



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD

FÍSICA Y DEPORTE

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

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

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

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

Autor: Guapáz Benavides Emerson Jhosue

Director: MSc. Yépez Calderón Álvaro Fabián

Ibarra – 2024



IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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:	0401981550		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Guapaz Benavides Emerson Jhosue		
DIRECCIÓN:	El Motilón-Monte Olivo- Bolívar - Carchi		
EMAIL:	ejguapazb@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO	06301-3458	TELÉFONO MÓVIL	0987057017

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTUFAR” PERIODO LECTIVO 2022-2023 SAN RAFAEL”
AUTOR:	Guapaz Benavides Emerson Jhosue
FECHA: AAAAMMDD	2024/05/23
SOLO PARA TRABAJOS DE TITULACIÓN	
CARRERA/ PROGRAMA	<input checked="" type="checkbox"/> Grado <input type="checkbox"/> Posgrado
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
DIRECTOR	MSc. Yépez Calderón Álvaro Fabián

CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 27 días, del mes de mayo de 2024

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: Emerson Jhosue Guapaz Benavides

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR

Ibarra, 27 de mayo de 2024

MSc. Yépez Calderón Álvaro Fabián

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

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



MSc. Yépez Calderón Álvaro Fabián

C.C.: 1001594603

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El comité calificador del trabajo de Integración Curricular “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTUFAR” PERIODO LECTIVO 2022-2023 SAN RAFAEL” elaborado por Emerson Jhosue Guapaz Benavides, previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f):

MSc. Yépez Calderón Álvaro Fabián

C.C.: 1001594603



(f):

MSc. Encalada Canacuan Richard Adan

C.C.: 1002583639

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a:

A Dios por ser parte de mi proceso universitario dándome el entendimiento, la fortaleza y la esperanza de poder lograr cada día mis objetivos ayudándome a creer en mí mismo, a no dejarme rendir en el camino de la universidad durante todos estos años luchando por mis metas propuestas.

A mis padres Fernando y Patricia por haberme enseñado a trabajar duro por alcanzar mis metas y apoyarme cada día dándome sus consejos y palabras de aliento por seguir adelante, preservando mis valores respeto, responsabilidad y humildad.

A mi hermano Fabricio por acompañarme en este proceso, con sus consejos y su compañía en la universidad, con altos y bajos que hemos pasado como estudiantes universitarios.

A mi hermano Esnayder por ayudarme a mantenerme feliz cada día, con su apoyo en mi vida diaria incondicional y consejos.

A mis abuelitos Carlos, Beatriz, Juan y Aida por sus consejos y apoyo siendo mi ejemplo por ser mejor y una buena persona ante la sociedad.

Guapáz Benavides Emerson Jhosue

AGRADECIMIENTO

Agradezco a:

A Dios por darme las fuerzas necesarias para chuchar cada día por ser mejor y no rendirme a pesar de los momentos de dificultad que he superado en el transcurso de mi carrera universitaria aprendiendo de cada uno de mis errores y convirtiéndolos como un desafío más por avanzar y llegar a esa meta que es ser un gran profesional.

A mis padres Fernando y Patricia por apoyarme con mis estudios universitarios tanto económicamente, emocionalmente y moralmente con su apoyo incondicional dándome sus consejos y enseñanzas, siendo ellos el eje inspiración por superarme cada día por trabajar duro por mis objetivos defendiendo mis valores y convicciones que ellos me han inculcado dando así un ejemplo a mi familia, hermanos y para la sociedad muchas gracias por todo.

A mi hermano Fabricio por apoyarme en mi carrera universitaria con sus consejos y palabras de aliento en cada momento de dificultad que he pasado durante todos estos años en mis estudios, gracias por estar ahí y ayudarme tú también sigue trabajando por crecer y superarte cada día siendo un buen profesional a futuro sigue así nunca te rindas por luchar por tus sueños.

A mi hermano Esnayder por ser un buen hermano ayudándome a relajarme así como que es transcurso del tiempo que he pasado en mis estudios fruya más rápido sintiéndome bien físicamente y emocionalmente para poder enfrentar cada reto con una buena actitud.

A mis abuelitos por sus consejos cuando iba a visitarlos motivándome a no perder mi esencia, mis valores y seguir apoyando a mi familia siendo el ejemplo para los demás.

A mis amigos y familiares por apoyarme con sus consejos y palabras de aliento motivándome a seguir luchando por mis sueños y no rendirme a pesar de las adversidades.

Guapáz Benavides Emerson Jhosue

RESUMEN:

Los juegos tradicionales en la actualidad se han estado perdiendo y con el pasar de los años se está evidenciado más frecuente mente en la sociedad actual perdiendo las costumbres y tradiciones de nuestros ancestros, en donde los niños están sumidos en el mundo de la tecnología como redes sociales, páginas de entretenimiento como música, videojuegos y mucho más haciendo que los niños ya no practiquen juegos que con lleva esfuerzo físico como los juegos tradicionales favoreciendo en el desarrollo de las capacidades motrices. El objetivo es implementar una herramienta para los docentes que les ayude como una guía al momento de iniciar o finalizar sus clases con los estudiantes de séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael existiendo en las instituciones educativas esta problemática de la falta de estrategias de enseñanza para los estudiantes principalmente para motivar a niños y niñas a jugar estos juegos ancestrales con sus amigos divirtiéndose y mejorando sus capacidades motrices. Esta investigación cuenta con un enfoque cuantitativo. Los métodos que se utilizan son descriptivo, deductivo, inductivo y analítico. Utilizando las técnicas de encuesta a los docentes de ayudándonos a conocer más afondo la forma de enseñanza y los conocimientos de docentes Educación Física y una ficha de observación aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación general básica paralelo “A”. En el resultado se entiende que existen alumnos que tienen problemas con las capacidades motrices básicas recalcando que no es malo practicar los juegos tradicionales ya que contribuye a el estado físico de los niños

Palabras claves: Juegos tradicionales, capacidades motrices básicas, juegos de percusión, marco legal

ABSTRACT:

Traditional games are currently dwindling, with each passing year witnessing a more frequent disappearance in today's society, resulting in the loss of customs and traditions of our ancestors. Children are increasingly immersed in the world of technology, such as social networks and entertainment platforms offering music, video games, and more, leading them to no longer engage in physically demanding traditional games, which are beneficial for the development of motor skills. The objective is to implement a tool for teachers that serves as a guide when starting or concluding their classes with seventh-grade students at "Carlos Montufar" Basic General Education Unit parallel "A" during the academic year 2022-2023 in San Rafael. This issue of the lack of teaching strategies in educational institutions, particularly to motivate boys and girls to play these ancestral games with their friends, having fun while improving their motor skills, is evident. This research adopts a quantitative approach. The methods utilized include descriptive, deductive, inductive, and analytical approaches. Surveys are conducted with physical education teachers to gain deeper insights into their teaching methods and knowledge, along with observational checklists administered to seventh-grade students. The findings reveal that some students struggle with basic motor skills, emphasizing that practicing traditional games is not detrimental as it contributes to children's physical well-being.

Keywords: Traditional games, basic motor skills, percussion games, legal framework

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
Planteamiento del problema.....	1
Antecedentes.....	2
Justificación.....	3
Objetivos.....	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos.....	6
Capítulo 1: Marco de Referencias.....	7
1.1. El juego.....	7
• Área físico-biológica:.....	8
• Área socio-emocional:.....	8
• Área cognitiva-verbal:.....	8
1.1.1. Características del juego.....	8
1.1.2. Clasificación del juego.....	9
1.1.3. Juegos populares activos.....	10
1.1.4. Juegos populares pasivos.....	10
1.1.5. El juego deportivo institucional o deporte.....	10
1.1.6. El juego deportivo tradicional.....	11
1.2. Juegos tradicionales.....	11
1.2.1. Clasificación de juegos tradicionales.....	12
1.2.2. Juegos de persecución.....	12
1.2.3. Juegos tradicionales de persecución.....	12
• Juego de los quemados:.....	12
• Juego de los cogidos o la lleva:.....	12
• Juego del escondite:.....	13
• Juego del gato y el ratón:.....	13
• Juego del lobo o jugaremos en el bosque:.....	13
• Juego de los encantados:.....	13
• Juego de la gallinita ciega:.....	14
1.2.4. Juegos de salto.....	14
• Rayuela.....	14

• Saltar la cuerda:	14
• Ensacados:	15
1.2.5. Juegos acompañados con objetos	15
• El trompo:	15
• Canicas:.....	15
• Yo-yo:	16
• Juego de la soga o halar la soga:.....	16
• La cuchara y el huevo:	16
1.3. Capacidades motrices básicas	16
1.3.1. Clasificación de las capacidades motrices básicas	17
1.3.2. Capacidad motriz coger.....	17
1.3.3. Capacidad motriz giros.....	18
1.3.4. Capacidad motriz gatear	18
1.3.5. Capacidad motriz caminar.....	18
1.3.6. Capacidad motriz correr	19
1.3.7. Capacidad motriz trepar	19
1.3.8. Capacidad motriz rodar	19
1.3.9. Capacidad motriz saltar	19
1.3.10. Capacidad motriz lanzar	20
1.3.11. Capacidad motriz atrapar	20
1.3.12. Capacidad motriz reptar	20
1.4. Fundamentación Legal.....	20
1.4.1. Constitución de la Republica del Ecuador 2008	20
1.4.2. Ley del Deporte Educción Física y Recreación	21
1.4.3. Código de la Niñez y Adolescencia	22
Capítulo 2: Materiales y Métodos	23
2.1. Enfoque de investigación.....	23
Tipos de investigación.....	23
Investigación exploratoria.....	23
Investigación descriptiva.....	24
Investigación de campo.....	24
Métodos de Investigación.....	24

• Métodos teóricos:.....	24
• Métodos inductivos:.....	24
• Métodos deductivos:	24
• Método analítico:	25
• Método sintético:	25
• Método estadístico:	25
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación.....	25
• Encuesta:	26
• Ficha de observación:	26
2.4. Matriz de operacionalización de variables.....	27
2.5. Participantes.....	27
2.6. Procedimiento y análisis de datos.....	28
Capítulo 3: Resultado y discusión	30
3.1. Encuesta de docentes.	30
3.2. Ficha de observación de estudiantes.....	36
3.3. Preguntas de investigación.....	41
Capítulo 4: Propuesta	42
Tema.....	42
Introducción	42
Justificación.....	42
Objetivos	43
Objetivo general	43
Objetivos específicos.....	43
Portada de guía.....	44
PLANIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	45
JUEGO DE PERSECUCIÓN	45
JUEGO DE SALTOS.....	49
JUEGO DE RITMO.....	52
JUEGOS ACOMPAÑADOS CON OBJETOS	53
Conclusiones.....	57
Recomendaciones	57
Glosario de términos.....	58

Referencias bibliográficas	59
Anexos	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Los juegos tradicionales que se utiliza en horas clase.....	30
Tabla 2 Juegos tradicionales de persecución utilizados en horas clase	31
Tabla 3 Juegos tradicionales que practicar a los niños en horas con mayor frecuencia.....	32
Tabla 4 Juegos acompañados con objetos que practican los estudiantes en horas clase.....	33
Tabla 5 Capacidades motrices básicas que se practican en horas clase	34
Tabla 6 Agilidad del niño cuando juega a los quemados	36
Tabla 7 Equilibrio de los niños cuando juegan la rayuela.....	37
Tabla 8 Coordinación del niño cuando juega saltar la cuerda.....	38
Tabla 9 Control ojo-mano de los niños cuando juegan al trompo.....	39
Tabla 10 Pensamiento táctico y estratégico de los niños cuando juegan a las canicas	40

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 El juego de las cogidas	45
Ilustración 2 El juego de la gallinita ciega	46
Ilustración 3 El juego del gato y ratón.....	47
Ilustración 4 El juego del lobo.....	48
Ilustración 5 Juego La Rayuela	49
Ilustración 6 Saltar la cuerda	50
Ilustración 7 Juego de los Ensacados	51
Ilustración 8 Juego del baile de las sillas.....	52
Ilustración 9 Juego del Trompo	53
Ilustración 10 Juego de las canicas.....	54
Ilustración 11 Juego de la soga.....	55
Ilustración 12 Juego de la cuchara y el huevo	56

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del problema

La descripción del problema o enunciado del problema

La falta de práctica de los juegos tradicionales ha conducido a la pérdida de la cultura, promoviendo el sedentarismo y la preferencia por actividades pasivas, como el uso de dispositivos electrónicos, en lugar de la actividad física. Esta tendencia también ha resultado en una disminución de habilidades manuales, cruciales en muchos juegos ancestrales, lo que impacta negativamente en el desarrollo motor y cognitivo, especialmente en niños y adolescentes, exacerbando así la pérdida de identidad cultural y aumentando el riesgo para la salud física y mental.

