

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES
BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A"
DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DANIEL PASQUEL" EN EL PERÍODO LECTIVO 2022-2023
NATABUELA

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

AUTOR:

Oscar Santiago Remache Limaico

DIRECTOR:

MSc. Richard Adán Encalada Canacuan

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			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1004087423		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Remache Limaico Oscar Santiago		
DIRECCIÓN:	San Francisco de Natabuela – Antonio Ante		
EMAIL:	osremache@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	-----	TELÉFONO MÓVIL:	0997199259

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” en el período lectivo 2022-2023 Natabuela
AUTOR:	Remache Limaico Oscar Santiago
FECHA:	06/09/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSTGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
ASESOR/DIRECTOR:	MSc. Richard Encalada

2. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 06 días del mes de septiembre de 2023

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Remache Limaico Oscar Santiago



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

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 04 de septiembre de 2023

MSc. Richard Encalada
DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

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

(f) 

MSc. Richard Encalada

C.C.: 100258363-9

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a mis padres de manera especial a mi madre que por circunstancias de la vida no me pudo acompañar en este camino, pero siempre ha estado presente en mi corazón y que ha sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante.

Con gran afecto a mi familia, abuelos, tíos, hermanos, primos, que ha sido ese apoyo anímico, moral y económico que me ha permitido continuar día a día con mi formación profesional, este logro no habría sido posible sin el apoyo incondicional y el aliento de aquellos que siempre estuvieron a mi lado, impulsándome a alcanzar mis metas.

A mi amigos/as y a todas las personas, que de una u otra manera, han contribuido y han sido una red de apoyo durante este camino, sus palabras de ánimo, paciencia y comprensión han sido fundamentales en cada paso que he dado.

AGRADECIMIENTO

Primeramente a Dios por guiarme por el camino correcto permitiendo paso a paso sortear los diferentes retos con la mejor predisposición para superarlos y conseguir esta meta profesional así como ser un buen ser humano en todos los aspectos inherentes a ello.

Muestro mi cordial gratitud a mi casona universitaria la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de formarme académica y profesional, siempre permitiendo adquirir conocimientos acordes a mi área de estudio y que me ayudarán en mi vida profesional.

Un agradecimiento especial a mi Director de tesis MSc. Richard Encalada y mi Asesora MSc. Zoila Realpe por su orientación y apoyo a lo largo de todo este proceso, quienes con su conocimientos, experiencia y dedicación han sido fundamentales para el éxito de este proyecto, brindándome una retroalimentación constructiva que enriqueció el contenido y la calidad de este trabajo.

RESUMEN

Ecuador es un país plurinacional con una variedad de tradiciones como los juegos tradicionales, estos han sido reemplazados por otros que casi no implican movimiento, esto produce un impacto negativo y genera que los niños no tengan una adecuada coordinación en actividades que son sencillas de ejecutar como un salto. El objetivo de la investigación fue determinar la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023. En la metodología se utilizó un enfoque cuantitativo, el alcance de esta investigación fue de tipo descriptivo, para la recopilación de datos se empleó una encuesta la cual fue aplicada a los docentes de Educación Física así como un test para medir el grado de desarrollo de las habilidades de salto a los estudiantes. En el proceso de resultados y discusión se determinó que los docentes de Educación Física consideran muy importante el desarrollo de juegos tradicionales que contribuyen a mejorar las habilidades de salto, también se evidenció que los estudiantes muestran deficiencias en la coordinación de la ejecución del salto, lo que nos conlleva a la elaboración de una propuesta alternativa con juegos tradicionales para mejorar las habilidades de salto de los estudiantes. Concluyendo y recomendando aspectos importantes como la selección de diferentes juegos tradicionales que tengan como principal actividad el salto, y con estos mejorar las habilidades de salto de los estudiantes.

Palabras clave: juegos tradicionales, fortalecer, habilidad de salto, encuesta, test, propuesta alternativa.

ABSTRACT

Ecuador is a plurinational country with a variety of traditions such as traditional games, these have been replaced by others that involve almost no movement, this produces a negative impact and generates that children do not have adequate coordination in activities that are simple to perform like jumping. The objective of the research was to determine the importance of traditional games to strengthen jumping skills in students of the Fifth Year of General Basic Education parallel "A" of the Daniel Pasquel Educational Unit in the 2022-2023 school year. In the methodology a quantitative approach was used, the scope of this research was descriptive, a survey was used for data collection which was applied to Physical Education teachers as well as a test to measure the degree of development of jumping skills to students. In the process of results and discussion it was determined that Physical Education teachers consider highly important the development of traditional games that contribute to improve jumping skills, it was also evidenced that students show deficiencies in the coordination of jumping execution, which leads us to the elaboration of an alternative proposal with traditional games to improve the jumping skills of students. To conclude, it is recommended that important aspects such as the selection of different traditional games, have jumping as the main activity, and this way improve the jumping skills of the students.

Key words: traditional games, strengthen, jumping skills, survey, test, alternative proposal.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema.....	1
Justificación	2
Antecedentes.....	3
Objetivos.....	5
Preguntas de investigación.....	5
CAPÍTULO I.....	7
1. MARCO TEÓRICO.....	7
1.1 JUEGOS TRADICIONALES	7
1.1.1 El juego.....	8
1.1.2 Características del juego	9
1.1.3 Importancia del juego	10
1.1.4 Clasificación de los juegos.....	11
1.1.5 Características de los juegos tradicionales	12
1.1.6 Clasificación de juegos tradicionales	14
1.1.7 Los juegos tradicionales en la escuela.....	15
1.2 HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS	16
1.2.1 Evolución de las habilidades motrices básicas	17
1.2.2 Clasificación de las habilidades motrices básicas.....	19
1.2.3 Habilidades de salto	23
1.2.4 Juegos Tradicionales para mejorar las habilidades de salto	24
1.3 ESTUDIANTES.....	26
1.3.1 Estudiante Ecuatoriano	27
1.4 MARCO LEGAL	27
CAPÍTULO II.....	29
2. MATERIALES Y MÉTODOS	29
2.1 Tipo de investigación	29
2.2 Métodos de investigación	30
2.3 Técnicas e instrumentos	31
2.4 Matriz de relación.....	32
2.5 Participantes	33
2.6 Procedimiento y análisis de datos.....	33

CAPÍTULO III.....	34
3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
3.1 Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” en el período lectivo 2022-2023.....	34
3.2 Test realizado a los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”	43
CAPÍTULO IV	47
4. PROPUESTA	47
4.1 Título.....	47
4.2 Introducción	47
4.3 Justificación.....	47
4.4 Objetivos	48
4.5 Ubicación geográfica.....	49
4.6 Desarrollo de la propuesta	50
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
ANEXOS	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de relación.....	32
Tabla 2 Participantes de la investigación.....	33
Tabla 3 Conocimiento acerca de los juegos tradicionales.....	34
Tabla 4 Aplicación en el ámbito educativo y social.....	34
Tabla 5 Importancia de aplicación juegos tradicionales	35
Tabla 6 Desarrollo de juegos tradicionales	36
Tabla 7 Capacidades motrices básicas.....	36
Tabla 8 Desarrollo de capacidades motrices básicas	37
Tabla 9 Habilidad de salto.....	38
Tabla 10 Juegos tradicionales contribuyen a mejorar la habilidad de salto.....	38
Tabla 11 Juegos tradicionales para mejorar la habilidad de salto	39
Tabla 12 Propuesta de juegos tradicionales	40
Tabla 13 Conocimiento y aplicación juegos tradicionales.....	41

Tabla 14 Conocimiento e importancia de capacidades motrices.....	41
Tabla 15 Juegos tradicionales para mejorar las habilidades de salto y documento básico	42
Tabla 16 Salto pie derecho	43
Tabla 17 Salto pie izquierdo.....	44
Tabla 18 Salto ambos pies.....	44
Tabla 19 Salto pie derecho y salto ambos pies	45
Tabla 20 Salto pie izquierdo y salto ambos pies	46
Tabla 21 Localización Unidad Educativa	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación geográfica de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”	49
Figura 2 Estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A”	70
Figura 3 Aplicación del test a estudiantes	70
Figura 4 Aplicación del test (Salto con ambos pies).....	70
Figura 5 Aplicación del test (Salto con pie derecho)	71
Figura 6 Aplicación del test (Salto con pie izquierdo).....	71

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

Descripción del problema

Ecuador es un país con una diversidad increíble de pueblos y nacionalidades que habitan en él, convirtiéndolo en un territorio con una riqueza excepcional en base a tradiciones de sus pueblos. Una de ellas son los juegos tradicionales que con el pasar del tiempo se han ido quedando en pasado debido a diferentes cambios sociales que han sucedido.

Los juegos tradicionales han sido reemplazados por otros juegos que poco o mejor dicho nada implican movimiento o que les generan un beneficio para sí mismos, produciendo que los niños no tengan una adecuada coordinación en actividades que son sencillas de ejecutar como por ejemplo un salto.

Los docentes de Educación Física no dan la importancia adecuada a los juegos tradicionales y no contribuyen en la práctica juegos tradicionales, es decir que no existe la práctica de estos dentro de sus clases, ya que con estos no solo se enseñaba a valorar las tradiciones de un pueblos sino que pueden ser un herramienta de gran valor para el docente ya que con los juegos tradiciones puede enseñar y desarrollar diferentes habilidades en sus estudiantes como la habilidad de salto.

Los docentes de Educación Física no relacionan entre la diversidad de juegos tradicionales con la aplicación de las actividades lúdicas que existen, lo que genera una problema cuando se enseña a los niños y produce que no se desarrollen de manera correcta las habilidades de los estudiantes, el docente es la persona que debería fomentar la práctica de juegos tradicionales tanto en la escuela como en la casa a través de diferentes técnicas.

Los niños en la escuela realizan pocas actividades que implican un desarrollo de habilidades motrices básicas por lo que se produce un impacto negativo en la ejecución de una tarea simple como lo es el salto generando una inadecuada coordinación para realizar dicha tarea dejando un espacio vacío ya que esta habilidad sirve como base para la adquisición de otras más complejas.

Se puede delimitar el problema en el campo de estudio que son los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel

del período lectivo 2022-2023, de la parroquia de San Francisco de Natabuela, cantón Antonio Ante de la provincia de Imbabura.

Formulación del problema

¿Cómo fortalecer la habilidad de salto por medio de los juegos tradicionales en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023?

Justificación

Los juegos tradicionales son una parte importante de la cultura y el patrimonio de muchas sociedades en todo el mundo. Estos juegos han sido transmitidos de generación en generación y se han mantenido vivos gracias a su capacidad para entretener y enseñar habilidades valiosas a la sociedad.

Ahora bien los juegos tradicionales han perdido relevancia debido a su reemplazo por otros como los video juegos o juegos en línea, por cambios sociales, entre otros, pero estos son importantes pues mediante ellos los niños puede aprender diferentes habilidades ya que los juegos tradicionales incluyen actividades de salto, carrera, persecución, de lanzamiento, etc.

Al fomentar la realización de juegos tradicionales se busca que los niños empleen su tiempo en realizar tareas que le resulten de beneficio propio como es la adquisición de la habilidad de salto ya que esta sirve de base para alcanzar otras más complejas, esta tarea le es encomendada al docente de Educación Física.

En definitiva, los juegos tradicionales no solo son una forma divertida de conectarse con la cultura y la historia, sino que también pueden ser una herramienta valiosa para desarrollar las capacidades motrices básicas en niños y niñas. Para su realización no se necesita de grandes recursos económicos y los materiales se pueden conseguir con facilidad.

El foco de interés y los beneficiarios directos son los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel pero además también se puede llegar a los diferentes niveles de Educación General Básica e incluso a Unidades Educativas cercanas. Pero también se puede llegar incluso a otras provincias y regiones del Ecuador.

Antecedentes

De acuerdo con (León Pillpa y Santa Cruz Meneses, 2017) en su investigación “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”, esta investigación busco comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños, los resultados obtenidos demostraron que la influencia de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños de segundo grado de educación primaria. Esta investigación nos muestra que es favorable la realización de juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices básicas, de la misma manera se puede emplear unos juegos tradicionales pero solo aquellos que contribuyan para el desarrollo de la habilidad de salto en un grupo de estudiantes.

Teniendo en cuenta una investigación (Sandoval Olaya, 2022) con el tema “Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022”, el objetivo fue promover el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes utilizando un programa que se basó en juegos tradicionales. La investigación trabajo con una población de 23 estudiantes con un diseño preexperimental con un pre y post prueba, se empleó una herramienta de medición se utilizó una escala valorativa para medir las habilidades motrices básicas, instrumento con una confiabilidad alta con un valor de 0.870. Se concluyó que el programa que se basó en juegos tradicionales genero cambios sustanciales en la conducta de los estudiantes desarrollando sus habilidades motrices básicas y consiguiendo un mejor dominio de estas tales como caminar, correr, saltar, girar y lanzar.

En base a la mencionada investigación es viable desarrollar mediante juegos tradicionales una determinada habilidad motriz, es importante que los estudiantes desarrollen habilidades motrices básicas ya que están son la base para la adquisición de otras más complejos es aquí donde los juegos tradicionales adquieren relevancia pues a través de estos se pueden desarrollar habilidades como el salto en los estudiantes.

Con base en (Pol Rondón et al., 2021) en su investigación con el tema “Juegos motrices y habilidades motrices básicas”, estos autores indican que, el desarrollo de habilidades motrices básicas sucede en la enseñanza primaria estimulada mediante juegos motrices impartidos en Educación Física esto posibilita la aplicación de juegos tradicionales específicos para mejorar una habilidad determinada pues es la escuela un punto fundamental ya que docente de

Educación Física es el encargado aplicar juegos tradicionales en su materia. Los autores concluyen que los juegos motores son una actividad lúdica y necesaria para el desarrollo de habilidades motrices que incluyen saltar, lanzar, correr, caminar, etc., los mismo que se ejecutan a través de Educación Física en la enseñanza primaria.

Teniendo en cuenta esta investigación en la clase de Educación Física los juegos tradicionales son una vía con la cual se puede desarrollar la habilidad de salto con juegos tradicionales seleccionados para lograr este objetivo definido.

Una investigación de (Córdova Hernández, 2018) con el tema “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018”, en relación con los juegos tradicionales y desarrollo de capacidades motrices, el propósito de esta investigación fue determinar si el uso del programa de juegos tradicionales tiene una influencia en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado en el Colegio Villanova de San Miguel, el grupo de estudio fueron 10 alumnos de 1 ° Grado de Educación Primaria, a los que se le aplico tanto un pre y post test, la investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo y se empleó como diseño el experimental de tipo preexperimental. Como resultado se expresó que el programa de juegos tradicionales tiene una influencia significativa en el desarrollo motor de los estudiantes.

De acuerdo con la investigación ante mencionada es viable mediante los juegos tradiciones desarrollar capacidades motrices básicas, por lo que se puede utilizar los juegos tradiciones para mejorar la habilidad de estudiantes, en definitiva los juegos tradicionales utilizados de manera específica nos pueden ayudar a mejorar una habilidad en particular.

