

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



**TEMA:**

Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes de 7mo“A” de la Unidad Educativa “Priorato” de la ciudad de Ibarra en el año 2022-2023

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Psicología General.

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

**AUTOR(A):**

Jhosstin Charles Mejia Naranjo

**DIRECTOR(A):**

Msc. Zoila Esther Realpe Zambrano

Ibarra, 2023



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1719278812		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	MEJIA NARANJO JHOSSTIN CHARLES		
<b>DIRECCIÓN:</b>	RÍO FRÍO Y ESTADOS UNIDOS		
<b>EMAIL:</b>	jcmejia@utn.edu.ec		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	2580558	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0987239431

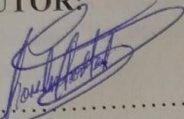
DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes de 7mo "A" de la Unidad Educativa "Priorato" de la ciudad de Ibarra en el año 2022-2023.
<b>AUTOR (ES):</b>	JHOSSTIN CHARLES MEJIA NARANJO
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	04/12/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	LICENCIADO EN ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSC. ZOILA REALPE

**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 4 días del mes de diciembre de 2023

**EL AUTOR:**



.....  
Nombre: Jhosstin Charles Mejia Naranjo

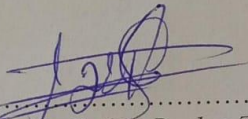
Ibarra, 4 de diciembre 2023

*Msc. Zoila Esther Realpe Zambrano*

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normativas vigente 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. Zoila Esther Realpe Zambrano

c.c. 100.177.6413

## Contenido

RESUMEN.....	4
ABSTRACT .....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
EL PROBLEMA .....	6
Motivación .....	6
Planteamiento de Problema.....	6
Formulación de Problema .....	7
Delimitación de las Unidades de Observación .....	7
Delimitación Espacial.....	7
Delimitación Temporal .....	8
JUSTIFICACIÓN .....	8
ANTECEDENTES .....	9
OBJETIVOS.....	11
Objetivo General .....	11
Objetivos Específicos .....	11
Preguntas para generar los objetivos .....	11
Pregunta: Objetivo General .....	11
Pregunta: Objetivos Específicos .....	11
CAPÍTULO I.....	12
MARCO TEÓRICO .....	12
1.1 El juego.....	12
1.1.1 Clasificación de los juegos. ....	12
1.1.2 Capacidades que desarrollan los tipos de juego .....	13
1.2 Tipos de juegos .....	15
Definición de Juegos Tradicionales.....	17
1.4 Habilidades Motrices.....	18
1.4.1 Locomotrices.....	19
1.4.2 No Locomotrices.....	19
1.4.4 Principales habilidades motrices básicas .....	20
1.5 Coordinación Segmentaria.....	21
1.5.1 Óculo manual.....	21

<b>1.5.2 Óculo Pédico</b> .....	22
<b>1.6 Marco Legal</b> .....	22
<b>Capítulo II</b> .....	25
<b>2. Materiales y Métodos</b> .....	25
<b>2.1 Tipo de investigación</b> .....	25
<b>2.2 Métodos de Investigación</b> .....	26
<b>2.2.1 Método Inductivo</b> .....	26
<b>2.2.2 Método Deductivo</b> .....	26
<b>2.2.3 Método Analítico</b> .....	26
<b>2.3 Técnicas e Instrumentos</b> .....	27
<b>2.3.1 Encuestas</b> .....	27
<b>2.3.2 Ficha de Observación</b> .....	28
<b>2.4 Matriz Categorial</b> .....	28
<b>2.5 Población</b> .....	29
<b>Identificación de la Muestra</b> .....	29
<b>Tabla 1. Identificación de la muestra</b> .....	29
<b>2.6 Procedimientos y análisis de datos</b> .....	29
<b>CAPÍTULO III</b> .....	30
<b>3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	30
<b>Tabla 1. Clasificación de los juegos Tradicionales</b> .....	30
¿Conoce las características que tienen los juegos tradicionales? .....	30
¿Con que frecuencia sus estudiantes practican los juegos tradicionales? .....	31
¿Ha observado deficiencias en los estudiantes al realizar los juegos tradicionales? .....	32
<b>Pregunta N5</b> .....	32
¿Utiliza medios didácticos o materiales al momento de enseñar los juegos tradicionales? .....	32
¿Los juegos tradicionales tienen incidencia en las habilidades motrices básicas? .....	33
¿Los juegos tradicionales ayudan a mejorar las capacidades coordinativas segmentadas? .....	33
<b>Pregunta N8</b> .....	34
¿Utiliza los juegos tradicionales como elemento motivador durante sus horas de clases? .....	34
<b>Tabla 9. Canicas (Lanzamiento)</b> .....	35
<b>Tabla 10. Salto de Cuerda (Un solo pie)</b> .....	35
<b>Tabla 11. Juego de la Rayuela (Óculo-Manual; Óculo-Pedal)</b> .....	36
<b>Tabla 12. Malabares (Óculo-Manual)</b> .....	37

<b>Tabla 13. Tingo-Tango.....</b>	<b>37</b>
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>39</b>
<b>4. PROPUESTA ALTERNATIVA .....</b>	<b>39</b>
<b>Título de la Propuesta .....</b>	<b>39</b>
<b>4.2 Justificación .....</b>	<b>39</b>
<b>4.3 Objetivos .....</b>	<b>39</b>
<b>4.3.1 Objetivo General .....</b>	<b>39</b>
<b>4.3.2 Objetivos Específicos .....</b>	<b>39</b>
<b>4.4 Ubicación sectorial y física .....</b>	<b>40</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>51</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>51</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>51</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>52</b>
<b>Trabajos citados .....</b>	<b>52</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>55</b>

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación es primordial ya que se evidencia un problema en el desarrollo de las habilidades motrices básicas coordinativas de los estudiantes, ya que presentan dificultades en realizar movimientos o ejercicios que involucren coordinación, lo cual hace que sus movimientos no sean tan efectivos y no logren ejecutarlos correctamente, entonces lo que se quiere hacer con esta investigación es desarrollar las habilidades motrices básicas coordinativas segmentarias a través de los juegos tradicionales en los estudiantes del 7mo "A" de la Unidad Educativa "Priorato". Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo por tal motivo se aplicó la ficha de observación, así como también la encuesta. Los métodos para esta investigación son de campo ya que la investigación se traslada a la fuente de información, documental ya que la información necesaria se busca en diversas fuentes de información, descriptiva ya que se va describir la realidad actual en término de hechos y situaciones actuales y propositiva ya que se sugiere solución al problema encontrado, dentro de los métodos utilizados están el inductivo partiendo de una observación, también el método deductivo para determinar el tema a tratar y los aspectos teóricos y por último el método analítico ya que se realiza un estudio minucioso para determinar causas y consecuencias sobre el desarrollo de las habilidades motrices básicas coordinativas segmentarias. En base de la utilización de la encuesta hacia los docentes de educación física de la Unidad Educativa Priorato se evidencia como la mayoría enseña juegos tradicionales a sus estudiantes por otro lado en los estudiantes de 7mo año de la misma institución se aplicó una ficha de observación para observar que tipo de juegos ayudan a mejorar las habilidades motrices básicas coordinativas. Finalmente se desarrolló una propuesta didáctica para solucionar el problema ya que dentro de los datos obtenidos encontramos deficiente coordinación en los estudiantes lo cual se solucionará con el desarrollo de un manual de juegos tradicionales.

**Palabras clave.** Juegos Tradicionales, Habilidades motrices básicas, niños, propuesta alternativa.



## **ABSTRACT**

The present research work is essential because it evidences a problem in the development of the students' basic coordinating motor skills, since they present difficulties in performing movements or exercises that involve coordination, which makes their movements not as effective and they do not manage to execute them correctly, so what we want to do with this research is to develop the basic segmental coordinating motor skills through traditional games in the students of the 7th "A" of the Educational Unit "Priorate". This research has a quantitative and qualitative approach that is why the observation sheet, as well as the survey, was applied. The methods for this research are field-based since the research is transferred to the source of information, documental since the necessary information is sought from various sources of information, descriptive since the current reality is described in terms of current facts and situations, and proactive since a solution to the problem is suggested. Among the methods used are the inductive starting from an observation, also the deductive method to determine the subject to be treated and the theoretical aspects, and finally the analytical method since a thorough study is carried out to determine causes and consequences on the development of research. basic motor skills segmental coordination. Based on the use of the survey of physical education teachers of the Priorate Education Unit, it is evidenced that most teach traditional games to their students. On the other hand, in the 7th year students of the same institution, an observation form was applied to observe which type of games help improve the basic motor skills coordination. Finally, a didactic proposal was developed to solve the problem since among the data obtained we found poor coordination among the students, which will be solved with the development of a manual of traditional games.

**Key words.** Traditional games, basic motor skills, children, alternative proposal.

## **INTRODUCCIÓN**

### **EL PROBLEMA**

#### **Motivación**

Se tiene la necesidad de preservar la cultura por medio de los juegos tradicionales para no perder la identidad y lo mas importante que mientras el niño practique los juegos tradicionales mejore su condición física. Es importante que los juegos tradicionales sean aplicados dentro de las instituciones educativas de manera teórica practica y que estos juegos puedan adaptarse a su vez a las necesidades actuales de los niños y adolescentes.

#### **Planteamiento de Problema**

El presente proyecto en prioridad busca considerar el impacto de las habilidades motrices básicas en función de su segmentación con finalidad de mejoramiento mediante la aplicación de los juegos tradicionales que ayudaran además en el desarrollo personal de los estudiantes del 7mo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Priorato” de la ciudad de Ibarra.

El 7mo año de EGB comprende las edades de 11-12 años en su mayoría, esta edad que se describe es perfecta para que se pueda perfeccionar las habilidades motrices básicas ya adquiridas mediante años previos además de buscar combinarlas con las capacidades condicionales buscando en el puerto la confianza plena en la realización de la actividad física dentro y fuera de la institución educativa a la vez que este periodo de tiempo segmentado es propenso a sufrir impacto de factores externos que debilitan y apartan al estudiante de ser partícipe de la actividad física como: mal uso del tiempo libre , los juegos virtuales y el contexto social que lo rodea .