En la presente investigación se realizó una identificación de los juegos tradicionales utilizados por los docentes de educación física y la práctica de los niños en esta actualidad de los juegos tradicionales observando que existen niños con ciertos problemas en sus capacidades motrices básicas buscando una alternativa para poder mejorar sus conocimientos de nuestras tradiciones y sus capacidades por medio de la enseñanza de los docentes con nuevas estrategias didácticas que llamen el atención.

Delimitación del problema

En este apartado se discutirá sobre los juegos tradicionales como medio para aproximarse a las tradiciones ecuatorianas, las cuales forman parte inherente de la cultura de un pueblo. Estos juegos son transmitidos de generación en generación, siendo los padres y abuelos quienes los practicaban (González, 2002). En Ecuador con el pasar de los años ha crecido el índice niños y niñas a la no practica de los juegos tradicionales en las instituciones del país trayendo consigo diversas problemáticas entre las cuales se pueden destacar.

Delimitación temporal

La presente investigación se realizó en el periodo 2023-2024 siendo con mayor exactitud la aplicación de los instrumentos para docentes como es la encuesta y a los estudiantes con la ficha de observación en el 29 de noviembre del 2023 en la Unidad Educativa “Carlos Montufar”

Delimitación espacial

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa “Carlos Montufar” en donde los juegos tradicionales son muy importantes para el desarrollo de las capacidades motrices básicas, siendo el juego la herencia más rica de la cultura ecuatoriana en donde encontramos nuestras creencias y tradiciones propias de nuestros ancestros ubicándonos con mayor exactitud en la provincia del Carchi, cantón Bolívar, parroquia San Rafael en donde está ubicada esta Unidad Educativa.

La formulación del problema

¿De qué manera los juegos tradicionales de persecución, salto y acompañados con objetos ayudan al desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael?

Favoreciendo al desarrollo de las capacidades motrices básicas por medio del juego a los estudiantes de la unidad educativa y promoviendo los juegos ancestrales de la cultura ecuatoriana implementaremos estrategias metodológicas que favorezca a su desarrollo de las capacidades motrices básicas a fomentar la recreación, el dinamismo, el trabajo colaborativo e individual, con ello se desarrolla las habilidades de los niños y niñas cotidianamente como al correr, saltar, lanzar o utilizando objetos en dichos juegos.

Antecedentes

De acuerdo con Chochos (2015) “a través del juego se logra estimular a los niños en todas áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil” (p. xvi), siendo crucial entender que esta práctica es fundamental para potenciar las habilidades y destrezas de los niños.

En el año 2017, se realizó una investigación con la finalidad de determinar la influencia de los juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. Sailema et al. (2017) “Juegos tradicionales puede repercutir positivamente en sujetos con síndrome de Down desde el punto de vista psicomotriz y cultural” (p. 1). En este sentido esta investigación manifiesta que el movimiento voluntario estaría relacionado a una mejor calidad de vida.

Dos años después en el 2019, se realizó una investigación con la finalidad de determinar la influencia del juego tradicional en el desarrollo de los niños. Se da a conocer que el “Juego tradicional, no es tomado mucho de interés de interés de los niños, por este motivo se busca concientizar e incentivar a cada niño a involucrase nuevamente a jugar los juegos tradicionales”. (Gouro, 2019). Esta investigación nos hace conocer más a profundidad lo necesario que un docente debe de incentivar a la práctica de los juegos tradicionales luego de sus horas clases ayudando a el desarrollo de las habilidades motrices de cada niño.

En el año siguiente 2021, se realizó una investigación con la finalidad de identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de niños. Para Torres (2021) en su investigación de Tesis da a conocer que los padres de familia y docentes de la unidad educativa “Sgto. César Alonso Villacís Madril” están de acuerdo los juegos tradicionales ayudan a el desarrollo de las habilidades motrices básicas. En donde la recreación es “El proceso enseñanza – aprendizaje, ya que los niños están en una etapa donde desarrollan la curiosidad, a la vez que aprenden y se mantienen activos” (Torres, 2021).

Finalmente, en el año 2022, se realizó una investigación sobre una Propuesta didáctica para el fortalecimiento de las habilidades básicas motrices en niños través de los juegos tradicionales. Los juegos tradicionales deben “Ser trabajados y recuperados a nivel cultural e histórico, que estimulan y trabajan las habilidades básicas motrices bastante relevantes en los primeros años de vida de una persona” (Cuervo, 2022). Indicándonos que esta es la fase base de un individuo a nivel físico -motor en nuestra niñez.

Justificación

En el pasado distante de América Latina, la cultura y las costumbres han sido fundamentales para definir la identidad de sus pueblos. Antes incluso de la llegada de los colonizadores, los indígenas arraigaron su identidad en sus territorios, donde practicaban juegos

transmitidos de generación en generación siendo estos juegos, como el de la pelota y las cartas, son un reflejo vívido de la cultura latinoamericana. (Mesías et al., 2021, p.4).

En el Ecuador los juegos tradicionales son conocidos como las actividades de recreación tanto en festividades de pueblos o para programas locales en instituciones, en donde años atrás los juegos fueron vistos como herramientas para la interacción social de las personas de pueblos distintos y formar lazos de amistad. (Mesías et al., 2021, p.5).

Porque es importante: En la provincia del Carchi es evidente en la actualidad que se está perdiendo el interés de los niños sobre los juegos tradicionales en donde ellos prefieren pasar su mayor parte del tiempo en un computador o sus celulares con redes sociales, juegos en línea programas de televisión ya no se ve a los niños estar jugando juegos como la rayuela, saltar la cuerda, las canicas por eso buscamos motivar a los niños a que practiquen nuestras lindas tradiciones.

En donde los docentes de Educación Física están dando poco valor a los juegos tradicionales a rescatar las costumbres y tradiciones de nuestros pueblos ancestrales autóctonos, teniendo muy claro que la falta de motivación de los docentes en las instituciones educativas del país está generando muchas problemáticas en los niños.

Cuál es el aporte de la investigación: En el presente trabajo de investigación permitirá conocer los beneficios que presentan los juegos tradicionales al practicar los niños, ayudando al desarrollo de las capacidades motrices básicas de los estudiantes del séptimo año de Educación General básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael por medio de las actividades realizadas mejoran sus habilidades individuales y colectivas en su creatividad, imaginación, expresión de emociones teniendo una buena concentración y un buen desempeño al momento de jugar.

Beneficiarios: La investigación permite a los docentes mejorar las estrategias de enseñanza y utilizar al juego como una herramienta que contribuya al desarrollo de las capacidades motrices básicas dándole mayor importancia a los juegos ancestrales donde proponemos a practicar estos juegos que realizaban nuestros padres y abuelos. Porque los niños hoy en día solo están más apegados a la tecnología y esto no favorece a el estado físico de los estudiantes a fortalecer su cuerpo y mente, de igual manera pretendemos que

los niños no se olviden de sus valores al jugar con sus compañeros ayudando a que ellos pongan en práctica la inclusión sin importar su edad, sexo o etnia, por medio de un juego sano y armónico en la institución.

Utilidad teórica: El juego se ha convertido en una herramienta esencial para fomentar el desarrollo de habilidades, siendo el docente de educación física quien busca promover el bienestar físico y mental de sus alumnos mediante la creación de estrategias pedagógicas innovadoras. A través de la experiencia, se ha constatado que es posible potenciar capacidades físicas, intelectuales, emocionales y conductuales en los niños.

Utilidad práctica: En donde los docentes de la unidad educativa tendrán como ayuda la guía metodológica como una herramienta que ayude al momento de impartir sus clases de educación física implementando a el inicio o fin de sus horas clase con los estudiantes de la unidad educativa.

Utilidad metodológica: Por medio de la presente investigación construiremos una enseñanza más llamativa para el estudiante buscando el interés de ellos por los juegos tradicionales y desarrollando las capacidades motrices con juegos divertidos al aire libre donde el docente presentara este como una nueva estrategia de enseñanza docente estudiante.

Factibilidad: La presente investigación va dirigida a los docentes y estudiantes, en donde esto beneficiara en tener docentes más capacitados y motivados por enseñar a los alumnos, los juegos tradicionales y mejorar su capacidades físicas obteniendo así un buen estado físico con juegos alegres y divertidos que se puede jugar individualmente y en conjunto de sus amigos y para los estudiantes aprendiendo por medio del juego nuestras tradiciones y costumbres que se están dejando atrás por culpa de los medios digitales en esta actualidad y así formando parte del cambio al fomentando valores y nuestra identidad ecuatoriana.

Objetivos

Objetivo general

Integrar los juegos tradicionales de persecución, salto y acompañados con objetos para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael

Objetivos específicos

- Identificar los juegos tradicionales que utiliza los docentes para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en la Unidad Educativa “Carlos Montufar” para el desarrollo de las capacidades motrices básicas. - San Rafael periodo lectivo 2022-2023.
- Valorar las capacidades motrices básicas de los estudiantes del séptimo, año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” - periodo lectivo 2022-2023 San Rafael.
- Diseñar una guía con los juegos tradicionales para los docentes educación física de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael.

Capítulo 1: Marco de Referencias

En el siguiente capítulo encontraremos sustentaciones teóricas de los juegos tradicionales y las capacidades motrices básicas de la siguiente investigación por parte del investigador, iniciando con la temática del juego dándonos a conocer la importancia que tiene para los estudiantes en donde nosotros utilizaremos como una herramienta didáctica en el transcurso del estudio.

1.1. El juego

Este ha estado presente en el transcurso de la historia de la humanidad como tenemos diversas pruebas que lo afirman en el transcurso de las sociedades antiguas hasta la actualidad como un claro ejemplo la cultura azteca realizaba un juego con una pelota, el juego es la acción u ocupación que se lo puede llegar a realizar individualmente o colectivamente con sus amigos, familiares, compañero de clase o trabajo etc.

No importa la etnia, edad o género, para divertirse en un lapso de tiempo con un espacio fijado ya sea grande o reducido, teniendo reglas de dicho juego aceptadas y seguidas por todos para un mejor desempeño sintiéndose muy alegres al disfrutar de estas actividades en armonía.

Esta actividad es lúdica, recreativa y placentera y nosotros podemos practicarla en cualquier edad, los niños en su niñez se divierten explorando nuevos materiales, nuevos objetos por medio la experimentación ellos aprenden y comprenden de mejor forma un aprendizaje compartiendo con los demás y conviviendo con más niños ellos pueden desenvolverse y desarrollar sus habilidades.

Este es muy característico siendo de las actividades más agradables esto se realiza desde hace muchos años atrás en donde al momento de llegar a realizarlo en las aulas de las instituciones educativas existe el esfuerzo, el tiempo, la concentración y las expectativas del alumnado. Según Torres (2002) “El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida” (p. 3).

El juego se practica en todo el mundo y de igual forma es que también ha evolucionado

ya sea por la ciencia y el avance de las tecnologías siendo cada vez más sofisticadas en donde los niños de cualquier país pueden estar divirtiéndose con un juguete ya sea de plástico, madera o de cualquier otro material hecho este objeto.

Por medio del juego también podemos llegar a desarrollar habilidades por áreas las cuales son: área físico-biológica, área socio-emocional & área cognitiva-verbal

- **Área físico-biológica:**

Según Chacón (2008) son “Capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos” (p. 2).

Aquí estaría muy presente las habilidades motrices que desarrolla un niño a medida que va creciendo.

- **Área socio-emocional:**

Según Chacón (2008), “Espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos” (p. 2)

En esta el niño desarrolla su carácter personal y la comunicación ante los demás expresándose abiertamente por medio de sus emociones.

- **Área cognitiva-verbal:**

Según Chacón (2008), “imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas” (p. 3).

En esta área es más mental en donde el niño fortalece sus habilidades intelectuales siendo más dinámico y creativo al momento de expresar sus ideas

1.1.1. Características del juego

Es muy importante conocer como está caracterizado un juego por lo general:

- Intención del juego
- Objetivo del juego

- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Trabajo en equipo.
- Competición.
- Es libre y voluntario.
- Se centra en un espacio y tiempo concreto.
- Es universal e innato.
- Es fuente de satisfacción.
- Implica la actividad física.
- Se desarrolla en una realidad ficticia.
- Permite a los niños afianzarse
- Favorece a la socialización.
- Integradora y rehabilitadora.
- El juguete no es indispensable.

1.1.2. Clasificación del juego

En todo el mundo entero existen una diversidad de juegos que se pueden llegar a diferenciar por sus cualidades únicas en donde si pretendemos obtener resultados favorables utilizamos herramientas pedagógicas para los alumnos como el juego buscando que los niños se diviertan al momento de jugar y aprendan de ellos. Según Meneses y Monge (2001) “clasificación de los juegos con base en distintos criterios como: edad, grado es-colar, intensidad del movimiento, forma de participación, ubicación, característica y tipo” (p. 123).

