. 59).

2.2.4.- Método analítico

Este método da una descripción más amplia de la investigación, llevando a descomponer el problema que se tiene y así llegar a un efecto causa, permitiendo analizar cada aspecto que se tiene en la presente investigación.

“Este proceso cognoscitivo consiste en descomponer un objeto de estudio, separando cada una de las partes del todo para estudiarlas en forma individual (Berna, 2010, p. 60)”.

2.2.5.- Método sintético

Con este método se resume la información que encuentra en diferentes fuentes, logrando una comprensión más amplia sobre la problemática se tiene de esta investigación.

“Se evidencia en el procesamiento de la información teórica, la obtención de información, de datos, en la elaboración de conclusiones y recomendaciones y el diseño de la propuesta (Zavala, 2015, p. 51)”.

2.2.6.- Método estadístico

Este método permite realizar cálculos matemáticos para obtener un porcentaje del test aplicado y así, analizar los resultados para llegar una conclusión.

“El análisis de regresión y correlación es un método estadístico utilizado para calcular la relación entre dos o más variables y su grado de relación (Berna, 2010, p. 216)”.

2.3.- Técnicas e instrumentos

2.3.1.- Técnicas

- **Entrevista:** Se realizó a los docentes de la institución del área de Educación Física y el tutor. La entrevista fue estructurada compartiendo con la idea de Berna (2010) que explica que esta “técnica tiene contacto directo con las personas que se consideren fuente de información. Durante la misma, puede profundizarse la información de interés para el estudio” (p. 194).
- **Observación:** Se aplicó esta técnica para valorar a los estudiantes la coordinación dinámica general, de forma concreta las siguientes habilidades: saltar, lanzar, rotar y desplazamientos.

2.3.2.- Instrumentos

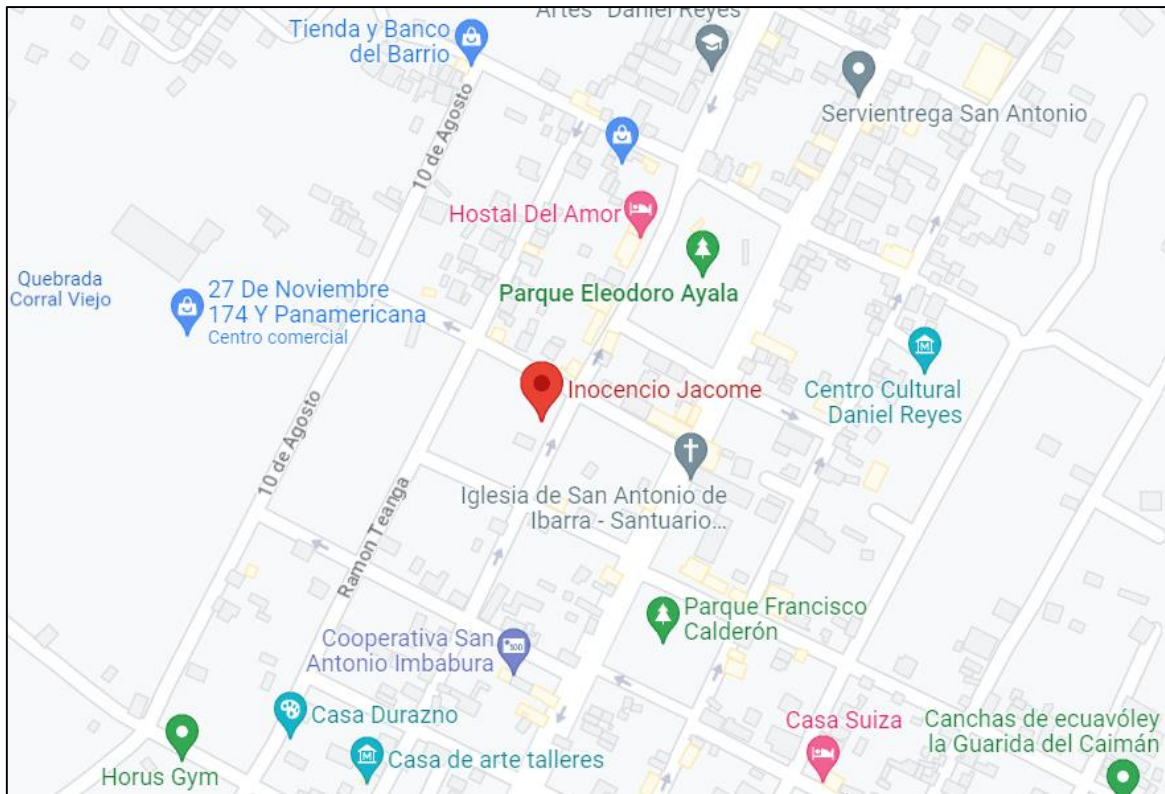
- **Registro de entrevista abierta:** El instrumento constó de nueve preguntas abiertas sobre juegos tradicionales, metodología que aplica y del currículo nacional (Anexo 1).
- **Test de coordinación motriz 3JS:** Este test fue creado por los autores (José Manuel Cenizo Benjumea, Javier Ravelo Afonso, Sergio Morilla Pineda, Juan Carlos Fernández Truan en el año 2017).

El objetivo de este instrumento es evaluar el nivel de coordinación motriz de los niños de 6 a 11 años, es de aplicación individual. Está compuesto por 7 tareas de forma consecutiva y sin descanso intermedio que facilitan la observación en: saltos verticales, giro, lanzamientos, golpes con el pie, carrera de slalom, bote con slalom y conducción sin slalom. Está conformada por índices de Coordinación Locomotriz, Coordinación Control de Objetos, Coordinación Control de objetos con la mano, Coordinación control de objeto con el pie, En Cada prueba tiene una escala de 1 a 4 que valora la habilidad, el promedio de estas puntuaciones arroja la ponderación de la Coordinación Motriz (Anexo 2).

2.4.- Población y muestra

2.4.1.- Población

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Inocencio Jácome, se encuentra ubicada en la parroquia San Antonio de Ibarra, en las calles Antonio José de sucre y Gabriel García Moreno esta institución cuenta con todos los niveles de Educación desde Inicial hasta Bachillerato General Unificado, la Rectora es la MSc. Elvia Díaz. La institución tiene un total de doscientos veinte estudiantes, la presente investigación se enfocó a los estudiantes de cuarto año de educación general básica paralelo “A”.



Nota: La imagen representa la ubicación de la Unidad Educativa Inocencio Jácome. Tomado de:<https://www.google.com.ec/maps/place/Inocencio+Jacome/@0.3346536,78.1698665,16.78z/data=!4m6!3m5!1s0x8e2a3c4c2fcd0635:0xa65efec53f072760!8m2!3d0.3341001!4d-78.1712386!16s%2Fg%2F11bw4jz2tx?hl=es&entry=ttu>

2.4.2.- Muestra

El tipo de muestra aplicado fue No Probabilística por que la cantidad de estudiantes del Cuarto año de EGB paralelo “A” fueron de 27 estudiantes de edades comprendidas entre 8 y 9 años.

2.5.- Consideraciones bioéticas

Para el test de coordinación motriz 3JS, se pidió el consentimiento haciéndoles firmar a cada uno de los representantes de los estudiantes del cuarto año de EGB paralelo “A” para la respectiva aplicación del test (Anexó 3).

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La información del test de coordinación motriz 3JS a los niños de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa Inocencio Jácome, la información obtenida fue organizada, tabulada, procesada y expresada en el programa de Office Excel.