Una investigación de (Salinas Vilamarín, 2019) con el tema “Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años” se enfocó en investigar y utilizar juegos tradicionales ecuatorianos para fomentar el desarrollo de habilidades motoras fundamentales en niños y niñas de 5 a 6 años. Diseñó un programa de juegos que consta de una variedad de juegos previamente seleccionados y los aplicó para evaluar el desempeño de los niños en sus habilidades motoras básicas. Se realizó una medición inicial de las condiciones de los niños mediante un pretest y luego se aplicó el programa para evaluar su mejora o avance a través de un post test. La motivación para este proyecto surgió de la necesidad de realizar actividades recreativas utilizando juegos tradicionales ecuatorianos y, al mismo tiempo, involucrar la cultura nacional, aprovechando el tiempo de los niños para desarrollar habilidades fundamentales. Al final del proceso de

investigación se concluyó que la aplicación del programa de juegos recreativos propuestos contribuye significativamente a la mejora de las habilidades motoras básicas.

Teniendo en cuenta la anterior investigación los juegos tradicionales son importantes porque no solo nos permiten conocer la cultura de una determinada población sino que también se puede mediante los juegos tradicionales se puede influir en el desarrollo de capacidades motrices básicas. Por lo que se puede utilizar un determinado tipo de juego tradicional para mejorar una habilidad en concreto.

Objetivos

Objetivo General

- Determinar la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023.

Objetivos específicos

- Identificar la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023.
- Diagnosticar los juegos tradicionales que fortalecen las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023.
- Diseñar una propuesta alternativa con juegos tradicionales para mejorar las habilidades de salto en estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023.

Preguntas de investigación

¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023?

¿Cuáles son los juegos tradicionales que fortalecen las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023?

¿Qué propuesta con juegos tradicionales se necesita para mejorar las habilidades de salto en estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023?

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se muestra a continuación aspectos relacionados a las variables de estudio como lo son los juegos tradicionales aquí se topa aspectos como definición, características, clasificación, su rol en la escuela e importancia de estos. Por otra parte se aborda temas relacionados a las habilidades motrices básicas tales como definiciones, evolución, clasificación y las habilidades de salto. Por último se aborda aspectos relacionados a la fundamentación legal que sustentan la presente investigación.

1.1 JUEGOS TRADICIONALES

Se denominan juegos tradicionales a aquellos que son reconocidos por la población de un área específica, practicados regularmente y que son preservados y transmitidos de generación en generación. Estos juegos tienen una estrecha relación con la historia y las tradiciones de esa región o localidad, (Bustos Muñoz et al., 1999).

Con base en (Maestro, 2005), los juegos tradicionales cumplen una doble función: sirven como una herramienta útil para aprender y socializar, además de servir como una muestra de habilidades. Son una parte fundamental de la vida de las personas, y resulta imposible entender la condición social humana sin ellos, ya que los juegos representan una expresión cultural y social de cómo los seres humanos se adaptan a su entorno.

Por tanto los juegos tradicionales además de permitir conocer la cultura de una determinada población también son una forma de comunicación con los demás miembros de la sociedad en la que nos encontramos.

Mediante los juegos tradicionales se puede conocer a cerca las tradiciones de un determinado lugar, sino que, además

Mediante los juegos tradicionales se puede conocer a cerca las tradiciones de un determinado lugar, sino que, además desde la posición de (Salinas Vilamarín, 2019) se considera que:

Los juegos tradicionales, son aquellos que se transmiten de generación en generación, dado su origen que se remonta a tiempos lejanos, por lo que, en la actualidad, las instituciones y entidades de carácter público y privado, han mostrado su preocupación de que estas actividades recreativas no pierdan vigencia entre los habitantes de las

comunidades, sino que más bien, logren conservar su trascendencia cultural y de tradiciones en un país. (p.21)

Los juegos tradicionales son característicos de una sociedad o comunidad y han sido transmitidos de generación en generación, desde los abuelos a los padres y de los padres a los hijos. Estos juegos surgieron como una respuesta a la necesidad de entretenimiento del ser humano. (Leyton Guayasamin y Noroña Buitrón, 2015) señalan que estos juegos tienen un carácter más formal, han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos, manteniendo su esencia aunque con algunos cambios a lo largo del tiempo. Estos juegos tienen un origen remoto y no solo han sido transmitidos de forma familiar, sino que también han sido conservados y difundidos gracias al esfuerzo de instituciones y entidades que han velado por su preservación a lo largo del tiempo para que no se pierdan.

Para que este tipo de juegos se transmitieran ha sido clave el rol de la familia ya que los padres eran los primeros en enseñar a sus hijos estos juegos como medio de diversión y entretenimiento, convirtiendo a la familia en la primera escuela de los niños.

Como lo hace notar (Morera Castro, 2008), los juegos tradicionales proporcionan una oportunidad para recordar la historia de una localidad, la voz de una comunidad y las costumbres de un pueblo que han sido transmitidas de una generación a otra. Además de aprender, disfrutar, intercambiar pensamientos y participar en una actividad saludable, estos juegos fomentan la creatividad, promueven la salud física y mental, refuerzan los valores y actitudes, y mejoran las destrezas y habilidades de todos los participantes, sin importar su origen étnico, religión, edad, capacidad o identidad sexual.

Hay que matizar que los juegos tradicionales fomentan una formación integral en los que los practican desde fortalecer la praxis de valores, los aspectos relacionados a procesos cognitivos hasta parte física.

1.1.1 El juego

La práctica de juegos es una actividad que está ligada a la experiencia humana y se lleva a cabo desde los primeros años de vida, sin tener un límite temporal definido. Mediante ella, se comparte un momento de entretenimiento y diversión con amigos y familiares, creando lazos afectivos y generando memorias duraderas.

La palabra "juego" se origina en dos términos del latín, "iocus-i" que se refiere a una broma, chiste o situación cómica, y "lūdus-i" que hace referencia a una actividad lúdica o juego.

El concepto de juego se relaciona comúnmente con la diversión, el entretenimiento físico, la satisfacción y la felicidad (Díaz Mejía, 2008).

A juicio de (Ortega Ruiz, 1999), el juego es una actividad que surge de manera innata y, al mismo tiempo, es aprendida, y tiene múltiples formas y manifestaciones que contribuyen al desarrollo infantil. Es un comportamiento espontáneo que se experimenta desde los primeros momentos de la vida y que se convierte en una actividad social, placentera y estimulante. Al principio, se manifiesta en formas sensoriales y motoras que permiten al recién nacido interactuar con su entorno.

Como expresan (García et al., 2010), el juego implica la realización voluntaria y divertida de actividades recreativas que requieren y liberan energía, ya sea física o mental. El juego se lleva a cabo en un espacio y tiempo determinado, y tiene reglas que se pueden ajustar según sea necesario. Aunque el juego es una actividad ficticia que no requiere una justificación, es esencial para el crecimiento completo de la persona.

En relación con lo mencionado por los autores antes mencionados se puede decir que el juego no solo es una actividad que permite divertirse sino que también contribuye al desarrollo integral de quienes los realizan, contribuyendo en la adquisición de habilidades sociales, físicas y cognitivas.

Teniendo en base a (Viciano Garófano y Conde Caveda, 2002), manifiestan la siguiente definición: “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83). Por lo tanto, se reconoce que el juego tiene un papel crucial en la formación y el crecimiento de las habilidades motrices, afectivas, cognitivas y sociales del niño.

1.1.2 Características del juego

Para (Benítez Murillo, 2009), el juego es una actividad muy importante en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Aquí están algunas de las características más importantes del juego:

- Es una forma de comunicación entre niños que los conecta con el mundo que los rodea, este se convierte en una forma de lenguaje.
- Le da sentido a la vida de un niño mediante intereses y experiencias propias de cada uno.
- Es una forma de expresar emociones, miedos y problemas de forma figurativa de su vida íntima y personal.

- Valiéndose del juego muestran la apreciación que tienen acerca del lugar en el que habitan, de las personas y de sí mismos.
- El juego les ayuda a mejorar día con día, preparándolos para el mañana.
- Incentiva el ingenio y la inventiva y desarrolla los sentidos.
- Contribuye a la correcta utilización del tiempo libre en actividades de entretenimiento y productividad.

Posibilita distintos aprendizajes como:

- Progreso en la ejecución de tareas físicas básicas como lanzar, equilibrarse, reptar, subir escaleras, caminar, saltar, etc.
- Estimula la comunicación entre pares mejorando el habla, contrarrestando el balbuceo.
- Mejora las habilidades sociales como: seguir procedimientos, aguardar un turno, participar activamente, trabajar en equipo, establecer límites.
- La expresión de emociones entre niños y con los adultos, y el desarrollo de una correcta autoestima.
- Establece diferencias, coteja las características entre un objeto y otro, recuerda hechos que ha vivido con anterioridad, enumera actividades y procesos.
- Conoce su cuerpo, sus destrezas y lo que es capaz de realizar.
- Aprende lo que gusta, lo que no le agrada hacer y las tareas de su predilección.
- La adecuada interacción entre niños y con los adultos, el control de impulsos emocionales.
- El contacto con el medio ambiente así como sus riesgos, posibilidades y limitaciones.
- El trabajo cooperativo como medio para la resolución de conflictos.
- Valorar alternativas, optar por una opción y aceptar el efecto de su decisión.

En definitiva por medio del juego se puede fomentar la ejecución de actividades cotidianas como saltar, lanzar, equilibrarse, correr, atrapar, etc., de igual forma el estado anímico, la capacidad cognitiva y la forma de socialización con personas conocidas y con el ambiente en el que se vive a diario.

1.1.3 Importancia del juego

El juego tiene un rol vital en el desarrollo del ser humano, en base (Benítez Murillo, 2009): jugar es de gran importancia a lo largo de la vida, pero especialmente en la etapa de

educación infantil, ya que es un recurso educativo esencial para el proceso de maduración. Además, juega un papel vital en el desarrollo equilibrado de la personalidad de cada niño.

Como manifiesta (Benítez Murillo, 2009), el juego fomenta el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Por medio del juego sin percatarse se mejora la coordinación motora tanto la fina como la gruesa manteniendo activo su cuerpo y su mente, siendo beneficioso para su salud y ayudan a su desarrollo físico.
- Mediante la discriminación de colores, texturas, formas y tamaños contribuyen al desarrollo sensorial y mental.
- A través del juego salen de la cotidianidad y experimentan sensaciones como el gozo, el afán, la ilusión, la curiosidad, el interés, entre otras, lo que les permite expresar emociones y saciar sus necesidades en el ámbito afectivo.
- Valoran la importancia del trabajo en equipo ya que en algunos juegos necesitan el apoyo de un compañero para realizar una actividad.
- Con el juego aprender a cerca de su cuerpo a través de la propiocepción, por lo que conocen sus limitaciones y el entorno que los rodea.

A través del juego, los niños pueden alcanzar objetivos educativos y no solo considerarlo como una forma de divertirse, sino también como una herramienta que les ayudará en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.1.4 Clasificación de los juegos

El juego es una actividad asociada al ser humano mediante este hemos aprendido a relacionarnos con el ambiente familiar, social y educativo que nos rodea. De acuerdo con (Tovar y Rodríguez , 2012), los juegos se clasifican en:

- Juegos pequeños: son una forma divertida de actividad física que involucra reglas simples y no requiere grandes esfuerzos físicos o intelectuales, ni habilidades técnicas o tácticas complejas. Entre los juegos pequeños se encuentran actividades como persecución, lucha, trabajo en equipo, puntería, saltos, lanzamientos, acertijos, relevos, postas, entre otros.

En este tipo de juegos se encuentran tareas simple como saltar un obstáculo, caminar, lanzar y atrapar un objeto, correr, etc., por lo que puede ser usadas por el docente como un punto de partida para alcanzar un objetivo en concreto.

- Juegos grandes: se trata de una actividad física más avanzada y compleja en términos de habilidades y capacidades requeridas, que involucra un nivel mayor de destreza técnica y táctica. Estos ejercicios se enfocan en preparar a los estudiantes para disciplinas deportivas específicas como fútbol, baloncesto y otras.

Estos juegos pueden ser adaptados para que se realicen con un enfoque más recreativo dejando en segundo plano el lado competitivo todo en dependencia de como el docente lo pueda ajustar.

- Juegos populares: estos juegos son aquellos que pueden ser jugados en cualquier lugar, con reglas universales y pueden ser practicados en cualquier momento o temporada del año. Se puede mencionar algunos: el gato y el ratón, el pan quemado, perros y venados, las ollitas, el florón, etc.

Estos juegos debido a su naturaleza son sencillos de usar como un recurso que el docente puede emplear a su favor cuando lo requiera ya sea como medio lúdico o como para trabajar una habilidad determinada.

- Juegos tradicionales: son aquellos que se practican en momentos específicos del año y su valor fundamental radica en la preservación de la riqueza cultural que de otra manera podría perderse. En esencia, estos juegos nos permiten mantener vivas las tradiciones que forman parte de nuestro patrimonio cultural. Dentro de los juegos tradicionales están: palo encebado, saltar la soga, las cometas, los cocos, vaca loca, etc.

Mediante los juegos tradicionales no solo se puede conocer las costumbres de un pueblo, valorar sus tradiciones, además mediante estos se puede trabajar tareas motrices como saltar, correr, atrapar y lanzar un objeto.

1.1.5 Características de los juegos tradicionales

Dentro de los juegos tradicionales se desarrollan actividades que son sencillas de realizar y no requieren materiales costosos para su ejecución, además, permiten la diversión y esparcimiento en los niños. Teniendo en cuenta a (Pérez González, 2011), se puede mencionar las siguientes características:

- En los juegos tradicionales los niños son los principales actores en el juego, son ellos quienes tienen la libertad de elegir qué juego quieren hacer, con quién quieren jugar y durante cuánto tiempo quieren jugar.

- Por medio de este tipo de juegos se puede satisfacer muchas de las necesidades básicas de los niños. Los niños tienen una necesidad natural de explorar y descubrir el mundo que les rodea, y los juegos les proporcionan un ambiente seguro y controlado para hacerlo.
- En algunos juegos tradicionales, las reglas pueden ser más flexibles y sujetas a interpretación. En este tipo de juegos, es posible que los niños acuerden modificaciones en las reglas para adaptarse a las condiciones del momento o para darle más emoción al juego.
- No requieren de materiales costosos o difíciles de conseguir. A menudo, es posible encontrar o improvisar objetos o materiales comunes que se tienen en casa para realizar juegos y actividades divertidas con amigos, familiares o compañeros de trabajo.
- Tienen la ventaja de ser flexibles y adaptables, por lo que pueden ser modificados para acomodar a un gran grupo de niños. Por ejemplo, se pueden establecer equipos, turnos o rotaciones para permitir que todos los niños participen de manera justa y equitativa.
- Se transmiten fácilmente y se puede ejecutar en cualquier hora y lugar.

Este tipo de juegos han sido transmitidos de una generación a otra, de abuelos a padres y de padres a hijos, que ha permitido su difusión a través de los años. A juicio de (Leyton Guayasamin y Noroña Buitrón, 2015), proponen estas características:

- Favorecen la comprensión de conocimientos pertenecientes a un determinado lugar.
- Permiten enlazarse a otras áreas de conocimiento.
- Promocionan la aceptación y el acatamiento de reglas.
- Ayudan en el proceso de comunicación tanto como para el emisor como para el receptor del mensaje.
- Contribuyen a una mejor adquisición de habilidades motrices y de las capacidades coordinativas.
- Aportan con una buena opción para la utilización del tiempo libre.
- Apoyan en los procesos de integración social.
- Incitan la inventiva y creatividad.
- Promueven la cooperación, el trabajo colaborativo y la competitividad sana.