1.1.3. Juegos populares activos

Estos juegos conllevan la colaboración en más de dos personas en donde trabajan tanto físicamente y mentalmente. Según Chocce y Conde (2018) “La mente con su entorno muscular permitiendo un perfecto funcionamiento de lo que es la máquina más exacta y compleja creada por la naturaleza como lo es el cuerpo humano”

- Estos se los puede practicar al aire libre.
- Practicados especialmente en fiestas populares.
- Se los realiza para competiciones o torneos.
- Se desarrolla en espacio físico grande.

1.1.4. Juegos populares pasivos.

Según Chocce y Conde (2018) Estos juegos se utiliza más la inteligencia y la creatividad de las personas en donde existe un razonamiento más lógico y no siendo la competitividad por el aspecto físico trabajando con la astucia en juegos como cartas, juegos de mesa, escritura o lectura utilizando su imaginación como principal herramienta.

- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar.

1.1.5. El juego deportivo institucional o deporte

Es un juego deportivo está ligada a federaciones oficialmente reconocidas siendo estas puestas como un deporte como pueden ser las federaciones internacionales o un comité olímpico teniendo estas instituciones que se dirigen bajo un sinnúmero de reglamentos

en donde se busca solo el bienestar socioeconómico de producción y consumo.

Según Lavega (2010) “Disponen de instrumentos materiales a gran escala: comités directivos, reglamentos, calendarios, árbitros, personal administrativo, mecanismos de financiación, sanciones” (p. 1). Siendo estos internacionalmente conocidos como juegos deportivos adoptados como futbol, baloncesto, atletismo entre otros.

1.1.6. El juego deportivo tradicional

Este es practicado muy frecuente mente en el un largo tiempo conformándose como una tradición cultural que no ha sido afectado con el pasar de los años por la sociedad en la actualidad con los avances de la tecnología

Según Lavega (2010) “Su sistema de reglas admite muchas variantes según la voluntad de los participantes; no dependen de instancias oficiales suelen estar ignorados por los procesos socioeconómicos” (p.1).

El juego tradicional está centrado más en las tradiciones a revivir sus costumbres y rituales de los pueblos ancestrales no dejando perder sus rasgos locales.

1.2. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales según Sarmiento (2008) “Podemos transmitir a los niños las características, valores, formas de vida y las tradiciones de diferentes zonas” (p.6). Ayudando a que los niños de la actualidad aprendan y conozcan de mejor forma sus tradiciones y costumbres de sus padres y abuelos que hacían cuando eran niños y los juegos que practicaban para divertirse individualmente o en conjunto. con sus amigos.

Ayudando a que no se olviden de las raíces culturales de su región contribuyendo a preservar la cultura de nuestro país. Según Méndez y Fernández (2010) “Los juegos tradicionales constituyen la expresión lúdica de la motricidad humana a través del tiempo y forman parte de nuestro patrimonio cultural” (p. 1). Ya que si hablamos de juegos tradicionales estamos manifestando los orígenes del país.

Siendo los juegos ancestrales los primeros que se han estado perdiendo con el pasar de los años, nosotros podemos enviciar este problema con solo salir a las calles y observar

que los niños en la actualidad ya no juegan los juegos tradicionales ellos han optado por estar en el internet en las redes sociales, páginas web, mirar las películas etc.

1.2.1. Clasificación de juegos tradicionales

- Juegos de persecución
- Juegos de salto
- Juegos acompañados con objetos

1.2.2. Juegos de persecución

Estos son juegos lúdicos muy necesarios para tener un buen aprendizaje natural al momento de realizarlos siendo importantes para un estímulo deportivo en donde se disfruta del ejercicio voluntariamente.

Los juegos de persecución, según Llumiquinga (2022) “actividades lúdicas dirigidas para aprender a organizarse en equipos, buscar objetivos en conjunto, cumplir metas o retos bajo la predisposición de moverse” (p. 17).

1.2.3. Juegos tradicionales de persecución

- Quemados
- Cogidos, la lleva o las traes.
- Escondite.
- Gato y ratón.
- El lobo.
- Encantados.
- La gallinita ciega.
- **Juego de los quemados:** Quemado es un juego tradicional en el cual dos equipos se lanzan el balón con el objetivo de eliminar a los jugadores del equipo contrario. Esta dinámica requiere que los niños mantengan un alto nivel de atención y alerta para poder sobrevivir en el juego (Juegos tradicionales Ecuador, 2024).
- **Juego de los cogidos o la lleva:** La Lleva es un juego simple diseñado para 4 o más participantes. En este juego, un jugador es seleccionado aleatoriamente como "la lleva", quien actúa como el antagonista y tiene el poder dentro del juego. Su objetivo es perseguir a los demás jugadores con el fin de tocar a uno de ellos. (Calderón, 2023).

- **Juego del escondite:** Según autores este “es un juego tradicional en el que Todos los participantes se esconden donde consideren oportuno, excepto uno de ellos que debe “quedarla”, el cual cuenta una serie de números establecidos antes por todos, y después debe descubrir dónde están. Cuando este termine de contar, grita “¡ya!” y va a su encuentro” (Herrador et al., 2009). Este juego es muy popular entre los niños se suele jugar en el tiempo libre como el recreo en la escuela o reuniones familiares.
- **Juego del gato y el ratón:** El juego del gato y el ratón es una actividad tradicional donde los niños forman un círculo agarrados de las manos. También, se escoge a dos niños al azar uno tomara el rol del gato y el otro el rol del ratón. El gato tendrá que perseguir al ratón para atraparlo mientras el ratón corre alrededor y hacia adentro del círculo por debajo de los arcos formados por las manos de los otros niños, mientras los niños que forman el círculo cantan la canción “Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré” (Medina, 2023). Es comúnmente jugado por niños en entornos como parques o patios escolares, proporcionando una forma divertida de ejercitar y socializar.
- **Juego del lobo o jugaremos en el bosque:** El juego del lobo o jugaremos en el bosque es una actividad lúdica en la cual uno de los participantes asume el papel del lobo, mientras que los demás forman un círculo alrededor del lobo mientras cantan una canción que dice “juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo se aparece pronto nos comerá” y preguntan si el lobo está listo para comer. El lobo puede contestar que está cocinando, bañándose, vistiéndose etc. Así cantan varias veces y los niños van preguntando al lobo si está listo. Hasta que al final el lobo responda si estoy listo para comerlos. Entonces los niños salen corriendo y al niño que el lobo capture tomara el papel de lobo en la siguiente ronda. (Esteban, 2021) Este juego fomenta la actividad física y la capacidad de reacción de los jugadores, al tiempo que promueve la diversión y la interacción social Es especialmente popular entre los niños y se suele jugar al aire libre durante actividades recreativas.
- **Juego de los encantados:** El juego de los encantados es una actividad recreativa en la cual un participante es designado como el "brujo o encantador" y los demás son los "encantados". El encantador debe intentar tocar a los demás jugadores, quienes tratan de huir y evitar ser tocados. Este juego desarrolla la agilidad, la estrategia y la coordinación

de los jugadores, además fomenta la diversión y el compañerismo (Juegos Tradicionales Ecuador, 2024). Suele ser jugado por niños durante reuniones familiares o en el patio de la escuela como una forma de pasar el tiempo libre de manera activa.

- **Juego de la gallinita ciega:** El juego de la gallinita ciega es una actividad tradicional en la cual un participante es vendado y es girado en su propio eje varias veces, mientras los demás jugadores cantan la canción "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido...". luego el jugador que hace de gallina ciega debe atrapar a los demás jugadores, quienes se mueven alrededor de él. El jugador vendado debe usar su oído y tacto para localizar a los demás jugadores y tocarlos. Este juego fomenta la confianza, la percepción sensorial y la empatía entre los participantes, además de proporcionar una experiencia divertida y desafiante (Peralta et al., 2014). Es comúnmente jugado por niños durante fiestas o reuniones sociales como una forma de entretenimiento activo.

1.2.4. Juegos de salto.

Los juegos de salto, como la rayuela y saltar la cuerda, son actividades esenciales en el desarrollo físico y social de los niños. Estas divertidas actividades no solo promueven la coordinación y el equilibrio, sino que también fomentan la actividad física y la interacción entre los participantes. Los niños disfrutan de estos juegos durante el recreo escolar y en reuniones familiares, proporcionando momentos de diversión y ejercicio activo.

- **Rayuela:** Los juegos de salto son actividades fundamentales que promueven el aprendizaje natural y el desarrollo físico en los niños. La rayuela, por ejemplo, es un juego tradicional que involucra saltos precisos y equilibrio. Según Martorelli (2015) La rayuela es conocida por todo el mundo con diferentes nombres como el tejo, luce o huche, el juego de la vieja, el avión, etc. Es una actividad lúdica dirigida que fomenta la coordinación motora, el desarrollo del equilibrio y la capacidad de concentración en los participantes. Este juego, además de ser una forma de entretenimiento, proporciona un estímulo deportivo que permite a los niños disfrutar del ejercicio físico de manera voluntaria, contribuyendo así a su desarrollo integral.
- **Saltar la cuerda:** Otro juego de salto ampliamente practicado es saltar la cuerda, el cual también ofrece beneficios significativos para el desarrollo físico y cognitivo de

los niños. Saltar la cuerda o salto a la comba es una actividad aeróbica que requiere coordinación, resistencia y ritmo que consta de varios beneficios para la salud. (Martorelli, 2024). Este juego fomenta la actividad cardiovascular, mejora la coordinación ojo-mano-pie y promueve la socialización entre los participantes. Además, saltar la cuerda es una forma divertida y accesible de realizar ejercicio físico, lo que lo convierte en una opción popular tanto en entornos escolares como en reuniones familiares.

- **Ensayados:** Los juegos de salto también incluyen actividades como los ensayados, los cuales ofrecen una experiencia lúdica y desafiante para los niños. Esteban (2020) los ensayados son juegos de competencia donde los participantes requieren de equilibrio y habilidad para saltar dentro de sacos de tela con el objetivo de llegar a la meta. Este juego no solo promueve la actividad física y el desarrollo de habilidades motoras, sino que también fomenta la competencia amistosa y el trabajo en equipo. Los ensayados son una forma divertida de ejercicio que permite a los niños disfrutar del movimiento mientras desarrollan habilidades físicas y sociales.

1.2.5. Juegos acompañados con objetos

Los juegos acompañados con objetos son actividades lúdicas que involucran el uso de elementos simples, proporcionando entretenimiento y aprendizaje a los niños. Estos juegos fomentan habilidades motoras y coordinación mientras se divierten.

- **El trompo:** El trompo es un juego clásico que ha entretenido a niños de diferentes generaciones. Consiste en hacer girar un objeto puntiagudo en el suelo utilizando un cordel. Los niños compiten por mantener el trompo girando durante el mayor tiempo posible, lo que requiere habilidad y destreza.
- **Canicas:** Las canicas son pequeñas esferas de vidrio que han sido utilizadas en juegos de destreza y competencia durante siglos. Como menciona Joya & Herrador (2010) las diferentes formas de conocer a este juego dependen de su zona geográfica el cual da un valor único y auténtico también teniendo una nueva concepción de este juego como una actividad lúdica y multicultural. Este juego fomenta la precisión, la estrategia y la socialización entre los niños, proporcionando momentos de diversión y aprendizaje.

- **Yo-yo:** El yo-yo es un juguete clásico que desafía la gravedad y cautiva la atención de los niños con sus trucos y giros. Es un juguete bien conocido que se conforma de dos pequeños discos que se unen por un eje y alrededor de este enrollada una cuerda que baja y sube (Guirao, 2021, p.7). El yo-yo promueve la coordinación mano-ojo y la concentración, también es una forma dinámica de desarrollar habilidades motoras y destrezas.
- **Juego de la soga o halar la soga:** El juego de la soga es una actividad recreativa que involucra el uso de una cuerda larga. Los niños sostienen ambos extremos de la cuerda y la hacen girar mientras otros saltan sobre ella. Este juego promueve la coordinación, el equilibrio y la resistencia física.
- **La cuchara y el huevo:** El juego de la cuchara y el huevo es una actividad clásica que desafía la habilidad y el equilibrio de los participantes. Los jugadores empiezan uno al lado de otro en fila listos con una cuchara en la boca y un huevo cocido sobre la cuchara para correr en línea recta hacia la meta procurando que no se caiga el huevo al piso (Boada, 2016). Este juego fomenta la concentración y la coordinación, además de que la diversión está presente en este ambiente de competencia amistosa.