3.1.- Resultados de Test 3J

Tabla 1.- Resultados de las 7 pruebas del test 3JS

Nombre	Salto pies juntos	Giros	Lanza- miento	Golpear un balón	Slalón	Botear un balón	Conducir un balón
Estudiante 1	4	3	2	3	2	3	3
Estudiante 2	4	3	3	3	3	2	3
Estudiante 3	4	2	3	2	2	3	3
Estudiante 4	4	3	2	3	2	2	3
Estudiante 5	4	4	4	4	3	3	2
Estudiante 6	2	3	2	2	2	2	2
Estudiante 7	4	4	3	3	3	3	2
Estudiante 8	3	3	3	3	3	3	2
Estudiante 9	4	4	2	2	3	3	2
Estudiante 10	4	4	3	3	3	3	3
Estudiante 11	3	3	3	3	3	3	3
Estudiante 12	3	3	2	3	3	3	3
Estudiante 13	4	4	3	4	4	3	3
Estudiante 14	4	3	2	2	2	2	3
Estudiante 15	4	4	3	4	3	3	3
Estudiante 16	4	3	3	3	2	2	3
Estudiante 17	4	3	3	3	3	3	2
Estudiante 18	4	3	2	3	2	3	2
Estudiante 19	4	4	2	2	2	2	2
Estudiante 20	4	3	3	3	2	3	3
Estudiante 21	4	3	2	3	3	3	2
Estudiante 22	3	3	2	2	3	3	2
Estudiante 23	4	3	3	3	3	3	3
Estudiante 24	4	4	3	3	2	3	2
Estudiante 25	3	3	2	2	2	2	2

3.2.- Resultado de los niveles de coordinación

Tabla 2. Niveles de coordinación

Nombre	Coordinación Locomotriz (1, 2, 5)	Coordinación control de objetos (3, 4, 6)	Control de objetos con el pie (4, 7)	Control de objeto con la mano (3,6)	TOTAL Coordinación motriz
Estudiante 1	9	8	6	5	20
Estudiante 2	10	8	6	5	21
Estudiante 3	8	8	5	6	19
Estudiante 4	9	7	6	4	19
Estudiante 5	11	11	6	7	24
Estudiante 6	7	6	4	4	15
Estudiante 7	11	9	5	6	22
Estudiante 8	9	9	5	6	20
Estudiante 9	11	7	4	5	20
Estudiante 10	11	9	6	6	23
Estudiante 11	9	9	6	6	21
Estudiante 12	9	8	6	5	20
Estudiante 13	12	10	7	6	25
Estudiante 14	9	8	5	4	18
Estudiante 15	11	10	7	6	24
Estudiante 16	9	8	6	5	20
Estudiante 17	10	9	5	6	21
Estudiante 18	9	8	5	5	19
Estudiante 19	10	6	4	4	18
Estudiante 20	9	9	6	6	21
Estudiante 21	10	8	5	5	20
Estudiante 22	9	7	4	5	18
Estudiante 23	10	9	6	6	22
Estudiante 24	10	9	5	6	21
Estudiante 25	8	6	4	4	16
TOTAL	240	206	134	136	507

De acuerdo a los resultados obtenidos de la coordinación motriz tenemos la tabla de baremo (Anexó 9)

3.2.1.- Coordinación locomotriz

Tabla 3.- Resultados de Coordinación Locomotriz

Género	Frecuencia	Salto con dos pies	Giros	Desplazamiento
---------------	-------------------	---------------------------	--------------	-----------------------

Hombres	17	65%	56%	58%
Mujeres	8	31%	26%	21%
TOTAL		96%	82%	79%

Análisis

En la prueba de salto con dos pies que consistió en que los estudiantes deben impulsarse desde un punto a otro punto por encima de una valla, en hombres se obtuvo un 65%, mientras que en mujeres un 31% dando un total del 96%, lo que se interpreta como un nivel alto para realizar esta actividad.

En la prueba denominada giros los estudiantes debían realizar giros de 90°, 180°, 270° y 360° y se encontró que los hombres alcanzaron un 56%, las mujeres un 26% y un total del grado de 82% que se entiende como un nivel medio, alto para realizar esta actividad.

En la prueba de desplazamiento consistía en ir esquivando unos platos o conos colocados en el piso en forma de zic-zac y se encontró que los hombres alcanzaron un 58%, las mujeres un 21% dando un total del curso 79% que se entiende por un nivel medio que dominan esta prueba.

Se pueden definir como: pasar de un punto a otro en el espacio, siendo una de las habilidades básicas más importantes, porque en ellos se fundamenta gran parte del resto de las habilidades. Dentro del trabajo de los desplazamientos, a la vez que éstos se mejoran y perfeccionan creándose patrones de movimientos, el niño toma contacto con el espacio que le rodea, mejorando así su estructuración espacio-temporal. (Navas, 2010)

3.2.2.- Coordinación control de objetos

Tabla 4.- Resultados en porcentajes de la coordinación control de objetos

Género	Frecuencia	Lanzamiento	Golpear un balón	Botear un balón
Hombres	17	44%	48%	46%
Mujeres	8	21%	23%	22%
TOTAL		65%	71%	68%

Análisis

La prueba de lanzamiento costa, con una pelota de tenis lanzar hasta un punto fijado y los resultados fueron los siguientes, los hombres con un 44% y las mujeres 21% dando un total del grupo 65% lo que quiere decir que les pueden realizar la prueba, pero tienen que mejorar.

La prueba de golpear un balón de fútbol desde una determinada distancia a un poste nos dio los siguientes resultados, en hombres con un 48% las mujeres un 23% dando como resultado de grupo 71% esto quiere decir que si dominan la prueba de golpeo de balón.

La prueba de botear un balón de baloncesto superando un Slalom ida y vuelta, controlando el balón con las manos nos dio los siguientes resultados, en hombres con un 46% mientras que las mujeres un 22% dando un resultado grupal de 68 % que quiere decir que dominan esta prueba, pero les falta de mejorar en algunos puntos de la prueba.

“Resultados de la evaluación del nivel de desarrollo de la coordinación de control de objetos posterior a la intervención de un programa con juegos con balón en escolares (Aulestia, 2023, p. 33)

3.2.3.- Coordinación control de objetos con el pie

Tabla 5.- resultados de las pruebas Control objeto con el pie

Género	Frecuencia	Golpear un balón	conducción de balón
Hombres	17	48%	43%
Mujeres	8	23%	20%
TOTAL		71%	63%

Análisis

La interpretación es esta prueba de coordinación control objeto con el pie consta de dos pruebas, las cuales es la utilización de un balón de fútbol.

La prueba de golpear un balón de futbol desde una determinada distancia a un poste nos dio los siguientes resultados, en hombres con un 48% las mujeres un 23% dando como resultado de grupo 71% esto quiere decir que si dominan la prueba de golpeo de balón.

La prueba de ir conduciendo un balón superando un Slalom simple, donde los niños tienen que tener un buen control con el balón, los resultados de esta prueba fueron los siguiente para los hombres con un 43%, mientras que las mujeres con un total de 20% dándonos un porcentaje total del grado del 63% esto quiere decir que les falta el control en los pies para poder llevar un balón.

“La coordinación donde interviene el manejo de lo pédico y visual, una sincronización entre estas partes del cuerpo permite realizar un movimiento correctamente ejecutado (Aulestia, 2023, p. 25)”.

3.2.4.- Coordinación control de objeto con la mano

Tabla 6. Control de objeto con la mano

Género	Frecuencia	Lanzamiento	Botear un balón
Hombres	17	44%	46%
Mujeres	8	21%	22%
TOTAL		65%	68%

Análisis

La prueba de lanzamiento costa, con una pelota de tenis lanzar hasta un punto fijado y los resultados fueron los siguientes, los hombres con un 44% y las mujeres 21% dando un total del grupo 65% lo que quiere decir que les pueden realizar la prueba, pero tienen que mejorar.

La prueba de botear un balón de baloncesto superando un Slalom ida y vuelta, controlando el balón con las manos nos dio los siguientes resultados, en hombres con un 46% mientras que las mujeres un 22% dando un resultado grupal de 68 % que quiere decir que dominan esta prueba, pero les falta de mejorar en algunos puntos de la prueba

“La coordinación donde intervienen el manejo de lo manual y visual, una sincronización entre estas partes del cuerpo permite 25 realizar un movimiento correctamente ejecutado, en donde los ojos se centran en el trayecto (Aulestia, 2023, p. 24)”.