1.1.6 Clasificación de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales permiten que los niños se diviertan de forma fácil, conozcan el mundo que los rodea y socialicen con sus pares, de igual forma estos le permiten conocer acerca de una determina cultura o pueblos. Con base en (Leyton Guayasamin y Noroña Buitrón, 2015), se señala las siguientes tipologías:

- ***Juegos de persecución***

Los juegos en los que se lleva a cabo la acción de perseguir al equipo opuesto implican la persecución activa de los integrantes del grupo rival y pueden ser realizados en áreas específicas y en parejas o grupos.

- Gato y ratón
- Encantados
- Policía y ladrón
- Escondite

- ***Juegos de salto***

En este tipo de juegos los niños llevan a cabo saltos una habilidad motriz que se emplea tanto dentro de la área de Educación Física como en deportes colectivos e individuales como baloncesto y atletismo, de igual forma en la danza y en movimientos dentro de la vida cotidiana.

- El juego de la cuerda
- El burrito de San Andrés
- Los ensacados

- ***Juegos de rítmicos***

Los juegos rítmicos se caracterizan por depender de la música y el ritmo para su desarrollo, en los que los movimientos del jugador deben ir en consonancia con el compás. En estos juegos, los jugadores siguen la música para ejecutar movimientos específicos en un momento preciso.

- Agua de limón
- Juego de la silla
- Baile del tomate
- Adivina, adivinanza (adivinanza)
- Veo veo

- Telegrama
- El florón
- Zapatito cochinito
- Baile del palo

- ***Juegos de habilidades***

Dentro de este tipo de juegos se requiere por parte de los niños un determinado grado de control de los movimientos y una correcta utilización de los sentidos para la ejecución del juego, debido a que controlar y dominar en algunos casos un objeto externo a ellos.

- Trompo
- Juego de las canicas
- Cometa
- Los cocos
- Las planchas
- Pares o nones
- La perinola
- Juego de halar la cuerda
- Juego de piedra papel o tijera

- ***Juegos con instrumentos***

Los cuales requieren un objeto como elemento principal, el objeto es la pieza central del juego y se utiliza de diversas formas para lograr un objetivo o acumular puntos. Este tipo de juegos permite que los niños manejen y dominen un objeto lo que le resultaría beneficioso su repertorio motor pero también resultaría un factor limitante para su desarrollo.

- Juego de las cintas
- Juego del balero
- Juego del yoyo.

1.1.7 Los juegos tradicionales en la escuela

Si bien los juegos tradicionales son una forma divertida y efectiva de aprendizaje que también se pueden llevar a cabo tanto en el ámbito educativo como en otros contextos. De acuerdo con (Romero y Gómez, 2003) los juegos tradicionales desde el ámbito educativo favorecen actividades como:

- Reconocimiento consensuado de normas y reglas.
- Fomenta la ejecución de tareas en otras disciplinas académicas.
- Propician la vida en sociedad con todos los miembros de esta.
- Impulsan las habilidades de comunicación e interacción.
- Establecimiento de habilidades motrices y coordinativas como el movimiento de una determinada extremidad, la coordinación óculo manual, control de la postura, etc.
- Familiarización con el ambiente que los rodea.
- Contribuye a percepción que se tiene de sí mismo y la autoestima.
- Aporta al mejoramiento de procesos cognitivos, afectivos y sociales de los niños.
- Impulsa el uso de vocablos determinados en la trasmisión de un lenguaje.
- Incita al autoconocimiento de sí mismo y de sus pares.
- Permite revalorar el hecho de ganar o perder, haciéndolos más tolerantes a la frustración y la presión que conlleva el hecho de ganar o perder, permitiéndoles participar enfocados en el placer y disfrute de realizar una determinada actividad.
- Promueve la tolerancia a la diversidad, permitiendo la integración de cualquier tipo de persona sin importar su etnia, cultura, creencias y orientación sexual.

1.2 HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Durán 1988 como se citó en (Pol Rondón et al., 2021) considera, las habilidades motoras como la competencia adquirida por un sujeto para realizar una tarea concreta. Se trata de la capacidad de resolución de un problema motor específico en cuanto a la elaboración de una respuesta eficiente y económica, con la finalidad de alcanzar un determinado objetivo. (p. 146)

Las habilidades motrices básicas son esenciales porque nos permiten resolver problemas de carácter motriz que se presentan en la vida diaria como por ejemplo saltar un obstáculo o charco de agua o el correr cuando llegamos tarde a un lugar.

En relación (Sánchez Bañuelos, 1992) refiere que, las habilidades motoras se componen de módulos organizados jerárquicamente que se integran entre sí y se requieren como paso previo para adquirir nuevas habilidades. El aprendizaje de una nueva habilidad no parte de cero, sino que se basa en la adaptación, modificación y corrección de otras habilidades ya adquiridas, que forman parte del repertorio motor del individuo en su tiempo libre. Como

resultado, la transferencia positiva de habilidades previas, su jerarquía y el enfoque constructivista son tres características fundamentales de las habilidades motoras.

En este sentido se comprende que habilidades motrices se desarrollan de manera progresiva es decir para correr antes tuvimos reptar, gatear y caminar para poder después correr adquiriendo esta habilidad como resultado de experiencias anteriores.

Según (Batalla Flores, 2021) el término "habilidades motrices básicas" es muy utilizado en el ámbito de la educación física y del deporte. Se pueden describir como grupos de habilidades amplias y generales, que son comunes a muchos individuos y no están ligadas a una cultura específica. Estas habilidades sirven como base para aprender habilidades más complejas y especializadas que son propias de un entorno cultural concreto. Por lo tanto, las habilidades motrices básicas son como el alfabeto o vocabulario básico de nuestra capacidad motora. Son los componentes fundamentales que permiten construir respuestas motoras más complejas, ricas y adaptadas.

A juicio de (Batalla Flores, 2021) es cierto que correr es una habilidad motriz básica que la mayoría de los niños sanos aprenden de manera natural y generalizada. Sin embargo, la forma en que corremos puede variar según la situación y el propósito de la carrera. Por ejemplo, la técnica de carrera de un velocista se enfoca en maximizar la velocidad y la eficiencia para competir en carreras de atletismo, en contraste, cuando corremos para alcanzar un autobús que se aleja o cuando jugamos al fútbol, la técnica de carrera puede ser diferente, ya que la velocidad y la eficiencia pueden no ser la principal preocupación. En estos casos, es posible que corramos de manera más rápida o errática, o que realicemos cambios de dirección y paradas bruscas que no son necesarios en una carrera de atletismo.

A manera de resumen, las habilidades motrices básicas son el primer eslabón mediante el cual se puede adquirir otras habilidades más complejas y su función varía en dependencia del objetivo que se quiere alcanzar.

1.2.1 Evolución de las habilidades motrices básicas

Las habilidades motrices básicas se van desarrollando con el pasar del tiempo y el crecimiento del niño. Tomando en cuenta a (Sánchez Bañuelos, 1984), el desarrollo se lleva a cabo en los niños en las siguientes etapas:

Primera etapa (4-6 años)

- Mejora de la capacidad de percepción mediante la práctica de actividades físicas cotidianas.
- Mejora de las habilidades perceptivas del individuo, incluyendo la conciencia corporal y la percepción del tiempo y espacio.
- Entre las actividades cotidianas se encuentran: andar, lanzar, impulsar, correr, saltar, etc.
- Se emplean actividades de indagación y hallazgo.
- Se utilizan juegos con poca estructuración o que permiten una gran libertad.
- Para fomentar la habilidad de lateralidad, se usan partes del cuerpo tanto del lado izquierdo como del derecho para que el estudiante identifique y fortalezca su lado dominante.

Segunda etapa (7-9 años)

- Mejora de las habilidades y aptitudes fundamentales a través de movimientos elementales que involucren el control corporal y la manipulación de objetos.
- Estos movimientos elementales se relacionan con la movilidad, saltos, rotaciones, lanzamientos y capturas.
- En la práctica de ejercicios físicos se incorpora el elemento de diversión y competición.
- Se persigue mejorar y aumentar la complejidad de los movimientos de la fase previa.
- Se aplican principalmente tácticas de exploración, aunque en ocasiones puede requerirse que el docente instruya directamente para enseñar movimientos más difíciles.

Tercera etapa (10-13 años)

- Se brinda una introducción a las aptitudes y labores particulares que poseen una naturaleza deportiva y recreativa, y que se relacionan con prácticas deportivas o artísticas.
- Se desarrollan destrezas universales que son aplicables a diversos deportes.

- Se introducen destrezas particulares de cada deporte y métodos para perfeccionar los movimientos específicos.

Cuarta etapa (14-17)

- Mejora de habilidades motrices concretas.
- Introducción a la práctica deportiva especializada.
- Desarrollo de la técnica y la estrategia con aplicación práctica.

En este sentido se comprende que la evolución de las habilidades motrices básicas se realiza de forma progresiva y secuencial, en este proceso las experiencias previas tienen un rol importante porque sirven de base para la adquisición de tareas que requieren una mayor complejidad hasta llegar a la práctica especializada de un deporte.

1.2.2 Clasificación de las habilidades motrices básicas

Dentro de las habilidades motrices básicas se realizan tareas simples como subir escaleras, atrapar un objeto, ir de un lugar a otro, etc., así como actividades un poco más complejas de ejecutar como la práctica de un deporte. Según (Carbonero Celis, 2016) da a conocer lo siguiente:

- ***Los desplazamientos***

Consisten en moverse de un punto A hasta un punto B del lugar donde nos encontremos, para ello se utiliza el movimiento de nuestro cuerpo ya sea en su totalidad o tan solo una parte. Se puede indicar los siguientes:

Desplazamientos habituales.

- La marcha: es el resultado de apoyos sucesivos y alternados de las extremidades inferiores en el suelo, sin que haya una fase en la que ambas extremidades estén en el aire.
- La carrera: es un movimiento que se produce al alternar los apoyos de los pies en la superficie de desplazamiento, y entre cada uno de estos apoyos existe una fase en la que los pies están en el aire.

Los desplazamiento habituales nos permiten en sí realizar actividades del día a día como trasladarnos hacia la escuela, colegio o universidad de igual forma al trabajo, pero también son usados en el campo competitivo con una técnica que posibilite una mayor eficacia.

Desplazamientos no habituales.

- El gateo, la cuadrupedia y la tripedia: son formas de moverse utilizando más de dos puntos de apoyo, lo que puede ayudar a fortalecer los músculos siendo comunes en bebés y niños pequeños.
- Las reptaciones: son un tipo de desplazamiento en el cual se utiliza la propulsión de los miembros superiores, inferiores o ambos al mismo tiempo, para mantener contacto total o parcial del tronco con la superficie de desplazamiento.
- Trepar: esta acción consiste en realizar desplazamientos sucesivos mediante apoyos, de tal manera que el cuerpo se eleva y se aleja del suelo. Esta actividad se puede ver frecuentemente en las estructuras de metal que se encuentran en parques escolares y comunitarios.
- Propulsiones: son movimientos que tienen lugar en el medio acuático realizados mediante la acción de brazos y piernas. También se usan para describir los desplazamientos en silla de ruedas.
- Deslizamientos: son movimientos causados por una fuerza inicial aplicada al objeto que luego se beneficia de la falta de fricción en la superficie donde ocurre, como en el caso de una superficie lisa, agua, nieve o hielo.

Por consiguiente los desplazamientos no habituales son utilizados por ser humano en sus primeras etapas de vida en las que están conociendo el entorno y que sirve de experiencia para adquirir otras que requieren una mayor implicación física.

- ***Los saltos***

Estos están presentes en algunas disciplinas deportivas así como en la danza y también en la vida diaria como cuando se nos atraviesa o tenemos que sortear un determinado obstáculo. En base a (Carbonero Celis, 2016) se destaca que :

Estos movimientos son causados por uno o ambos de los miembros inferiores del cuerpo. El sujeto se separa de la superficie de apoyo y cae después de haber sido impulsado, como si estuviera volando temporalmente en el aire. Estos movimientos se ejecutan en diversos entornos como el deportivo, el artístico y el cotidiano, y suelen requerir una considerable fuerza, velocidad y habilidad coordinativa. Tiene algunas características:

- En su realización se puede observar 4 fases: previa, batida o impulso, vuelo y caída.

- En variedad: saltos con un pie o ambos, con carrera o sin ella, en diferentes direcciones, en altura o longitud, con el fin de superar o no un obstáculo.
- Según su fin: adquirir elevación o distancia, arrojar un objeto por encima de una pared, mantener el ritmo en una coreografía, sobrepasar un obstáculo, etc.
- En cuanto a requisitos: se requieren tanto cualidades físicas cuantitativas como cualitativas. Las cualidades físicas cuantitativas se refieren a la potencia y velocidad de los movimientos realizados durante el salto, y son necesarias para generar la fuerza necesaria para despegar del suelo. Por otro lado, las cualidades físicas cualitativas se refieren a la coordinación y control del movimiento, que son esenciales para mantener el equilibrio y la estabilidad durante el salto.

Por lo tanto los saltos requieren mayor grado de coordinación y de fuerza puesto que el tren inferior en mayor medida es el encargado de realizar este movimiento tanto el plano competitivo como el ámbito cotidiano.

- ***Los giros***

Como (Carbonero Celis, 2016) revela que, estos movimientos implican girar alrededor de cualquiera de los tres ejes que conforman el espacio euclidiano: el eje vertical, el eje antero-posterior y el eje transversal. Se puede resaltar lo próximo:

- Los movimientos que ocurren alrededor del eje vertical causan rotaciones longitudinales en intervalos de 90°, 180°, y así sucesivamente. Alrededor del eje antero-posterior, se producen giros laterales como rondadas y ruedas laterales, mientras que los movimientos alrededor del eje transversal producen volteos hacia delante y hacia atrás.
- Ayudan a la orientación y la consecución de una postura o acción determinada.
- Para ejecutar un giro se necesita equilibrio, coordinación dinámica general y en menor medida flexibilidad.
- Pueden afectar los sentidos produciendo mareos.
- La práctica de las distintas variedades de giros ayuda a la propiocepción del cuerpo y formación del esquema corporal.
- Los giros pueden realizarse desde varias posiciones en dependencia del momento en que se inicien, estos pueden llevarse a cabo con diferentes tipos de apoyos, como el contacto constante con el suelo, en suspensión y con apoyos múltiples y sucesivos.

También según la dirección del giro puede ser hacia adelante, hacia atrás, hacia la derecha o hacia la izquierda.

Pese a que los giros no incluyen un desplazamiento a un punto determinado requieren un mayor implicación de la percepción espacio-tiempo y lateralidad, debido a que se realizan giros de 90°, 180° y así mismo tanto a la derecha como a la izquierda.