1.3. Capacidades motrices básicas

Según Bravo et al. (2020) se pueden definir como la adecuación de las personas los cuales establecen el manejo del individuo por sí mismo y de su ambiente. Además, en el ámbito de la pedagogía de la actividad física y deporte las capacidades motrices se pueden definir y clasificar de diversas maneras las cuales refieren a las capacidades físicas, es así que se pueden establecer y presentar como “capacidad: cualidad, habilidad, facultades motrices, aptitudes motrices, capacidades bimotoras, capacidades físicas, cualidades motrices, capacidades condicionales, cualidades físicas”

Según Gutiérrez, (2011) En referencia a la capacidad física expresa el potencial como lo pueden ser la fuerza, la velocidad, la resistencia el ritmo, etc. con lo que consecuentemente el individuo puede realizar una acción motora. Como lo puede ser levantar pesas. Además, Las cualidades físicas son cualidades de las acciones motoras que se realizan en un periodo actual o finalizado. Como lo puede ser un deportista que nada en un tramo de una piscina o

la piscina completa. La realización del nado se puede distinguir como fuerte o débil, con armonía o sin esta, lenta o con rapidez.

Según Bravo et al. (2020) las capacidades motoras, cualidades o valencias físicas integran las destrezas básicas desde los cuales los niños pueden desarrollar las habilidades más especializadas a lo largo del tiempo que estas se realicen, es decir a mayor tiempo de ejecución y repetición de una capacidad motriz esta se va puliendo y llegando a un nivel superior que beneficia cada individuo.

1.3.1. Clasificación de las capacidades motrices básicas

- Coger
- Giros
- Caminar
- Trepas
- Rodar
- Correr
- Saltar
- Lanzar
- Gatear
- Reptar
- Atrapar

1.3.2. Capacidad motriz coger

Hace referencia a la acción de tomar o agarrar objetos con las manos está relacionada con la motricidad ya que se necesita movimientos que sean precisos y que se coordinen con las manos y los dedos. Esta capacidad es de vital importancia para el desarrollo de las actividades diarias como tomar agua, comer, ponerse la ropa entre otras. Además,

en muchos de portes tener esta capacidad bien desarrollada facilita el juego de los mismos como lo es en el basquetbol o el tenis. (Prieto, 2010, p. 9).

- Motricidad fina
- Motricidad gruesa

1.3.3. Capacidad motriz giros

La capacidad motriz de girar es la acción de un movimiento de rotación para que una persona al momento de realizar estos movimientos ayuda que nosotros podamos orientarnos correctamente es un lugar para así nosotros poder fortalecer el equilibrio y coordinación en donde nosotros podremos trabajar con actividades para mejorar esta capacidad puede ser por medio de juegos didácticos para los niños. (Prieto, 2010, p. 3).

- Giro longitudinal
- Giro transversal
- Giro Sagital

1.3.4. Capacidad motriz gatear

Esta capacidad se desarrolló más en la infancia de los niños cuando aún son unos bebés desarrollando la coordinación en donde un niño empieza a desarrollar esta habilidad a partir de los 9 meses por lo general pero el niño empieza apoyándose y sentándose para luego ir de a poco avanzando donde el con todo esto desarrolla su estado físico y la fuerza del infante. (Chocce, 2018, p. 16).

1.3.5. Capacidad motriz caminar

El acto de caminar representa la culminación de una progresión motriz iniciada con habilidades básicas locomotoras, como el gateo. El gateo, una destreza fundamental en el desarrollo infantil, implica desplazarse sobre manos y rodillas de manera coordinada. Es un proceso precursor esencial para el caminar, donde alternamos el apoyo de los pies al avanzar. Esta evolución en la locomoción refleja un avance natural en la habilidad motriz, que implica coordinación, equilibrio y fuerza muscular progresiva en los niños. Se define como un desplazamiento activo eficaz, que evoluciona de los patrones elementales locomotora (Prieto, 2010, p. 3).

1.3.6. Capacidad motriz correr

Esta capacidad motriz se desarrolla luego de caminar en donde el individuo realiza movimientos de locomoción con mayor velocidad. Según “La carrera consiste en una sucesión alternativa de apoyos de los miembros inferiores, sobre la superficie de desplazamiento” (Prieto, 2010, p. 3). En donde sujeto realiza un apoyo sucesivo y alternativo con los pies.

Velocidad baja

Velocidad media

Velocidad alta

Velocidad máxima

1.3.7. Capacidad motriz trepar

Esta es una actividad en donde se realiza un desplazamiento en donde podemos subir o un descenso de una altura considerable utilizando nuestras extremidades superiores o brazos e inferiores o piernas. “Son desplazamientos en los que no existe ningún punto de contacto con el suelo, el sujeto por medio de sucesivos empujes y tracciones, varía la altura de su centro de gravedad” (Prieto, 2010, p. 4).

1.3.8. Capacidad motriz rodar

Según Está relacionada con el desarrollo motor en la infancia se centra en movimientos más específicos, como el giro y la transferencia de peso. El desarrollo de habilidades motoras como el rodar puede ser importante para el desarrollo general de la motricidad en la infancia. (Gamboa et al., 2012)

1.3.9. Capacidad motriz saltar

El salto es una capacidad motriz en donde podemos realizar con ambos pies o un solo al momento de saltar. “La habilidad de salto supone una actividad donde la experimentación y utilización del cuerpo en el espacio sirve para comprobar diferentes situaciones y formas de ejecución, permitiendo que el aprendizaje sobre el dominio corporal” (Castejón, 2000, p. 50). El salto ayuda a desarrollar la coordinación, fuerza y resistencia.

Salto horizontal o profundidad

Salto en vertical

Salto sobre un pie

1.3.10. Capacidad motriz lanzar

La capacidad motriz de lanzar es una acción que se llega a presentar desde edades tempranas en donde nosotros podemos llegar a utilizar todo nuestro cuerpo utilizando muchos movimientos al momento de ejecutar esta acción siendo indispensable la fuerza que tenemos en nuestros músculos y flexibilidad al momento de arrojar un objeto siendo este el impulso para poder hacer un lanzamiento efectivo. (Suárez y López, 2021)

Rectilíneo.

Rotación.

1.3.11. Capacidad motriz atrapar

En el contexto de las habilidades motoras, se refiere a la habilidad para interceptar y asegurar objetos en movimiento, utilizando coordinación ojo-mano y destrezas motoras precisas. Según Rodríguez (2010), esta es una habilidad básica que hace referencia a la acción de recoger un objeto que se mueve en un espacio aéreo, terrestre o acuático.

1.3.12. Capacidad motriz reptar

Se refiere a un movimiento en el que se utiliza tanto el tren superior como el inferior, manteniendo contacto total o parcial del tronco con la superficie de desplazamiento. Este tipo de desplazamiento implica un gasto energético considerable debido al rozamiento generado. Es la primera forma autónoma de movimiento que desarrollan los bebés y se considera parte de los patrones elementales de locomoción. (Mullins, 2014).

1.4. Fundamentación Legal

1.4.1. Constitución de la Republica del Ecuador 2008

Según la constitución del Ecuador (2008) se encuentra las leyes hechas para los

ciudadanos del Ecuador, en donde encontramos nuestros deberes y derechos que deben de ser respetados por toda la sociedad y establecimientos públicos (p. 8).

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

Art. 25.- “Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, Art. 25).

Art. 45.- “Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, Art. 25).

1.4.2. Ley del Deporte Educación Física y Recreación

Sección cuarta: Art. 100.- Del deporte ancestral y tradicional. “Comprenden la preparación y práctica de todas las actividades físicas y lúdicas que las comunidades, pueblos y nacionalidades desarrollen para competir dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones” (Ley del deporte educación física y recreación , 2010, Art. 100).

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” (Ley del deporte educación física y recreación , 2010, Art. 102).

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” (Ley del deporte educación física y recreación , 2010, Art. 103).

Sección Sexta: Art.381.- De la Constitución de la República. “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física

y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas” (Ley del deporte educación física y recreación , 2010, Art. 381).

Art. 6.- Autonomía. “Se reconoce la autonomía de las organizaciones deportivas y de la administración de los escenarios deportivos y demás instalaciones destinadas a la práctica del deporte, de acuerdo con la ley” (Ley del deporte educación física y recreación , 2010, Art. 6).

Art. 7.- De las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades. “El Estado garantizará los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, a mantener, desarrollar y fortalecer libremente su identidad en el ámbito deportivo, recreativo y de sus prácticas deportivas ancestrales” (Ley del deporte educación física y recreación , 2010, Art. 7).

Art. 8.- Condición del deportista. – “Se considera deportistas a las personas que practiquen actividades deportivas de manera regular, desarrollen habilidades y destrezas en cualquier disciplina deportiva individual o colectiva, en las condiciones establecidas en la presente ley” (Ley del deporte educación física y recreación , 2010, Art. 8).

1.4.3. Código de la Niñez y Adolescencia

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” (Código de la niñez y adolescencia , 2003, Art. 48).

Art. 50.- Derecho a la integridad personal. – “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se respete su integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual. No podrán ser sometidos a torturas, tratos crueles y degradantes” (Código de la niñez y adolescencia , 2003, Art. 50).

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1. Enfoque de investigación

En el Presente trabajo se fundamentó con un carácter mixto o también llamado sociocrítico. Este método hace referencia al método cuantitativo y el método cualitativo donde se fusionan los instrumentos de recolección de datos de los métodos mencionados. De la misma manera, después de obtener los datos resultantes de acuerdo al estudio realizado se puede hacer uso de un tratamiento estadístico para elaborar las conclusiones y recomendaciones de la investigación. Además, se usa una ideología de la teoría crítica que permite de una manera explícita y autorreflexión crítica en los el transcurso y procesos del conocimiento científico. Teniendo así, la finalidad de transformar la estructura de la realidad social y al mismo tiempo, buscar una respuesta a problemáticas que se generan en la realidad comenzando desde la acción reflexión de los miembros de la comunidad. (Corona, 2016).

Esta investigación tiene un diseño no experimental de corte transversal de manera que el estudio no manipula las variables, además, los datos recolectados son de un tiempo determinado los que se describen y miden en la presente investigación. De acuerdo con Mousalli (2015) “Los diseños no experimentales se realizan sin modificar variables, es decir, no hay variación intencional de alguna variable para medir su efecto sobre otra, sino que se observan los fenómenos tal como se presentan en su contexto natural” (p. 30). Es así que se presentan los resultados de una manera clara y transparente sin manipulación alguna para tener veracidad en la investigación.

Tipos de investigación

Investigación exploratoria

Consiste en incentivar una referencia general de la temática frecuentemente desconocida que se presenta en la investigación. Entre las principales metas a alcanzar se puede hacer mención a la posibilidad de formular el problema de investigación, para traer a flote datos y términos los cuales puedan dar para a la generación de las preguntas necesarias en la investigación. También la formulación de hipótesis sobre la temática tratada es proporcionada por este tipo de investigación siendo así de gran apoyo para la investigación descriptiva. (Morales, 2015).

Investigación descriptiva

El alcance de esta investigación es descriptivo pues los estudios descriptivos constituyen una herramienta esencial en la investigación, ya que permiten examinar detalladamente la naturaleza y las características de un fenómeno o situación particular, así como la forma en que se manifiesta y se relaciona con sus componentes. Se centran en la recopilación y análisis de datos que describen con precisión el fenómeno en cuestión, brindando una visión integral de sus aspectos clave. Además, los análisis de datos son aplicados los que pueden ser de tendencia central o de dispersión (Ramos, 2020). Favoreciendo así al momento de recolectar la información bibliográfica dando mayor importancia a los juegos tradicionales de persecución, salto y con objetos.

Investigación de campo

Según Barrezueta (2020) “la investigación de campo se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos” (p. 13). Es decir que con la investigación de campo nos ayuda a tener datos reales por medio de ella asíándonos tener resultados positivos para el investigador al recabar información.

Métodos de Investigación.

- **Métodos teóricos:** Los métodos teóricos “Permiten revelar las relaciones esenciales del objeto de investigación no observables directamente” (Del Sol et al., 2017, p. 3). Haciendo muy importante la interpretación de los datos finales y la construcción de teorías para dar significado a los fenómenos, ayudando a describir con más claridad el estudio.
- **Métodos inductivos:** Según Dávila (2006) “establecer conclusiones generales basándose en hechos recopilados mediante la observación directa” (p. 7). En donde si conserváramos a la naturaleza nosotros podremos recolectar datos interesantes motivándonos a ir por el camino de la búsqueda de la verdad en vez de solo basarse en teorías que no están comprobadas por expertos
- **Métodos deductivos:** Como señala Dávila (2006) “es un sistema para organizar hechos conocidos y extraer conclusiones, lo cual se logra mediante una serie de

enunciados que reciben el nombre de silogismos, los mismos comprenden tres elementos” (p. 6).

- premisa mayor
- premisa menor
- conclusión

Entonces nos da a conocer que, si las premisas son reales la conclusión sería verdadera proporcionando, pero este tiene limitaciones ya que están vienen de conocimiento que ya existe.