3.3.- Ratios

Tabla 7. Resultados de ratios

Nombre	ratio locomotriz	ratio control de objetos	ratio Control de objetos con el pie	ratio Control de objeto con la mano
Estudiante 1	75	67	150	125
Estudiante 2	83	67	150	125
Estudiante 3	67	67	125	150
Estudiante 4	75	58	150	100
Estudiante 5	92	92	150	175
Estudiante 6	58	50	100	100
Estudiante 7	92	75	125	150
Estudiante 8	75	75	125	150
Estudiante 9	92	58	100	125
Estudiante 10	92	75	150	150
Estudiante 11	75	75	150	150
Estudiante 12	75	67	150	125
Estudiante 13	100	83	175	150
Estudiante 14	75	67	125	100
Estudiante 15	92	83	175	150
Estudiante 16	75	67	150	125
Estudiante 17	83	75	125	150
Estudiante 18	75	67	125	125
Estudiante 19	83	50	100	100
Estudiante 20	75	75	150	150
Estudiante 21	83	67	125	125
Estudiante 22	75	58	100	125
Estudiante 23	83	75	150	150
Estudiante 24	83	75	125	150
Estudiante 25	67	50	100	100
TOTAL	2000	1717	3350	3325

3.3.1.- Coeficiente diferencial ratio

Tabla 8. Resultados Coeficiente diferencial ratio

Nombre	Locomotriz menos Control objetos ratio	Control de objetos con el pie menos Control con la mano
Estudiante 1	8	25
Estudiante 2	17	25
Estudiante 3	0	25
Estudiante 4	17	50
Estudiante 5	0	25
Estudiante 6	8	0
Estudiante 7	17	25
Estudiante 8	0	25
Estudiante 9	33	25
Estudiante 10	17	0
Estudiante 11	0	0
Estudiante 12	8	25
Estudiante 13	17	25
Estudiante 14	8	25
Estudiante 15	8	25
Estudiante 16	8	25
Estudiante 17	8	25
Estudiante 18	8	0
Estudiante 19	33	0
Estudiante 20	0	0
Estudiante 21	17	0
Estudiante 22	17	25
Estudiante 23	8	0
Estudiante 24	8	25
Estudiante 25	17	0
TOTAL	283	425

3.4.- Cociente diferencial

Tabla 9. Resultados de cocientes diferencial

Nombre	Cociente locomotriz	Cociente control de objetos	cociente Control de objetos con el pie	Cociente Control de objeto con la mano	Cociente locomotriz menos cociente control de objeto	Cociente control de objeto con el pie menos cociente control de objeto con la mano
Estudiante 1	45	40	30	25	5	5
Estudiante 2	48	38	29	24	10	5
Estudiante 3	42	42	26	32	0	-5
Estudiante 4	47	37	32	21	11	11
Estudiante 5	46	46	25	29	0	-4
Estudiante 6	47	40	27	27	7	0
Estudiante 7	50	41	23	27	9	-5
Estudiante 8	45	45	25	30	0	-5
Estudiante 9	55	35	20	25	20	-5
Estudiante 10	48	39	26	26	9	0
Estudiante 11	43	43	29	29	0	0
Estudiante 12	45	40	30	25	5	5

Estudiante 13	48	40	28	24	8	4
Estudiante 14	50	44	28	22	6	6
Estudiante 15	46	42	29	25	4	4
Estudiante 16	45	40	30	25	5	5
Estudiante 17	48	43	24	29	5	-5
Estudiante 18	47	42	26	26	5	0
Estudiante 19	56	33	22	22	22	0
Estudiante 20	43	43	29	29	0	0
Estudiante 21	50	40	25	25	10	0
Estudiante 22	50	39	22	28	11	-6
Estudiante 23	45	41	27	27	5	0
Estudiante 24	48	43	24	29	5	-5
Estudiante 25	50	38	25	25	13	0
TOTAL	1186	1013	660	655	172	5

3.5.- Capacidad Coordinativa

Tabla 10. Resultado final de la coordinación motriz

Género	Frecuencia	Coordinación Locomotriz	Coordinación control de objetos	Control de objetos con el pie	Control de objeto con la mano	Coordinación motriz
Hombres	17	54%	47%	46%	45%	49%
Mujeres	8	26%	22%	21%	21%	23%
TOTAL		80%	69%	67%	66%	72%

Análisis

Para conseguir la coordinación motriz realizamos la sumatoria de todos los niveles los cuales son coordinación locomotriz, coordinación control de objetos, control de objetos con las manos, control de objeto con los pies dándonos un total del 49% de los hombres como coordinación motriz, mientras que las mujeres un total del 23% como coordinación motriz, dando un resultado del curso 72 % la capacidad motriz de todo el curso esto quiere decir, que hay una dificultad del 27%.

3.6.- Resultados de la entrevista

Pregunta #1 ¿Qué son los juegos tradicionales para usted?

Entrevistado 1 Son juegos muy importantes que nunca se pueden olvidarnos de las tradiciones ya que es la diversión de muchas personas y en especial de los niños.

Entrevistado 2 Son juegos de hace muchos tiempos atrás que aprendimos de nuestros padres, que nos divertían.

Análisis

El ser humano a través de su integración con otros seres humanos ha desarrollado diversas actividades en las cuales encuentra satisfacción y placer, estos son los juegos, los mismos que desde épocas inmemoriales han mantenido a los seres humanos con un cierto nivel de liberación de sus problemas y afectaciones físicas, mentales y espirituales (Alencastro, 2016, p. 26)

Los juegos tradicionales se han venido desarrollando desde épocas muy antiguas permitiendo esa distracción en momentos de aburrimiento, estos juegos también nos permiten relajación e incluso formar más lazos de amistad y practica de valores mediante el juego.

Pregunta #2 ¿Qué importancia tiene los juegos tradicionales en el proceso educativo?

Entrevistado 1 Tiene mucha importancia ya que los niños desarrollan sus motricidades y también las habilidades mediante el juego

Entrevistado 2 ayuda a despertar la alegría, entusiasmo de los niños, creatividad e integración mediante diversas actividades que realizan los estudiantes.

Análisis

El juego es considerado una práctica muy importante en todo el contexto del desarrollo del ser humano desde sus primeras etapas y a lo largo de su vida, los beneficios de estas actividades pueden llegar a ser múltiples, ya sea en el aspecto de la salud, aprendizaje del desarrollo social, desarrollo cognitivo, desarrollo físico e intelectual del hombre. (Apo, 2022, p. 20)

En la actualidad el juego es de gran importancia, ya que permite el mejoramiento tanto de habilidades, sus destrezas e incluso la parte mental, con el juego también llevamos tanto a la sociedad a llevar una vida saludable y activa.

Pregunta #3 ¿Conoce alguna clasificación sobre los juegos tradicionales?

Entrevistado 1 juegos atléticos, juegos de puntería, juegos de pelotas, deportes y la parte lúdica.

Entrevistado 2 pueden ser juegos tradicionales individuales y colectivos porque hay una gran variedad donde se puede aplicar esta clasificación.

Análisis

La clasificación de los juegos puede variar es por ello que existen diferentes criterios por los que se crea una clasificación del juego, Algunas de las distintas clasificaciones, se basan en los siguientes aspectos: La capacidad que se desarrolla, La dimensión social (Apo, 2022, p. 21)

La clasificación de los juegos tradicionales se divide en diferentes puntos como es los ritmos musicales, la parte verbal, con partes del cuerpo, con objetos, además de que hay los juegos tanto individuales como colectivos.

Pregunta #4 ¿Con qué finalidad usted aplica los juegos tradicionales en sus clases de educación física?

Entrevistado 1 Con la finalidad que el niño desarrolle sus destrezas gruesas y finas como correr, saltar, lanzar, desplazarse entre otras.

Entrevistado 2 Para despertar la creatividad, destrezas, habilidades y el trabajo en equipo.

Análisis

Este tipo de actividades les permiten que los niños conozcan más sobre las raíces culturales de su región, haciendo que de esta forma puedan contribuir a la preservación de la cultura

de un país y de sus tradiciones, de igual manera este tipo de juegos son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas (Apo, 2022, p. 22)

En las clases de educación física se tiene que aplicar diversos juegos tradicionales, por el hecho de que es muestras culturas que debemos potenciar y que no se pierda, de la misma forma esto ayuda al desarrollo de los niños tanto física como intelectual.

Pregunta #5 ¿En su planificación costa los juegos tradicionales? ¿Por qué, y el bloque?

Entrevistado 1 Si, porque por medio del juego el estudiante se divierte y se desastres y para ello tenemos la Unidad 1 del currículo que es el juego y el jugar.

Entrevistado 2 Si para desarrollar todas estas clases de juegos tradicionales utilizamos la Unidad 1 del currículo, permitiéndonos desarrollar con los niños todos estos juegos.

Análisis

“Los estudiantes podrán experimentar diferentes maneras de practicar habilidades motrices, destrezas y acrobacias individuales y con otros, reconociendo y percibiendo las partes de su cuerpo, los apoyos y posibilidades de movimiento que le permitan participar de las mismas (Currículo, 2016, p. 72)”.

La importancia de planificar estas actividades radica en que en los periodos académicos de la institución los estudiantes aprenden diversos juegos y no solo eso, también se estaría aumentando el compañerismo y la práctica de valores.

Pregunta #6 ¿Qué tipos de juegos tradicionales individuales conoce?

Entrevistado 1 Los juegos individuales que yo conozco son los encostalados, la cuchara con el huevo, salto de la cuerda, la rayuela, el trompo, la cometa entre otros

Entrevistado 2 Hay una gran variedad de juegos individuales, pero de los que me acuerdo son la rayuela, el trompo, saltar la cuerda, el yoyo, el balero entre otros.