- ***Las Destrezas: manipulaciones (lanzamientos y recepciones)***

Conforme a (Carbonero Celis, 2016), se considera que: estas acciones involucran tanto los miembros superiores como los inferiores, y en algunos casos, también pueden involucrar otras partes del cuerpo. Se distinguen por:

- Para llevar a cabo estas acciones, se necesitan habilidades específicas, como la capacidad de estructurar el tiempo y el espacio, la coordinación dinámica en general, la segmentación óculo-manual y la conciencia de lateralidad. En algunos casos, también se requiere que la persona sea capaz de anticipar la trayectoria y la velocidad del objeto para que pueda llegar a su destino o colocarse en el lugar donde el objeto va a aterrizar.
- Podemos identificar distintas formas de lanzamientos en relación con el aprendizaje de la lateralidad, tales como los que se realizan con ambas manos, los que se realizan con una sola mano y favorecen una lateralidad en particular, y los que se realizan con o sin un impulso previo.

Lanzamientos.

Tal como (Carbonero Celis, 2016) postula, estas acciones implican que el individuo lance un objeto móvil utilizando una o ambas manos o pies. Se trata de una combinación entre la capacidad visual y la motricidad del miembro que realiza la acción. El propósito de estas manipulaciones es interactuar con el ambiente al impactar un objeto en movimiento.

Consta de cuatro fases:

- Preparatoria: tomar el objeto en el lugar deseado para empezar la ejecución.
- Impulsión: la realización del desplazamiento segmentario que genera el lanzamiento, el cual influye en la dirección y velocidad.
- Desprendimiento: ausencia de contacto con el objeto debido a la ejecución de la fase anterior, ocasionando la salida de éste con las mejores condiciones favorables.

- Final: volver al estado base del cuerpo a través de la absorción de la energía expulsado por el lanzamiento.

Hay que destacar que los lanzamientos precisan una coordinación óculo-motora es decir si quiero lanzar un balón hacia la canasta debo primer mirar hacia al aro y después lanzar el balón lo que requiere una coordinación de ambas partes si se quiere cumplir con lo propuesto.

Recepciones.

Desde la posición de (Carbonero Celis, 2016), estas acciones se refieren a la recopilación de uno o más objetos, ya sea en movimiento o en reposo. Con el fin de adquirir dichos objetos y ser usados posteriormente.

Se puede determinar cuatro fases:

- Posicionamiento en un lugar acorde a la velocidad y recorrido del objeto.
- La toma del objeto con la extremidad determinada.
- La amortiguación con el fin de que no se escape el objeto.
- La adecuación para acciones posteriores.

Sin duda las recepciones involucran de igual forma una coordinación óculo-manual por ejemplo al atrapar una pelota de tenis en primer lugar debo ver la pelota buscando la mejor forma de colocarme para posterior captarla con mis manos, consiguiendo así la tarea propuesta.

1.2.3 Habilidades de salto

Dentro de esta temática, existen varios tipos de saltos que podemos identificar: saltos en distancia, en altura y las diferentes combinaciones entre ellos. Además, es posible combinar los saltos con marchas, carreras, saltos múltiples, saltar hacia arriba o desde una posición elevada, entre otras variantes. Al abordar su enseñanza de manera didáctica, es importante prestar atención a las distintas etapas del salto: la preparación previa, el impulso, el vuelo y la caída (Carbonero Celis, 2017).

Se pueden mencionar algunas sugerencias de actividades, como saltar con ambos pies juntos, saltar en un solo pie con o sin sujetar el pie libre, experimentar diferentes ritmos, trayectorias y superar obstáculos ligeros como conos, cuerdas, aros, etc. También se pueden combinar los saltos con carreras, giros, lanzamientos y otras acciones (Carbonero Celis, 2017).

Saltos de distancia

Como su nombre sugiere, estos saltos tienen como objetivo lograr la mayor distancia posible, ya sea en sentido horizontal o vertical. Para realizarlos, se necesitan altos niveles de velocidad, habilidad técnica y diferentes manifestaciones de la fuerza, como la fuerza rápida, máxima o de potencia, entre otras (Batalla Flores, 2021).

Estos tipo de saltos se encuentran en el ámbito del atletismo, el salto de longitud y salto triple en saltos horizontales y dentro de saltos verticales se puede mencionar el salto alto y salto con pértiga.

Saltos con finalidad estética

Estos saltos se caracterizan por su objetivo de seguir fielmente un modelo técnico preestablecido. Por consiguiente, se busca ajustarse lo más posible a un patrón de ejecución conocido y establecido. Para realizarlos, generalmente se requiere una combinación de fuerza, velocidad y flexibilidad. Sin embargo, es fundamental priorizar el dominio técnico impecable por encima del desarrollo de estas capacidades. En otras palabras, lo importante no es saltar con una gran fuerza, sino ejecutar el movimiento de acuerdo con las indicaciones de los manuales técnicos (Batalla Flores, 2021).

Se puede observar este tipo de saltos dentro de la gimnasia artística, gimnasia rítmica, gimnasia en aparatos y en la danza, así mismo en su ejecución estos pueden realizarse con una o ambas piernas y con o sin carrera previa.

Saltos con manipulación de objetos

Estos saltos se realizan con el propósito de hacer más fácil el control o manejo de un objeto, generalmente una pelota. No están sujetos a requisitos formales o estéticos específicos, y su forma de ejecución no está fuertemente influenciada por las reglas (Batalla Flores, 2021).

Este tipo de saltos se encuentran en los diferentes deportes colectivos: en baloncesto se puede observar cuando se realiza un tiro en suspensión, una entrada a canasta, un rebote ,etc., en voleibol cuando se realiza un bloqueo, un remate, un saque en suspensión, etc., y en el fútbol cuando se ejecuta un salto para cabecear el balón.

1.2.4 Juegos Tradicionales para mejorar las habilidades de salto

Los juegos tradicionales poseen una gran diversidad debido a los múltiples pueblos y comunidades existentes, gracias a esto se pueden seleccionar algunos para fortalecer una habilidad como las de salto, con base en (Jimenez, 2017), se propone los siguientes:

- **La rayuela:** Es un juego infantil de antaño, que consiste en trazar una figura dividida por cajones en el suelo. Cada jugador lanza una ficha y avanza dando saltos en un solo pie por cada cajón. Al regreso, también en un pie, debe agacharse sin perder el equilibrio, tomar la ficha con una mano y volver a donde empezó el juego.
- **La sogá:** este juego tiene como objetivo realizar saltos mientras hace circular una sogá. Por lo general este juego va acompañado de una serie de rondas, pierde la persona que se traba o topa con su cuerpo la sogá.
- **Los ensacados:** en este juego los participantes se colocan dentro de un costal, sujetan con sus manos los filos y proceden a comenzar a saltar hasta llegar a un punto predeterminado.
- **El elástico:** Este juego tradicional implica la ejecución de una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica que estará conectada en ambos extremos. Dos niños se colocan frente a frente a distancia de un metro y sujetan el elástico con las piernas separadas dejando un espacio en el medio para saltar, luego, uno o varios niños deben saltar al compás de canciones, cuando un niño falla y topa el elástico este pierde y pasa a sujetarlo.
- **El burro de San Andrés:** para este juego uno de los participantes se coloca verticalmente apoyado de espaldas en una pared o poste, los otros 7 participantes colocan su cabeza entre las piernas de otro compañero creando una estructura que simula el cuerpo del burrito y se sujetan firmemente con los brazos; los otros 7 participantes deben subir mediante un salto para llegar a la cabeza del compañero que forma parte de la estructura del burrito tratando de no caerse y agarrándose de la cintura del compañero de adelante, así, hasta que todos estén montados en el burrito. Si uno de ellos se cae al intentar montarse en el burrito tendrán que formar la estructura del burrito y los otros participantes inician el juego.

Si se tiene como objetivo fortalecer las habilidades de salto los juegos tradicionales son una herramienta que se puede emplear para dicho propósito buscando los más acordes para ello, tomando en consideración a (González Torres, 2015) , se propone los siguientes:

- **El avioncito:** para este juego tradicional se requiere dibujar un esquema que simule la forma de un avión mediante cuadrados, el participante lanza una piedra o similar al primer cuadrado y procede a pasar por los demás mediante saltos con un pie izquierdo, así hasta lanzar la piedra al último, en donde el juego finaliza y el participante gana.

- **La semana:** para la realización de este juego se traza 7 rectángulos, los cuales estarán unidos entre sí y cada uno representara un día de la semana, el niño arroja una ficha al rectángulo correspondiente al día y si esta queda dentro, este procede a saltar con el pie izquierdo hacia dicho rectángulo, tomo la ficha y lanza al siguiente día de la semana, el juego finaliza cuando el niño logre pasar por todos los días de semana de manera exitosa.
- **El gato:** en este juego se debe dibujar un gráfico que parezca un gato mediante cuadrados, círculos y triángulos, en donde se represente el cuerpo, la cabeza y las orejas de dicho animal, el jugador tira una piedra o similar dentro del primer casillero y procede mediante saltos en un pie a pasar por todos los casilleros cuando llegue a los orejas da una media vuelta y regresa sin olvidar recoger su piedra, el juego concluye cuando tenga que tirar su piedra al último casillero y realice el mismo proceso.
- **El caracol:** se necesita trazar una figura que se asemeje al caparazón de un caracol y hacer unas divisiones a manera de casillero, el niño arroja una piedra al casillero uno, posterior salta con pie hacia el mismo y con la mano recoge la piedra y la arroja al siguiente así hasta llegar al centro del caracol, cuando este ahí regresa haciendo el recorrido de manera contrario, si comete un error da paso al siguiente niño.

1.3 ESTUDIANTES

El estudiante es una persona que está inmerso en un proceso de aprendizaje en una determinada institución educativa, según (Vygotsky, 1978), el estudiante es un ser activo que construye conocimiento mediante la interacción con sus pares y con su entorno. Para (Freire), los estudiantes tienen una capacidad crítica y de transformación en la sociedad, siendo capaces de expandir su comprensión y contribuir activamente a la creación de una educación que fomente la liberación. En definitiva, el estudiante tiene un rol principal en proceso de aprendizaje, este es capaz de tomar conocimiento y a partir del mismo generar otros, este proceso mejora con el pasar del tiempo y con el desarrollo del estudiante.

Ser estudiante no solo es realizar determinadas actividades establecidas por el sistema educativo sino que también implica adquirir un conjunto de conocimientos que permiten una correcta convivencia escolar, los cuales son transmitidos por el docente y que adquieren sentido cuando llegan al estudiante (Baeza Correa, 2002).

El estudiante es parte esencial del proceso educativo, en el cual recibe información y la utiliza acorde a sus necesidades, lo cual le ayuda a convivir con los demás y con sus iguales, además, de conocer el entorno en el cual se desarrolla.

1.3.1 Estudiante Ecuatoriano

Los estudiantes del Ecuador tienen que sortear una serie de obstáculos en el sistema educativo, estos desafíos incluyen una desigualdad educativa entre zonas urbanas y rurales debido a que el contexto es totalmente diferente, inequidades socioeconómicas, poco o nada de acceso a recursos educativos apropiados y una fluctuación en la calidad educativa entre distintas regiones.

Es de vital importancia dar solución a estos retos con el propósito de incrementar el desempeño y el desarrollo de los estudiantes en el Ecuador, es necesario impulsar políticas educativas inclusivas que aseguren igualdad de oportunidades para todos los estudiantes, sin importar donde vivan o cual sea su situación socioeconómica.

1.4 MARCO LEGAL

El presente trabajo investigativo se contextualiza según la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación y el Código de la Niñez y Adolescencia.

La Constitución de la República del Ecuador declara que:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Ley Orgánica de Educación Intercultural señala:

Art. 80.- Fines.- Los fines del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe se fundamentan en la Constitución de la República y en los tratados e instrumentos internacionales; y son los siguientes:

- a. El fortalecimiento de la plurinacionalidad y la interculturalidad para lograr el Buen Vivir;
- b. El fortalecimiento de la identidad, lengua y cultura de las nacionalidades y pueblos indígenas;
- c. El fomento, desarrollo y fortalecimiento de los sistemas de vida de las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades;
- d. La recuperación, desarrollo y socialización de la sabiduría, el conocimiento, la ciencia y la tecnología de los pueblos y nacionalidades ancestrales;
- e. El impulso de una educación de calidad integral, articulada con la producción, la investigación, la ciencia y los saberes ancestrales;
- f. La recuperación, desarrollo y fortalecimiento de los valores propios de las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades; y,
- g. La formación de personas con identidad propia, con un nivel científico que conviva con los avances tecnológicos y los saberes de otros pueblos.- La administración de este sistema será colectiva y participativa, con alternancia temporal y espacial, basada en veedurías comunitarias y rendición de cuentas.

El Código de la Niñez y Adolescencia menciona lo siguiente:

Capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo

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.

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación en su sección cuarta del deporte ancestral declara que:

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

Art. 101.- De la Práctica.- La práctica del deporte ancestral fortalece y promueve la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad, a fin de estimular y garantizar en igualdad de condiciones el deporte, la actividad física y recreación.

Art. 102.- Responsabilidades.- Serán responsabilidades del Ministerio Sectorial y de los gobiernos autónomos descentralizados valorar, promover, apoyar y proveer los recursos económicos e instalaciones deportivas para el desarrollo de los deportes ancestrales y juegos tradicionales, garantizando sus usos, costumbres y prácticas ancestrales.

Art. 103.- Tradiciones.- Rescatar y fortalecer las tradiciones de las comunidades, pueblos y nacionalidades quienes organizarán al menos una competencia recreativa anual en las diversas disciplinas en sus zonas, comunas, territorios y regiones.

CAPÍTULO II

2. MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación es de carácter cuantitativo debido a que se recolectará datos de carácter confiable y cuantificable, (Hernández Sampieri et al., 2014), señalan que: el enfoque cuantitativo se caracteriza por ser un conjunto de procesos ordenados y basados en pruebas. Cada etapa se realiza en secuencia y no es posible omitir o saltar pasos. Aunque se permite cierta flexibilidad para redefinir alguna fase, el orden es estricto. Esto nos permitirá seguir pasos secuenciales hasta llegar un resultado concreto.

El alcance de esta investigación es de tipo descriptivo, el objetivo del estudio descriptivo es identificar las cualidades, atributos y perfiles de individuos, grupos, comunidades, procesos, objetos u otros fenómenos que se sometan a examen. En resumen, se

busca recolectar datos o información de manera individual o combinada sobre los conceptos o variables a los que se hacen referencia (Hernández Sampieri et al., 2014).

Con esto se posibilitó la recolección de información como la conceptualización, caracterización, importancia y los demás aspectos relacionados a las variables de la investigación: los juegos tradicionales como variable independiente y la variable dependiente la habilidad de salto.

2.2 Métodos de investigación

- **Métodos teóricos:** Método analítico-sintético: inicia con el análisis se refiere a la actividad mental que desglosa elementos y atributos complejos, facilitando la separación conceptual del todo en diversas interacciones. Por otro lado, la síntesis implica la conexión de las partes analizadas, revelando relaciones y características comunes entre ellas, lo cual se logra a partir de los resultados obtenidos mediante el análisis (López Falcón y Ramos Serpa, 2021).

Se empleó este método para el análisis de la información de la variable dependiente e independiente para llegar a la comprensión de lo esencial facilitando el proceso de razonamiento.