- **Método analítico:** Este divide a una idea en partes como su distinción y sus diferencias características de ellos según Lopera et al. (2010) “Es posible concebirlo también como un camino que parte de los fenómenos para llegar a las leyes, es decir, de los efectos a las causas” (p. 4).Entonces podemos decir que este es un análisis comprensivo y con una síntesis extensiva, de las leyes para los fenómenos obteniendo un estudio mayor entrando a las mismas categorías investigadas, aunque no se interfiera directamente.
- **Método sintético:** De acuerdo con Labajo (2017) “El método sintético es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve” (p. 26). Es decir que este nos ayuda construir una idea principal a través de la colección de la información asiéndolo más fiable.
- **Método estadístico:** Según Burgos et al. (2021) “el método estadístico se realiza una serie de pasos con el fin de obtener resultados fiables del tema que se investiga. Esto es importante realizar para evitar obtener conclusiones erróneas” (p. 35). Por lo tanto, el método estadístico nos conlleva que en el proceso investigativos sigamos detalladamente paso a paso para no tener problemas a futuro.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

En la presente investigación se utilizó:

- **Encuesta:** Según Cabrera (2013) “encuesta abarca tanto una técnica de recolección de datos como un procedimiento apto para la evaluación del estado de la opinión pública” (p. 1). Es decir que esta técnica nos favorece al realizar la encuesta dirigida a los docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” recolectando datos más precisos y exactos
- **Ficha de observación:**
Según Herrera (2011) menciona que “son instrumentos donde se registra la descripción detallada de lugares, personas, etc., que forman parte de la investigación” (p. 12). Es decir que esta nos favorece a nosotros como investigadores teniendo datos más detallados siendo está dirigida a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar para analizar las capacidades motrices básicas del correr, saltar y lanzar por medio de los juegos tradicionales.

2.3. Preguntas de investigación

¿Cuáles son los juegos tradicionales que utilizan los docentes para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022 - 2023 San Rafael?

¿Cómo vamos a valorar las capacidades motrices básicas de los estudiantes del séptimo año de educación general básica del paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar”?

¿Qué beneficios aportara la guía a los docentes de séptimo año paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar”?

2.4. Matriz de operacionalización de variables.

Objetivos diagnósticos	Variables	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Reconocer los juegos tradicionales que se usan para	Juegos Tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del juego • Características • Clasificación • Juegos tradicionales • Clasificación • Juegos de persecución • Juegos de salto • Juegos con objetos 	- Encuesta	Docentes de Educación Física
Asociar las capacidades que se mejoraran a través de los juegos tradicionales	Capacidades Motrices básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de capacidades motrices. • Capacidades motrices básicas • Clasificación • Capacidad de coger • Capacidad de girar • Capacidad de caminar • Capacidad de trepar • Capacidad de rodar • Capacidad de correr • Capacidad de saltar • Capacidad de lanzar • Capacidad de gatear • Capacidad de reptar 	- Ficha de conservación	Estudiantes de séptimo año de educación general básica paralelo (A)

Nota: elaborado por Emerson Guapaz B.

2.5. Participantes

En la presente investigación que está constituida por docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” el tamaño de este estudio es finito porque está delimitada y se conoce el número de participantes que integran el séptimo año de Educación General Básica paralelo “A” de 38 alumnos y 3 docentes del área de Educación Física.

NÚMERO	
POBLACIÓN	
Estudiantes	38
Docentes	3
Total	41

Nota: elaborado por Emerson Guapaz B.

El participante presente en esta investigación está constituido por los docentes y estudiantes de Educación General Básica y los docentes que imparten la asignatura de Educación Física en la “Unidad educativa Carlos Montufar”

El tamaño de la población de la investigación es finito porque está delimitada y se conoce el número de elementos que lo integran el séptimo año de educación básica siendo 30 alumnos y un docente en el área de educación física.

2.6. Procedimiento y análisis de datos

En la presente investigación se emplea el programa de Excel ayudando a el desarrollo de gráficos para analizar y ordenar la información que se ha recolectado de las encuestas dirigidas a los docentes, también el análisis de la encuestas y fichas de observación para estudiantes de séptimo año de Educación General Básica paralelo “A” de la misma Unidad Educativa “Carlos Montufar.

Fase 1: Identificar los juegos tradicionales que utiliza los docentes para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en la Unidad Educativa “Carlos Montufar” para el desarrollo de las capacidades motrices básicas periodo lectivo 2022-2023 San Rafael.

Se aplico una ficha de observación a los docentes de la unidad educativa la cual nos ayudó a saber sus estrategias y métodos de enseñanza en sus horas clase con los juegos tradicionales.

Fase 2: Valorar las capacidades motrices básicas de los estudiantes del séptimo, año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael.

Aplico una ficha de observación a los estudiantes de la Unidad educativa “Carlos Montufar para evaluar las capacidades motrices básicas ayudándonos a ver los problemas y dificultades al momento de jugar los juegos tradicionales.

Fase 3: Diseñar una guía con los juegos tradicionales para los docentes educación física de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael.

Luego de conocer los resultados se diseñó una guía didáctica para los docentes de Educación Física y también servirá para que los niños con la aplicación de estos juegos tradicionales mejoren sus capacidades motrices básicas

Capítulo 3: Resultado y discusión

3.1. Encuesta de docentes.

Encuesta aplicada a los docentes del área de Educación Física de la unidad educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael

1. ¿Cuáles de los siguientes juegos son utilizados en sus horas clase al enseñar a sus estudiantes?

Tabla 1. *Los juegos tradicionales que se utiliza en horas clase.*

Pregunta N°1	Opciones	Frecuencia	%
¿Cuáles de los siguientes juegos son utilizados en sus horas clase al enseñar a sus estudiantes?	Juegos con objetos	2	25%
	Juegos de salto	2	25%
	Juegos de persecución	3	38%
	Juegos rítmicos	1	13%
	Total	8	100%

Fuente 1: Encuesta aplicada Docentes de la UECM

Análisis e interpretación

Por medio de la encuesta puesta en práctica en la Unidad Educativa Carlos Montufar a los docentes de Educación Física de la institución, evidenciando los juegos que utilizan ellos en sus horas clase, se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 2 docentes utilizan los juegos con objetos que equivale al 25%, 2 docentes utilizan los juegos de salto que equivale al 25%, 3 docentes utilizan los juegos de persecución que equivale al 38% y 1 docente utiliza los juegos rítmicos que equivale al 13% dando finalmente un 100% de la población que realizo la encuesta. Según González & Jarrín (2021) la “Disminución en la práctica de juegos tradicionales durante el tiempo de recreación como en las horas de EF debido a un sin número de factores como son: invasión tecnológica donde cada vez más niños son “presos” de una pantalla” (p. 236). Es decir que entre la gran variedad de los juegos tradicionales que existen los niños han optado más en jugar juegos por internet disminuyendo a si sus capacidades físicas y coordinativas de ellos.

2. ¿Qué juegos tradicionales de persecución son más utilizados en sus horas clase?

Tabla 2 *Juegos tradicionales de persecución utilizados en horas clase*

Pregunta N°2	Opciones	Frecuencia	%
¿Qué juegos tradicionales de persecución son más utilizados en sus horas clase?	Quemados	3	30%
	Cogidas o la lleva	2	20%
	Escondite	0	0%
	Gato y ratón	1	10%
	El lobo	1	10%
	Encantados	2	20%
	Gallinita ciega	1	10%
	Total	10	100%

Fuente 2: Encuesta aplicada a los docentes de UECM

Análisis e interpretación

Por medio de la encuesta puesta en práctica en la Unidad Educativa Carlos Montufar a los docentes de Educación Física de la institución, evidenciando los juegos tradicionales de persecución son más utilizados en sus horas clase, se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 3 de los docentes utilizan el juego de los quemados que equivale al 30%, 2 docentes utilizan el juego de las cogidas o la lleva que equivale al 20%, 0 docentes utilizan el juego del escondite que equivale al 0%, 1 docente utilizan el juego del gato y ratón que equivale al 10%, 1 docente utilizan el juego del lobo que equivale al 10%, 2 docentes utilizan el juego de encantados que equivale al 20%, y 1 docente utiliza el juego de la gallinita ciega que equivale al 10% dando finalmente un 100% de la población que realizo la encuesta. Según Pacheco (2024) los juegos de persecución son “la nueva herramienta de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas ayudan al desarrollo integral del niño el mismo que puede desarrollar habilidades básicas y complementarias de manera progresiva” (p.1). Por ellos en las instituciones se debería implementar nuevas estrategias como un método para llamar la atención a los niños en la actualidad.

3. ¿Qué tipos de juegos tradicionales ha observado que les gusta practicar a los niños con mayor frecuencia en sus horas clase?

Tabla 3 Juegos tradicionales que practicar a los niños en horas con mayor frecuencia

Pregunta N°3	Opciones	Frecuencia	%
¿Qué tipos de juegos tradicionales ha observado que les gusta practicar a los niños con mayor frecuencia en sus horas clase?	Rayuela	2	29%
	Saltar la cuerda	3	43%
	Enscados	1	14%
	El burro va	1	14%
	El baile del tomate	0	0%
	Piedra, papel o tijera	0	0%
	Total	7	100%

Fuente 3: Encuesta aplicada a los docentes de la UECM

Análisis e interpretación

Por medio de la encuesta puesta en práctica en la Unidad Educativa Carlos Montufar a los docentes de Educación Física de la institución, indicando los juegos tradicionales que se ha observado que les gusta practicar a los niños con mayor frecuencia en sus horas clase, se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 2 de los docentes han observado que la rayuela es una que equivale el 29%, 3 de los docentes han observado que saltar la cuerda es una que equivale el 43%, 1 de los docentes han observado que los enscados es un juego que no se practica siendo 14%, 1 de los docentes han observado que el burro va es uno que equivale el 14%, 0 de los docentes han observado que el baile del tomate es un juego que no se practica siendo 0%, y 0 de los docentes han observado que piedra, papel y tijera es un juego que no se practica siendo 0%, siendo finalmente un 100% de la población que realizo la encuesta. Según Almeida & Cerezo (2019) “el desarrollo de la creatividad de la infancia, ya no solo a través del juego motor, sino con el uso de elementos complementarios con sentido lúdico” (p. 33). Los juegos de salto son muy indispensables en un desarrollo de los niños siendo estas herramientas de enseñanza para los docentes

4. ¿Qué juegos acompañados con objeto que observa que practican los estudiantes?

Tabla 4 *Juegos acompañados con objetos que practican los estudiantes en horas clase*

Pregunta N°4	Opciones	Frecuencia	%
¿Qué juegos tradicionales acompañados con objeto usted ha observado que los estudiantes practican con mayor frecuencia?	Trompo	3	30%
	Yo-yo	2	20%
	Canicas	3	30%
	Juego de la soga	2	20%
	Juegos de adivinanzas	0	0%
	Total	9	100%

Fuente 4: Encuesta aplicada a docentes de la UECM

Análisis e interpretación

Por medio de la encuesta puesta en práctica en la Unidad Educativa Carlos Montufar a los docentes de Educación Física de la institución, indicando los juegos tradicionales acompañados con objeto se ha observado que los estudiantes practican con mayor frecuencia, se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 3 de los docentes han observado que el trompo es uno que equivale al 30%, 2 de los docentes han observado que el yo-yo es uno que equivale al 20%, 3 de los docentes han observado que las canicas es uno que equivale al 30%, 2 de los docentes han observado que el juego de la soga es uno que equivale al 20% y ningún de los docentes han observado que las adivinanzas sea n juego que se practica siendo un 0%, dando finalmente un 100% de la población que realizo la encuesta. Según Reina (2009) “Es de esta forma como desarrollan juegos de imaginación y de ficción. En este periodo, niños y niñas atizan objetos para “convertirlos” en otros elementos: una caja de cerillas en una casa o una escoba en un caballo etc.” (p. 4). Es decir que los objetos se pueden convertir en un instrumento muy importante para un niño al emplear su imaginación.

5. ¿Cuáles son las capacidades motrices básicas que usted más practica al momento de impartir sus horas clase?