Análisis

“Por esta razón, en la educación es importante promover la ejecución de juegos tradicionales que se realizan de forma natural fomentando el desarrollo de sus capacidades y habilidades tanto de forma grupal e individual (Mullo, 2022, p. 38)”

Los juegos individuales son los que se juegan solo y da diversión, algunos de los juegos tradicionales que se consideran individuales son: la rayuela, el trompo, la cometa, el zumbambico, salto de cuerda, encostalados entre otros.

Pregunta #7 ¿Fomenta el uso de juegos tradicionales individuales en sus clases? ¿Por qué?

Entrevistado 1 Si se fomenta los juegos tradicionales individuales porque es la parte que más les gusta a los estudiantes a la hora de actividades físicas.

Entrevistado 2 Claro, porque se ve la alegría de los niños al momento del juego e incluso aprenden la creatividad.

Análisis

Los juegos tradicionales individuales es una excelente opción para que el niño comience a desarrollar sus habilidades, es por eso que se debe fomentar el uso de estos juegos en las horas de clases y más de educación física.

Pregunta #8 ¿Qué tipos de juegos tradicionales colectivos usted conoce?

Entrevistado 1 Algunos de los juegos colectivos que conozco son el gato y el ratón, biron biron, conejos salgan de su casa, el lobo, países y capitales entro otros.

Entrevistado 2 Jalar la sogá, el gato y el ratón, el baile de la silla, teléfono descompuesto, las escondidas, son algunos de los juegos colectivos que conozco.

Análisis

En este sentido, da la posibilidad de mantener una relación de cordialidad, participación y respeto dentro del grupo; por esta razón pueden ser considerados como estrategias de aprendizaje y creatividad para docentes y estudiantes (Calle, 2020, p. 20)

Los juegos tradicionales colectivos desempeñan un papel fundamental en el ámbito estudiantil ya que con estos juegos colectivos aumentamos más el compañerismo y el trabajo en equipo estos juegos pueden ser el gato y el ratón, jale de la cuerda, la gallinita ciega entre otros.

Pregunta #9 ¿Ha participado en algún juego tradición colectivo? Explique uno

Entrevistado 1 Si en diversos juegos colectivos, pero voy a describir uno en particular el gato y el ratón, donde los participantes realizan un círculo y escogen a un gato que estará fuera del círculo y a un ratón de estará dentro del círculo, los participantes que forman parte del círculo no deben hacer que el gato le coja al ratón.

Entrevistado 2 Son muy divertidos los juegos colectivos y en especian uno que me llama la atención es el jale de la cuerda conde todo el grupo debe trabajar para lograr un mismo objetivo que es derribar al otro equipo.

Análisis

“El juego es una actividad que promueve el surgimiento de diversas emociones, dependiendo del tipo de juego se pueden dar situaciones como por ejemplo alegría al ganar una competencia y de ira, tristeza, impotencia (Rosero Aceldo, 2018, p. 20)”.

Al participar en juego tradicionales colectivos se comienza a ganar bastante experiencia tanto como dirigente del juego y como participante, de esta manera se adquiere aprendizaje y para posterior aplicarla en las clases con los estudiantes.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGÍA



GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES INDIVIDUALES Y COLECTIVOS PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS



Autor: Kevin Moncada

4.1.- Tema

Juegos tradicionales y el mejoramiento de las capacidades coordinativas de salto, lanzamiento, giros, desplazarse, golpear, botear, conducir

4.2.- Introducción

La creación de esta propuesta nos basaremos a través de un documento guía de los juegos tradicionales individuales y colectivos que ayuden al mejoramiento de la capacidad coordinativa en la asignatura de Educación Física para la Unidad Educativa “Inocencio Jácome” de San Antonio de Ibarra, a través de esto los docentes tendrán un apoyo para que lo sigan aplicando con los estudiantes.

Las actividades que se propone en este documento guía serán de gran utilidad dando un gran aporte a los valores y al mejoramiento de las capacidades coordinativas en los estudiantes, además que será de gran comprensión tanto para los docentes como para la comunidad de esta institución.

Con esta guía se pretende que los estudiantes pasen momentos de diversión en las horas de Educación Física y en sus momentos libres, e incluso que estos juegos sigan conociéndose por amigos y la sociedad.

Los juegos tradicionales es una parte fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, por lo tanto, permite el fortalecimiento de lasos de amistad tanto entre estudiantes como también con el docente, además de impartir estas costumbres para que no se pierdan y seguir fomentando y rescatando estos juegos tradicionales.

4.3.- Justificación

Se justifica la presente guía para la recuperación de estos juegos tradicionales que es de gran importancia en el ámbito escolar, ya que en la actualidad muchas personas desconocen de la manera el cómo se debe jugar correctamente cada uno de los juegos, es por eso que se presenta esta guía con diferentes juegos y su reglamento que se tiene que seguir.

Los Juegos tradicionales deben de ser de gran ayuda en la parte educativa, una herramienta fundamental para los docentes del área de educación física, es por ellos que a través de estos juegos tradicionales nos permite en los estudiantes mejorar la parte coordinativa dinámica como es salto, giros, desplazamiento, control de pie y mano.

Los beneficiarios directos son los niños de esta institución, ya que ellos serán los que a través de juegos tradicionales mejoren sus capacidades motrices básicas las cuales son saltar, corre, reptar, trepar, lanzar y atrapar.

Para los juegos tradicionales que se van a emplear en esta guía, no serán de mayor dificultad, serán acordes a las capacidades y habilidades de los niños, además de que estos pueden ser individuales o colectivos.

4.4.- Objetivos de la propuesta

Objetivo General

Proponer una guía didáctica de juegos tradicionales aplicables en el contexto educativo mediante la planificación de juegos tradicionales basados en el diagnóstico realizado, con la finalidad de que se promueva la estimulación de capacidades motrices básicas.

Objetivos Específicos

- Identificar juegos para mejorar capacidades coordinativas de salto, lanzamiento, giros, desplazarse, golpear, botear, conducir para el mejoramiento de los estudiantes.
- Recuperar los juegos tradicionales mediante su práctica en clases.
-

4.5.- Desarrollo de la propuesta

PRESENTACIÓN

La presente guía nos permitirá el mejoramiento de las capacidades coordinativas como es salto, lanzamiento, giros, desplazarse, golpear, botear, conducir mediante diversos juegos tradicionales que pueden ser individuales o colectivos.


Esta guía tiene diversos juegos que serán de agrado y diversión del estudiante, donde compartirán una serie de experiencias tanto individuales como con un grupo de sus compañeros.


Se han seleccionado una variedad de juegos individuales y colectivos que en algunos casos son reconocidos por la sociedad y otros los recuperaremos para que nunca se pierdan estas costumbres de los juegos tradicionales en base al diagnóstico realizado.


Es de gran importancia conservar estos juegos ya que tiene un gran significado en la parte cultural como del desarrollo humano, además que involucran la parte física de las personas promoviendo un estilo de vida saludable y activa.


Con esto queremos lograr a que los niños niñas y jóvenes de esta sociedad no pasen mucho tiempo en un dispositivo electrónico, sino buscar otras maneras de entretenerse como son los juegos tradicionales


PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES


JUEGO #1	
TEMA	La Rayuela
TIEMPO	15min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	Las capacidades coordinativa que nos ayuda este juego es locomotriz, porque se utiliza el salto y el desplazamiento.
PROCESO DIDÁCTICO	
<ul style="list-style-type: none"> • Primero dibujamos con tiza u otro material que arraye el piso una serie de casillas con números. • Cada participante tendrá una ficha puede ser una piedra u otro objeto para ser lanzado. • El jugador tiene que ir saltando en una sola pierna en cada casillero, pero tiene que evitar pisar el casillero donde está la piedra. • El juego se termina cuando la ficha ha pasado por todos los casilleros de la rayuela en orden numérico. 	 <p style="text-align: right;">Autor: Kevin Moncada</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Rayuela • Ficha (piedra) • Participantes
EVALUACIÓN	<p>Realiza los saltos con un solo pie</p> <p>Mantiene el equilibrio</p> <p>Demuestra interés por el juego</p>


JUEGO #2	
TEMA	Los encostalados
TIEMPO	15min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	Las capacidad coordinativas que podemos encontrar en este juego es locomotriz utilizando el salto y el desplazamiento.
PROCESO DIDÁCTICO	
<ul style="list-style-type: none"> • El jugador tiene que tener un costal que sea a la medida de la cintura. • Se tiene que entrar en dentro del costal y sujetar con las dos manos. • Para comenzar el juego el jugador tiene que colocarse en la línea de partida e ir saltando hasta llegar a la parte final sin perder el equilibrio ni caer. 	 <p>Autor: Kevin Moncada</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cancha • Costales • Línea de partida y final
EVALUACIÓN	<p>Se desplaza correctamente utilizando el costal</p> <p>Tiene un correcto control el costal y el salto</p> <p>Demuestra interés por el juego</p>