(Dávila, 2014)Dentro de los beneficios personales de la recreación, tenemos los beneficios psicológicos, dentro de los cuales se goza una mejor salud mental, manejo del estrés, Prevención y reducción de la depresión, la ansiedad y el enojo, autoconfianza, seguridad de sí mismo, aumento de la creatividad, calidad de vida o satisfacción con la vida, cambios positivos de las emociones y el estado de ánimo. }

La mayoría de infantes a modo de comentario no se encuentran lo suficientemente motivados hacia la práctica de la actividad física más aun en que en las clases de educación física se imparta temas de actividades recreativas tradicionales ya que los estudiantes no vivieron en la época de esas tradiciones y quiere que la actividad física se adapte a lo que viven en su actualidad para ello es importante el rol del docente en impartir lo beneficiosos que son y lo importante que es para la cultura Ecuatoriana.

La investigación toma su importancia al momento que el estudiante entiende que la actividad física es importante en todo aspecto de su diario vivir por citar ejemplos comprende que saltar, esquivar, correr le ayudan a efectuar y resolver problemas diarios. Por otro lado, hace suyo a los juegos tradicionales se divierte practicándolos a la vez que inconscientemente mejora sus habilidades motrices básicas se vuelve más competente en las clases de educación física, se siente más feliz y sube su autoestima.

En la aplicación de este proyecto se evidencia el poco desarrollo e interés que se da dentro de las clases de educación física los temas culturales claro estos relacionados directamente a los juegos y actividades tradicionales estos últimos transportándose a la educación inicial o a veces a la educación artística. Guías, Propuestas pedagógicas son muy escasas para los docentes en el área de Educación Física por ello es de suma emergencia presentar nuevas ideas y propuestas que permitan resolver este tipo de problemas.

Por todo lo expuesto anteriormente se trabajará con los estudiantes de 7mo año de EGB de la unidad Educativa “Priorato”.

### **Formulación de Problema**

¿Cómo por medio de las actividades motrices básica adquiridas se pueden desarrollar la capacidad coordinativa segmentada apoyándonos de las actividades recreativas tradicionales en estudiantes del 7mo “A” de EGB de la Unidad Educativa “Priorato” en el periodo académico 2022-2023?

### **Delimitación de las Unidades de Observación**

El presente proyecto investigativo se desarrollará en una población específica de la Unidad Educativa “Priorato” siendo el 7mo “A” de EGB el más óptimo para efectuar la aplicación de test y fichas de observación.

### **Delimitación Espacial**

En lugar de investigación se realizará en la Unidad Educativa “Priorato” de la Zona “9” de educación según lo expeditado por el Ministerio de Educación del Ecuador donde se encuentra el cantón de Ibarra.

## **Delimitación Temporal**

El proyecto investigativo se desarrollará durante el periodo académico septiembre-Julio, 2022-2023.

## **JUSTIFICACIÓN**

La conveniencia de la investigación es entender la importancia de las capacidades motrices básicas en la aplicación de los juegos tradicionales dentro de las instituciones educativas todo esto nos permitirá brindar aspectos pedagógicos y de importancia hacia la salud del estudiante. Mientras se le vaya enseñando al estudiante tendrá conciencia de lo que está aprendiendo y acogerá el conocimiento como suyo dándole el valor pertinente,

Se diseñara un programa educativo o también llamada propuesta alternativa donde se encontrara diferentes actividades lúdicas, recreativas y físicas que le permitan al estudiante un reconocimiento de su imagen corporal, ambiental, social, cultural en conjunto con la aplicación de las habilidades motrices básicas en búsqueda de instruir hacia las habilidades motrices condicionales en particular las coordinativas que es uno de los objetivo principal de esta investigación claro obviamente en relación a los juegos tradicionales.

Cuando hablamos de la relevancia social que tiene este proyecto es la ejecución, la ejecución está enfocada en la ayuda que se dará a los estudiantes y a niños en general sin olvidarnos de los docentes que sin ello sería casi imposible hacer todo esto. Por otro lado, este tipo de proyectos ayudan a aspectos tanto físicos, psicológicos, ambientales, recreativos y de salud como ayuda que damos a la sociedad en general.

Se sabe perfectamente que esta investigación está dentro de la asignatura física claro pues si hablemos dentro de lo educativo para esto el autor (Otero, 1992) nos dice “La dimensión epistemológica de la Educación Física se encuentra en el ser y en su capacidad de aprender mediante experiencias contextualizadas”. Esto a modo de dar la importancia que tiene la educación física en el desarrollo de las personas en diferentes ámbitos como factor primordial en los temas educativos.

De la importancia teórica de esta investigación es brindar diferentes contenidos temáticos en búsqueda del mejor entendimiento estudiantes, docentes y público en general. Definiciones e interpretaciones relacionadas a los juegos tradicionales y habilidades motrices básicas y condicionales en añadidura de la propuesta donde se encuentra adaptaciones propias sobre actividades lúdicas permitiendo siempre ser innovador impulsando la creatividad del docente y pospuesto del estudiante cuya finalidad siempre será el disfrute de la actividad física a la vez que se enseña y se aprende en cada caso.

La tradición de cada pueblo viene transmitida en dirección de los juegos y esto es clave en la educación física ya que se relaciona el juego con las actividades lúdicas, jugando se aprende y eso muy importante. Promover los juegos tradicionales en las instituciones educativas es de suma importancia para el patriotismo valores como el respeto, la empatía, igualdad y equidad además de preservar la cultura para que nunca muera teniendo a favor la naturaleza del niño que siempre está predispuesto a vivir nuevas experiencias.

Se llega a la justificación con lo más importante es la factibilidad de esta investigación . Primero se puede solventar gastos ya que el material didáctico y demás recursos se lo puede realizar con materiales reciclados u otros.

El conocimiento que posee el investigador es de crucial importancia contribuyendo en conocimientos, experiencia y la relación que tiene con el amor hacia la enseñanza todo esto contribuirá al desarrollo del tema: Juegos Tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes de 7mo “A” de la Unidad Educativa “Priorato”.

Por último, enfatizar en la importancia de la práctica de los juegos tradicionales como medio pedagogo y cultural que permite además el desarrollo intrapersonal del niño, brindar una propuesta alternativa es necesaria a satisfacer las necesidades actuales educativas.

## **ANTECEDENTES**

En diferentes medios de difusión de información e estudios relacionados al proyecto investigativo que busca desarrollarse todos enfocados a la problemática propuesta por otro lado los docentes en ámbitos educativos e inmersos en la actividad física, políticos, personal de salud todos estos están interesados en desarrollar actividades físicas recreativas y por qué no lúdicas que permitan el perfeccionamiento de habilidades motrices básicas y el desarrollo de las habilidades motrices condicionales y otros aspectos que permitan el desarrollo pleno de las personas en búsqueda del buen vivir.

Partiremos con unas de nuestras variables que es desarrollo de las habilidades motrices condicionales pero antes de poder desarrollarles necesitamos de las habilidades motrices básicas para (Pol Rondón, 2021) “El desarrollo de las habilidades motrices básicas como correr, saltar, caminar, lanzar, etc., depende en gran medida en la enseñanza primaria de una estimulación dada por la práctica de los juegos motrices mediante la asignatura de Educación Física”. Es de suma importancia el docente en la enseñanza de estas habilidades siempre y cuando lo haga a tempranas edades esto le permitirá que a las edades de 10 a 12 años los estudiantes puedan desarrollar las habilidades motrices condicionales y en relación con esta investigación las coordinativas segmentadas que son una subdivisión de las condicionales.

En la guía de juegos de juegos de la revista digital de la UPEL la autora describe : (Olga Petrou, 2017) “Las habilidades coordinativas están basadas en los movimientos y habilidades del cuerpo, permitiendo que los sentidos y movimientos corporales estén coordinados. Teniendo en cuenta que enseñar y aprender es un proceso más complejo es aquí donde enseñar por medio de los juegos tradicionales es muy importante para un mayor aprendizaje por parte de los estudiantes.

Los juegos tradicionales son principalmente las representaciones culturales de un pueblo, nacionalidad o país cuya meta es la de preservar la cultura, los recuerdos y obviamente las costumbres. Para (Regina)”Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén”. La autora nos brinda la finalidad que tiene los juegos tradicionales y si esta finalidad la trasladamos a la educación física nos refleja que los juegos tradicionales nos servirán como apoyo en el desarrollo de ñas habilidades motrices básica y condicionales para los posteriores años educativos que curse el estudiante.

A continuación presentaremos algunas investigaciones previas que estrechamente relacionadas al nombre de la presente investigación; Como primero tenemos la investigación de (Torres Avelino, 2022) en su tesis nos plantea que el objetivo general de dicha investigación es conocer el impacto de los juegos tradicionales en relación de la habilidades motrices en niños de temprana edad con el uso del enfoque investigativo mixto permitiéndole tener como resultado que por parte de los padres de familia encuentran de manera positiva el uso de los actividades lúdicas tradicionales dentro de las horas de educación física siendo beneficiosas para el desarrollo físico de sus hijos.

En otra investigación nos da como los juegos tradicionales pueden ser una herramienta que se adapte a los niños con discapacidad específica en este caso dentro de la tesis de (Ángel Aníbal Sailema, 2017) que nos menciona en el título de la investigación el uso de los juegos tradicionales como ayuda motora para niños con síndrome de Down, el objetivo general de esta investigación fue como ayuda de gran manera el uso de los juegos tradicionales de manera afectiva en los estudiantes le método utilizado fue el test de Bruinink-Ozeretzki midiendo 3 aspectos que dieron como resultado que se pudo mejora una habilidad motriz y otra no locomotriz por ultimo como conclusión de esta investigación es que los juegos tradicionales son efectivos estimuladores en la mejora en el momento de realizar actividad física y en desarrollo intrapersonal del estudiante.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Identificar las habilidades condicionales: las coordinativas segmentadas por medio de los juegos tradicionales en estudiantes del 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”

### **Objetivos Específicos**

- Reconocer los juegos tradicionales que enseñan los docentes del área de educación física pertenecientes a la Unidad Educativa “Priorato” dentro de sus clases.
- Evaluar las capacidades motrices básicas que poseen los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”.
- Elaborar una propuesta pedagógica que permita el desarrollo de las capacidades motrices básicas mediante adaptaciones de los juegos tradicionales.

### **Preguntas para generar los objetivos**

#### **Pregunta: Objetivo General**

- ¿A qué fin se quiere llegar con esta investigación?

#### **Pregunta: Objetivos Específicos**

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que utilizan los docentes en las horas de educación física de la Unidad Educativa Priorato?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas coordinativas del 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”?
- ¿Qué elementos didácticos contiene la propuesta alternativa los cuales permiten el desarrollo de las habilidades motrices básicas coordinativas?