Tabla 5 Capacidades motrices básicas que se practican en horas clase

Pregunta N°5	Opciones	Frecuencia	%
¿Cuáles son las capacidades motrices básicas que usted más practica al momento de impartir sus horas clase?	Corre	3	13%
	Caminar	3	13%
	Lanzar	3	13%
	Atrapar	3	13%
	Gatear	0	0%
	Reptar	0	0%
	Saltar	3	13%
	Coger	3	13%
	Girar	3	13%
	Rodar	2	9%
	Trepar	0	0%
	Total	23	100%

Fuente 5: Encuesta aplicada a los docentes de la UECM

Análisis e interpretación

Por medio de la encuesta puesta en práctica en la Unidad Educativa Carlos Montufar a los docentes de Educación Física de la institución, indicando las capacidades motrices básicas que ellos más practica al momento de impartir sus horas clase a los estudiantes, se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 3 de los docentes trabajan la capacidad de correr que equivale al 13%, 3 de los docentes trabajan la capacidad de caminar que equivale al 13%, 3 de los docentes trabajan la capacidad de lanzar que equivale al 13%, 3 de los docentes trabajan la capacidad de atrapar que equivale al 13%, ninguno de los docentes está trabajando la capacidad de gatear que equivale al 0%, ninguno de los docentes está trabajando la capacidad de reptar que equivale al 0%, 3 de los docentes trabajan la capacidad de saltar que equivale al 9%, 3 de los docentes trabajan la capacidad de coger que equivale al 13%, 3 de los docentes trabajan la capacidad de girar que equivale al 13%, 2 de los docentes trabajan la capacidad de rodar que equivale al 9%, ninguno de los docentes está trabajando la capacidad de trepar que equivale al 0%, dando finalmente un 100% de la población que realizo la encuesta. Según Duque (2023) “Las capacidades motrices básicas son aquellos movimientos que contribuyen en el desarrollo del cuerpo humano en su día a día, haciendo que el gasto energético se reduzca al mínimo y se vaya mejorando la salud de los individuos” (p. 28). Por lo tanto, las capacidades motrices básicas son todo movimiento que ejecuta el

cuerpo al realizar una actividad físicas como seria correr caminar saltar etc. Las cuales se van perfeccionando a medida que va creciendo un individuo

3.2. Ficha de observación de estudiantes.

Ficha de observación aplicada a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la unidad educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael

- 1. Realización de juegos de persecución, los quemados para el análisis de la capacidad motriz de correr.**

Tabla 6 Agilidad del niño cuando juega a los quemados

Ítem 1: quemados	Respuestas	Frecuencia	%
El niño cuando juega a los quemados lo realiza con mucha agilidad	Siempre	22	58%
	Casi siempre	9	24%
	Ocasionalmente	3	8%
	Casi nunca	3	8%
	Nunca	1	2%
	Total	38	100%

Fuente 6: Ficha de observación realizada a los estudiantes de séptimo año paralelo (A)

Análisis e interpretación

En base a la recolección de los datos obtenidos por medio de la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad educativa “Carlos Montufar” se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 22 niños que equivale al 58% al momento de jugar los quemados lo realiza con mucha agilidad siempre, 9 niños que equivale al 24% al momento de jugar los quemados casi siempre lo realiza con agilidad, 3 niños que equivale a 8% al momento de jugar los quemados lo realiza ocasionalmente con agilidad, de igual forma existen 3 niños que equivale el 8% al momento de jugar los quemados pero ellos casi nunca lo hacen con agilidad y finalmente hay 1 niño que equivale el 2% al momento de jugar los quemados que nunca lo hace con agilidad dando finalmente un 100% de la población que realizo la ficha de observación. Según Jiménez (2021) “Correr es sin duda una de las actividades físicas más económicas y que menos equipamiento requieren. Además, en casi cualquier sitio puedes practicar la carrera, sin necesidad de un contexto específico” (p. 10). Es decir que esta actividad física es muy indispensable en los niños en especial en las edades tempranas de los niños y no importa donde realizar esta actividad la podemos realizar solos o en grupo al aire libre.

2. Realización de juegos de salto, la rayuela para el análisis de la capacidad motriz de saltar.

Tabla 7 *Equilibrio de los niños cuando juegan la rayuela.*

Ítem 2: rayuela	Respuestas	Frecuencia	%
El niño cuando juega a la rayuela lo realiza con un buen equilibrio	Siempre	24	63%
	Casi siempre	7	18%
	Ocasionalmente	4	11%
	Casi nunca	2	5%
	Nunca	1	3%
	Total	38	100%

Fuente 7: Ficha de observación realizada a los estudiantes de séptimo año paralelo (A)

Análisis e interpretación

En base a la recolección de los datos obtenidos por medio de la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 24 niños que equivale al 63% al momento de jugar la rayuela lo realiza con un buen equilibrio siempre, 7 niños que equivale al 18% al momento de jugar la rayuela casi siempre lo realiza con un buen equilibrio, 4 niños que equivale a 11% al momento de jugar la rayuela lo realiza ocasionalmente con un buen equilibrio, 2 niños que equivale el 5% al momento de jugar la rayuela casi nunca lo hacen con un buen equilibrio y finalmente hay 1 niño que equivale 3% al momento de jugar la rayuela que nunca lo hace con un buen equilibrio finalizando un 100% de la población que realizo la ficha de observación. Según Acosta (2024) el equilibrio “Son movimientos coordinados que intentan mantener un equilibrio estático y dinámico constante ante una circunstancia o acción motriz” (p. 27). Por lo tanto, el equilibrio es una habilidad que se adquiere progresivamente con el desarrollo del niño en donde se puede presentar estáticamente o en movimiento al jugar un juego de coordinación.

3. Realización de juegos de salto, saltar la cuerda para el análisis de la capacidad motriz de saltar.

Tabla 8 Coordinación del niño cuando juega saltar la cuerda

Ítem 3: saltar la cuerda	Respuestas	Frecuencia	%
El niño cuando juega a saltar la cuerda lo realiza de forma coordinada	Siempre	19	50%
	Casi siempre	10	26%
	Ocasionalmente	3	8%
	Casi nunca	4	11%
	Nunca	2	5%
	Total	38	100%

Fuente 8: Ficha de observación realizada a los estudiantes de séptimo año paralelo (A)

Análisis e interpretación

En base a la recolección de los datos obtenidos por medio de la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 19 niños que equivale al 50% al momento de jugar a saltar la cuerda lo realiza de forma coordinada siempre, 10 niños que equivale al 26% al momento de jugar a saltar la cuerda casi siempre lo realiza de forma coordinada, 3 niños que equivale a 8% al momento de jugar a saltar la cuerda lo realiza ocasionalmente de forma coordinada, 4 niños que equivale el 11% al momento de jugar a saltar la cuerda casi nunca lo hacen de forma coordinada y finalmente hay 2 niños que equivale 5% al momento de jugar a saltar la cuerda que nunca lo hace de forma coordinada finalizando un 100% de la población que realizo la ficha de observación. Según Polevoy & Fuentes (2024) “la adquisición de conocimientos, destrezas y habilidades específicas como la diferenciación cinestésica, equilibrio, ritmo y percepción corporal (espacial y temporal), además de la dosificación de esfuerzos musculares y procesos intelectuales relacionados con la memoria motora y representación de movimientos” (p. 692). Es decir que esta habilidad se va desarrollando contante mente en donde podemos desarrollar diferentes destrezas como el ritmo, la fuerza y mucho más incorporando a una actividad física que conlleve una exigencia de ellas.

4. Realización de juegos de acompañados con objetos el trompo para el análisis de la capacidad motriz de lanzar.

Tabla 9 Control ojo-mano de los niños cuando juegan al trompo

Ítem 4: trompo	Respuestas	Frecuencia	%
El niño cuando juega el trompo tiene un buen control ojo-mano.	Siempre	17	45%
	Casi siempre	2	5%
	Ocasionalmente	5	13%
	Casi nunca	6	16%
	Nunca	8	21%
	Total	38	100%

Fuente 9: Ficha de observación realizada a los estudiantes de séptimo año paralelo (A)

Análisis e interpretación

En base a la recolección de los datos obtenidos por medio de la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 17 niños que equivale al 45% al momento de jugar el juego del trompo teniendo un buen control ojo-mano siempre, 2 niños que equivale al 5% al momento de jugar el juego del trompo casi siempre tenía un buen control ojo-mano, 5 niños que equivale a 13% al momento de jugar el juego del trompo lo realiza ocasionalmente teniendo un buen control ojo-mano, 6 niños que equivale el 16% al momento de jugar el juego del trompo casi nunca teniendo un buen control ojo-mano y finalmente hay 8 niños que equivale el 21% al momento de jugar el juego del trompo que nunca lo realizaba con un buen control ojo-mano finalizando un 100% de la población que realizo la ficha de observación. Según Ccasani & Rodriguez (2024) “el trompo ya existía mucho antes de la llegada de la conquista española, y los aborígenes lo utilizaban lanzándolo para hacerlo "bailar". Otros jugadores lanzaban sus trompos intentando derribar a los de sus oponentes”. (p.48). Por lo tanto, este es un juego ancestral en donde se llega a desarrollar una buena coordinación de ojo-mano donde se demuestra el talento y destrezas al jugar con este instrumento de diversión.

5. Realización de juegos de acompañados con objetos las canicas para el análisis de la capacidad motriz de lanzar.

Tabla 10 Pensamiento táctico y estratégico de los niños cuando juegan a las canicas

Ítem 5: canicas	Respuestas	Frecuencia	%
El niño cuando juega a las canicas utiliza un pensamiento táctico y estratégico.	Siempre	13	34%
	Casi siempre	4	11%
	Ocasionalmente	5	13%
	Casi nunca	5	13%
	Nunca	11	29%
	Total	38	100%

Fuente 10: Ficha de observación realizada a los estudiantes de séptimo año paralelo (A)

Análisis e interpretación

En base a la recolección de los datos obtenidos por medio de la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” se recolecto los siguientes datos en donde se manifiesta que 13 niños que equivale al 34% al momento de jugar el juego de las canicas teniendo un buen pensamiento táctico y estratégico siempre, 4 niños que equivale al 11% al momento de jugar el juego de las canicas casi siempre tenía un buen pensamiento táctico y estratégico, 5 niños que equivale a 13% al momento de jugar el juego de las canicas lo realiza ocasionalmente teniendo un buen pensamiento táctico y estratégico, 5 niños que equivale el 13% al momento de jugar el juego de las canicas casi nunca teniendo un buen pensamiento táctico y estratégico y finalmente hay 11 niño que equivale el 29% al momento de jugar el juego de las canicas que nunca lo realizaba con un buen pensamiento táctico y estratégico finalizando un 100% de la población que realizo la ficha de observación. Según Hinostroza (2024) “su nivel visionario que tienen ya que no solo se direccionan hacia el presente sino hacia el futuro porque desafían constantemente a la realidad, estas no están sujetas a lo limitante que te muestra la realidad”. (p. 29). Por lo tanto, el pensamiento estratégico se lo puede aplicar en diferentes contextos como es el juego de las canicas visionando las estrategias que puede realizar a futuro trabajando con su mente constante mente en un juego.

3.3. Preguntas de investigación

¿Cuáles son los juegos tradicionales que utiliza los docentes para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en la Unidad Educativa “Carlos Montufar” para el desarrollo de las capacidades motrices básicas? periodo lectivo 2022-2023 San Rafael?

En la investigación con la presente encuesta realizada a los docentes podemos decir que los juegos tradicionales utilizados por el docente son los juegos tradicionales de persecución como quemados, cogidas, encantados, el gato y el ratón, el lobo y gallinita ciega, también encontramos los juegos tradicionales de salto como saltar la cuerda, la rayuela, el burro va, y para finalizar con los juegos tradicionales con objetos como el trompo, las canicas, el yoyo y el juego de la soga estos son los juegos utilizado por los docentes al impartir sus horas clase.

¿Cuál es el resultado de la valoración las capacidades motrices básicas de los estudiantes del séptimo, año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael?

En la presente investigación al finalizar la ficha de observación podemos decir que los estudiantes de séptimo año del paralelo “A” tienen problemas con los juegos tradicionales con objetos como el trompo al no tener un buen control ojo-mano al momento de lanzar el trompo y las cónicas al no poder definir claramente un pensamiento táctico y estratégico al jugar las canicas sin plantearse estrategias de juego con sus compañeros de clase.

¿Cuáles son los elementos didácticos que se utilizaron para diseñar una guía con los juegos tradicionales para los docentes educación física de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael?

En la presente investigación utilizamos gran variedad de elementos para llamar la atención de los estudiantes en sus horas clase podemos encontrar cuerdas, fichas de juego como tapas de botellas, tizas pelotas de espuma, trompos, canicas y más en donde los estudiantes se mantuvieron siempre divirtiéndose con tener muchos materiales para trabajar y conocer más sobre los juegos tradicionales desarrollando sus capacidades motrices básicas por medio del juego.

Capítulo 4: Propuesta

Tema

Guía de juegos tradicionales de persecución, saltos, rítmicos y acompañados con objetos para los docentes de Educación Física de Unidad Educativa “Carlos Montufar”

Introducción

El motivo de la presente propuesta es para la creación de un material que sirva como guía a los docentes de Educación Física de la Unidad Educativa Carlos Montufar de la provincia del Carchi, cantón Bolívar, parroquia San Rafael en donde encontraremos la temática de los juegos tradicionales como una herramienta fundamental en el desarrollo de las capacidades motrices básicas de los niños de séptimo año séptimo año de educación general básica paralelo “A”

Este documento propone a los docentes a enseñar los juegos tradicionales a alumnos los cuales fortalecerán sus conocimientos tanto teóricos como prácticos en donde el estudiante adquiriera gran cantidad de información vivenciando y practicando estos juegos autóctonos.