JUEGO #3	
TEMA	La Cometa
TIEMPO	20min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	Las capacidades coordinativa que nos ayuda este juego es locomotriz, porque se utiliza el desplazamiento.
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>La fabricación de la cometa es con materiales livianos como es el carrizo y fundas plásticas. Para que la cometa pueda volar se debe seguir algunos puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La comete tiene que estar en el suelo y al momento que el viento tenga una brisa fuerte toca tirar de la cuerda para que la cometa comience a elevarse. • Tienen que tener un espacio amplio libres de obstáculos como árboles, cables de luz, para que la cometa pueda volar. • Debes de solar bastante cuerda para que la cometa se eleve más alto. 	 <p style="text-align: right;">Autor: Kevin Moncada</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Una cometa hecha con materiales livianos • Espacio amplio para poder volar la comete
EVALUACIÓN	<p>Realiza la cometa con materiales liviano</p> <p>Realiza todos los pasos para poder hacer que la cometa se elevé</p> <p>Muestra interés por esta actividad</p>


JUEGO #4	
TEMA	El Trompo
TIEMPO	15min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	Control de objeto con la mano es la capacidad que se utiliza en este juego
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>El material que está hecho este instrumento puede ser de plástico o de madera tiene una punta que le permite rotar, para ello envolvemos con una cuerda desde la punta del trompo hasta la parte superior, posteriormente lanzamos hacia el piso y con un jalón permitimos al trompo que comience a rotar. Se puede hacer una variedad de trucos como hacerle bailar el rompo en el mano</p>	 <p style="text-align: center;">Autor: Kevin Moncada</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • El trompo ya sea de madera o de plástico • Cuerda para envolver el trompo • Un espacio con superficie plana
EVALUACIÓN	<p>Envuelve correctamente el trompo</p> <p>Tiene la técnica de lanzar y hacer que baile el trompo</p>


JUEGO #5	
TEMA	La carrera de rueda
TIEMPO	20min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	Locomotriz y control de objetos es la capacidad coordinativa que se utiliza en este juego
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Se debe tener una llanta de bicicleta o una ula-ula que vamos hacerle rodar por el piso además de un palo resistente que nos servirá para empujar la rueda y el control.</p> <p>Este juego consiste en desplazarse de un punto a otro llevando la rueda, tratando de controlar con el palo para que no se caiga.</p> <p>Es pródigo utilizar las manos para llevar la rueda.</p>	 <p style="text-align: center;">Autor: Todos a jugar</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • La rueda ya sea de llanta de bicicleta o una ula-ula • Un palo de unos 50cm • Un espacio amplio
EVALUACIÓN	<p>Tiene un correcto control de la rueda con el palo</p> <p>Participa en la actividad</p>


JUEGO #6	
TEMA	El Zumbambico
TIEMPO	15min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	Coordinación control de objetos con las manos Es la capacidad para este juego que es más un control con las manos
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Para este juego se utiliza dos tapas de metal o tillos lo cual se procede con un martillo aplastar para que queden liso las tapas, se realiza dos agujeros en el centro de los tillos y posterior pasamos por los agujeros una cuerda la cual vamos a torcer y destorcer, al momento que se realiza esto las tapas de metal comienzan hacer un sonido de zumbar.</p>	 <p>Autor: Kevin Moncada</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Tapas de metal o tillos • Un pedazo de cuerda • Martillo y un clavo
EVALUACIÓN	<p>Realiza correctamente el zumbambico</p> <p>Hace la maniobra de torcer y destorcer el zumbambico</p>


JUEGO #7	
TEMA	El salto de la soga
TIEMPO	15min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	Coordinación locomotriz y control de objetos con las manos son las capacidades que se utilizan en este juego
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Para este juego se necesita de una cuerda de 3m, el cual enrollamos en los nudillos de las manos para posteriormente realizar los saltos estos pueden ser pies juntos, para adelante o para atrás, de igual forma se puede realizar saltando en un solo pie.</p> <p>Una de las principales reglas es no pisar la cuerda al momento del salto y tratar de realizar el mayor número de saltos.</p>	 <p>A young girl with pigtails, wearing a white and red patterned shirt and dark pants, is jumping rope in an outdoor paved area. The rope is white and she is holding the handles with both hands. The background shows a paved plaza with some trees and buildings in the distance.</p>
	Autor: Kevin Moncada
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Un espacio amplio • Una cuerda
EVALUACIÓN	<p>Realiza correctamente el movimiento de batida de la cuerda para el salto</p> <p>Realiza otras variantes de salto con la cuerda</p>


JUEGO #8	
TEMA	El jale de la soga
TIEMPO	20min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	La capacidades que se utiliza en este juego es el control de objetos.
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Para este juego se necesita un gran número de participantes, serán divididos en números pares.</p> <p>Lo cual el un grupo se coloca a lo largo de un extremo de la soga, de igual forma el otro grupo, en la mitad de la soga será dividida por una cinta de color o una cinta.</p> <p>Al momento que el juez de la orden de partida ambos equipo comienzan a tirar lo más fuerte que puedan hasta que el equipo contrario ya no pueda y pierda.</p>	 <p>Autor: Todos a jugar</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Un grupo de unas 10 participantes • Espacio amplio • Cuerda marcado con cinta la mitad
EVALUACIÓN	<p>Se ve participación de grupo</p> <p>Aportan todos los miembros del grupo</p>


JUEGO #9	
TEMA	Las canicas
TIEMPO	30min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	La capacidad que se utiliza es control de objetos con la mano
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Este juego consta de que la persona lanza una canica, esta posteriormente cae en un sector, el jugador debe de lanzar la canica desde donde se encuentra para sacar otras canicas que están dentro de un círculo. El jugador que saque más canicas del círculo es el ganador.</p>	 <p style="text-align: center;">Autor: Kevin Moncada</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Círculo en el piso • Varias canica
EVALUACIÓN	<p>Se coloca en la posición correcta para lanzar la canica</p> <p>Logra tener precisión y sacar canicas del círculo</p>


JUEGO #10	
TEMA	La carrera de carretilla
TIEMPO	20min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	La capacidad que se obtiene mediante este juego es el control, y locomotriz por los que se utiliza el desplazamiento.
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Este juego es de parejas por lo que uno tiene que ser la carretilla y el otro va ser la persona que lleve la carretilla, posteriormente se parte desde un punto hasta otro punto con varios participantes, la pareja que llegue primero son los ganadores.</p> <p>Regla: la persona que hace de carretilla a ningún momento puede bajar los pies el piso.</p>	 <p>Autor: Todos a jugar</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Participantes que formen parejas • Una cancha de césped
EVALUACIÓN	Realiza correctamente el desplazamiento tanto de la persona que hace la carretilla como la persona que le lleva.

JUEGO #11	
TEMA	La gallinita ciega
TIEMPO	20min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	La capacidad coordinativa que se aplica aquí es locomotriz por el hecho que se utiliza el desplazamiento
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Este juego comienza con un grupo grande, se escoge una persona la cual se venda los ojos, el resto de las personas forman una circunferencia cogidos de las manos dejando a la persona vendada los ojos dentro, lo que debe hacer la persona vendada los ojos es lograr atrapar a las personas que estañe ñ la circunferencia y estas no deben soltarse, el juego termina cuando atrapado bastantes personas.</p>	 <p>Autor: Rous Mary</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Un espacio amplio de preferencia césped • Un pañuelo • Personas
EVALUACIÓN	Participa en la actividad, tiene orientación en el desplazamiento.

JUEGO #12	
TEMA	Las congeladas
TIEMPO	20min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	La capacidad coordinativa que se aplica aquí es locomotriz por el hecho que se utiliza el desplazamiento
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Este juego es grupal por lo que de todo el grupo se escoge una persona la cual va ser el congelador, el juego comienza cuando escuchan el silbato y todas las personas corren por dentro de la zona delimitada, al momento que el congelador tope una parte de su cuerpo esta inmediatamente queda congelada y para descongelarla una persona del grupo sin congelar tiene que pasar por debajo de las piernas para descongelar a la persona, el juego termina cuando congelo a todo el grupo.</p>	 <p>Autor: Ruta de Genios</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio amplio delimitado de preferencia césped • Participantes para el juego
EVALUACIÓN	Participa en la actividad, tiene orientación en el desplazamiento.