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1 El juego

(Cano, 2019) en su artículo describe

El juego contribuye de manera fundamental al desarrollo de las capacidades intelectuales, emocionales y motoras. En él manifiestan los niños sus vivencias, necesidades y conflictos. La terapia de juego busca un ambiente de confianza, comprensión, respeto y responsabilidad, donde expresen sus problemas mientras juegan, creando una relación que atienda las carencias de sus circunstancias personales y familiares, facilitando el desarrollo de la personalidad y la adquisición progresiva de una madurez personal y social.

Se entiende al juego como una herramienta muy importante y crucial en el desarrollo intrapersonal sacando a flote sentimientos y emociones que permitir adquirir nuevos conocimientos.

Para la autora (Carrión, 2020) “Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo”. En este aspecto demuestra la gran utilidad que tiene el juego dentro de las aulas de clases y como por medio de este el niño aprende de manera natural.

Obviamente el juego mejora la creatividad de los estudiantes, crea estrategias para la resolución de problemas, pero si hablamos en términos que se relacionan con la educación física ayudan a la psicomotricidad y coordinación de la mente con los movimientos del cuerpo.

#### 1.1.1 Clasificación de los juegos.

Existen diferentes maneras para clasificar al juego además de diferentes criterios que avalan su clasificación en la mayoría de casos de pueden identificar los siguientes:

- Espacio en que se realiza
- Relevancia que tiene en el adulto
- El número de participantes
- Por la actividad que promueve al niño
- Material que requiere
- Impacto Social



### **1.1.2 Capacidades que desarrollan los tipos de juego**

En esta oportunidad distinguiremos 4 tipos de juegos, primero el relacionado a la psicomotricidad como segundo tenemos al juego cognitivo el tercero y cuarto pertenecen al ámbito afectivo y social.

### **1.1.3 Psicomotor**

(Tania Hernández Díaz, 2013) nos refiere una breve definición de psicomotricidad como

El desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del individuo en su globalidad) a partir del cuerpo lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones patológicas, educación y aprendizaje, etc.

De acuerdo con la definición anterior diremos que unos juegos psicomotores relacionan el proceso mental con la acción física que realiza el individuo en pocas palabras coordinar lo que manda el cerebro con la actividad que se quiere realizar. Para ello tenemos una subdivisión de la actividad lúdica psicomotriz

- Juegos sensoriales que ayuden a la diferenciación de elementos a través del conocimiento
- Juegos motores estos relacionados con el esquema corporal.

Es importante manejar la psicomotricidad desde temprana edad para otorgar al estudiante herramientas fundamentales para que se le sea más fácil la adquisición de nuevas habilidades.

### **1.1.4 Cognitivo**

Conlleva las acciones que tienen como objetivo el mejoramiento de los procesos cognitivos mediante uso de actividades lúdicas. Por lo general los juegos cognitivos deben ser planteados de forma sistemática que desarrolle la creatividad en el individuo a continuación algunos ejemplos:

- Juego con la cuerda
- Rompecabezas
- Dinámicas de canciones y historias
- Teatrales

Estas actividades cognitivas permiten de manera optima desarrollar procesos mentales en cuales se reciben y se procesa información para posteriormente fabricar nueva información.

### **1.1.5 Social**

(Fuentes, 2022) en su portal describe al juego social como:

El juego social es una forma de juego en el que los niños interactúan y se relacionan con otros niños. siendo muy importante para el desarrollo de los niños, ya que les ayuda a aprender a interactuar con los demás, a resolver problemas y a desarrollar su creatividad.

Por lo general los niños a temprana edad tienen la dificultad al momento de socializar por diversos factores además de que recién están explorando el mundo y todo lo que conlleva esto. Dentro de los juegos sociales tenemos:

- Juegos simbólicos: básicamente la demostración donde el niño imagina lo que puede crear
- Juegos regularizados: como ejemplo tenemos juegos como el parque o el monopolio que siguen patrones específicos conforme al juego y lo más importante los participan aceptan estas condiciones para lograr con el objetivo del juego
- Juegos cooperativos: se necesita la ayuda del otro para tener una buena armonía entendiendo las diferencias, semejanzas, fortalezas y debilidades.

Como seres humanos es nuestra naturaleza socializar, compartir experiencias, percibir enseñanzas, interactuar con la opinión de los demás. Es muy importante que el niño reconozca el ambiente de su seguridad para que pueda expresar libremente sus pasiones.

### **1.1.6 Afectivo**

Este tipo de juegos guardan relación con lo emocional y se encuentran directamente involucrado con lo sentimental que permitan auto describirse y tener una imagen intracorporal del sujeto. Este tipo de juegos suben la confianza del sujeto y tenemos:

- Juegos de rol: Dictaminar una acción o personaje específico al individuo consecuente el individuo pueda empatizar con la situación o personaje asignado.

La afectividad juega un papel primordial en el aprendizaje del niño ya que es un medio de seguridad y confianza para que el niño aprenda de mejor manera. El papel del docente es gestionar lo que siente el niño y darle la importancia que merece.

## **1.2 Tipos de juegos**

### **1.2.1 Juegos populares**

Para (Cornejo, 2009) “Los juegos populares son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población”. Este tipo de juegos son muy parecidos a los tradicionales ya que son transmitidos a lo largo de los años.

Todo lo descrito anteriormente permite el desarrollo corporal del niño colaborando a la identidad cultural de pertenencia hacia su entorno además de que el niño forma su personalidad a medida que juega y selecciona el juego popular buscando una adaptación por medio del respeto, socialización a la sociedad.

### **1.2.2 Juegos de construcción**

Principalmente ayudan a mejorar la creatividad al momento de crear un nuevo producto parte del individuo. Tienen diferentes grados de complejidad y se adaptan a cada edad cuyo principal objetivo llevar al individuo a crear cosas de más dificultad.

Este tipo de juegos están mas relacionados a las matemáticas a lo lógico en resumen a la resolución de problemas por medio de equilibrio, toma de medidas etc.

### **1.2.3 Juegos al aire libre**

También conocidos como juego en exteriores estos dependen de un espacio amplios y extensos ya que a la par de su realización es extensa con mucha movilidad del colectivo siempre es bueno tener un espacio que de las garantías necesarias para desarrollar el juego sin dificultad alguna.

Es importante que el niño tenga contacto con el medio exterior para que comprenda lo que puede y no debe hacer esto le entrega mucha experiencia el juego es un medio muy eficaz para esto.

### **1.2.4 Juegos de Mesa**

Este tipo de juegos no conllevan demasiado gasto físico se enfoca más en lo mental y cognitivo buscan reunir a la familia e amigos en la mayoría de casos se desarrollan en tableros. Este tipo juegos tiene reglas que se deben cumplir e instrucciones para que los participantes se le sea más fácil involucrarse en el juego.

Se podría decir que este tipo de juegos se pueden considerar populares también se los denomina juegos estratégicos.

Los juegos de mesas ayudan mucho en la concentración, memoria, observación todo este con un fin en común destacarse entre sus competidores.

### **1.2.5 Juegos de agilidad mental**

Estos juegos en particular requieren de mucha concentración por parte de él o los participantes por otra parte ayudan a estimular algunas funciones del cerebro y obviamente a mantener un cerebro en actividad que es igual a un cerebro sano a veces pueden ser deprimentes para quienes no pueden realizarlos es aquí donde entra la perseverancia y el nunca rendirse poder realizarlos producción una sensación de autoconfianza.

La agilidad mental ayuda a reconocer como somos capaces de mejorar nuestra inteligencia, el tomar decisiones es muy importantes en situaciones de la vida real al practicar frecuentemente estos juegos nos ayudara a tomar decesiones en situaciones complejas.

### **1.2.6 Juegos de azar**

Buscan el disfrute, goce, entretenimiento, apuestas cabe recalcar que este tipo de juegos se diferencian de los demos porque no dependen solo de lo que pueda hacer el participante, sino que entran otros factores como la suerte, las probabilidades entre otros factores más, Se debe tener mucho cuidado al momento de practicar este tipo de juegos ya que en algunos casos conllevan a adicciones y otras consecuencias más peligrosas.

El jugador entiende que no depende de su agilidad, experiencia o esfuerzo el ganar el juego sino el azar y ese misterio es el aditamento de diversión que ofrece este tipo de juego.

### **1.2.6 Juegos Virtuales**

El tiempo no se detiene esto implica a que nos debemos adaptar para sobrevivir esto implica también ajustarnos a las nuevas necesidades que nos plantea el diario vivir.

Los juegos virtuales son producto del internet. Este tipo de juegos pueden ser practicados individualmente como de manera grupal e incluso de forma masiva otra característica de este tipo de juego es que puede aplicarse en el ámbito educativo ya que cumple todos los parámetros para ser un puente de transmisión de nuevos conocimientos.

### **1.2.7 Juegos de Competencia**

El juego de competencia implica n de destrezas físicas y mentales de los participantes, se podría decir que en parte implican una rivalidad sana esto entrega una motivación a quienes lo realizan siempre buscando que se puedan cumplir los objetivos ya establecidos previamente ante de ejecutar este tipo de juegos.

Obviamente este tipo de juegos siempre conllevan a que alguien debe ganar a veces esto puede ser un conflicto entre quienes compiten lo importante es dar lo mejor de uno y entender que no siempre se puede ganar y de los tropiezos hay nuevas oportunidades para llegar a la victoria.

### **1.2.8 Juegos cooperativos**

Este tipo de juego se diferencia al de competencia ya que no existe rivalidad sana teniendo una inexistente competencia al contrario se requiere de unir fuerzas buscando la mejor combinación tanto físicas como mentales atribuyendo la necesidad prioritaria de crear estrategias y fórmulas para llegar a un objetivo.

Un factor muy importante de los que participen en este tipo de juego es la empatía, buscar las debilidades y convertirlas en fortalezas teniendo una actitud de solidaridad entendiendo además de que el trabajo en grupo es importante para lograr el objetivo

### **1.2.9 Juegos de rol**

Los participantes encarnizan un personaje, buscan su significado y apropiarse como si fuera suyo dando como resultado una adaptación propia. En conjunto este juego se puede convertir en obras teatrales o escenas de historias ya existentes o crear nuevas tramas.

Además este tipo de juego buscar fomentar la personalidad de quienes intervienen desde la perspectiva del otro buscando características que se puedan imitar.