- **Método inductivo-deductivo:** sostiene que la inducción y la deducción se complementan en el desarrollo del entendimiento y la investigación científica. Mediante la inducción, que implica el estudio exhaustivo de numerosos casos particulares, se alcanzan ciertas generalizaciones. Estas generalizaciones, a su vez, sirven como punto de partida para inferir o confirmar formulaciones teóricas mediante el razonamiento deductivo (López Falcón y Ramos Serpa, 2021).

Este método nos permitió partir desde la información más general a lo específico con relación a la variable independiente tanto como la variable depende, así mismo como para plantear conclusiones en base a los enunciados que se presentan en la investigación.

- **Métodos empíricos:** La encuesta: es un método empírico que busca recopilar criterios, opiniones, sugerencias, ideas y preocupaciones tanto de los participantes involucrados en las unidades de estudio como de otros individuos que puedan ofrecer información relevante (López Falcón y Ramos Serpa, 2021).

Se utilizó una encuesta con un formato de cuestionario para obtener información de los docentes de Educación Física con relación a su conocimiento acerca de los juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de capacidades motrices básicas.

Test: es una herramienta de evaluación científicamente válida y significativa que se utiliza durante el proceso de investigación para diagnosticar la situación de un problema o para determinar el grado de cambio o mejora de un fenómeno educativo que ha sido objeto de intervención con el fin de mejorarlo (López Falcón y Ramos Serpa, 2021).

Se empleó un test para el medir el grado de desarrollo de la habilidad de salto y desplazamiento con el fin de obtener información y analizarla mediante procesos estadísticos, la cual se puso en práctica con los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la unidad educativa Daniel Pasquel.

2.3 Técnicas e instrumentos

Este trabajo investigativo utilizó una:

- **ENCUESTA:** que estuvo dirigida a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”, que sirvió como medio para recolección de datos en relación con la variable independiente.
- **TEST:** adaptado de habilidades motrices de Bruininks Oseretsky que determinó el grado de desarrollo de la habilidad de salto en los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel.

2.4 Matriz de relación

Tabla 1 Matriz de relación

Objetivo diagnóstico	Variable	Dimensiones	Instrumento	Fuentes de información
Identificar los juegos tradicionales que se usará para mejorar la habilidad de salto.	Juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> • Definiciones de juegos tradicionales • Definiciones de juego. • Características del juego, • Importancia del juego, • Clasificación de los juegos, • Características de los juegos tradicionales, • Clasificación de juegos tradicionales y, • Juegos tradicionales en la escuela. 	Encuesta	Docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”
Establecer la habilidad que se mejorará a través de los juegos tradicionales.	Capacidades motrices básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Definiciones de capacidades motrices básicas, • Evolución de las habilidades motrices básicas, • Clasificación de las habilidades motrices básicas, • Habilidades de salto, • Saltos de distancia, • Saltos con finalidad estética, • Saltos con manipulación de objetos. • Juegos tradicionales para mejorar las habilidades de salto 	Test adaptado de habilidades motrices de Bruininks Oseretsky	Estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”
Distinguir las características o aspectos relacionados a los estudiantes.	Estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de estudiante, • Estudiante ecuatoriano 	Test adaptado de habilidades motrices de Bruininks Oseretsky	Estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”

Nota: Elaborado por Oscar Remache L.

2.5 Participantes

En este proyecto de investigación se realizó tomando en cuenta a:

Tabla 2

Participantes de la investigación

POBLACIÓN	NÚMERO
Estudiantes	22
Docentes	3
Total	25

Nota: Elaborado por Oscar Remache L.

2.6 Procedimiento y análisis de datos

En la presente investigación se empleó el programa estadístico informático SPSS para analizar la información que se recolectará por medio de la encuesta dirigida a los docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” y del test adaptado de habilidades motrices de Bruininks Oseretsky aplicado a los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la misma institución educativa antes mencionada.

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” en el período lectivo 2022-2023.

1. ¿USTED CONOCE ACERCA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ECUADOR?

Tabla 3
Conocimiento acerca de los juegos tradicionales

		Recuento
CONOCE ACERCA DE LOS	SI CONOCE	3
JUEGOS TRADICIONALES	NO CONOCE	0
	POCO CONOCE	0
	DESCONOCE	0
	Total	3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa manifiestan en su mayor parte que sí conocen acerca de los juegos tradicionales en nuestro país que son transmitidos en las distintas generaciones y es posible encontrar múltiples versiones del mismo juego. Los juegos tradicionales permiten conocer acerca de las tradiciones de un determinado grupo social, de la misma forma que otros juegos pueden ser utilizados con fines educativos, (Pérez Bonachera, 2015). Mediante estos, los niños pueden divertirse, interactuar con pares, conocer el ambiente en cual se desenvuelven, aprender valores, tradiciones de un pueblo pero también pueden realizar actividades que involucren saltos, carreras, lanzamientos y manipulación de objetos.

2. ¿EN SU INSTITUCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO Y SOCIAL SE DESARROLLA LA APLICACIÓN Y RECORDATORIO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON LA COMUNIDAD EDUCATIVA?

Tabla 4
Aplicación en el ámbito educativo y social

		Recuento
EN SU INSTITUCIÓN EN EL	SI SE DESARROLLA	2
ÁMBITO EDUCATIVO Y SOCIAL	NO SE DESARROLLA	0
SE DESARROLLA LA APLICACIÓN	POCO SE DESARROLLA	1

Y RECORDATORIO DE LOS	SE HA PERDIDO TOTAL	0
JUEGOS TRADICIONALES CON	Total	3
LA COMUNIDAD EDUCATIVA		

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En base a los resultados obtenidos, la mayoría de los encuestados menciona que en la institución educativa en el ámbito educativo y social si se desarrolla la aplicación y recordatorio de los juegos tradicionales en la comunidad educativa. Es de vital importancia que a los niños se le brinde acceso al entorno y se permita la asimilación mediante los juegos, esto se logra al permitir que los adultos incluyan los juegos a sus vidas y se aproveche su capacidad de aprendizaje, (Giró Miranda, 1998). Es labor de los docentes de Educación Física y de la comunidad educativa promover y realizar juegos tradicionales en los niños ya que estos son un herramienta útil que se puede emplear para enseñar.

3. ¿PIENSA USTED QUÉ ES IMPORTANTE LA APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN SUS CLASES?

Tabla 5

Importancia de aplicación de juegos tradicionales

		Recuento
PIENSA QUE ES IMPORTANTE	MUY IMPORTANTE	3
LA APLICACIÓN DE JUEGOS	IMPORTANTE	0
TRADICIONALES EN SUS	POCO IMPORTANTE	0
CLASES	NO ES IMPORTANTE	0
Total		3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes de Educación Física de la institución educativa en su mayoría sostienen que es muy importante la aplicación de juegos tradicionales dentro de sus clases. El educador durante el transcurso de sus clases tiene que lograr que los juegos tradicionales adquieran relevancia, emoción y significado, resaltando así la importancia de estas actividades recreativas dentro de su planificación, (Rodríguez Fernández et al., 2015). Es importante que el docente Educación Física utilice los juegos tradicionales dentro de sus clases como

una forma lúdica de impartir conocimientos a los niños, ya que estos disfrutaban de aprender jugando y divirtiéndose.

4. ¿ USTED DESARROLLA LA APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN SUS RESPECTIVAS CLASES COMO:?

Tabla 6
Desarrollo de juegos tradicionales

		Recuento
DESARROLLA LA APLICACIÓN DE	MOTIVACIÓN	2
JUEGOS TRADICIONALES EN	HABILIDAD	0
SUS RESPECTIVAS CLASES	DESTREZA	1
COMO	DEPORTE	0
Total		3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Acorde a los resultados obtenidos, la mayoría de los participantes expresa que desarrolla la aplicación de los juegos tradicionales en sus respectivas clases como motivación mientras que la menoría los usa como destreza. La aplicación de juegos tradicionales como elemento motivador en los niños mejora las relaciones interpersonales, así como la comunicación, trabajo cooperativo y además, les brinda la oportunidad de conocer tradiciones de otras generaciones, (Jiménez Tamayo et al., 2022). Si bien los juegos tradiciones pueden ser aplicados dentro del aula como motivación y destreza, estos también son medio para mejorar una habilidad ya que en su desarrollo se puede realizar saltos, carreras, giros, lanzamientos, etc.

5. ¿CONOCE USTED ACERCA DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS?

Tabla 7
Capacidades motrices básicas

		Recuento
CONOCE ACERCA DE LAS	SI CONOCE	3
CAPACIDADES MOTRICES	NO CONOCE	0
BÁSICAS	POCO CONOCE	0
	DESCONOCE	0
Total		3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de los docentes encuestados de Educación Física de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” manifiestan si conocer acerca de los capacidades motrices básicas. Estas son un requisito motor básico mediante las cuales los niños desarrollan otras habilidades más complejas, todos las poseemos en una capacidad orgánica potencial, aunque en diferentes grados, pero se pueden desarrollar mediante la práctica repetitiva, (Bravo Delgado et al., 2020). Los docentes de Educación Física necesitan conocer acerca las capacidades motrices porque estas constituyen la base para adquisición de otras habilidades un poco más complejas.

6. ¿PIENSA USTED QUÉ ES IMPORTANTE DESARROLLAR LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN SUS ESTUDIANTES?

Tabla 8
Desarrollo de capacidades motrices básicas

		Recuento
PIENSA QUÉ ES	MUY IMPORTANTE	3
IMPORTANTE	IMPORTANTE	0
DESARROLLAR LAS	POCO IMPORTANTE	0
CAPACIDADES MOTRICES	NO ES IMPORTANTE	0
BÁSICAS EN SUS	Total	3
ESTUDIANTES		

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Conforme a los resultados obtenidos se muestra los siguientes datos, la mayor parte de los docentes encuestados sostienen que, es muy importante desarrollar las capacidades motrices básicas en sus estudiantes. Dentro de este aspecto, el grado de partida de las capacidades motrices básicas tiene un impacto significativo y decisivo en las oportunidades de aprendizaje de una técnica o gesto deportivo, si estas se encuentran en un nivel adecuado facilitarían la adquisición y mejora de varias habilidades, (Bravo Delgado et al., 2020). Es clave desarrollar las capacidades motrices básicas en los estudiantes porque están son el pilar fundamental, que nos ayudan el desarrollo de gestos técnicos inmersos en diferentes disciplinas deportivas.

7. ¿EN BASE A SU EXPERIENCIA COMO DESARROLLA LA HABILIDAD DE SALTO EN SUS ESTUDIANTES?

Tabla 9
Habilidad de salto

		Recuento
EN BASE A SU EXPERIENCIA	JUEGOS DE PERSECUCIÓN	0
COMO DESARROLLA LA		
HABILIDAD DE SALTO EN SUS	JUEGOS DE SALTO	3
ESTUDIANTES	JUEGOS RÍTMICOS	0
	JUEGOS DE HABILIDADES	0
	JUEGOS CON	0
	INSTRUMENTOS	
	Total	3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Acorde a este factor, la mayor parte de los docentes del área de Educación Física desarrolla la habilidad de salto en sus estudiantes mediante la realización de juegos de salto a partir de su experiencia profesional. Un aspecto importante de los juegos tradicionales es que cada uno posee diferentes características y niveles de dificultad que permiten utilizarlos en función de las capacidades del estudiante e implementarlo de manera adecuada para lograr superar un desafío motriz, (González Cordero y Jarrín Navas, 2021). Cuando se busca desarrollar una habilidad en concreto hay que utilizar una herramienta que nos permita alcanzar una meta, en este caso si se quiere mejorar las habilidades de salto se implementara juegos tradicionales que posean en su ejecución como actividad principal saltos.

8. ¿USTED CONSIDERA IMPORTANTE EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A MEJORAR LAS HABILIDADES DE SALTO ?

Tabla 10
Juegos tradicionales contribuyen a mejorar la habilidad de salto

		Recuento
CONSIDERA IMPORTANTE EL	MUY IMPORTANTE	3
DESARROLLO DE LOS	IMPORTANTE	0
JUEGOS TRADICIONALES QUE	POCO IMPORTANTE	0
	NO ES IMPORTANTE	0

CONTRIBUYEN A MEJORAR	Total	3
LAS HABILIDADES DE SALTO		

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS Y INTERPRETACIÓN

De conformidad a los resultados de la presente investigación, la mayoría de los docentes encuestados considera muy importante el desarrollo de juegos tradicionales que contribuyen a mejorar las habilidades de salto. Los juegos tradicionales fomentan el desarrollo de habilidades en el plano motriz impulsando el mejoramiento de destrezas motoras finas y gruesas, que a través de la práctica se mejora la coordinación y la precisión en la realización de movimientos, (Palate Palate, 2018). Es importante desarrollar las habilidades de salto en los estudiantes debido a que estas están presentes en deportes tanto colectivos como individuales, los juegos tradicionales son un buena alternativa mediante la cual mejorar dichas habilidades.

9. ¿USTED CON SU EXPERIENCIA QUE JUEGOS TRADICIONALES CREE QUE PUEDEN MEJORAR LAS HABILIDADES DE SALTO ?

Tabla 11
Juegos tradicionales para mejorar la habilidad de salto

		Recuento
CON SU EXPERIENCIA QUE	ESCONDITE	0
JUEGOS TRADICIONALES	PERROS Y VENADOS	1
CREE QUE PUEDEN	ENCOSTALADOS	1
MEJORAR LAS HABILIDADES	EL TELEFÓNO	0
DE SALTO	DESCOMPUESTO	
	EL ELÁSTICO	1
	EL AVIONCITO	0
	VIRON VIRON	0
	LOS ENCANTADOS	0
	RAYUELA	0
	EL LOBITO	0
	Total	3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con base a los datos proporcionados, la mayor parte de los encuestados creen que pueden mejorar la habilidad de salto con juegos tradicionales como: perros y venados,

encostalados y el elástico. Ecuador hay ser un país plurinacional e intercultural cuanta con un gran diversidad de juegos tradicionales, este aspecto debe ser tomado en cuenta en el establecimiento de un objetivo, (González Cordero y Jarrín Navas, 2021). Cuando se busca mejorar las habilidades de salto de los estudiantes la variedad de juegos tradicionales es un aspecto favorable para tener en consideración, ya que esto nos permite plantear diferentes actividades para cumplir con determinado objetivo.

10. ¿LE GUSTARÍA OBTENER UN DOCUMENTO BÁSICO SOBRE UNA PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA HABILIDAD DE SALTO EN SUS ESTUDIANTES?

Tabla 12
Propuesta de juegos tradicionales

		Recuento
LE GUSTARÍA OBTENER UN	SI	3
DOCUMENTO BÁSICO SOBRE	NO	0
UNA PROPUESTA DE JUEGOS	NO ES NECESARIO	0
TRADICIONALES PARA	Total	3
MEJORAR LA HABILIDAD DE		
SALTO EN SUS ESTUDIANTES		

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes encuestados de Educación Física de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” en su mayor parte, manifiestan que sí les gustaría obtener un documento básico sobre una propuesta de juegos tradicionales para mejorar la habilidad de salto en sus estudiantes. Dentro del desarrollo de una propuesta los elementos estructurales de los juegos tradicionales como el tiempo, el espacio, los jugadores, las reglas y los implementos forman parte una primordial y precisan la particularidad de cada juego, (Mendéz Giménez y Fernández Río, 2011). Es importante realizarla porque servirá de apoyo para los docentes y que estos pueden mejorar la habilidad de sus estudiantes a través de una forma entretenida mediante la realización de juegos tradicionales.