JUEGO #13	
TEMA	El baile de la silla
TIEMPO	30min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	La capacidad que se utiliza es locomotriz, entra lo que es el desplazamiento
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Un grupo de personas va dando las vueltas alrededor de unas sillas mientras se escucha una canción, al momento de que la música deje de sonar los participantes deben reaccionar rápidamente para sentarse en una de ellas, las sillas se colocan faltando una de los participantes que juegan, es por ende que el participante que quede sin silla tendrá que salir del juego y así se irá sacando silla por silla hasta que queden 2 participantes con una silla.</p>	 <p>Autor: Freepng.es</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Música • Participantes
EVALUACIÓN	<p>Sigue el ritmo musical</p> <p>Participa en la actividad</p>

JUEGO # 14	
TEMA	La plancha
TIEMPO	20min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	La capacidad coordinativa que se utiliza es el control de objetos con la mano, por el hecho de lanzar.
PROCESO DIDÁCTICO	
<p>Para este juego se necesita a sea una rodela plana o moneda, cada participante coloca tres monedas dentro de una circunferencia con la finalidad de que cada persona tiene que lanzar la rodela o moneda que tengan e intentar sacar las monedas que se encuentra dentro de la circunferencia.</p>	 <p style="text-align: right;">Autor: Janeth Otavalo</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Una ficha que puede ser una rodela o una moneda • Monedas • Circunferencia
EVALUACIÓN	Lanza correctamente la ficha para lograr sacar las monedas de la circunferencia.

JUEGO # 15	
TEMA	La catapulta
TIEMPO	20min
OBJETIVO	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
CAPACIDAD COORDINATIVA	La capacidad coordinativa que se utiliza es el control de objetos con la mano, por el hecho de lanzar una piedra con otro objeto.
PROCESO DIDÁCTICO	
Se fabrica la catapulta a base de un palo o raíz en forma de Y, luego se coloca ligas y un material de cuero para sujetar la piedra, para el juego se coloca botellas o latas a una cierta distancia y con la catapulta intentaremos derrumbar las botellas o latas, el que derrumbe mas es el ganador.	 <p>A photograph showing a person from behind, wearing a brown shirt and a green wristband, using a catapult to launch an object. The catapult is made of a Y-shaped wooden stick with a string and a stone attached. The person is standing on a paved area outdoors.</p>
	Autor: Janeth Otavalo
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • La fabricación de la catapulta • Piedras • Botellas o latas • Espacio amplio
EVALUACIÓN	<p>Siguió los pasos para la fabricación de la catapulta</p> <p>Realiza correctamente el lanzamiento con el objeto fabricado.</p>

CAPÍTULO V

5.1.- Conclusiones

- Los juegos tradicionales tienen una clasificación de juegos tanto individuales y juegos colectivos por lo cual, la práctica de juegos es fundamental en el desarrollo de los niños y más aún en estas edades, donde son más activos para todo tipo de juego que se les ponga, logrando que los chicos capten todos estos juegos y los ponga en práctica
- Las capacidades coordinativas de los niños de 4to año de la unidad educativa Inocencio Jácome, es muy buena, pero en un número muy bajo de niños les falta el desarrollo de estas capacidades de acuerdo con el instrumento denominado 3JS.
- La propuesta realizada cumple con requerimientos pedagógicos, puesto que se han planificado en base a la necesidad que tienen los docentes y estudiantes, mismos que fueron determinados en base a un diagnóstico realizado.

5.2.- Recomendaciones

- Se tiene que seguir promoviendo estos tipos de juegos tradicionales tanto individuales como colectivos para que no se pierda y futuras generaciones conozcan este tipo de actividades que ayudan en el desarrollo de los niños.
- Continuar con el desenvolvimiento de las capacidades coordinativas ya sea mediante juegos tradicionales como los que se presentó en este trabajo de investigación, y lograr que los niños tengan una buena coordinación motriz.
- Poner en practica la guía presentada en esta investigación, donde nos mencione distintos juegos tradicionales además de la gran importancia que tienen estos juegos para el desarrollo de las capacidades coordinativas.

Referencias

1. Alencastro, E. (2016). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motor grueso*. Cotacachi.
2. Andino, G. (2015). *Mobiliario lúdico basado en los juegos tradicionales del Ecuador para habitaciones de espacios reducidos*. Ambato.
3. Apo, E. P. (2022). *Los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje*. Chimborazo.
4. Aulestia, B. (2023). *Juegos con balón en el desarrollo de la coordinación de control de objetos*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
5. Benavides, D. (2016). *Estudio de las habilidades motrices básicas en el aprendizaje de patrones motores en niños y niñas*. Ibarra.
6. Berna, C. A. (2010). *Metodología de investigación*. Colombia .
7. Calle, G. O. (2020). *Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia*. Azogues.
8. Cruz, G. d. (2015). *“ESTUDIO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y SU*. Ibarra.
9. Currículo. (2016). *Currículo de EGB y BGU Educación Física*. Ecuador .
10. David Alan Neill, L. C. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación*. Machala.
11. Educación, M. d. (2018). *Guía metodológica para docentes facilitadores del Programa de Participación Estudiantil (PPE)*. Ecuador.
12. El Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Libro primero los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos*. Ecuador.
13. Gil, E. E. (2017). *Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional*. SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS.
14. Giró, M. (1998). *El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica*.
15. Hernández, F. y. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Sexta.
16. Ibujés Nejer, E. N. (2018). *Aplicación de los Juegos tradicional para el desarrollo de la lateralidad en el área de educación física*. Ibarra.
17. José Cenizo, J. R. (2017). *Test de coordinación motriz 3JS*. España .
18. Ley del deporte. (2010). *Ley del deporte Educación Física y Recreación*. Ecuador.
19. LOEI. (2021). *La Ley Orgánica Reformatoria de Educación Intercultural*. Ecuador.
20. Lores, N. (2017). *Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje*. Cuba .

21. Mena, M. (2015). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes*. Milagro.
22. Morejón, A. (2014). “*LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES Y SU INCIDENCIA EN LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL*”. Ibarra.
23. Mullo, C. A. (2022). *Juegos tradicionales para el desarrollo de lenguaje de los estudiantes*. Riobama.
24. Navas, T. (2010). Desarrollo de las habilidades básicas locomotrices. *Efdeportes.com*.
25. Otavalo, J. (2018). *Juegos tradicionales* . Otavalo .
26. Rosero Aceldo, L. E. (2018). *Diseño didáctico utilizando juegos tradicionales en la asignatura de educación física-educación básica superior*. Cayambe.
27. Rosero, L. (2018). *Diseño didáctico utilizando juegos tradicionales en la asignatura de educación física*. Cayambe .
28. Sastre, C. A. (2019). *Habilidades motrices básicas y específicas*.
29. Torres, L. (2021). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas*. Santa Elena.
30. Zavala, A. B. (2015). “*LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS Y SU RELACIÓN CON EL MEJORAMIENTO DE LA TÉCNICA DEL PASE* . Ibarra.

Anexos

Anexo 1.- Entrevista a docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología

Pedagogía de la Actividad Física y Deporte



Tema: Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la unidad educativa Inocencio Jácome en el periodo lectivo 2022-2023, Ibarra.

Entrevista a docentes: La presente entrevista tiene como propósito la recolección de información de gran confiabilidad acerca de que tanto conocen los docentes de educación física sobre los juegos tradicionales.

Datos	
Docente	
Año lectivo	
Fecha	
Área	
Genero	

¿Qué son los juegos tradicionales para usted?

.....
.....

¿Qué importancia tiene los juegos tradicionales en el proceso educativo?

.....
.....

¿Conoce alguna clasificación sobre los juegos tradicionales?

.....
.....

¿Con qué finalidad usted aplica los juegos tradicionales en sus clases de educación física?

.....
.....

¿En su planificación costa los juegos tradicionales?

.....
.....

¿Qué tipos de juegos tradicionales individuales conoce?

.....
.....

¿Fomenta el uso de juegos tradicionales individuales en sus clases?

.....
.....

¿Qué tipos de juegos tradicionales colectivos usted conoce?

.....
.....

¿Ha participado en algún juego tradición colectivo?

.....
.....

Anexo 2.- Test de coordinación motriz 3JS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología

Pedagogía de la Actividad Física y Deporte



Tema: Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la unidad educativa Inocencio Jácome en el periodo lectivo 2022-2023, Ibarra.

Escala de observación a estudiantes

La presente Escala de observación tiene como propósito la recolección de información de gran confiabilidad acerca de las capacidades motrices básica en los estudiantes, por lo cual utilizaremos el test de coordinación motriz 3JS.