### **Definición de Juegos Tradicionales**

Hay que tener en cuenta que este tipo de juego no es juego popular estos juegos pretenden representar aspectos culturales e históricos buscando que no desaparezcan siguen siendo

imprescindibles ser practicado por las más jóvenes para que prevalezcan por el paso del tiempo.

Este tipo de juegos son de pertenencias de quienes lo practican esto quiere decir que es una forma de expresar la cultura y los valores que se desarrollan en esta.

### **1.3 Juegos Tradicionales**

(Moreno, 2022) nos comenta acerca de los juegos tradicionales lo siguiente:

Los juegos tradicionales se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas). Sin duda alguna, los juegos populares estimularán el desarrollo físico e intelectual de los niños y la capacidad para hacer amigos.

La autora nos lleva hacia el campo de los juegos tradicionales enfocado hacia el niño y esto muy importante ya que hacia tipo de población es la que principalmente van dirigidos los juegos tradicionales. Además, nos indica que las actividades tradicionales deben ser simples y no necesitan de mucho material.

(Gustavo Antonio Mesías Enríquez, 2021) nos dice que “Los juegos tradicionales actualmente son considerados un patrimonio inmaterial de la comunidad ecuatoriana, y aportan de manera decisiva a las nuevas opciones que actualmente el turismo requiere”.

Hay que tener en cuenta que no solamente son juegos, sino que van más allá tiene una importancia demasiado grande en la cultura en no dejarla que desaparezca.

### **1.4 Habilidades Motrices**

Cuando hablamos de habilidades motrices enfatizamos a las acciones comunes que realizamos en nuestro diario vivir que son aplicadas en general cuando se practica actividad física. Para (Vanessa Cidoncha Falcón, 2010) “Por habilidades motrices básicas entendemos aquellos actos motores que se, llevan a cabo de forma natural y que constituyen la estructura sensomotora básica, soporte del resto de las acciones motrices que el ser humano desarrolle”.

Algunas de estas habilidades las adquirimos a temprana edad por ejemplo caminar pero obviamente es un proceso siguiendo este mismo ejemplo primero el niño gatea para poder mantener el equilibrio caminar posterior a esto correr.

(Rondón, 2021) nos entra un concepto de habilidades motrices que se presenta a continuación:

Estas habilidades reafirman la personalidad del niño a través de la expresión natural de sus emociones y la diversión, el aprendizaje y la socialización, además de la facilidad motriz y cognitiva que le permiten. Su práctica es uno de los elementos principales en muchas actividades; por su carácter didáctico, psicológico y de simulación.

Este concepto nos da otra orientación de las habilidades motrices que demuestra otros aspectos como los sentimientos y sensaciones como factores que van de la mano para el desarrollo de las habilidades motrices.

#### **1.4.1 Locomotrices**

Estas habilidades se centran en desarrollar movimientos en base a la locomoción se podría decir las que ya se adquieren desde temprana edad como gatear, saltar agarrar entre otras...

Estas servirán de base para la practica de actividades deportiva u otras que conlleven de esfuerzo físico.

#### **1.4.2 No Locomotrices**

Este tipo de habilidades en particular manejas el espacio corporal y todo lo que implica esto es decir el control del cuerpo ante aspectos externos como ejemplos tenemos girar, balancearse y retrocederse.

De igual manera estas habilidades se adquieren a temprana edad por ejemplo cuando el niño aprende a sentarse utilizando el equilibrio o cuando se estira para coger algún objeto.

#### **1.4.3 De manipulación y contacto de objetos**

Esta habilidad segregada de las habilidades motrices es caracterizada por la proyección y contacto directo con los objetos, atrapar objetos ejemplos de manipulación y contacto de objetos tenemos las acciones de lanzar y receptor.

#### 1.4.4 Principales habilidades motrices básicas

- **Desplazamientos**

Para (Domínguez, 2014)

Los desplazamientos, tanto habituales como no habituales, son muy importantes ya que rigen la vida de una persona. Mediante los desplazamientos las personas se relacionan entre sí y consiguen ir de un lado a otro mediante distintos patrones motores, como el de andar o correr, sin mucho esfuerzo.

Algunos de los objetos siempre están en movimientos por ende se desvían de la trayectoria esto implica el movimiento en alguna dirección para poder alcanzarlos.

- **Saltos**

En la tesis de (MARTÍN, 2013) resume a los saltos como:

El salto es una habilidad motriz que se puede llevar a cabo en el segundo ciclo de Primaria porque al realizarlos se consigue desarrollar la coordinación, el equilibrio y la fuerza, además de otros factores debido a que lo podemos considerar un movimiento global. También nos sirve para enseñar nuevos patrones de movimiento y crear nuevos enlaces y combinaciones que les serán muy útiles para aprender nuevas formas de moverse y conocerse a ellos mismos y relacionarse con los demás.

Al momento de saltar el niño tomando en cuenta factores como profundidad, límites y aterrizaje esto es más que una simple acción motora, es importante incluir más dificultad a los saltos para presentar otros elementos más complejos.

- **Giros**

(Anónimo, s.f.)

El giro es aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y Sagital. ... Los giros son una habilidad motriz que nos permite rotar el cuerpo o cualquier segmento de nuestro cuerpo entre los diferentes ejes y planos corporales.



El giro conlleva más de una acción motriz es importante entrenarlos para su correcta ejecución.

- **Lanzamientos**

Para (Abreu, 2010) “Es una habilidad básica por la que el individuo se desprende de un móvil, empujándolo con las manos o con los pies e incluso golpeándolo, con la intención de enviarlo a un punto o distancia determinada”.

Esta acción motriz tiene como base la coordinación óculo manual y óculo pie esto permite que al momento de coordinar estos movimientos den como resultado la acción de lanzar.

- **Recepciones**

El patrón principal de esta capacidad es el hecho de atrapar objeto por medio de la manipulación de cualquier parte del cuerpo deteniendo el impulso del objeto.

Al momento de recibir debemos tomar en cuenta si es una parada, un despeje o un control dependiendo de que queramos recibir se van incrementando o memorando otras acciones motoras.

## **1.5 Coordinación Segmentaria**

Para (Cascón, 2021) “La coordinación segmentaria es la unión entre lo visual y la motricidad tanto de la mano, el pie o la cabeza. Existen diferentes tipos, como por ejemplo la coordinación óculo-manual, óculo-púdica o óculo-cabeza”.

Este tipo de coordinación es la más completa por ende su realización necesita ser desarrollada de manera correcta y efectiva,

### **1.5.1 Óculo manual**

Intervienen el sentido de la vista y todos los miembros superiores en particular las manos.

En esta coordinación los ojos están estrictamente dirigidos hacia el objeto y las manos directamente ejecutan la acción requerida.

### **1.5.2 Óculo Pédico**

Es la coordinación entre la vista y los pies.

Este tipo de coordinación es la más utilizada en el fútbol a simple vista es muy fácil de ejecutarla si tomamos en cuenta solo el hecho de patear el balón siguiendo el mismo ejemplo este tipo de coordinación permite dominar, receptar, maniobrar, esconder, triangular, pasar el balón.

## **1.6 Marco Legal**

La Constitución Política de la República del Ecuador, elaborada por la Asamblea Nacional Constituyente en Montecristi y aprobada por los ciudadanos en el año 2008 Asamblea Nacional del Ecuador (2008) entre otros aspectos, fomenta el rescate de conocimientos ancestrales, tradiciones y costumbres; el derecho del ser humano a un momento de esparcimiento o tiempo libre; y a la libertad de expresión y de elección.

Todos los niños y niñas tienen derecho a conocer las costumbres y tradiciones ancestrales para que ellos sean partícipes de rescatar y participar en juegos tradicionales, esto se viene practicando de generación en generación así poder mantener viva la cultura de nuestros pueblos.

Art. 23.- "Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de igualdad en la diversidad" (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008)

Las niñas y niños tienen derecho a respetar y valorar las distintas culturas, de esta manera va a tener una conexión directa en el ámbito social.

Art. 25.- "Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales" (Asamblea Nacional del Ecuador. 2008)

Los niños y niñas tienen derecho a conocer la historia de nuestros pueblos, saber cómo se mantiene hasta la actualidad y ver cómo va cambiando con la nueva generación.

Capítulo sexto: Derechos de libertad

Art. 66.- Se reconoce y garantizará a las personas:

"Todos los niños y niñas tienen derecho a conocer las costumbres y tradiciones ancestrales para que ellos sean partícipes de rescatar y participar en juegos tradicionales, esto se viene practicando de generación en generación así poder mantener viva la cultura" (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008)

Capítulo sexto: Derechos de libertad

(La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, 2015) señala:

Título VI. De la Recreación Sección I generalidades

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.

Todos los niños y niñas tienen derecho a la recreación en su tiempo libre, a más de ser un derecho es un compromiso de los padres de familia y maestros brindar juegos deportivos, juegos tradicionales para fortalecer los valores de solidaridad e identidad cultural.

Art. 90.- Obligaciones. Es obligación de todos los niveles del Estado programar, planificar, ejecutar e incentivar las prácticas deportivas y recreativas, incluyendo a los grupos de atención prioritaria, impulsar y estimular a las instituciones públicas y privadas en el cumplimiento de este objetivo.

Todos los docentes deben considerar en su planificación didáctica las prácticas deportivas y juegos tradicionales seleccionados, que estén relacionados con el contexto social y cultural que involucre de forma directa a los niños y niñas.

Art. 92-Regulación de actividades deportivas.- El Estado garantizará: a) Planificar y promover la igualdad de oportunidades a toda la población sin distinción de edad, género, capacidades diferentes, condición socio económica o intercultural a la práctica cotidiana y regular de actividades recreativas y deportivas; b) Impulsar programas para actividades recreativas deportivas para un sano esparcimiento, convivencia familiar, integración social, así como para recuperar valores culturales deportivos, ancestrales, interculturales y tradicionales; c) Fomentar programas con actividades de deporte, educación física y recreación desde edades tempranas hasta el adulto mayor y grupos vulnerables en general para fortalecer el nivel de salud, mejorar y elevar su rendimiento físico y sensorial(...)

(La Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2009) LOEI, señala:

Art. 40.- Nivel de educación inicial. - El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus

derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se encarga de velar la diversidad personal, social y cultural de los niños y niñas, tomando en cuenta que tienen diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

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

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 y niñas 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 y niñas logran un interés y un disfrute total donde despierta su imaginación, su creatividad.