TABLAS CRUZADAS DE PREGUNTAS RELEVANTES

Tabla 13
Conocimiento y aplicación de juegos tradicionales

Recuento		PIENSA QUE ES IMPORTANTE LA APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN SUS CLASES	
		MUY IMPORTANTE	Total
CONOCE ACERCA DE LOS SI	JUEGOS TRADICIONALES CONOCE	3	3
Total		3	3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos conseguidos en la presente investigación, se destaca que los docentes del área de Educación Física si conocen acerca de los juegos tradicionales pero también estos piensan que es muy importante la aplicación de juegos tradicionales en sus clases. Como actividad recreativa los juegos tradicionales tienen el objetivo de brindar diversión y alegría a los niños, pero también se pueden emplear como una herramienta pedagógica debido a que su aplicación en el aula desempeña un papel esencial en la educación integral de los estudiantes, (Cuadros Moreira y Cusme Candela, 2016). Es relevante que los docentes de Educación Física conozcan y empleen los juegos tradicionales tanto de una forma recreativa como también como un recurso educativo que ayude a sus estudiantes a adquirir conocimientos y habilidades.

Tabla 14
Conoce e importancia de capacidades motrices

Recuento		PIENSA QUÉ ES IMPORTANTE DESARROLLAR LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN SUS ESTUDIANTES	
		MUY IMPORTANTE	Total
CONOCE ACERCA DE LAS SI CONOCE	CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS	3	3
Total		3	3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes de Educación Física encuestados indican que si conocen acerca de las capacidades motrices básicas y que para ellos es muy importante desarrollar las capacidades motrices básicas en sus estudiantes. Estas permiten movimientos corporales en diversas actividades básicas para interactuar con el entorno, ayudan a aumentar los grados de autoestima, seguridad y confianza, (Ayure Coronado, 2021). Las capacidades motrices básicas son el pilar fundamental, medio por cual se desarrollan otras habilidades más complejas y que nos ayudan a los formación de varios aspectos de los niños y como docentes de Educación Física es muy importante desarrollar estas para que los niños puedan conocer, desenvolverse e interactuar con el medio circundante.

Tabla 15
Juegos tradicionales para mejorar las habilidades de salto y documento básico

Recuento		LE GUSTARÍA OBTENER UN DOCUMENTO BÁSICO SOBRE UNA PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA HABILIDAD DE SALTO EN SUS ESTUDIANTES	
		SI	Total
CONSIDERA IMPORTANTE	MUY IMPORTANTE	3	3
EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A MEJORAR LAS HABILIDADES DE SALTO			
Total		3	3

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta aplicada a los docentes Educación Física

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Dentro de estos ítems, los docentes que participaron en la investigación consideran muy importante el desarrollo de juegos tradicionales que contribuyen a mejorar las habilidades de salto y muestran una respuesta positiva a obtener un documento básico sobre una propuesta de juegos tradicionales para mejorar la habilidad de salto en sus estudiantes. Los juegos tradicionales empleados en el contexto educativo no solo promueven el desarrollo de habilidades y capacidades físicas sino también permiten valorar las

tradiciones un pueblo, (Torres Chancusi , 2013). Un documento básico con juegos tradicionales para mejorar la habilidad de salto es una herramienta que ayudará al docente de Educación Física con su labor y contribuirá en la formación de sus estudiantes.

3.2 Test realizado a los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”

Salto pie derecho

El alumno tiene que desplazarse hacia adelante mediante saltos con pie derecho una determinada distancia.

Tabla 16
Salto pie derecho

		SALTO PIE DERECHO			
		9-7 ALCANZA	6-4 ESTA PROXIMO	3-1 NO ALCANZA	Total
		Recuento	Recuento	Recuento	Recuento
SALTO PIE	9-7 ALCANZA	65	0	0	65
DERECHO	6-4 ESTA PROXIMO	0	0	0	0
	3-1 NO ALCANZA	0	0	0	0
Total		65	0	0	65

Nota: Elaboración propia. Fuente: Test aplicado a estudiantes de Quinto Año paralelo “A”

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los resultados obtenidos, la mayoría de los participantes alcanza la habilidad de salto con el pie derecho. La habilidad de salto es una de las cualidades más cruciales y decisivas en la actividad deportiva, se emplea también en los programas educativos, el salto para su ejecución necesita niveles de fuerza acompañados de un control motor adecuado y una coordinación efectiva, (Portilla Dorado et al., 2019). Dentro de este orden de ideas, la habilidad de salto con pie derecho es importante ya que al desarrollarla en los niños estos tendrán un repertorio motriz completo que les permita realizar diferentes prácticas tanto recreativas como deportivas.

Salto pie izquierdo

El alumno tiene que desplazarse hacia adelante mediante saltos con pie izquierdo una determinada distancia.

Tabla 17
Salto pie izquierdo

		SALTO PIE IZQUIERDO			
		9-7 ALCANZA	6-4 ESTA PROXIMO	3-1 NO ALCANZA	Total
		Recuento	Recuento	Recuento	Recuento
SALTO PIE	9-7 ALCANZA	0	0	0	0
IZQUIERDO	6-4 ESTA PROXIMO	0	46	0	46
	3-1 NO ALCANZA	0	0	0	0
	Total	0	46	0	46

Nota: Elaboración propia. Fuente: Test aplicado a estudiantes de Quinto Año paralelo “A”

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En base a los datos obtenidos de los estudiantes a los que se les aplicó el test en relación con el salto con el pie izquierdo se menciona que, esta habilidad esta próxima a ser alcanzada. El salto implica utilizar las piernas para propulsarse y mantener el cuerpo suspendido en el aire durante unos instantes muy cortos antes de volver a caer. Este movimiento se ve afectado por el desplazamiento, lo que significa que los niños pequeños desarrollan la capacidad de saltar y desplazarse al mismo tiempo, (Castejón Oliva, 2000). Esta habilidad de salto con el izquierdo permite que los estudiantes puedan realizar una misma actividad como es el moverse de un lado a otro de diferentes formas aumentando sus posibilidades motrices.

Salto ambos pies

El alumno tiene que desplazarse hacia adelante mediante saltos con los pies una determinada distancia.

Tabla 18
Salto ambos pies

		SALTO AMBOS PIES			
		9-7 ALCANZA	6-4 ESTA PROXIMO	3-1 NO ALCANZA	Total
		Recuento	Recuento	Recuento	Recuento
SALTO AMBOS	9-7 ALCANZA	0	0	0	0
PIES	6-4 ESTA PROXIMO	0	0	0	0
	3-1 NO ALCANZA	0	0	89	89
	Total	0	0	89	89

Nota: Elaboración propia. Fuente: Test aplicado a estudiantes de Quinto Año paralelo “A”

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Dentro de este aspecto, los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” que participaron en esta investigación no alcanzan la habilidad de salto con ambos pies. La habilidad de salto implica una actividad en la que se experimenta y utiliza el cuerpo en el espacio para explorar diversas situaciones y formas de ejecución, lo contribuye al desarrollo del dominio corporal y se considera una de las formas de movimiento más importantes, (Castejón Oliva, 2000). Es importante que los estudiantes desarrollen la habilidad de salto con ambos pies ya que esta les servirá tanto en su vida cotidiana así como en el contexto recreativo, educativo y deportivo dándole las herramientas necesarias para cumplir con un objetivo determinado.

TABLAS CRUZADAS

Tabla 19
Salto pie derecho y salto ambos pies

		SALTO AMBOS PIES			
		9-7 ALCANZA	6-4 ESTA PROXIMO	3-1 NO ALCANZA	Total
		Recuento	Recuento	Recuento	Recuento
SALTO PIE	9-7 ALCANZA	0	0	65	65
DERECHO	6-4 ESTA PROXIMO	0	0	0	0
	3-1 NO ALCANZA	0	0	0	0
Total		0	0	65	65

Nota: Elaboración propia. Fuente: Test aplicado a estudiantes de Quinto Año paralelo “A”

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con relación a los datos obtenidos en la presente aplicación del test, los estudiantes alcanzan la habilidad de salto con el pie derecho sin embargo no alcanzan esta con ambos pies. En el contexto educativo los juegos tradicionales son una herramienta estratégica muy beneficiosa para el desarrollo del aprendizaje y las habilidades motoras de los estudiantes, Además, permiten al docente evaluar de manera oportuna las actividades planificadas con el fin de elevar el nivel y mejorar aquellas que no logran los efectos deseados (Quiroz Varela et al., 2023). Lo idóneo para mejorar las habilidades de salto como salto con pie derecho y también con ambos pies es emplear actividades que se

desarrollen mediante juegos tradicionales ya que estos contribuyen al cumplimiento de este objetivo.

Tabla 20
Salto pie izquierdo y salto ambos pies

		SALTO AMBOS PIES			
		9-7	6-4 ESTA	3-1 NO	
		ALCANZA	PROXIMO	ALCANZA	Total
		Recuento	Recuento	Recuento	Recuento
SALTO PIE	9-7 ALCANZA	0	0	0	0
IZQUIERDO	6-4 ESTA PROXIMO	0	0	46	46
	3-1 NO ALCANZA	0	0	0	0
Total		0	0	46	46

Nota: Elaboración propia. Fuente: Test aplicado a estudiantes de Quinto Año paralelo "A"

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se muestra en el test aplicado a los estudiantes, que estos están próximos alcanzar la habilidad de salto con el pie izquierdo, no obstante, no alcanzan lo que refiere a esta habilidad con ambos pies. Los juegos tradicionales son un recurso para el desarrollo motriz, estos se emplean como una herramienta estrategia de costo bajo y de un acceso fácil que tienen una diversidad que se puede emplear en diferentes momentos, sitios y grupo etario; contribuyen al mejoramiento de habilidades motrices como el salto y a su vez contribuyen a una mejora en el aprendizaje (Sailema Torres et al., 2017). La habilidad de salto tanto con el pie izquierdo como con ambos pies se mejoran con su práctica por ello, los docentes de Educación Física deben emplear actividades como los juegos tradicionales que aporten al mejoramiento de estas habilidades de salto.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA

4.1 Título

Plan de actividades de juegos tradicionales que contribuyen a mejorar la habilidad de salto de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”

4.2 Introducción

Los juegos tradicionales nos hacen recordar nuestra infancia cuando nos divertíamos con nuestros amigos y familia sin preocupación alguna, estos nos ayudan a conocer las tradiciones y la historia de un pueblo que eran transmitidos de generación en generación, estos incluyen actividades como correr, lanzar y atrapar un objeto, dar vueltas, realizar giros, saltar, etc.

Por otro lado, los juegos tradicionales con el pasar de los años han sido reemplazados poco a poco por otros como los juegos en aparatos electrónicos, video juegos y juegos en línea, a causa de esto los niños han pasado a un estado de pasividad, en el cual no realizan actividades que implican movimiento.

El presente plan de actividades tiene el objetivo fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” a través de juegos tradicionales, ya que estos incluyen en su realización actividades de salto.

Es conveniente resaltar que en la realización de juegos tradicionales no se necesita materiales costosos y que estos los podemos incluso encontrar en casa, además estos juegos ofrecen una amplia variedad lo que resulta beneficioso ya que los podemos aplicar en cualquier lugar y de acorde a un objetivo en específico.

4.3 Justificación

La elaboración del Plan de actividades de juegos tradicionales que contribuyen a mejorar la habilidad de salto de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” es un aporte para los docentes de Educación Física facilitando actividades para realizar con sus estudiantes y del mismo modo mejorar las habilidades de salto mediante la realización de juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales permiten que los niños se diviertan, socialicen con otros niños, aprendan acerca de las tradiciones de un pueblo o comunidad, se relacionen con el entorno en el viven así como la realización de diferentes tareas que implican correr, lanzar, receptar y por puesto saltar.

Este plan de actividades responde a las problemáticas que se encontraron como la poca práctica de actividades que implican movimiento, la falta de coordinación en el salto y también el reemplazo de juegos tradicionales por otros, mejorando las habilidades de salto de los estudiantes en el ámbito educativo.

4.4 Objetivos

Objetivo General

- Construir un plan de actividades de juegos tradicionales para mejorar las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”.

Objetivos Específicos

- Seleccionar las actividades de juegos tradicionales para los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”.
- Clasificar los juegos tradicionales que contribuyan a mejorar las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”.
- Determinar las actividades que colaboran en los juegos tradicionales para mejorar las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”.

4.5 Ubicación geográfica

Tabla 21

Localización Unidad Educativa

Provincia	Imbabura
Cantón	Antonio Ante
Parroquia	San Francisco de Natabuela

Nota: Elaborado por Oscar Remache L.

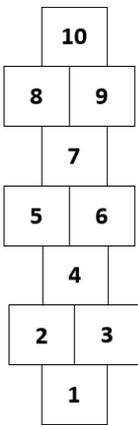
Figura 1

Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”



Fuente: Google Maps

4.6 Desarrollo de la propuesta

PLAN DE ACTIVIDADES				
Actividad N°1	Etapa educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: La rayuela		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Ficha o similar • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica: <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;"><i>Fuente:</i> Elaboración propia</p>		
Desarrollo del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Con una tiza se dibuja la rayuela en una superficie plana. • El primer participante lanza la ficha al primer casillero, está debe caer dentro para seguir con el juego. • El participante salta en un pie por los diferentes casilleros, sin incluir el casillero donde se encuentra la ficha. • Si el participante piso las líneas que son parte de rayuela, este pierde su turno y otro participante inicia su turno. 				

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 2	Etapas educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: La soga		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Soga • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica:  <i>Fuente: Elaboración propia</i>		

Desarrollo del juego:

- Dos estudiantes serán encargados de hacer circular la soga.
- El resto de los estudiantes por turnos realizara saltos con ambos pies mientras dos estudiantes hacen circular la soga.
- Si el estudiante topa la soga con cualquier parte de su cuerpo, este pierde su turno y continua el juego el siguiente estudiante.
- Este juego tradicional puede ser acompañado con la siguiente ronda: monja, viuda, soltera, casada, divorciada cuantos hijos quieres tener: uno, dos, tres, cuatro, cinco... así sucesivamente se ira contando el número de salto que logre cada estudiante.
- Se declara ganador al estudiante que realice la mayor cantidad de salto sin topar la soga con su cuerpo.

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 3	Etapa educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos								
Título del juego: La semana		Número de jugadores: 22 integrantes										
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Piedra pequeña o similar • Silbato • Lugar adecuado (patio) 										
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica: <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">JUEVES</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">VIERNES</td> <td style="text-align: center;">MIÉRCOLES</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">SÁBADO</td> <td style="text-align: center;">MARTES</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">DOMINGO</td> <td style="text-align: center;">LUNES</td> </tr> </table>  <p style="text-align: center;"><i>Fuente:</i> Elaboración propia</p>			JUEVES		VIERNES	MIÉRCOLES	SÁBADO	MARTES	DOMINGO	LUNES
JUEVES												
VIERNES	MIÉRCOLES											
SÁBADO	MARTES											
DOMINGO	LUNES											

Desarrollo del juego:

- En el piso con una tiza se realiza varios recuadros seguidos, 7 como los días de la semana.
- El juego lo inicia el estudiante ubicado en el primer lugar de la lista, este lanza su piedra al primer recuadro correspondiente al día lunes y saltando en un pie intenta llevar la piedra al segundo recuadro, así sucesivamente hasta llegar al último correspondiente al domingo.
- Si el estudiante pisa las líneas del recuadro de cada día de la semana o lanza su piedra fuera del recuadro este perderá el juego y dará su turno al siguiente estudiante.
- También el estudiante que este participando debe decir en voz alta el nombre del día en el que va saltando.