Unida Educativa Inocencio Jácome

Datos	
Estudiante	
Año lectivo	
Docente	

Fecha	
Paralelo	
Genero	

Marque según la escala de valoración

Prueba 1 Salto con los dos pies Juntos las picas situadas a una altura.	Si
1.- Se impulsa con las dos piernas	
2.- Flexiona el tronco antes del salto	
3.- Se impulsa y cae con los dos pies	
4.- Coordina movimientos de brazos y piernas	
Prueba 2 Realizar un salto y girar en el eje longitudinal	
5.- Realiza un giro entre 1 y 90°	
6.- Realiza un giro entre 91 y 180°	
7.- Realiza un giro entre 181 y 270°	
8.- Realiza un giro entre 271 y 360°	
Prueba 3 Lanzar pelotas al poste de una portería y sin salirse del cuadro.	
9.- El tronco realiza rotación lateral de hombro y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás	
10.- Realiza poco movimiento de codo	
11.- Hay armado de brazo y la pelota le lleva detrás de la cabeza	
12.- Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca	
Prueba 4 Golpear balones al poste de una portería y sin salirse del cuadro	
13.- Coloca la pierna de apoyo alado del balón	
14.- Flexiona y extiende la pierna que golpea el balón	
15.- Se equilibre sobre la pierna de apoyo colocándole alado del balón	
16.- sigue una secuencia de movimientos desde el tronco hacia la cadera, muslo y pie	
Prueba 5 Desplazarse corriendo haciendo slalom	

17.- Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual	
18.- Se distingue la fase de amortiguación e impulsión con un movimiento limitado del braceo	
19.- Braceo y movimiento de piernas les facilita la marcha	
20.- Coordina en la carrera de brazos y piernas	
Prueba 6 Conducir un balón ida y vuelta superando un slalom simple	
21.- Necesita agarrar el balón con las manos para darle continuidad a la conducción	
22.- Se observa diferencia en la distancia que recorre el balón tras cada golpeo	
23.- Utiliza una sola pierna para dominar constantemente el balón	
24.- Utiliza las dos pierna para dominar constantemente el balón	
Prueba 7 Botear un balón de baloncesto ida y vuelta superando un slalom simple	
25.- Necesita agarrar el balón para darle continuidad al bote	
26.- Utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote	
27.- Utiliza una sola mano para el bote y así se desplaza	
28.- Utiliza las dos mano para el bote y así se desplaza	

Procedimiento en la valoración de las diferentes variables

Nivel de la	Variable de valoración	Calculo
	Coordinación Locomotriz (1, 2, 5)	
	Coordinación control de objetos (3, 4, 6)	
	Control de objetos con el pie (4, 6)	
	Control de objeto con la mano (3,7)	
	Coordinación motriz (todas)	

Anexo 3.- Árbol de problema

Causa	<ol style="list-style-type: none"> 1. La falta de conocimiento de estos juegos tradicionales 2. En la institución no les hacen practicar juegos tradicionales 3. En las horas de educación física no practican juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades motrices básicas 4. El poco interés de aprender juegos tradicionales 5. Falta de algunos materiales para mejorar estas capacidades motrices.
Efecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. La desaparición de estos juegos 2. Los estudiantes no lo van a practicar 3. Los estudiantes tendrán poco desarrollo de sus capacidades motrices básicas. 4. Estudiantes que no conozcan de estos juegos 5. A que no van a poder practicar cierto juegos por la falta de materiales
Problema	<p>No se han desarrollado adecuadamente las capacidades motrices básicas por la falta de juegos tradicionales.</p>
Causa	<ol style="list-style-type: none"> 6. La falta de conocimiento de estos juegos tradicionales 7. En la institución no les hacen practicar juegos tradicionales 8. En las horas de educación física no practican juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades motrices básicas 9. El poco interés de aprender juegos tradicionales 10. Falta de algunos materiales para mejorar estas capacidades motrices.

Anexo 4.- Matriz de coherencia o categorial

Formulación del problema	Objetivos	Variables	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Metodología
<p>En el proceso educativo se ha evidenciado un inconveniente en los niños de esta institución, haciendo que los juegos tradicionales vayan desapareciendo y no se practiquen, permitiéndoles distracción en sus momentos libres, además de llevar una gran amistad entre compañeros.</p>	<p>Objetivo general Diseñar juegos tradicionales individuales y colectivos que influyen en el desarrollo de las capacidades coordinativa de movilidad en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome en el periodo lectivo 2022-2023, Ibarra.</p>	<p>Juegos tradicionales</p>	<p>Conceptualización de juegos tradicionales Historia Importancia Clasificación de los juegos Tipo de juegos Juegos individuales Juegos colectivos Juegos tradicionales del Ecuador Juegos tradicionales de Imbabura</p>	<p>Técnica Entrevista: Se realizó a los docentes de la institución del área de Educación Física y el tutor. Instrumento Registro de entrevista abierta: El instrumento constó de nueve preguntas abiertas sobre juegos tradicionales, metodología que aplica y del currículo nacional</p>	<p>Tipo de investigación En el presente trabajo de investigación se utilizó un enfoque mixto. Población y muestra La investigación se realizará en la Unidad Educativa Inocencio Jácome, se encuentra ubicada en la parroquia San Antonio de Ibarra Se tiene previsto trabajar con el docente del área de educación física, tutor y estudiantes del 4^{to} año de Educación General básica "A" que consta de un número de 25 estudiantes. Métodos Los métodos que se utiliza son descriptivo, deductivo, inductivo, analítico, sintético y estadístico.</p>

	<p>Objetivos específicos</p> <p>Describir juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación dinámica en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome</p> <p>Evaluar la coordinación dinámica en los estudiantes del 4^{to} año de educación básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Inocencio Jácome.</p> <p>Elaborar una propuesta alternativa sobre los juegos tradicionales para el mejoramiento de la coordinación dinámica.</p>	<p>Capacidades motrices básica</p>	<p>Conceptualización</p> <p>Capacidades Coordinativas</p> <p>Equilibrio</p> <p>Orientación</p> <p>Ritmo</p> <p>Agilidad</p> <p>Reacción</p> <p>Coordinación</p> <p>Coordinación locomotriz</p> <p>Coordinación control de objetos</p> <p>Coordinación control de objetos con el pie</p> <p>Coordinación control de objetos con la mano</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación: Se aplicó esta técnica para valorar a los estudiantes la coordinación dinámica general</p> <p>Instrumento</p> <p>Test de coordinación motriz 3JS</p>	
--	--	------------------------------------	--	---	--

Anexo 5.- Matriz de operacionalización de variables

Concepto	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<p>Los juegos tradicionales es una acción libre que se realiza para salir de esa rutina diaria que tienen los niños e incluso los adultos, llevando a cumplir con una serie de reglas o actividades improvisadas.</p> <p>Estos juegos tradicionales desarrollan habilidades motrices, tales como: la coordinación motriz, equilibrio, resistencia física y manuales.</p>	Juegos tradicionales	Conceptualización	Concepto	<p>¿Qué son los juegos tradicionales para usted?</p> <p>¿Qué importancia tiene los juegos tradicionales en el proceso educativo?</p> <p>¿Conoce alguna clasificación sobre los juegos tradicionales?</p> <p>¿Con qué finalidad usted aplica los juegos tradicionales en sus clases de educación física?</p> <p>¿En su planificación costa los juegos tradicionales? ¿Por qué, y el bloque?</p>
		Juegos tradicionales Individuales	<p>Las canicas</p> <p>El trompo</p> <p>La cometa</p> <p>La catapulta</p> <p>La rayuela</p> <p>El zumbambico</p>	<p>¿Qué tipos de juegos tradicionales individuales conoce?</p> <p>¿Fomenta el uso de juegos tradicionales individuales en sus clases? ¿Por qué?</p>
		Juegos tradicionales Colectivos	<p>Jale del cable</p> <p>Teléfono descompuesto</p> <p>El gato y el ratón</p> <p>El salto de la cuerda</p> <p>Congeladas</p> <p>Gallinita ciega</p>	<p>¿Qué tipos de juegos tradicionales colectivos usted conoce?</p> <p>¿Ha participado en algún juego tradición colectivo? Explique uno</p>
El objetivo de este instrumento es evaluar el nivel de coordinación motriz de los niños de 6 a 11 años, es de		Coordinación Locomotriz	Salto con ambas piernas	<p>Saltar con los dos pies juntos las picas situadas a una altura</p> <p>Escala de 1 a 4</p>