## Capítulo II

### 2. Materiales y Métodos

#### 2.1 Tipo de investigación.

El tipo de investigación que se ajusta a las necesidades de este proyecto en particular es el mixto: Cualitativo-Cuantitativo.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014: 4), el enfoque cuantitativo está basado obras como las de Auguste Comte y Emile Durkheim. La investigación cuantitativa considera que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medición numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formuladas. Este enfoque se comúnmente se asocia con prácticas y normas de las ciencias naturales y del positivismo. Este enfoque basa su investigación en casos “tipo”, con la intención de obtener resultados que permitan hacer generalizaciones (Bryman, 2004:19).

El análisis cualitativo, en contraste, está basado en el pensamiento de autores como Max Weber. Es inductivo, lo que implica que “utiliza la recolección de datos para finar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014: 7). A diferencia de la investigación cuantitativa, que se basa en una hipótesis, la cualitativa suele partir de una pregunta de investigación, que deberá formularse en concordancia con la metodología que se pretende utilizar. Este enfoque busca explorar la complejidad de factores que rodean a un fenómeno y la variedad de perspectivas y significados que tiene para los implicados (Creswell, 2003: 129).

La investigación cualitativa considera que la realidad se modifica constantemente, y que el investigador, al interpretar la realidad, obtendrá resultados subjetivos. (Bryman, 2004:20). A diferencia de la investigación cualitativa, que basa sus resultados en datos numéricos, la investigación cualitativa se realiza a través de diferentes tipos de datos, tales como entrevistas, observación, documentos, imágenes, audios, entre otros.

En las últimas décadas, numerosos investigadores han apuntado a un método “mixto”, que integra ambos enfoques, argumentando que al probar una teoría a través de dos métodos pueden obtenerse resultados más confiables. Este enfoque aún es polémico, pero su desarrollo ha sido importante en los últimos años (Hernández, Méndez y Mendoza, 2014).

## **2.2 Métodos de Investigación**

En este proyecto investigativo ira enfocada en los métodos: inductivo, deductivo y analítico a continuación serán descritos más detalladamente:

### **2.2.1 Método Inductivo**

Este método lo usaremos ya que nos sirve como observación pudiendo aprender un poco más sobre las habilidades motrices básicas y condicionales.

Para el autor (Narvaez, QuestionPro, 2022) “El método inductivo es un proceso de razonamiento que se basa en la observación y la experimentación para llegar a una conclusión general a partir de casos específicos”. Esto se complementa que el método inductivo ayuda a comprender de mejor manera los fenómenos disgregando temáticas por medio de la observación.

### **2.2.2 Método Deductivo**

El método va direccionado a elegir el tema investigativo además de conformar un marco teórico relacionado al título de nuestra investigación en este caso el desarrollo del as habilidades motrices básicas y condicionales por medio de los juegos tradicionales.

Siguiendo la línea del autor (Narvaez, QuestionPro, 2022)

El método deductivo se apoya en la idea de que, si una relación o vínculo causal parece estar implícito en una teoría particular o en un ejemplo de caso, podría ser cierto en muchos casos. El método deductivo busca comprobar si esta relación o vínculo se da en circunstancias más generales.

Este método ayuda a desagregar las temáticas de lo más general a lo más específico y reafirmar las relaciones de variables.

### **2.2.3 Método Analítico**

Usaremos este método de investigación ya cuando usemos previamente los dos métodos antes mencionados en base estos analizaremos toda la información estudiada para desarrollar unos de los objetivos específicos que es determinar causas y efectos llevándonos nuevamente

al título de la investigación que es desarrollo de las habilidades motrices básica y condicionales por medio de los juegos tradicionales.

Nos apoyaremos con lo dicho por (Ortega, 2022)

El método analítico es un procedimiento que descompone un todo en sus elementos básicos y, por tanto, que va de lo general a lo específico. También es posible concebirlo también como un camino que parte de los fenómenos para llegar a las leyes, es decir, de los efectos a las causas.

## **2.3 Técnicas e Instrumentos**

Las técnicas e instrumentos nos servirán como pasos para poder recolectar los datos de nuestra investigación. En el caso de nuestra investigación los instrumentos se desarrollarán dentro de nuestra población ubicada en la Unidad Educativa “Priorato” evaluando la factibilidad que nos puede entregar una correcta recolección de datos, eligiendo los adecuados instrumentos.

Elegiremos a las encuestas y ficha de observación a continuación daremos la justificación de esta elección.

### **2.3.1 Encuestas**

Este método será aplicado a los docentes del área de educación física de la Unidad Educativa “Priorato” principalmente para conocer su nivel de conocimiento acerca de los juegos tradicionales en desarrollo de las habilidades motrices.

Nuestro apoyo teórico lo tenemos con el autor (J. Casas Anguitaa, 2003) “La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz”.

Para (Rodríguez, 2010)

En cualquier investigación científica, en la etapa de recolección de datos, se usa un grupo de técnicas e instrumentales a través de los cuáles podemos obtener y medir la información recopilada sobre un grupo de parámetros que queremos determinar, partiendo del diseño de la investigación, la muestra adecuada en concordancia con el problema científico a resolver y la hipótesis planteada, teniendo muy en cuenta las variables seleccionadas.

### 2.3.2 Ficha de Observación

Este instrumento de investigación es usado en la investigación para recolección de datos en los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa Priorato, a continuación, se justificar el porqué del uso de este instrumento.

Para (Olmedo, s.f.) “Es un instrumento de investigación de campo en el cual se realiza una descripción específica de lugares o personas. Para realizar esta observación el investigador necesita trasladarse a donde surgió el hecho o acontecimiento que es objeto de estudio”

### 2.4 Matriz Categorial

<b>Objetivo diagnóstico</b>	<b>Variables</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Fuentes de información</b>
Evaluar las capacidades motrices básicas enfocadas en la coordinación que poseen los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”.	Habilidades motrices condicionales enfocados en las coordinativas segmentadas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Habilidades Locomotrices</li><li>• Habilidades no locomotrices</li><li>• Recepción</li><li>• Lanzamiento</li></ul>	Ficha de Observación	Estudiantes del 7mo “A” de la unidad educativa Priorato
Identificar los juegos tradicionales que ejecutan los docentes del área de educación física pertenecientes a la Unidad Educativa	Juegos Tradicionales	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ El espacio en que se realiza el juego.</li><li>▪ El papel que desempeña el adulto.</li><li>▪ El número de participantes.</li><li>▪ La actividad que realiza el niño.</li></ul>	Encuesta	Docentes de la Unidad Educativa “Priorato”



“Priorato” dentro de sus clases		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El momento en que se encuentra el grupo.</li> </ul>		
---------------------------------	--	--	--	--

## 2.5 Población

Nuestra población está conformada por los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Priorato”

### Identificación de la Muestra

**Tabla 1.** Identificación de la muestra

<b>Institución</b>	<b>Grados</b>	<b>Muestra</b>	<b>Total</b>
Unidad Educativa “Priorato”	7mo “A”	Niños	<b>18</b>
	Área de Educación Física	Niñas	<b>14</b>
<b>TOTAL</b>			<b>35</b>

## 2.6 Procedimientos y análisis de datos

Para poder realizar el análisis de datos se dividió en 3 fases los datos, la primera fase consta en solventar la información con algún autor la segunda fase consta de los resultados de los instrumentos de recolección de datos como la encuesta y ficha de observación la tercera es la interpretación de los resultados.

## CAPÍTULO III

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 Resultados de encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Priorato”

##### Pregunta N1

¿Conoce usted sobre la clasificación de los juegos tradicionales?

**Tabla 1.** Clasificación de los juegos Tradicionales

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	2	66%
Poco	1	33%
Nada	0	0%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Priorato”*

##### Análisis y discusión de resultados

(Moreno, 2022) nos comenta acerca de los juegos tradicionales lo siguiente:

Los juegos tradicionales se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas). Sin duda alguna, los juegos populares estimularán el desarrollo físico e intelectual de los niños y la capacidad para hacer amigos.

En base a los resultados obtenidos, se dice que el 66,7% de docentes conocen sobre la clasificación de los juegos tradicionales y el 33.3% conoce poco acerca de lo planteado anteriormente.

Básicamente la mayoría de los docentes conocen acerca de la clasificación de los juegos tradicionales y por ende distinguen cuales son lo mas apropiados a enseñar a sus estudiantes

##### Pregunta N2

¿Conoce las características que tienen los juegos tradicionales?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	3	100%

Poco	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	3	100%

***Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Priorato”***

### **Análisis y discusión de resultados**

Entre las principales características de los juegos tradicionales son el gusto de jugarlos , las reglas son muy simples son practicados en su mayoría por niños por otro lado estos juegos varían dependiendo el lugar

En base a los resultados obtenidos, se demuestra que el 100% de docentes conocen acerca de las características de los juegos tradicionales.

Los docentes en su totalidad identifican las como se compone el juego tradicional.

### **Pregunta N3**

¿Con que frecuencia sus estudiantes practican los juegos tradicionales?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	33%
Casi Siempre	2	66,7%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

***Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Priorato”***

### **Análisis y discusión de resultados**

En base a los resultados obtenidos, se demuestra que el 66,7% de los docentes casi siempre aplican los juegos tradicionales en sus horas de clases por otro lado en 33,3% de los docentes siempre practican los juegos tradicionales en sus horas de clases por ultimo para las opciones rara vez y nunca existe el 0%.

En general los alumnos practican los juegos tradicionales dentro de la institución educativa esto mencionado por los docentes lo que nos indica que no se a perdido la tradición de jugarlos.

### **Pregunta N4**

¿Ha observado deficiencias en los estudiantes al realizar los juegos tradicionales?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi Siempre	2	66%
Rara vez	1	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa "Priorato"*

### **Análisis y discusión de resultados**

En base a los resultados obtenidos, se demuestra que el 66,7% de los docentes casi siempre notan deficiencias por parte de los estudiantes en las horas de educación física por otro lado el 33,3% de los docentes sostienen que rara vez sus estudiantes tienen deficiencias en los juegos tradicionales por último nadie de los docentes nota nunca tienen problemas con estudiantes que tengan deficiencias en la práctica de juegos tradicionales.

A pesar de que los estudiantes se interesan por la practica de los juegos tradicionales al momento de ejecutarlos tienen dificultades para hacerlo o lo hacen de manera errónea.