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 4	Etapa educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: Los ensacados		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Costales o similar • Conos • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica:  <p style="text-align: center;"><i>Fuente: Elaboración propia</i></p>		

Desarrollo del juego:

- Se divide el grupo de estudiantes en dos grupos equitativos y se señala una distancia de 12 metros mediante conos.
- El primer estudiante se coloca dentro del costal, sujeta el costal con ambos manos y procede a desplazarse hasta el punto señalado y volver mediante saltos para darle a posta al siguiente estudiante.
- El equipo en el cual participen todos sus integrantes y lo haga en el menor tiempo posible será declarado equipo ganador.

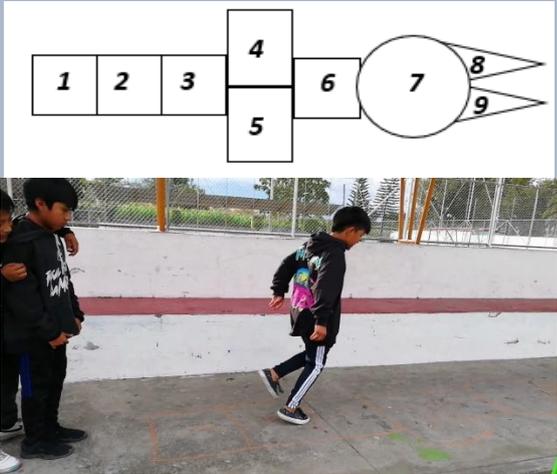
PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 5	Etapas educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: El elástico		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Elástico o similar • Conos • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica:  <p style="text-align: center;"><i>Fuente: Elaboración propia</i></p>		

Desarrollo del juego:

- Dos estudiantes elegidos al azar serán los encargados de sujetar el elástico con las piernas separadas.
- De manera individual cada estudiante realizara una serie de 10 saltos con el pie derecho e izquierdo dentro del espacio en el medio formado por el elástico.
- Del mismo modo, una vez todos los estudiantes hayan cumplido la anterior tarea, los estudiantes ahora realizaran un serie de 20 saltos con ambos de manera consecutiva.
- Se puede aumentar la complejidad de juego colocando el elástico a una mayor altura, por ejemplo se puede iniciar con el elástico a nivel del tobillo, después a la altura de la pantorrilla hasta llegar a la rodilla.

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 6	Etapa educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: El gato		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Ficha o similar • Conos • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica:  <p style="text-align: center;"><i>Fuente: Elaboración propia</i></p>		

Desarrollo del juego:

- Con una tiza se traza el esquema que se muestra en la descripción gráfica.
- El estudiante arroja su ficha al primer casillero y comienza a saltar en un solo pie por los demás, cuando llegue a los números 4-5, 8-9 deberá saltar apoyando ambos pies.
- Cuando llegue al casillero 8-9, dará una media vuelta para regresar al punto de partida, recordando recoger la ficha del casillero.
- El juego culmina cuando el estudiante logre lanzar su ficha al casillero 9, correspondiente al último.
- Cuando el estudiante no logre lanzar su ficha al cuadro correspondiente o esta quede fuera del mismo perderá su turno y lo cederá al siguiente.

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 7	Etapa educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: El burro de San Andrés		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Conos • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica: <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;"><i>Fuente:</i> Elaboración propia</p> </div>		
Desarrollo del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Se divide el grupo de estudiantes en dos equipos y se elige de manera aleatoria quien iniciará el juego. • El primer grupo formará la estructura del burrito, uno de los estudiantes se coloca de espaldas a la pared (este será la cabeza del burrito) mientras que los demás colocan su cabeza entre las piernas del estudiante de delante de manera que formen el cuerpo del burrito. • El segundo grupo debe subir mediante un salto con ambos pies hasta el estudiante que forma la cabeza del burrito, así hasta que todos los integrantes terminen montados en el burrito. • Si un estudiante se cae al intentar montarse en el burrito, todo su grupo tendrá que formar la estructura del burrito y el otro equipo comienza de nuevo el juego. 				

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 8	Etapa educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: El teléfono descompuesto		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Conos • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica: 		

Fuente: Elaboración propia

Desarrollo del juego:

- En grupo de estudiantes se divide en 3 equipos repartidos de manera equitativa y aleatoriamente.
- Cada grupo se formará en fila y tomará respecto a sus compañeros de a lado una distancia de 5 metros.
- El docente indicará una frase que debe ser transmitido desde el primer estudiante hasta el último, para esto él debe acercarse a otro compañero desplazándose mediante saltos con un pie, así sucesivamente.
- Cuando el último estudiante tenga la frase, debe mediante saltos a pies juntos acercarse al docente y decirle esta.
- El grupo que primero termine será el ganador, el equipo que no realice los saltos para desplazarse hacia sus compañeros y docente será descalificado y perderá el juego.

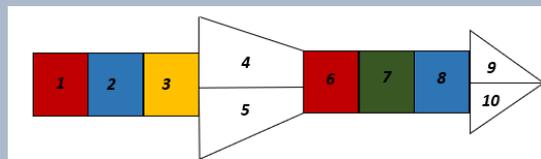
PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 9	Etapa educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: El avioncito		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Ficha o similar • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		

Ámbito para desarrollar:

- Motricidad gruesa
- Coordinación
- Equilibrio dinámico

Descripción gráfica:



Fuente: Elaboración propia

Desarrollo del juego:

- En el patio con la tiza se traza en el piso el esquema que se muestra en la descripción gráfica.
- Se elige al estudiante que inicia con el juego de manera aleatoria, este arroja su ficha en el casillero 1 tratando quede dentro, posterior a ello salta con el pie izquierdo al casillero 2 y así secuencialmente en los demás casilleros.
- Al llegar al casillero 10, se dará un giro de 180° para llegar saltando de la misma manera que lo hizo antes, teniendo que retirar la ficha del casillero que esta se encuentre.
- En los casilleros 4-5, 9-10 el estudiante salta apoyando los dos pies, este juego termina cuando el estudiante logra arrojar su ficha al último casillero, el número 10.
- Si un estudiante al momento de lanzar su ficha esta queda fuera del casillero o cae en otro casillero que no corresponde, este pierde su turno y le paso a que otro compañero continúe con el juego.

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 10	Etapa educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: Perros y venados		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Conos • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		

Ámbito para desarrollar:

- Motricidad gruesa
- Coordinación
- Equilibrio dinámico

Descripción gráfica:



Fuente: Elaboración propia

Desarrollo del juego:

- De todo el grupo de estudiantes se selecciona 5 estudiantes que tendrán el rol de perros, mientras que el resto serán venados.
- Los perros mediante saltos a pies juntos persiguen a los venados que se desplazando mediante saltos a un pie hasta lograr tocarles, cuando son tocados deben permanecer estáticos hasta ser salvados por otro venado tocándoles la cabeza.
- Los perros ganan el juego cuando todos los venados son tocados y permanecen estáticos, o a su vez los venados ganan cuando no logran ser atrapados por los perros.

PLAN DE ACTIVIDADES

Actividad N° 11	Etapas educativa: EGB Media	Edad: 9 a 11 años	Lugar: Unidad Educativa	Duración: 40 minutos
Título del juego: El avioncito		Número de jugadores: 22 integrantes		
Objetivo: Fortalecer las habilidades de salto mediante juegos tradicionales		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Ficha o similar • Silbato • Lugar adecuado (patio) 		
Ámbito para desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa • Coordinación • Equilibrio dinámico 		Descripción gráfica:  <p style="text-align: center;"><i>Fuente: Elaboración propia</i></p>		

Desarrollo del juego:

- En el patio con la tiza se traza en el piso el esquema que se muestra en la descripción gráfica.
- El primer estudiante de la lista inicia el juego, este intenta lanzar una ficha a la casilla número uno, si lo logra salta con el pie izquierdo esta casilla después recoge la ficha y la lanza a la casilla dos y continua así hasta llegar al centro.
- Una vez en el centro, el estudiante dará media vuelta y ejecutará el recorrido hasta llegar a la casilla número uno para finalizar el juego.
- Si el estudiante no consigue lanzar la ficha dentro de la casilla correspondiente o pierde el equilibrio y se cae, este pierde su turno y continua el siguiente estudiante.
- Este juego puede realizar mediante saltos con el pie derecho o izquierdo, así, como con la ayuda de saltos con ambos pies.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Por medio de la investigación se puede evidenciar que los docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” desarrollan la aplicación de juegos tradicionales como motivación y destreza dentro de sus clases no se considera como el desarrollo de la habilidad de salto.
- Los docentes de Educación Física consideran muy importante el desarrollo de juegos tradicionales que contribuyen a mejorar las habilidades de salto en sus estudiantes, acorde a su experiencia esta habilidad se puede desarrollar con: los encostalados, el elástico, perros y venados, en avioncito y la rayuela.
- Las habilidades del salto de los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” presentan deficiencias en la coordinación: con el pie derecho alcanzan esta habilidad pero con pie izquierdo y con ambos están próximos alcanzar y no alcanzan respectivamente, las cuales pueden ser fortalecidas mediante juegos tradicionales.
- Se muestra que los docentes de Educación Física encuestados dan una respuesta positiva a que el estudiante investigador realice un documento básico sobre una propuesta de juegos tradicionales para mejorar la habilidad de salto en sus estudiantes.

Recomendaciones

- Se sugiere que los docentes de Educación Física sigan utilizando los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto que ayuda al ámbito educativo y deportivo, más no como una motivación o destreza .
- Se recomienda a los docentes de Educación Física realizar juegos tradicionales como: perros y venados, en avioncito, la rayuela, los encostados y el elástico e incluir otros, como medio para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes.
- Seleccionar el tipo de juegos tradicionales que influyan de manera positiva e incluyan como principal actividad el salto, para posterior a ello ponerlos en ejecución y así se logre fortalecer las habilidades de salto de los estudiantes.
- Se aconseja a los docentes de Educación Física aprovechar y llevar a cabo las actividades presentes en el documento básico sobre una propuesta mediante juegos tradicionales, ya que estos están encaminadas a fortalecer las habilidades de salto de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ayure Coronado, E. N. (2021). *Habilidades Motrices y su Importancia en las Etapas de la Vida. Una revisión documental*. Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios.
2. Baeza Correa, J. (2002). Ser alumno La experiencia cotidiana del estudiante de Liceo de sector popular urbano. *Revista Chilena de Temas Sociológicos*(8), 108-132.
3. Batalla Flores, A. (2021). *Habilidades motrices*. Editorial INDE.
4. Benítez Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*.
5. Bravo Delgado, J. E., García Briones, E. L., Macías de la Cruz, J. G., & Pincay Cedeño, O. L. (2020). Mejoramiento de las capacidades motrices básicas de los niños para el incremento de sus actividades físicas mediante la donación de implementos deportivos. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*, 3(6), 25-36.
6. Bustos Muñoz, M. A., Carrión Capel, M. E., García Marugán, J. C., Irigoyen Sanmartín, A., Larraya Echenique, I., López Sánchez, J. A., . . . Zoroza Berrade, A. (1999). *Juegos: una propuesta práctica populares para la escuela*. España: Pila Teña.
7. Carbonero Celis, C. (2016). *Habilidades, destrezas y tareas motrices: concepto, análisis y clasificación: actividades para su desarrollo*. Wanceulen Editorial.
8. Carbonero Celis, C. (2017). *Habilidad motriz y entrenamiento de tu hijo*. Wanceulen Editorial.
9. Castejón Oliva, F. J. (2000). Diseño de escalas para la evaluación de la habilidad motriz de salto para la Educación Física en Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 18(1), 47-68.
10. Córdova Hernández, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Lima-Perú.
11. Cuadros Moreira, N. N., & Cusme Candela, Y. J. (2016). *Los juegos tradicionales en la estimulación del aprendizaje de los estudiantes de educación básica*. Tesis de

pregrado, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
<http://repositorio.ulead.edu.ec/handle/123456789/224>

12. Díaz Mejía, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
13. Freire, J. P. (s.f.). *Pedagogía del oprimido*.
14. García, M., Venegas, A., & Venegas, F. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Andalucía, España: IC Editorial.
15. Giró Miranda, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos Educativos Revista de Educación*(1), 251-268.
16. González Cordero, L. H., & Jarrín Navas, S. A. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 234-257.
17. González Torres, E. M. (2015). *El juego tradicional y popular como estrategia metodológica para promover el desarrollo integral en los niños de 4-5 años de edad*. Tesis de pregrado, Universidad del Azuay, Cuenca.
<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4197>
18. Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
19. Jiménez Tamayo, R. J., Ludeña Jaramillo, L. F., & Medina León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*, 5(9), 172-185.
20. Jimenez, L. (2017). *Juegos tradicionales del Ecuador*. Issuu.
21. León Pillpa, L., & Santa Cruz Meneses, E. V. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*. Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.

22. Leyton Guayasamin, Ó. I., & Noroña Buitrón, L. S. (2015). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría de Solanda - Quito provincia de Pichincha*. Tesis de pregrado, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Sangolquí.
<http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/10986>
23. López Falcón, A., & Ramos Serpa, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *CONRADO Revista pedagógica de la Universidad Cienfuegos*, 17(S3), 22-31.
24. Maestro, F. (2005). *Juegos Tradicionales*. España.
25. Mendéz Giménez, A., & Fernández Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(19), 54-58.
26. Morera Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recrean los juegos tradicionales. *MHSalud: Revista de Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5(1).
27. Ortega Ruiz, R. (1999). *Crece y aprende: curso de psicología del desarrollo para educadores*. Madrid, España.
28. Palate Palate, A. M. (2018). *Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
29. Pérez Bonachera, M. (2015). *El juego tradicional*. Tesis de pregrado, Universidad de Almería, Almería, España.
30. Pérez González, M. C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía Magna*(11), 347-353.
31. Pol Rondón, Y., Durruthy Rivera, R., & Robert Gómez, D. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Deporvida. Revista Científica Especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte. Revista trimestral*, 18(49), pp. 143-151.

32. Portilla Dorado, E., Villaquiran Hurtado, A., & Molano Tobar, N. (2019). Potencia del salto en jugadores de fútbol sala después de la utilización del rodillo de espuma y la facilitación neuromuscular propioceptiva en la musculatura isquiosural. *Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales*, 43(167), 165-176.
33. Quiroz Varela, J. D., Borja Peña, J. L., Hernández Lopera, S., & Cuervo Zapata, J. J. (2023). Efecto de una unidd didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción. *EmásF Revista Digital de Educación Física*(80), 43-60.
34. Rodríguez Fernández, J. E., Pazos Couto, J. M., & Palacios Aguilar, J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña) . *Sportis, Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 1(1), 53-74.
35. Romero, V., & Gómez, M. (2003). *En Metodología del Juego*. España: Altamar.
36. Sailema Torres, Á. A., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P. d., Navas Franco, L. E., Malqui Quisintuña, V. A., & Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.
37. Salinas Vilamarín, V. E. (2019). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años*. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Matriz Sangolquí. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Maestría en Recreación y Tiempo Libre.
<http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/16066>
38. Sánchez Bañuelos, F. (1984). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: GYMNOS.
39. Sánchez Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
40. Sandoval Olaya, M. (2022). *Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana-2022*. Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo, Piura-Perú.