En donde el docente tendrá la potestas de hacer una clase más amena con sus estudiantes trabajado en tiempo libre o horas de clase siendo muy buenos para mantener la concentración de un alumno en una clase de educación física.

Justificación

Esta guía nos ayudara a nosotros a no perder algo tan importante para la sociedad siendo los juegos tradicionales los cuales debemos de darles mucho valor en especial en las instituciones educativas existiendo niños que desconoces de estos hermosos juegos que hacen parte de nuestra historia.

Donde nosotros por medio de los juegos de persecución, Juegos de saltos salto, Juegos rítmicos, y juegos con objetos estamos buscando desarrollar de la mejor forma las capacidades de correr, saltar y lanzar.

En el transcurso de las actividades los niños conocerán diferentes tipos de juegos manteniéndose entretenido y prestando mucha atención a las órdenes de los juegos

tradicionales en los cuales se desarrollarán individualmente y colectivamente, fomentando el trabajo en equipo la comunicación y la amistad de los niños por medio de la diversión.

Objetivos

Objetivo general

Proponer una guía con los juegos tradicionales de persecución, salto, rítmicos y acompañados con objetos para los docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Carlos Montufar”

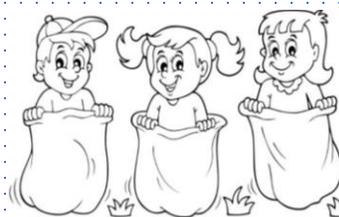
Objetivos específicos

- Seleccionar juegos tradicionales de persecución, saltos, rítmicos, y acompañados con objetos para mejorar las capacidades motrices de saltar, correr, y lanzar a estudiantes en la institución.
- Promover los juegos tradicionales en la Unidad Educativa “Carlos Montufar” para los estudiantes favoreciendo en la práctica de nuestras tradiciones.

Portada de guía

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA



GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES, JUEGOS DE PERSECUCIÓN, SALTOS, RÍTMICOS Y ACOMPAÑADOS CON OBJETOS PARA LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTUFAR”



Autor: Emerson Guapaz.

PLANIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

JUEGO DE PERSECUCIÓN	
Tema:	Cogidas
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Mejorar las habilidades motrices mediante el juego y fortalecer los reflejos
Destrezas a desarrollar	Reflejos, velocidad, perspicacia y resistencia
Recursos:	Solo los participantes
Desarrollo de la actividad	<p>En grupo escoge a un participante</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al participante tendrá que atrapar a los demás jugadores El participante tiene que buscar a los demás jugadores - Una vez atrapado un jugador este se convierte en el nuevo participante que tiene que atrapar a los demás.
	 <p><i>Ilustración 1 El juego de las cogidas</i></p>
Evaluación	<p>Demuestra interés por el juego</p> <p>Se desenvuelve bien al momento de correr</p>

JUEGO DE PERSECUCIÓN	
Tema:	Gallinita ciega
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Mejora de la orientación espacial mediante el juego.
Destrezas a desarrollar	La orientación en el espacio y el desplazamiento.
Recursos:	lugar para realizar la actividad estudiantes Venda para los ojos
Desarrollo de la actividad	<p>En grupo escoge a un participante Al participante se le venda los ojos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le da vueltas en el mismo lugar y se canta una canción para confundirlo <p>El participante tiene que buscar a los demás jugadores e intentarlos atrapar mientras estos se pasean cerca de él.</p>
	 <p>The illustration shows three people. On the left, a person with red hair and a green shirt is blindfolded with a white cloth. They are being held by the arms of two other people: one with blonde hair in a blue shirt and one with brown hair in a red shirt. They appear to be in the middle of spinning the blindfolded person.</p>
Evaluación	Participa en la actividad, tiene orientación en el desplazamiento

Ilustración 2 El juego de la gallinita ciega

JUEGO DE PERSECUCIÓN	
Tema:	Gato y ratón.
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Desarrollar los reflejos y velocidad
Destrezas a desarrollar	Las capacidades coordinativas que nos ayuda este juego son los reflejos rápidos, la precisión, la creatividad y la coordinación mano - ojo.
Recursos:	Solo los estudiantes y un patio amplio
Desarrollo de la actividad	<p>Formamos un círculo con los participantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escogemos a dos participantes uno será el gato (el perseguidor) y el otro será el ratón (el perseguido) • Los participantes realizan la persecución y el escape dentro y fuera del círculo mientras que sus compañeros agarrados de las manos cantan por aquí si por aquí no intentando ayudar al ratón a mantenerse fuera del alcance del gato.
Evaluación	<p>Demuestra interés por el juego</p> <p>Sigue las reglas del juego</p> <p>Interactúa de manera efectiva con los demás participantes</p>



Ilustración 3 El juego del gato y ratón

JUEGO DE PERSECUCIÓN	
Tema:	El lobo o jugaremos en el bosque
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Desarrollar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego y la concentración.
Destrezas a desarrollar	Las capacidades coordinativas que nos ayuda este juego son la memoria, la interacción entre compañeros, la agilidad y la velocidad
Recursos:	Solo los estudiantes y un patio
Desarrollo de la actividad	<p>Forman un grupo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escogen a un integrante para que haga de lobo • El lobo se sitúa en una esquina • El grupo cantarla canción “juguemos en el bosque hasta que el lobo este si el lobo se aparece pronto nos comerá” • El lobo les dice que se está alistando describiendo si se está levantando de la cama, bañando, desayunando, etc. hasta que esté listo y salga a perseguirlos. • Todos escapan del lobo hasta que uno sea atrapado para ser el nuevo lobo.
Evaluación	<p>Interactúa de manera efectiva con los demás compañeros</p> <p>Demuestra rapidez y agilidad</p> <p>Demuestra interés por el juego</p>



Ilustración 4 El juego del lobo

JUEGO DE SALTOS	
Tema:	Rayuela
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Desarrollar las capacidades motrices básicas de salto como la coordinación y el equilibrio.
Destrezas a desarrollar	Fortalecer la capacidad de salto con desplazamientos dinámicos en el transcurso del juego.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Ficha (piedra) • Participantes. • Lugar para realizar la actividad
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Primero realizaremos la rayuela con la tiza. • Segundo cada participante tendrá su turno. • Tercero el participante lanzara su ficha a las casillas que tiene la rayuela. • A medida que vaya avanzando tendrá que realizar lanzamientos más lejos • El ganador será la persona que haya completado de lanzar su ficha por toda la rayuela.
Evaluación	Se realizará los saltos con un solo pie mejorando su fuerza y equilibrio.



Ilustración 5 Juego La Rayuela

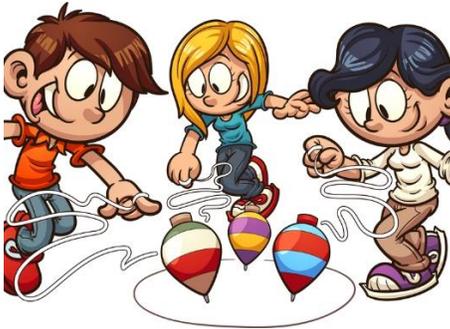
JUEGO DE SALTOS	
Tema:	Saltar la cuerda
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Fortalecer la capacidad motriz del salto
Destrezas a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> • Agilidad • Coordinación • Equilibrio
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Una cuerda larga • Participantes • Lugar para realizar la actividad
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Primero se necesitará 3 participantes para iniciar con el juego. • Segundo dos de los participantes se ubicarán en los extremos de la cuerda y uno en el centro. • Tercero los participantes de los extremos mecerán la soga en forma de batea, mientras el niño saltara evitando tocar la soga. • Cuarto los estudiantes en los extremos cantaran una canción a medida que su compañero salte en el centro. • La persona que tenga mayor número de saltos será el ganador.
Evaluación	Se realizará saltos con dos pies y con un pie ayudándonos a fortalecer los músculos.



Ilustración 6 Saltar la cuerda

JUEGO DE SALTOS	
Tema:	Ensacados
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Fortalecer las capacidades motrices de salto mediante el juego de los ensacados.
Destrezas a desarrollar	Desarrollar las capacidades coordinativas mediante el desplazamiento con saltos.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Costal • Silbato para dar la señal de partida • Lugar para realizar la actividad • Conos para referencia de salida y llegada del juego.
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Primero los participantes se colocarán en la línea de partida. • Segundo los niños se colocarán el costal hasta la cintura. • Tercero los niños deberán salir saltando con el costal hasta llegar a la línea de meta • El competidos que llegue primero será el ganador. <div style="text-align: center;">  <p><i>Ilustración 7 Juego de los Ensacados</i></p> </div>
Evaluación	Realizar los saltos con los pies juntos manteniendo el equilibrio y una velocidad prudente.

JUEGO DE RITMO	
Tema:	Baile de las sillas
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
Destrezas a desarrollar	La capacidad que se utiliza es locomotriz, entra lo que es el desplazamiento
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Sillas - Música - Participantes
Desarrollo de la actividad	<p>Un grupo de personas va dando las vueltas alrededor de unas sillas mientras se escucha una canción.</p> <p>Al momento de que la música deje de sonar los participantes debe de reaccionar rápidamente para sentarse en una de ellas.</p> <p>las sillas se colocan faltando una de los participantes que juegan, es por ende que el participante que quede sin silla tendrá que salir del juego y así se ira sacando silla por silla hasta que queden 2 participantes con una silla.</p> <div style="text-align: center;">  <p><i>Ilustración 8 Juego del baile de las sillas</i></p> </div>
Evaluación	<p>Realiza los movimientos al bailar con coordinación.</p> <p>Demuestra interés por el juego</p>

JUEGOS ACOMPAÑADOS CON OBJETOS	
Tema:	<ul style="list-style-type: none"> • El trompo
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Desarrollar las capacidades motrices básicas coordinativas por medio del juego.
Destrezas a desarrollar	Control ojo-mano al momento de lanzar el trompo.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - El trompo - Cuerda - Lugar para realizarse el juego - Participantes
Desarrollo de la actividad	<p>Están hechos de madera o plástico con una en la parte inferior tiene una punta de acero.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero se toma una parte de la punta de la cuerda y se envuelve alrededor del trompo. - Luego estiramos el brazo haciendo un lanzamiento de este hacia el suelo con un pequeño tirón de la cuerda haciendo que el trompo empiece a girar.
	 <p><i>Ilustración 9 Juego del Trompo</i></p>
Evaluación	Realiza con coordinación y precisión el alumno al momento del lanzamiento.

JUEGOS DE ACOMPAÑADOS CON OBJETOS	
Tema:	Canicas
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Desarrollar las capacidades motrices básicas coordinativas por medio del juego.
Destrezas a desarrollar	Control ojo-mano al momento de lanzar las canicas.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Canicas - Tiza para el circulo
Desarrollo de la actividad	<p>Están hechas de cristal y tienen colores muy vistosos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero se realiza un círculo mediano con la tiza. - Segundo los participantes dejan en el círculo realizado una canica. - Cada participante tendrá una canica como que utilizara como herramienta para poder sacar a las que se encuentran en el círculo utilizando sus manos y fuerza y precisión al momento de lanzar. - El participante tendrá que esperar su turno luego de cada ronda y el vencedor será el jugador con mayor cantidad de canicas.
Evaluación	Realiza los tiros con buena coordinación ojo-mano



Ilustración 10 Juego de las canicas

JUEGOS ACOMPAÑADOS CON OBJETOS	
Tema:	Juego de la soga
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Demostrar las capacidades de coordinación motrices mediante el juego.
Destrezas a desarrollar	Las capacidades coordinativas que nos ayuda este juego son locomotrices, porque se utiliza la fuerza y el desplazamiento.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Un grupo de unas 10 participantes - Espacio amplio - Cuerda marcada con cinta la mitad - Participantes
Desarrollo de la actividad	<p>Para este juego se necesita un gran número de participantes, serán divididos en números pares.</p> <p>Lo cual el un grupo se coloca a lo largo de un extremo de la soga, de igual forma el otro grupo, en la mitad de la soga será dividida por una cinta de color o una cinta.</p> <p>Al momento que el juez de la orden de partida ambos equipos comienzan a tirar lo más fuerte que puedan hasta que el equipo contrario ya no pueda y pierda</p> <div style="text-align: center;">  <p><i>Ilustración 11 Juego de la soga</i></p> </div>
Evaluación	<p>Realiza el juego coordinadamente con sus compañeros</p> <p>Mantiene el equilibrio</p> <p>Demuestra interés por el juego</p>

JUEGO ACOMPAÑADOS CON OBJETOS	
Tema:	La cuchara y el huevo
Tiempo:	15 minutos
Objetivo	Desarrollar coordinación óculo manual así mismo óculo pedal mediante el juego de la cuchara y el huevo
Destrezas a desarrollar	Las capacidades coordinativas que nos ayuda este juego son locomotrices, porque se utiliza el desplazamiento y coordinación al llevar el huevo
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar para desarrollo de la actividad • Cuchara • Huevos
Desarrollo de la actividad	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <ul style="list-style-type: none"> - - Los participantes tienen una cuchara y un huevo. - Toman la cuchara con su boca y colocan la pelota o el huevo en la cuchara - No deben de usar las manos - Las manos deben estar en la cintura - Si se les cae el huevo o la pelota pierden </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  <p><i>Ilustración 12 Juego de la cuchara y el huevo</i></p> </div> </div>
Evaluación	Mantiene el equilibrio al momento de llevar el huevo Demuestra interés por el juego

Conclusiones

Para finalizar esta investigación encontraremos las respectivas conclusiones en donde se manifestó el análisis respectivo de los capítulos anteriores.