### **Pregunta N5**

¿Utiliza medios didácticos o materiales al momento de enseñar los juegos tradicionales?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	66,7%
Casi Siempre	1	33,3%
Rara vez	0	0%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa "Priorato"*

### **Análisis y discusión de resultados**

Los medios didácticos o también conocidos como materiales didácticos son ayudas para mejorar la enseñanza en este caso de los juegos tradicionales para el alumno.

En base a los resultados obtenidos, se demuestra que el 66,7% de los docentes siempre materiales didácticos al momento de enseñar los juegos el 33,3% de los docentes dicen que casi siempre.

La mayoría de los docentes utilizan materiales didácticos a la hora de enseñar los juegos tradicionales unos de los factores para que se de esto porque la mayoría de juegos tradicionales utilizan materiales accesibles o de elaboración fácil.

### **Pregunta N6**

¿Los juegos tradicionales tienen incidencia en las habilidades motrices básicas?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	3	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Priorato”*

### **Análisis y discusión de resultados**

Cuando hablamos de habilidades motrices enfatizamos a las acciones comunes que realizamos en nuestro diario vivir que son aplicadas en general cuando se practica actividad física. Para (Vanessa Cidoncha Falcón, 2010) “Por habilidades motrices básicas entendemos aquellos actos motores que se, llevan a cabo de forma natural y que constituyen la estructura sensoriomotora básica, soporte del resto de las acciones motrices que el ser humano desarrolle”.

En base a los resultados obtenidos, se demuestra que por unanimidad el 100% de los docentes están de acuerdo que los usos de los juegos tradicionales tienen incidencia en las habilidades motrices básicas.

Todos los docentes están de acuerdo que el practicar los juegos mejoran las habilidades motrices básicas esto ya que estos juegos ocupan acciones locomotrices y no locomotrices.

### **Pregunta N7**

¿Los juegos tradicionales ayudan a mejorar las capacidades coordinativas segmentadas?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	100%
Casi Siempre	0	0%
Rara vez	0	0%
TOTAL	3	100%

***Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Priorato”***

### **Análisis y discusión de resultados**

Para (Cascón, 2021) “La coordinación segmentaria es la unión entre lo visual y la motricidad tanto de la mano, el pie o la cabeza. Existen diferentes tipos, como por ejemplo la coordinación óculo-manual, óculo-púdica o óculo-cabeza”. Este tipo de coordinación es la más completa por ende su realización necesita ser desarrollada de manera correcta y efectiva,

En base a los resultados obtenidos, se demuestra que por unanimidad el 100% de los docentes dicen que los juegos tradicionales ayudan en el mejoramiento de las capacidades coordinativas segmentadas.

Todos los docentes de la unidad educativa mencionan que practicar juegos tradicionales mejora la coordinación segmentada, existen diferentes juegos tradicionales que ocupan acciones que involucran la vista en conjunto de manos y pies.

### **Pregunta N8**

¿Utiliza los juegos tradicionales como elemento motivador durante sus horas de clases?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	66,7%
Casi Siempre	1	33,3%
Rara vez	0	0%
TOTAL	3	100%

***Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Priorato”***

### **Análisis y discusión de resultados**

El juego como puente al conocimiento involucra factores como la emoción y la socialización que permite el disfrute por ende el estudiante se encuentra motivado al momento de practicarlos en este caso específico los juegos tradicionales

En base a los resultados obtenidos, se demuestra que el 66% del docente siempre utilizan a los juegos tradicionales como elemento motivador dentro de sus horas de clase mientras que el 33% dice que casi siempre.

La mayoría de los docentes de la unidad educativas utilizan los juegos tradicional para motivar a sus estudiantes como actividades predeportivas, competitivos etc.

### 3.2 Resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”

**Tabla 9.** Canicas (Lanzamiento)

Valor	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Malo	18	51%
Regular	12	34%
Bueno	2	5,%
Muy Bueno	3	8,%
TOTAL	35	100%

*Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”*

#### **Análisis y discusión de resultados**

El juego de las canicas o bolas en un juego de coordinación segmentada óculo manual que consiste en lanzar las esferas en una superficie plana en su mayoría que debe contener una delimitación específica

En base a los resultados obtenidos se puede observar que más de la mitad de estudiante tienen una mala puntería y desconocen acerca del juego de canicas, el 34,28% se encuentran en un rango regular. Entre bueno y muy bueno se encuentran el 13% de los estudiantes aproximadamente.

Se debe tomar en cuenta que es necesario tener una buena puntería al momento de lanzar las esferas además de la fuerza con la que se lance la mayoría de los estudiantes no la poseen.

**Tabla 10.** Salto de Cuerda (Un solo pie)

Valor	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Malo	10	28,57%
Regular	12	34,28%
Bueno	9	25,71%
Muy Bueno	4	11,42%

TOTAL	35	100%
-------	----	------

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”

### **Análisis y discusión de resultados**

El salto de cuerda es un juego muy tradicional en muchas partes del mundo es utilizado como lúdico y de entrenamiento en el caso específico este juego consta de diferentes variaciones para la aplicación se observó la ejecución de saltos en cuerda con dos pies, con un solo pie, de espalda en tríos y en quintetos.

En base a los resultados obtenidos se puede observar un mejoramiento respecto a la tabla anterior más de la mitad de los estudiantes se encuentran en el rango de regular y bueno. El 11% tienen una dominancia hacia el salto de la cuerda por otro lado el 28% de estudiantes tienen deficiencias al momento de saltar la cuerda en un solo pie.

En esta oportunidad los estudiantes dominan el salto de la cuerda esto ya que el salto de la cuerda se aprende a temprana edad a mayor variación se complica más la ejecución.

**Tabla 11.** Juego de la Rayuela (Óculo-Manual; Óculo-Pedal)

Valor	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Malo	5	14,28%
Regular	10	28,57%
Bueno	10	28,57%
Muy Bueno	10	28,57%
TOTAL	35	100%

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”

### **Análisis y discusión de resultados**

El juego de la rayuela constituye las acciones de saltar, agacharse y lanzar todo estas acciones a realizarse sobre cuadrículas enumeradas del 1 al 10 en donde el niño aparte de utilizar las habilidades motrices básicas usa la lógica y la estrategia.

En base a los resultados obtenidos se puede observar que cinco estudiantes que representan el 14% de los estudiantes tiene un mal desenvolvimiento al momento de realizar el juego de la rayuela. El 86% de los estudiantes se encuentran en el rango de regular a muy bueno, evidenciando que conoce de este juego y lo practican.



En este juego no existe mayor dificultad al momento de jugarlo la minoría de los estudiantes observados tuvieron problemas con el conocimiento de las reglas de allí radicaba su deficiencia al momento de jugarlo.

**Tabla 12.** Malabares (Óculo-Manual)

Valor	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Malo	20	57,14%
Regular	7	20%
Bueno	2	5,71%
Muy Bueno	6	17,14%
TOTAL	35	100%

*Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”*

### **Análisis y discusión de resultados**

Los malabares con pelotitas requieren de mucha coordinación óculo manual al momento de dominar este juego es muy hermoso como los niños ejecutan este tipo de juego. En esta ocasión se realizó ejercicios preliminares a los malabares.

En base a los resultados obtenidos se pudo observar que el 57% de los estudiantes tiene una mala coordinación óculo manual al momento de realizar malabares por otro lado el 17% del estudiante poseen una muy buena coordinación óculo manual.

Uno de los juegos más difíciles de ejecutar para los alumnos teniendo problema al momento que los estudiantes utilizan 2 pelotitas simultáneamente.

**Tabla 13.** Tingo-Tango

Valor	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Malo	0	0%
Regular	5	14,28%
Bueno	20	51,14%
Muy Bueno	10	28,57%
TOTAL	35	100%

*Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de 7mo “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”*

Este juego tradicional es una dinámica grupal muy divertida donde los participantes rotan un objeto entre ellos hasta que el narrador diga tingo, involucra un poco de suerte.

En base de los resultados obtenidos se puede evidenciar que más de la mitad entienden y ejecutan de buena manera el juego del tingo-tango. En general los estudiantes dominan este tipo de juego.

## CAPÍTULO IV

### 4. PROPUESTA ALTERNATIVA

#### **Título de la Propuesta**

Propuesta pedagógica para el desarrollo de las capacidades motrices básicas mediante adaptaciones de los juegos tradicionales en los estudiantes de la Unidad Educativa “Priorato”.

#### **4.2 Justificación**

La principal función de la propuesta alternativa es brindar un manual de juegos con sus respectivas adaptaciones para el mejoramiento de habilidades matrices condicionales además de brindar microplanificación con temáticas relacionadas a los juegos tradicionales.

La propuesta consta de diferentes temáticas enfocándonos en la coordinación segmentada en combinaciones como ojo-mano, ojo-pie además de efectuar en los estudiantes cualidades condicionales como la velocidad, resistencia, flexibilidad. Esta propuesta debe desarrollarse para la básica media (5,6,7 año de EGB) cuyas edades están comprendidas entre 9-12 años, edades donde se puede desarrollarse de manera más efectivas las capacidades condicionales en los estudiantes.

La importancia que tiene realizar y aplicar esta propuesta es la de mejorar las clases de educación física adaptando al estudiante a las nuevas necesidades actuales sin dejar alado la esencia de los juegos tradicionales. Dejando claro la importancia del juego como herramienta pedagógica de suma importancia para el aprendizaje del estudiante.

#### **4.3 Objetivos**

##### **4.3.1 Objetivo General**

Mejorar las capacidades condicionales enfocadas en la coordinación segmentada a través de una propuesta alternativa adaptativa de juegos tradicionales en los estudiantes de básica media (5,6,7 año de EGB) de la Unidad Educativa “Priorato”

##### **4.3.2 Objetivos Específicos**

- Seleccionar los juegos tradicionales que ayudan a mejorar las capacidades condicionales enfocadas en la coordinación segmentada.
- Realizar adaptaciones a los juegos tradicionales para ajustarse al mejor desenvolvimiento de los estudiantes.
- Entregar a los docentes de Educación Física la propuesta alternativa para su correspondiente aplicación.

#### 4.4 Ubicación sectorial y física

**País:** Ecuador

**Provincia:** Imbabura

**Cantón:** Ibarra

**Institución:** Unidad Educativa “Priorato”

**Beneficiarios:** Docentes y Estudiantes


The background of the page is a watercolor wash. It features a gradient of colors, starting with bright orange and yellow at the top, transitioning into soft pinks and light purples towards the bottom. The texture is soft and painterly, with some darker spots and variations in tone. The text is overlaid on this background.