<p>aplicación individual. Está compuesto por 7 tareas de forma consecutiva y sin descanso intermedio que facilitan la observación en: saltos verticales, giro, lanzamientos, golpes con el pie, carrera de slalom, bote con slalom y conducción sin slalom. Está conformada por índices de Coordinación Locomotriz, Coordinación Control de Objetos, Coordinación Control de objetos con la mano, Coordinación control de objeto con el pie, En Cada prueba tiene una escala de 1 a 4 que valora la habilidad</p>	<p>Capacidades motrices básicas (Capacidades coordinativas)</p>		Salto y giro de 360°	Realizar un salto y girar en el eje longitudinal Escala de 1 a 4
		<p>Coordinación Control de Objetos</p>	Lanzamiento de objetos a un punto	Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro Escala de 1 a 4
			Golpeo de dos objetos	Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro Escala de 1 a 4
			Boteo	Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un slalom simple
		<p>Coordinación Control de Objetos con el pie</p>	Golpear un balón	Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro Escala de 1 a 4
			Conducción de balón	Conduce un balón de baloncesto ida y vuelta superando un slalom simple Escala de 1 a 4
		<p>Coordinación Control de Objetos con la mano</p>	Lanzamiento de objeto a un punto	Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro Escala de 1 a 4
			Boteo	Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un slalom simple Escala de 1 a 4

Anexo 6.- Certificado de Abstract



REPÚBLICA DEL ECUADOR **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

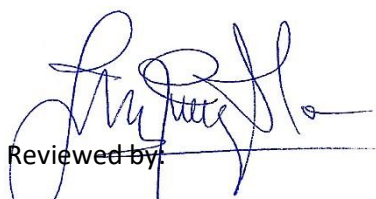
EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."



Abstract

In the educational process, a problem has been evidenced in the children of this institution, causing traditional games to disappear and not to be practiced, allowing them distraction in their free time, besides having a great friendship among classmates. The main objective of this research was "To design individual and collective traditional games that influence the development of mobility coordination skills in students of the 4th grade of Basic Education class "A" at Inocencio Jácome Educational Unit, in the school year 2022-2023, Ibarra". The feasibility of this research is of great impact on society and especially on the institution and parents, children, reactivating these traditional games and making them known to many people who do not know about these games. The approach of this research was mixed, so the quantitative and qualitative part was used. The methods used were descriptive, deductive, inductive, analytical, synthetic and statistical. The techniques used were the interview with the teachers of the institution in the area of Physical Education and the tutor, and the observation in the applied test; besides that, the instruments used in this work are the open interview record and the 3JS motor coordination test. The type of sample was nonprobabilistic because the number of students was 27. The traditional games have a classification of individual games and collective games; therefore, the practice of games is fundamental in the development of children and even more so at this age.

Keywords: traditional games; individual games; collective games; motor skills; motor coordination; locomotor coordination; object control coordination.

Reviewed by: 

MSc. Luis Paspuezán Soto **CAPACITADOR-CAI**

Septiembre 19, 2023

Anexo 7.- Autorización de los padres de familia

AUTORIZACIÓN DE REPRESENTANTES

Se autoriza a los estudiantes de 4to. año de Educación General Básica paralelo "A", de la Unidad Educativa Fiscomisional "Inocencio Jácome" participar en actividades de Educación Física donde serán evaluadas sus capacidades motrices básicas; dichos resultados serán con fines de investigación.

#	Nombre del estudiante	Representante	CÉDULA REPRESENTANTE	FIRMA
1	ANRRANGO PORTILLA MILAN JARED	PORTILLA VALENCIA LINA MARCELA	1753816899	
2	AYALA DIAZ MARIO DAVID	DIAZ VALENCIA MARITZA FERNANDA	1002858205	
3	BENALCAZAR CACHIMUEL JEFFERSON ANDRES	BENALCÁZAR ALTAMIRANO HUGO FERNANDO	1003414560	
4	CALUQUI MONTESDEOCA ALEXANDER JOSUE	MONTESDEOCA BASTIDAS NORMA CRISTINA	1002877221	
5	ECHVERRÍA CABRERA MATHIAS SEBASTIAN	ECHVERRÍA ARMAS SANDRA PATRICIA	1002011425	
6	ENCALADA FUENTES ESTEFANY SOFIA	FUENTES CHUQUIN MARIANA DEL PILAR	1002272506	
7	FLORES CORREA SAMIRA ANAHÍ	CORREA BENAVIDES FÁTIMA EUGENIA	401819768	
8	FUENTES ESPINOSA JUAN FERNANDO	ESPINOSA ALMEIDA YAHAIRA LORENA	1003156260	
9	GONZALEZ MONTALVO DARALY FERNANDA	MONTALVO DUARTE ROSANA DEL PILAR	1003599725	
10	HARO FARINANGO DYLAN ALEJANDRO	FARINANGO FARINANGO DIANA ELIZABETH	1002985149	
11	HERNANDEZ MALES VICENTE NEYMAR	MALES CISNERO ROSA XIMENA	1002073227	
12	IPIALES VINUEZA JAMES LEONEL	VINUEZA DIAZ MARIA AURORA	1003558838	
13	JUSTICIA ANRANGO DAVID JOSUE	JUSTICIA MONAR DARWIN ALBERTO	1003020656	
14	LÓPEZ NICOLALDE STEFANO MARTÍN	LÓPEZ NICOLALDE MARÍA ROSARIO	1717126757	
15	MENA MUESES ALEXIS JOSUE	MUESES TADEO GUICELA ELIZABET	1003837398	
16	MOLINA CHICOTA LEYLA LILIETH	CHICOTA ALDAZ INSHIVO JOMAYRA	1004387278	
17	MONCADA CABEZAS JAMILETH MICAELA	CABEZAS REASCOS JENNY MARIBEL	1002368163	
18	MUÑOZ GARCÍA DYLAN JOSUE	GARCIA LOPEZ VERONICA ALEXANDRA	1003494158	
19	MUÑOZ TEANGA JAMES SEBASTIAN	TEANGA SOLANO ROSA ISABEL	1002180311	
20	PALACIOS CHUQUÍN ETHAN SANTIAGO	CHUQUÍN HERRERA KATHERINE ELIZABETH	100361444-1	
21	SANCHEZ RIVADENEIRA KARLA SAMANTHA	LAURA MARINA RIVADENEIRA SUÁREZ	1002832374	

Anexo 8.- Carta de autorización



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



Oficio N° UTN-PAFD-2023-0010-O
Ibarra, 06 de junio de 2023

ASUNTO: Autorización

Magister
Elvia Díaz
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INOSENCIO JÁCOME"
Presente

De mi consideración:

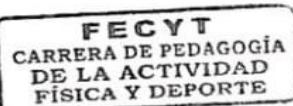
Reciba un atento y cordial saludo a nombre de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica del Norte y el deseo de éxitos en su función.

Solicito a usted comedidamente, se digne autorizar la aplicación de Fichas de Observación y Entrevistas dirigido a los estudiantes de Cuarto año de Educación Básica paralelo "A" de su prestigioso establecimiento educativo, a cargo del señor Moncada Cabezas Kevin Robinson con cédula ciudadanía 1003649470, estudiante de Octavo nivel de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, que se encuentra realizando un trabajo investigativo con el tema: "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACION BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA INOSENCO JÁCOME PERIODO LECTIVO 2022-2023", previo a la obtención del título profesional.

Por la gentil atención, le agradezco.

Atentamente,
"CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO"

PhD. Elmer Meneses S
COORDINADOR CARRERA



EMSI E. Lagos



Autorizado

12-06-2023

Anexo 9.- Tabla de Baremo

	8 años	9 años	Niveles de coordinación
NIÑOS	26-28	27-28	Muy buena
	23-25	23-26	Buna
	19-22	20-22	Normal
	16-18	16-19	Mal
	7-15	7-15	Muy mal
NIÑAS	22-28	23-28	Muy buena
	19-21	20-22	Buna
	17-18	17-19	Normal
	14-16	15-16	Mal
	7-13	7-14	Muy mal

Anexó 10. Aplicación de test 3JS



Prueba de salto pies juntos por encima de las vallas



Prueba de giros pies juntos rotando 90°, 180°, 270° y 360°



Lanzamiento de una pelota de tenis a un punto señalado



Slalom esquivando los platos que están en el piso



Disparo de balón que tope el poste de una portería



Conducción de balón superando un slalom



Boteó de balón superando un slalom controlando para que no se vaya a los costados

Anexó 11. Entrevista a los docentes de la Unidad Educativa