41. Torres Chancusi , S. G. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral Cerit, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
42. Tovar, M., & Rodríguez , R. (2012). *Currículo de Educación Física para la Educación General Básica y Bachillerato*. Quito, Ecuador: Editogran S.A.
43. Viciano Garófano, V., & Conde Caveda, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. *Aprendizaje a través del juego*, 67-97.
44. Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. EDITORIAL CRÍTICA.

ANEXOS

Anexo N° 1 – Oficio de aceptación



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



Oficio N° UTN-PAFD-2023-0009-O
Ibarra, 06 de junio de 2023

ASUNTO: Autorización

Magister
José Ignacio Cusín
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DANIEL PASQUEL”
Presente

De mi consideración:

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

Solicito a usted comedidamente, se digne autorizar la aplicación de Test y Encuestas dirigido a los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica paralelo “A” de su prestigioso establecimiento educativo, a cargo del señor Remache Limaico Oscar Santiago con cédula ciudadanía 1004087423, estudiante de Octavo nivel de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, que se encuentra realizando un trabajo investigativo con el tema: “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DANIEL PASQUEL PERIODO LECTIVO 2022-2023”, previo a la obtención del título profesional.

Por la gentil atención, le agradezco.

Atentamente,
“CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO”

PhD. Elmer Meneses S
COORDINADOR CARRERA



EMS/E. Lagos



Ciudadela Universitaria barrio El Olivo
Av.17 de Julio 5-21 y Gral. José María Córdova
Teléfono: (06)2997-800
www.utn.edu.ec

Anexo N° 2 – Fotografías

Figura 2

Estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A”



Fuente: Oscar Remache L.

Figura 3

Aplicación del test a estudiantes



Fuente: Oscar Remache L.

Figura 4

Aplicación del test (Salto con ambos pies)



Fuente: Oscar Remache L.

Figura 5

Aplicación del test (Salto con pie derecho)



Fuente: Oscar Remache L.

Figura 6

Aplicación del test (Salto con pie izquierdo)



Fuente: Oscar Remache L.

Anexo N° 3 – Esquema de la encuesta aplicada a docentes de Educación Física



Universidad Técnica del Norte
Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

1. DATOS INFORMATIVOS ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DANIEL PASQUEL”

- **Tema:** Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la unidad educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023 Natabuela.
- **Objetivo:** Conocer la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes

DATOS GENERALES				
EDAD				
GENERO	M		F	LGBTI
AÑOS DE EXPERIENCIA				

2. DATOS ESPECÍFICOS

1. ¿USTED CONOCE ACERCA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN NUESTRO PAÍS ?

SI CONOCE	
NO CONOCE	
POCO CONOCE	
DESCONOCE	

2. ¿EN SU INSTITUCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO Y SOCIAL SE DESARROLLA LA APLICACIÓN Y RECORDATORIO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON LA COMUNIDAD EDUCATIVA?

SI SE DESARROLLA	
NO SE DESARROLLA	
POCO SE DESARROLLA	

SE HA PERDIDO TOTAL	
---------------------	--

3. ¿PIENSA USTED QUÉ ES IMPORTANTE LA APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN SUS CLASES?

MUY IMPORTANTE	
IMPORTANTE	
POCO IMPORTANTE	
NO ES IMPORTANTE	

4. ¿USTED DESARROLLA LA APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN SUS RESPECTIVAS CLASES COMO:?

MOTIVACIÓN	
HABILIDAD	
DESTREZA	
DEPORTE	

5. ¿CONOCE USTED ACERCA DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS?

SÍ CONOCE	
NO CONOCE	
POCO CONOCE	
DESCONOCE	

PORQUE:

.....

6. ¿PIENSA USTED QUÉ ES IMPORTANTE DESARROLLAR LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN SUS ESTUDIANTES?

MUY IMPORTANTE	
IMPORTANTE	
POCO IMPORTANTE	
NO ES IMPORTANTE	

7. ¿EN BASE A SU EXPERIENCIA COMO DESARROLLA LA HABILIDAD DE SALTO EN SUS ESTUDIANTES?

JUEGOS DE PERSECUCIÓN	
JUEGOS DE SALTO	
JUEGOS RÍTMICOS	
JUEGOS DE HABILIDADES	
JUEGOS CON INSTRUMENTOS	

8. ¿USTED CONSIDERA IMPORTANTE EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN A MEJORAR LAS HABILIDADES DE SALTO ?

MUY IMPORTANTE	
IMPORTANTE	
POCO IMPORTANTE	
NO ES IMPORTANTE	

9. ¿USTED CON SU EXPERIENCIA QUE JUEGOS TRADICIONALES CREE QUE PUEDEN MEJORAR LAS HABILIDADES DE SALTO ?

ESCONDITE		EL AVIONCITO	
PERROS Y VENADOS		VIRON VIRON	
ENCOSTALADOS		LOS ENCANTADOS	
EL TELÉFONO DESCOMPUESTO		RAYUELA	
EL ELÁSTICO		EL LOBITO	
OTROS			

10. ¿LE GUSTARÍA OBTENER UN DOCUMENTO BÁSICO SOBRE UNA PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA HABILIDAD DE SALTO EN SUS ESTUDIANTES?

SI	
NO	
NO ES NECESARIO	

Anexo N° 4 – Esquema de test aplicado a estudiantes



Universidad Técnica del Norte
Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

1. DATOS INFORMATIVOS

TEST APLICADO A ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DANIEL PASQUEL”

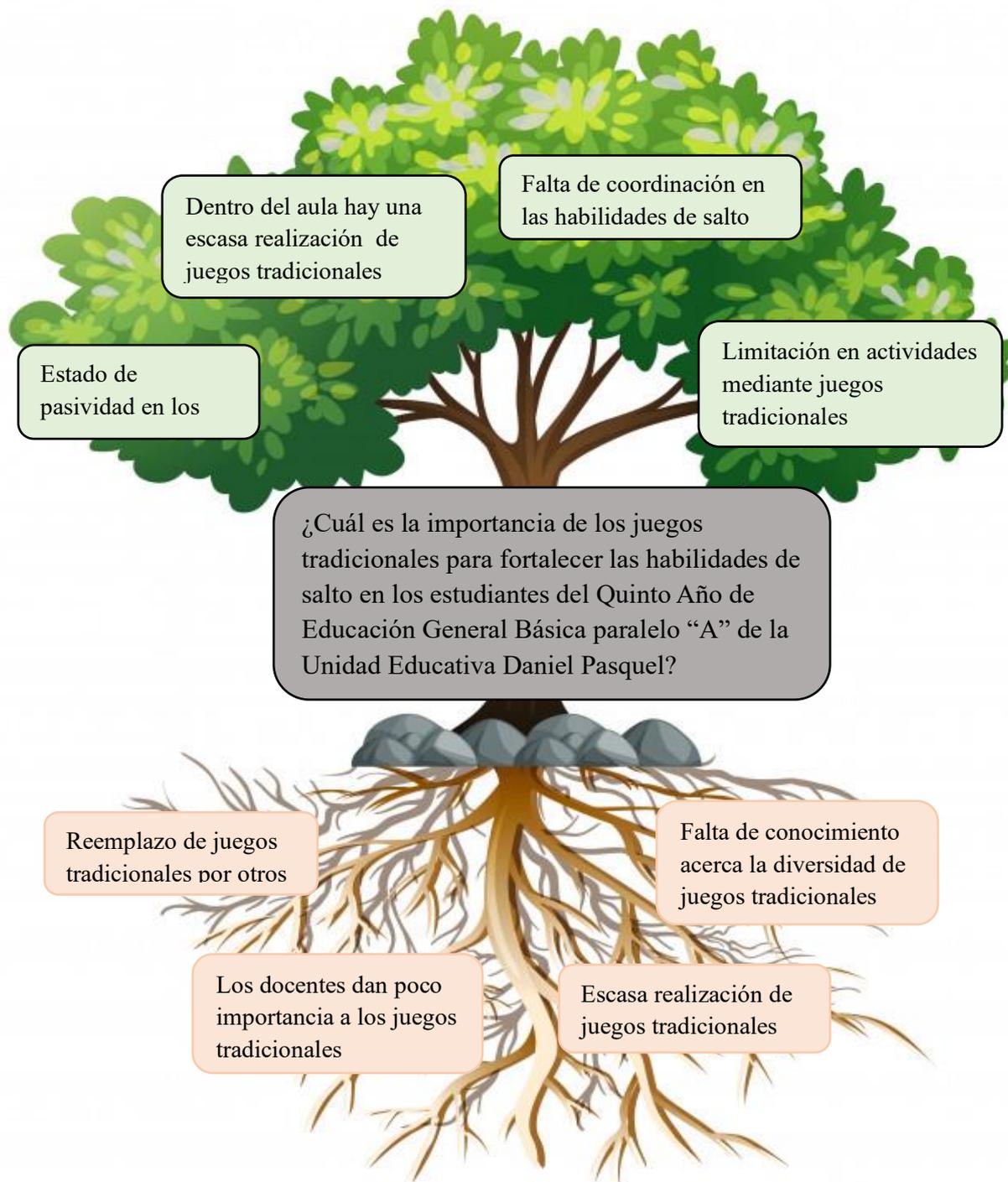
- **Tema:** Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la unidad educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023 Natabuela.
- **Objetivo:** Determinar el nivel desarrollo de la habilidad de salto de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel”

DATOS GENERALES					
ESTUDIANTE		EDAD			
GENERO	M	F	LGBTI		

N°	Habilidad	Descripción	Indicadores	Evaluación
1	Salto (pie derecho)	El alumno tiene que desplazarse hacia adelante mediante saltos con el pie derecho una determinada distancia.	Fluidez en los saltos	Ejecuta= 1 No ejecuta= 0
			Apoya ambos pies	Ejecuta= 0 No ejecuta= 1
			Se tropieza	Ejecuta= 0 No ejecuta= 1
2	Salto (pie izquierdo)	El alumno tiene que desplazarse hacia adelante mediante saltos con el pie izquierdo una determinada distancia.	Fluidez en los saltos	Ejecuta= 1 No ejecuta= 0
			Apoya ambos pies	Ejecuta= 0 No ejecuta= 1
			Se tropieza	Ejecuta= 1 No ejecuta= 0
3	Salto (ambos pies)	El alumno tiene que desplazarse hacia adelante mediante saltos con los pies juntos una determinada distancia.	Fluidez en los saltos	Ejecuta= 1 No ejecuta= 0
			Separa los pies	Ejecuta= 0 No ejecuta= 1
			Se tropieza	Ejecuta= 0 No ejecuta= 1
		Subtotal		9 puntos

Análisis	Intervalo
Alcanza la habilidad básica requerida	9-7
Está próximo a alcanzar la habilidad básica requerida	6-4
No alcanza el nivel básico requerido	3-1

Anexo N° 5 – Árbol de problemas



Anexo N° 6 – Matriz de Coherencia

PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023?	Determinar la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023.
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023?	Identificar la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023.
¿Cuáles son los juegos tradicionales que fortalecen las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023?	Diagnosticar los juegos tradicionales que fortalecen las habilidades de salto en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023.
¿Qué propuesta con juegos tradicionales se necesita para mejorar las habilidades de salto en estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023?	Diseñar una propuesta alternativa con juegos tradicionales para mejorar las habilidades de salto en estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023.

Anexo N° 7 – Similitud Turnitin

Identificación de reporte de similitud. oid:21463:246663876

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
Remache_Oscar_Juegos Tradicionales-C apacidades Motrices Básicas.docx	Oscar Remache

RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
16264 Words	87599 Characters
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
61 Pages	1.4MB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Jul 14, 2023 5:53 PM GMT-5	Jul 14, 2023 5:54 PM GMT-5

- **4% de similitud general**
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

• Base de datos de Crossref	• Base de datos de contenido publicado de Crossref
-----------------------------	--

- **Excluir del Reporte de Similitud**

• Base de datos de Internet	• Base de datos de publicaciones
• Base de datos de trabajos entregados	• Bloques de texto excluidos manualmente

Anexo N° 8 – Certificado de traducción

CERTIFICADO DE TRADUCCIÓN

Yo, Msc. Stephany Alexandra López Dávila, portadora de la cédula de identidad número: 100300874-3, docente, traductora e intérprete de inglés, certifico que la traducción al Inglés del resumen del trabajo de titulación: “Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Daniel Pasquel en el período lectivo 2022-2023 Natabuela”, previo a la obtención del título de Licenciatura en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte del Sr. Remache Limaico Oscar Santiago, con cédula de identidad número: 100408742-3, estudiante de la Universidad Técnica del Norte corresponde al texto original en Español.

DECLARACIÓN JURADA DE EXACTITUD

Yo, Stephany Alexandra López Dávila, por la presente certifico bajo pena de perjurio que esta traducción es una interpretación verdadera, completa y precisa al inglés del documento en español que se me presentó de acuerdo con mi leal saber y entender. No se ha agregado ni omitido información, por lo que esta traducción es verdadera y correcta.

Soy traductor jurado por la Secretaría Técnica del Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales SETEC, código de reconocimiento: SETEC-REC-2019-104, Certificación No. MDT-3104-CCL-236595



Msc. Stephany López

C.I.: 100300874-3

Teléfono: 0984479790

Traductora e interprete idioma Inglés-Español

No. de registro: MDT-3104-CCL-236595

Email: stephanylopezdavila@gmail.com



CERTIFICATE OF TRANSLATION

I, Msc. Stephany Alexandra López Dávila, I.D. number: 100300874-3, English teacher, English translator and interpreter, certify that the English translation of the abstract of the degree thesis entitled: " Traditional games for the development of basic motor skills in students of the Fifth Year of General Basic Education parallel "A" of the Daniel Pasquel Educational Unit in the school year 2022-2023 Natabuela", prior to obtain the title of Bachelor's Degree in Physical Activity and Sports Pedagogy of Mr. Remache Limaico Oscar Santiago, with I.D. number: 100408742-3, student at "Universidad Técnica del Norte" corresponds to the original text in Spanish, it is true and accurate to the best of my abilities.

AFFIDAVIT OF ACCURACY

I, Stephany Alexandra López Dávila hereby certify under penalty of perjury that this translation is a true, complete, and accurate rendition into English of the document in Spanish presented to me in accordance with the best of my knowledge and belief. No information has been added and or omitted, thus this translation is true and correct.

I am a certified translator by the Technical Secretariat of the National System of Professional Qualifications SETEC-Ecuador, recognition code: SETEC-REC-2019-104, Certification No. MDT-3104-CCL-236595



Msc. Stephany López
I.D.: 100300874-3
Phone: 0984479790



English-Spanish Certified Translator and Interpreter
Registry number: MDT-3104-CCL-236595