# **GUÍA DIDACTICA**

**ADAPTACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA EL  
MEJORAMIENTO DE LAS CAPACIDADES  
CONDICIONALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA "PRIORATO"**

**AUTOR: JHOSSTIN MEJIA**

## PLANIFICACIONES

<b>JUEGO 1</b>
<b>Tema:</b> Juego de la Rayuela  <a href="https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-de-la-rayuela-como-jugar-con-los-ninos/">https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-de-la-rayuela-como-jugar-con-los-ninos/</a>
<b>Objetivo:</b> Identificar por medio del compañero la importancia de los juegos tradicionales .
<b>Materiales:</b> Tiza, Espacio Físico
<b>Tiempo:</b> 80 minutos
<b>Parte Inicial</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Trote Ligero por toda el área delimitada esperando las órdenes del docente</li><li>• Juego psicomotriz de saltos</li></ul>
<b>Parte Principal</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Socialización Teórica acerca del juego de la rayuela</li><li>• El estudiante crea su propia rayuela en base a los parámetros dictados por el docente.</li><li>• Ejecución de la rayuela utilizando el factor competitivo</li><li>• Realización del juego de la rayuela en pares</li><li>• Ejercicios de retroalimentación enfocados en saltos en un pie</li></ul>
<b>Parte Final</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ejercicios de vuelta a la calma enfocados en el tren inferior</li><li>• Estiramientos articulares musculares</li></ul>
<b>Evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa activamente en la rayuela</li><li>• Ejecuta de manera correcta los saltos y se mantiene en equilibrio</li></ul>

## JUEGO 2

**Tema:** Pelotitas al Aire



<https://proferivasvielma.blogspot.com/2015/03/cinco-pelotas-en-el-aire.html>

**Objetivo:** Lanza y recepta de manera efectiva mediante las condiciones impuestas por el docente.

**Materiales:** Pelotitas de material reciclados, Platos Espacio físico

**Tiempo:** 80 minutos

### Parte Inicial

- Selección de colores por medio de platos (El estudiante espera el color designado para acercarse a recogerlo)
- Juego del gato y el ratón

### Parte Principal

- Indicaciones del docente acerca de la realización de los ejercicios
- El estudiante se desplaza hacia el otro de la cancha lanzando la pelotita lo más alto posible y luego lo recepta después lo hace con 2 pelotitas.
- El estudiante se desplaza hacia el otro de la cancha lanzando la pelotita lo más alto posible y realiza un aplauso sucesivamente en cada repetición hasta llegar a los 8 aplausos
- En pares los estudiantes realizan pase y recepción de pelotitas
- En grupos de cuatro estudiantes los estudiantes realizan un mini partidito de tenis utilizando sus manos como raquetas
- En grupo de 7 personas los estudiantes realizan rondós parecido al fútbol
- En grupo de 7 personas con pelotitas los estudiantes realizan pases entre sus compañeros sin dejar caer las pelotitas mientras se desplazan,

### Parte Final

- Ejercicios de vuelta a la calma enfocados en el tren superior
- Estiramientos articulares musculares

### Evaluación

- Participa activamente en el lanzamiento de pelotitas

### JUEGO 3

**Tema:** Gallinita Ciega



[https://www.cope.es/actualidad/vivir/juegos-tradicionales/noticias/juegos-para-aislamiento-gallinita-ciega-20200423\\_692399](https://www.cope.es/actualidad/vivir/juegos-tradicionales/noticias/juegos-para-aislamiento-gallinita-ciega-20200423_692399)

**Objetivo:** Identificar por medio del compañero la importancia de los juegos tradicionales .

**Materiales:** Bufandas, Platillos Espacio Físico

**Tiempo:** 80 minutos

#### Parte Inicial

- Calentamiento articular
- Juego competitivos

#### Parte Principal

- Socialización Teórica acerca del juego de la gallinita ciega
- El grupo se ubica dentro de la zona delimitada esperando que el estudiante asignado como gallinita vaya a buscarlos
- En grupos de 7 personas los estudiantes sortean un circuito lleno de platillos. Habrá un estudiante guía que no podrá utilizar frases, su objetivo es guiar a todo el grupo mientras estos se encuentran cogidos de las manos hasta final el circuito.

#### Parte Final

- Ejercicios de vuelta a la calma enfocados en el tren superior e inferior
- Charla acerca de la discapacidad visual

#### Evaluación

- Participa activamente en los ejercicios planteados
- Ayuda a su compañero a terminar los circuitos



## JUEGO 4

**Tema:** Juego del trompo



<https://steemit.com/spanish/@elmundodexao/un-poema-para-cada-dia-el-trompo-16>

**Objetivo:** Identificar por medio del compañero la importancia de los juegos tradicionales .

**Materiales:** Tiza, Trompo, Espacio físico

**Tiempo:** 80 minutos

### Parte Inicial

- Actividad Dinámica (Cantos)
- Juego psicomotriz

### Parte Principal

- Socialización Teórica acerca del juego de el trompo
- Demostración de las fases de lanzamiento del trompo por parte del docente
- En grupo de 3 personas dentro de un área delimitada los estudiantes lanzan el trompo y esperan para medir el tiempo en la que el trompo se mantiene girando
- Se realizan dos líneas paralelas con las tizas el objetivo es que los estudiantes deben hacer los trompos haciendo caer el trompo rival

### Parte Final

- Dinámicas Grupales
- Repetición de las fases de lanzamiento del trompo por parte del docente y algún estudiante que domine el trompo

### Evaluación

- Participa activamente en lanzamiento del trompo
- Repite el lanzamiento hasta buscar el perfeccionamiento.

## JUEGO 5

**Tema:** Salto de Cuerda



<https://www.guiainfantil.com/ocio/actividades-para-ninos/divertidos-juegos-y-canciones-para-saltar-a-la-comba/>

**Objetivo:** Identificar por medio del compañero la importancia de los juegos tradicionales .

**Materiales:** Cuerda, Tizas, Espacio físico

**Tiempo:** 80 minutos

### Parte Inicial

- Desplazamientos por el espacio delimitado esperando las indicaciones del docente
- Juegos competitivos enfocados en saltar

### Parte Principal

- Socialización acerca del salto de la cuerda, indicaciones para su correcto desenvolvimiento
- Saltos hacia adelante y atrás, Saltos con un solo pie, Saltos con desplazamientos, saltos laterales.
- En grupos se realizarán saltos de dos personas a la vez
- Salto en X

### Parte Final

- Ejercicios de vuelta a la cama
- Estiramiento articular enfocado en el tren superior

### Evaluación

- Participa activamente en los saltos
- Repite los saltos hasta buscar el perfeccionamiento.

## JUEGO 6

**Tema:** Encostalados



<https://www.alunira.com/juego-de-la-carrera-de-sacos>

**Objetivo:** Identificar por medio del compañero la importancia de los juegos tradicionales .

**Materiales:** Platicos, Costales, Espacio físico

**Tiempo:** 80 minutos

### Parte Inicial

- Juegos Competitivos
- Juego psicomotriz

### Parte Principal

- Socialización Teórica acerca del juego de encostalados
- Competencias entre los estudiantes
- Crear un circuito para incrementar la dificultad del salto
- Salto de costal a un solo pie

### Parte Final

- Dinámicas Grupales
- Estiramiento articular enfocado al tren superior

### Evaluación

- Participa activamente en las actividades propuestas

## JUEGO 7

**Tema:** Avanzadas



[https://bordon.webcindario.com/juegos\\_tradicionales.html](https://bordon.webcindario.com/juegos_tradicionales.html)

**Objetivo:** Identificar por medio del compañero la importancia de los juegos tradicionales .

**Materiales:** Pelotas de diferentes tamaños, Espacio físico

**Tiempo:** 80 minutos

### Parte Inicial

- Actividades Psicomotrices
- Juegos de lateralidad

### Parte Principal

- Socialización Teórica acerca del juego de avanzadas
- Rondos de balón mano (2x1) (2x2) (3x2) (5x5)
- Juego de Reloj
- Primer partido de avanzadas con pelota de tamaño de tenis
- Segundos partidos de avanzadas con pelta número 3 de futbol
- Tercer partido con pelota número 5 de voleibol

### Parte Final

- Ejercicios de vuelta a la calma
- Estiramiento articular enfocado al tren superior e inferior

### Evaluación

- Participa activamente en las actividades propuestas
- Crea estrategias para poder avanzar
- Colabora con sus compañeras activamente

## JUEGO 8

**Tema:** Pelota Nacional



<https://revistaspellman.wordpress.com/2020/06/24/pelota-nacional/>

**Objetivo:** Identificar por medio del compañero la importancia de los juegos tradicionales .

**Materiales:** Raqueta realizada con materiales reciclados, Pelota hecha con material reciclado, Espacio físico

**Tiempo:** 80 minutos

### Parte Inicial

- Trote ligero dentro del área delimitada esperando las indicaciones del docente
- Calentamiento General y Especifico

### Parte Principal


- Socialización Teórica acerca del juego de la pelota Nacional
- Demostración por parte del docente el lanzamiento de la pelota
- En grupos de 4 personas se crearán mini juegos con el objetivo de no dejar caer la pelota
- Practica de saques de la pelota
- Ubicación de los jugadores y la función que cumplen
- Partido entre los estudiantes

### Parte Final

- Dinámicas Grupales
- Estiramiento articular enfocado al tren superior

### Evaluación

- Participa activamente en las actividades propuestas
- Practica el lanzamiento de la Pelota

<b>JUEGO 9</b>
<b>Tema:</b> Elásticos
 <p><a href="https://asisejuega.com/juegos-infantiles/el-resorte/">https://asisejuega.com/juegos-infantiles/el-resorte/</a></p>
<b>Objetivo:</b> Identificar por medio del compañero la importancia de los juegos tradicionales .
<b>Materiales:</b> Elásticos, Espacio físico
<b>Tiempo:</b> 80 minutos
<b>Parte Inicial</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calentamiento dinámico coordinativo</li> <li>• Juego psicomotriz</li> </ul>
<b>Parte Principal</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización Teórica acerca del juego del elástico</li> <li>• Demostración del docente con apoyo de 2 estudiantes</li> <li>• En grupo de 3 personas el estudiante de la mitad realiza diferentes saltos hasta formar un rectángulo.</li> <li>• Subir el elástico a la altura de los tobillos</li> <li>• Subir el elástico a la altura de las caderas</li> </ul>
<b>Parte Final</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámicas Grupales</li> <li>• Estiramiento articular enfocado en el tren inferior</li> </ul>
<b>Evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente en las actividades propuestas</li> </ul>

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes especializados en el área de educación física de la Unidad Educativa “Priorato” casi en totalidad dicen que es importante la aplicación de los juegos tradicionales para el mejoramiento de las habilidades motrices condicionales la coordinación segmentada por otro lado no siempre lo aplican de manera frecuente dentro de sus horas de clases en general los docentes se encuentran predispuestos a ayudar a los estudiantes a preservar el patriotismo y saberes ancestrales que otorgan los juegos.
- Por parte de la aplicación de la ficha de observación en los estudiantes de 7mo año “A” EGB de la Unidad Educativa “Priorato”, se puede observar el problema que tienen en realizar algunos juegos tradicionales debido a desconocimientos u otros factores externos que puedan influir. Por el lado de las actividades que involucren coordinación los estudiantes tienen muchos problemas al momento de realizarlas.
- Por último, el brindar una guía alternativa para que se puedan mejorar las problemáticas anteriormente descritas es de suma ayuda para los docentes del área de educación física y los estudiantes de la básica media que pertenecen a la Unidad Educativa “Priorato”. Se realizó algunas adaptaciones de los juegos tradicionales para ajustarse a las nuevas necesidades que presentan los estudiantes sin dejar la esencia de los juegos tradicionales. Principalmente estas adaptaciones además cumplen la función de mejorar las capacidades coordinativas segmentadas

### Recomendaciones

- Para los docentes especializados en la educación física pertenecientes a la Unidad Educativa “Priorato” se espera que mantengan la aplicación de los juegos tradicionales además de fomentarlos en la mayoría de los bloques didácticos correspondientes a la educación física.
- Dentro de las áreas de educación física se debe tomar en cuenta que el desarrollo y perfeccionamiento de habilidades motrices básicas y condicionales son de suma importancia para el desarrollo físico, personal de los estudiantes que esto les ayude a afrontar los problemas del diario vivir.
- La guía didáctica sirve de herramienta adaptativa para que el niño tenga interés al momento de practicar los juegos tradicionales. Estas adaptaciones se enfocan en el acondicionamiento integral del estudiante

## REFERENCIAS

### Trabajos citados

1. Abreu, M. R. (2010). La mejora del desarrollo motor a través . *efdeportes.com*, 1.
2. Ángel Aníbal Sailema, M. S. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Médicas*, 36.
3. Anonimo. (s.f.). *Todo sobre el alumnado*. Obtenido de Todo sobre el alumnado: <https://unate.org/admision/que-son-giros-en-contacto-con-el-suelo-en-educacion-fisica.html>
4. Cano, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *SciELO Analytics*, 307.
5. Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 132-149.
6. Cascón, D. (25 de enero de 2021). *Rebaila*. Obtenido de Rebaila: <https://studio.rebaila.com/tipos-coordinacion/#:~:text=Coordinaci%C3%B3n%20segmentaria%3A%20La%20coordinaci%C3%B3n%20segmentaria,%2Dp%C3%A9dica%20o%20%C3%B3culo%2Dcabeza>.
7. Cornejo, E. G. (2009). Juegos populares y tradicionales de España y . *efdeportes.com*, 1.
8. Dávila, F. A. (2014). Programa de actividades recreativas para la incorporación de niños . *FDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 19 - N° 194*, 1.
9. Domínguez, J. F. (23 de Enero de 2014). *Educación Física para Infantil y Primaria*. Obtenido de Educación Física para Infantil y Primaria: <http://maestroefcolegio.blogspot.com/2014/01/desplazamientos.html>
10. Fuentes, Á. S. (2022). *Educapeques*. Obtenido de Educapeques: <https://www.educepeques.com/escuela-de-padres/juego-social.html>
11. Gustavo Antonio Mesías Enríquez, C. A. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del Conocimiento*, 1332-1348.
12. J. Casas Anguitaa, J. R. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *ELSEVIER*, 527-538.
13. MARTÍN, C. P. (2013). *uvadoc.uva.es*. Obtenido de [uvadoc.uva.es](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4815/TFG-L389.pdf?sequence=1#:~:text=El%20salto%20es%20una%20habilidad,podemos%20considerar%20un%20movimiento%20global): <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4815/TFG-L389.pdf?sequence=1#:~:text=El%20salto%20es%20una%20habilidad,podemos%20considerar%20un%20movimiento%20global>.



14. Moreno, M. (8 de septiembre de 2022). *serPadres*. Obtenido de serPadres: <https://www.serpadres.es/familia/17457.html>
15. Narvaez, M. (2022). *QuestionPro*. Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-inductivo/>
16. Narvaez, M. (2022). *QuestionPro*. Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-deductivo/>
17. Narvaez, M. (2022). *QuestionPro*. Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-deductivo/>
18. Olga Petrou, A. H. (2017). Guía de juegos motrices, estrategia metodológica para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigida a docentes Educación Física. *REVISTAS DE INVESTIGACIÓN*, 6.
19. Olmedo, J. (s.f.). *TiposdeFichas.com*. Obtenido de TiposdeFichas.com: [https://tiposdefichas.com/ficha-de-observacion/?expand\\_article=1](https://tiposdefichas.com/ficha-de-observacion/?expand_article=1)
20. Ortega, C. (2022). *QuestionPro*. Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-analitico/>
21. Otero, F. L. (1992). Sobre aquello que puede educar la Educación Física. *Revista Interuniversitaria de formación del profesorado*, 55-72.
22. Pol Rondón, Y. (07 de Julio de 2021). *Juegos motrices y habilidades motrices basicas*. Obtenido de Repositorio Digital Institucional de la Universidad de Holguín: <https://repositorio.uho.edu.cu/handle/uho/9135>
23. Ramos, F. J. (14 de marzo de 2015). *gobiernodecanarias.org*. Obtenido de gobiernodecanarias.org: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/03/14/giros-unidad-didactica-de-giros-en-educacion-fisica/>
24. Regina, M. (1999). LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGOGICAS. *Efdeportes*, 1.
25. Rodríguez, M. L. (2019 de noviembre de 2010). *Metodologías de la Investigación*. Obtenido de Metodologías de la Investigación: <https://metodologiasdelainvestigacion.wordpress.com/2010/11/19/la-tecnica-de-la-encuesta/>
26. Rondón, Y. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices basicas. *Revistas de la Universidad de Holguín*, 143-151.
27. Tania Hernández Díaz, I. S. (2013). Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil

‘Alegres Cangrejos’ del municipio de Caibarién, provincia Villa Clara, Cuba.  
*EFDeportes.com*, 1.

28. Torres Avelino, L. L. (25 de Enero de 2022). *Repositorio Dspace*. Obtenido de Repositorio Dspace: <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/6700>

29. Vanessa Cidoncha Falcón, E. D. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades .  
*efdeportes.com*, 1.

## ANEXOS



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

A: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS  
CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
PRIORATO AÑO LECTIVO 2022-2023

Encuesta dirigida a los docentes con el fin conocer acerca de los juegos tradicionales.

Docente.....

Edad.....

Género.....

### Encuesta a Docentes en el Área de Educación Física

- 1. ¿Conoce usted sobre cómo se clasificación los juegos tradicionales?**  
Mucho ()  
Poco ()  
Nada ()
- 2. ¿Conoce las características que tienen los juegos tradicionales?**  
Mucho ()  
Poco ()  
Nada ()
- 3. ¿Con qué frecuencia sus estudiantes practican los juegos tradicionales?**  
Siempre ()  
Casi siempre ()  
Rara vez ()  
Nunca ()
- 4. ¿Ha observado deficiencias en los estudiantes al realizar los juegos tradicionales?**  
Siempre ()  
Casi siempre ()  
Rara vez ()  
Nunca ()
- 5. ¿Utiliza medios didácticos o materiales al momento de enseñar los juegos tradicionales?**  
Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

**6. ¿Los juegos tradicionales tienen incidencia en las habilidades motrices básicas?**

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

Nunca ()

**7. ¿Los juegos tradicionales ayudan a mejorar las capacidades coordinativas básicas?**

Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

Nunca ()

**8. ¿Utiliza los juegos tradicionales como elemento motivador durante sus horas de clase?**

Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

Nunca ()



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

**: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS  
 CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO  
 DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD  
 EDUCATIVA PRIORATO AÑO LECTIVO 2022-2023**

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>							
<b>OBJETIVO</b>	Identificar por medio los juegos tradicionales la aplicación de capacidades coordinativas en los estudiantes del cuarto año EGB de la Unidad Educativa Priorato.						
<b>DESCRIPCIÓN</b>	Verificador de los niveles de desempeño de las diferentes actividades (1-4) conforme a los criterios establecidos						
<b>FECHA:</b>							
<b>OBSERVADOR:</b> JHOSSTIN MEJIA							
<b>DIAGNOSTICO:</b>				<b>NU LO</b>	<b>PO CO</b>	<b>BUE NO</b>	<b>MUY BUE NO</b>
<b>EQUILIBRIO</b>	VELOCIDAD	POSTURA	MANTENERSE EN POSICIÓN ESTÁTICA				
<b>ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL</b>	SECUENCIAS	RITMO	SINCRONIZACIÓN				
<b>COORDINACIÓN OCULO MANUAL</b>	RAPIDEZ	FLUIDEZ	FIJAR EL OBJETIVO				



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



Oficio N° UTN-PAFD-2023-0023-O  
Ibarra, 16 de junio de 2023

**ASUNTO:** Autorización

**Ingeniero**  
Daniel Rosero  
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRIORATO"**  
Presente

De mi consideración:

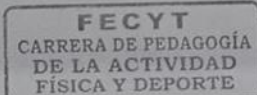
Reciba un atento y cordial saludo a nombre de las Autoridades de la Universidad Técnica del Norte y en particular de quienes formamos la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte y el deseo de éxitos en su función.

Solicito a usted comedidamente, se digne autorizar la aplicación de Encuestas a los señores docentes de Educación Física y Fichas de Observación a los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica paralelo "A" de su prestigioso establecimiento educativo, a cargo del señor Mejía Naranjo Jhosstin Charles con cédula de ciudadanía N° 1719278812, estudiante de Octavo nivel de la carrera de 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 DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRIORATO" IBARRA**, 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**



*EMSIE. Lagos*