- El estudio realizado de los juegos tradicionales a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” ayudó a conocer que en la actualidad se está dejando atrás las tradiciones de los juegos tradicionales, pero aún existen docentes que trabajan en no dejar perder estos juegos ancestrales.
- El análisis de la ficha de observación ayudó a conocer el estado físico de los niños en donde los juegos que se les presento mayor dificultad fueron los juegos acompañados con objetos como el trompo y las canicas siendo estas de mayor precisión de la motricidad fina como el control de ojo-mano.
- En esta investigación se pudo favorecer a la práctica y el interés de los alumnos de la unidad educativa en donde por medio de los juegos puestos en práctica se generó curiosidad por aprender más de los juegos tradicionales fomentando el respeto, trabajo colaborativo, la comunicación y el ejercicio físico con la diversión de los juegos tradicionales

Recomendaciones

Con el presente trabajo de investigación a continuación se presentarán recomendaciones para los docentes de educación física en base a los juegos tradicionales y el desarrollo de las capacidades motrices básicas.

- Se recomienda a los docentes de educación física implementar esta propuesta de los juegos tradicionales ayudándoles para sus horas clases como un material de apoyo manteniendo a los niños alegres con la práctica de los juegos tradicionales viendo como una puerta de diversión, no siendo un docente monótono y tradicionalista.
- Se recomienda realizar en cortos periodos de las horas clase para poner en práctica un juego tradicional y no dejar que se pierda las costumbres y tradiciones de padres y abuelos que se caracterizan por ser ecuatorianos.

- Se recomienda a los docentes fortalecer las habilidades motrices básicas de los estudiantes porque existen aún deficiencia en los niños y adolescentes haciendo un cambio para ellos con la implementación de nuevas estrategias que favorezcan a el estudiante tanto física como mentalmente.

Glosario de términos

- **Autonomía:** Facultad dentro de un estado en donde se encuentran tanto las provincias regiones u otras entidades con normativas vigentes.
- **Coger:** Capacidad de aprensar un objeto, agarrar o tomar algo
- **Deporte:** Actividad física realizada con el cuerpo ya sea por competición o juego de recreación al aire libre.
- **Girar:** Acción de un individuo u objeto de poder dar vueltas en su propio eje hacia una dirección diferente de su parte inicial.
- **Integralidad:** este es conocido como un servicio articulado con acciones preventivas ya sean individuales o colectivos, en los diferentes grados de un sistema.
- **Juego:** Es toda acción practicada por un individuo ya sea placentera por entretenimiento o competencia.
- **Motricidad:** Es la capacidad de una persona al moverse que puede conllevar a acciones precisas o de todo el cuerpo.
- **Persecución:** Es la acción de perseguir sea caminando o corriendo.
- **Ritmo:** Repeticiones de movimientos de un sujeto con diversa duración de la composición musical.
- **Saltar:** Habilidad de un individuo al despegarse del suelo ya sea verticalmente o horizontal utilizando solo sus piernas.
- **Tradición:** Son las costumbres que se deja de generación a generación ya sea un hábito, rito o herencia del folclore de un pueblo.
- **Velocidad:** Acción física que da a conocer el recorrido de una distancia en un lapso de tiempo ya sea con movimientos rápidos o lentos.

Referencias bibliográficas

- Acosta, A. (2024). *Taller de psicomotricidad vivenciada para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños de 3 años, Trujillo-2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a34345db-938d-47dc-9888-7c59fb698691/content>
- Almeida, A. & Cerezo, J. (2019). *PRESENTACIÓN. LOS JUEGOS TRADICIONALES: UNA APROXIMACIÓN DESDE LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN*. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143420/Presentacion_Los_juegos_tradicionales_un.pdf?sequence=1
- Arias, J. (2022). Juegos de persecución en la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela Saint Patrick School de la ciudad de Quito [Tesis de maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE]. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/37205/2/T-ESPE-058287.pdf>
- Barrezueta, A. (2020). Una investigación de campo relacionada a la gestión del profesional. *Revista Minerva*, 1(1), 10-24. <http://www.filosofia.ug.edu.ec/ojs/index.php/minerva/article/view/4/9>
- Boada, R. (25 de julio de 2016). 10 divertidas actividades al aire libre. Ticumiku. <https://www.ticumiku.com/blogs/news/10-divertidas-actividades-al-aire-libre>
- Bravo, J., García, E., Macías, J. y Pincay O. (2020). Bravo, J., García, E., Macías, J. y Pincay O. (2020). MEJORAMIENTO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LOS NIÑOS PARA EL INCREMENTO DE SUS ACTIVIDADES FÍSICAS MEDIANTE LA DONACIÓN DE IMPLEMENTOS DEPORTIVOS. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/sapientiae/article/view/49/114>
- Burgos, R., Argüelles, V. & H. Palacios, R. (2021). Etapas del método estadístico. *Ciencia Huasteca*, 9(17) 35-36. <https://doi.org/10.29057/esh.v9i17.6703>
- Cabrera, D. (2013). *La encuesta como herramienta de investigación*. <https://www.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/Programa-Cabrera-Encuestas-32hs.pdf>
- Calderón, G. (2023). ¿Quién inventó el juego de ‘Las Traes’? Esta es la historia. Radio Formula.mx. <https://www.radioformula.com.mx/curiosidades/2023/10/22/quien-invento-el-juego-de-las-traes-esta-es-lahistoria-786798.html>
- Castejón, F. (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. <https://revistas.um.es/rie/article/view/121481/114161>

- Ccasani, R. & Rodriguez P. (2024). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 "27 de octubre" - San Juan Bautista – 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/6354/1/TESIS%20EI72_Cca.pdf
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta, 8. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego-libre.pdf?1434048414=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_Juego_Didactico_como_estrategia_de_en.pdf&Expires=1706575815&Signature=f5wflyC6Eauk~2eUqLkzDepJDAMOKLhJ9hcq3uvAAv2LtIB2F~LrsI34
- Chocce, E. y Conde, D. (2018) JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “POMATAMBO” DE OYOLO, PAUCAR DE SARA SARA [Tesis de segunda especialidad UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b85b0fe-48a9-43e6-b41b-48acfe4d4d82/content>
- Chochos, C. (2015). “LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO” [Tesis de licenciatura, UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- Código de la niñez y adolescencia [CNA]. Art. 48. 3 de enero del 2003 (Ecuador).
- Código de la niñez y adolescencia [CNA]. Art. 50. 3 de enero del 2003 (Ecuador).
- Constitución de la República de Ecuador [Const]. Art. 23. 20 de octubre del 2008 (Ecuador).
- Constitución de la República del Ecuador [Const]. Art. 25. 20 de octubre del 2008 (Ecuador).
- Constitución de la República del Ecuador [Const]. Art. 45. 20 de octubre del 2008 (Ecuador).
- Corona Lisboa, José. (2016). Apuntes sobre métodos de investigación. *MediSur*, 14(1), 81-83. Recuperado en 22 de mayo de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2016000100016&lng=es&tlng=pt.
- Covián, A. (2022). DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES EN EL NIÑO [Tesis de Maestría, Universidad de Oviedo].

https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64020/TFG_AlejandroCovianFernandez.pdf?sequence=5&isAllowed=y

- Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? Revista Educación física y deporte, 8. Obtenido de La enseñanza: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLosJuegosTradicionales-2800109.pdf>
- Cuervo, B. (2022). Propuesta didáctica para el favorecimiento de las habilidades básicas motrices en niños de 4 a 6 años a través de los juegos tradicionales [Tesis de Especialidad, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/17565/Propuesta%20did%20c3%a1ctica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. Revista de educación Laurus, 12(1), 180-205. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Del Sol, L., Tejeda, E. y Mirabal J. (2017). Los métodos teóricos: una necesidad de conocimiento en la investigación científico-pedagógica. EDUMECENTRO, 9(4):250-253. <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v9n4/edu21417.pdf>
- Díaz, J. (1999). LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS. INDE publicaciones. https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=Qv-KHmPxxkG8C&oi=fnd&pg=PA11&dq=LA+ENSE%20C3%91ANZA+Y+APRENDIZAJE+DE+LAS+HABILIDADES+Y+DESTREZAS+MOTRICES+B%20C3%81SICAS.+&ots=UaCjzRbTzT&sig=4Tx6KwKOnnyETK9qhXTVBZ0PyBw&redir_esc=y#v=onepage&q=Las%20capacidades%20motrices%20b%20C3%A1sicas%20con%20el%20comienzo%20b%20C3%A1sico%20de%20la%20ni%20C3%B1ez%20en%20donde%20se%20llega%20&f=false
- Duque, F. (2023). *“Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes de séptimo de educación general básica media paralelo “A” de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” en el periodo lectivo 2022-2023”*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14885/2/05%20FECYT%204354%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Esteban, E. (3 de julio de 2020). Carrera de sacos. Juegos para niños. Guia infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/carrera-de-sacos-juegos-para-ninos/>

- Esteban, E. (2021). Jugaremos en el bosque. Juego tradicional de México. Tucuentofavorito.com. <https://tucuentofavorito.com/jugaremos-en-el-bosque-juego-para-ninos-tradicional-de-mexico/>
- Gaibor, A., García, F. (2022). LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GUTBERTO GARCÍA” DEL CANTÓN CHIMBO EN LA PARROQUIA TELIMBELA, PERIODO 2022 – 2023 [Tesis de licenciatura, UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR]. <https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/4703/1/TESIS%20Final%20Proyecto%20de%20integraci.pdf>
- Gamboa, R., Acevedo, C., Canala-Echeverria, S., Olivares, I., Valenzuela, K., Jiménez, Gladys y Cacciuttolo, J. (2012). PAUTAS DE EVALUACION DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE BOTEAR UN BALON, RODAR HACIA A DELANTE Y HACER RODAR UN BALON EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 Y 7 AÑOS DE EDAD. *Revista Motricidad Humana*, (13), 74-83. <https://jmh.cl/index.php/jmh/article/view/54/53>
- González, L. & Jarrín, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2) 234-236. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>
- González, J. A. (2002). Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. Obtenido de Juegos populares: Una propuesta para la escuela: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-JuegosPopulares-2282474.pdf>
- Gouro-Requema, T. (2019). Influencia del juego tradicional en el desarrollo de los niños. [Tesis de Segunda Especialidad, UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/852/GOURO%20REQUENA%20TRIXIE%20YACQUELINE%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, F. G. (2011). Conceptos y clasificación de las capacidades físicas. *Cuerpo, Cultura Y Movimiento*, 1(1), 77–86. <https://doi.org/10.15332/s2248-4418.2011.0001.04>
- Guirao, A. (2021). El yoyo. <https://www.um.es/phi/aguirao/EntreParticulas/PDF/2021%20feb16.pdf>
- Herrador, J., Mora, R. & Rodríguez, E. (2009). El juego del escondite en las estampillas . *efdeportes*, 139. <https://www.efdeportes.com/efd145/desarrollo-motor-a-traves-de-lanzamientos-y-recepciones.htm>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA.

- McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa__cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=
- Herrera, M. (19 de octubre de 2011). *Instrumentos para el registro de la observación directa*. Slideshare. <https://es.slideshare.net/herreramarina4/fichas-de-observacion>
- Hinostroza, N. (2024). *Programa Pensamiento Estratégico para elevar la comprensión lectora en estudiantes de la ciudad de Tarma*. [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional del Centro del Perú]. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/10629/T010_21135684_D.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Joya, E. & Herrador, J. (2010). El juego de canicas o bolitas en las estampillas. <http://www.efdeportes.com/efd141/el-juego-de-canicas-o-bolitas.htm>
- Juegos Tradicionales Ecuador. (2024). Juego de Quemadas. <https://juegostradicionalesecuador.com/juego-de-quemadas/>
- Juegos Tradicionales Ecuador. (2024). Juego de los Encantados. <https://juegostradicionalesecuador.com/juego-de-los-encantados/>
- Jiménez, C. (2021). *LA CARRERA COMO HABILIDAD MOTRIZ BÁSICA*. [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/50583/TFG-L3085.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiménez-Tamayo, R., Ludeña Jaramillo, L., Medina León, C. (2022). ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social “Tejedora”*, 5(9), 2697-3626. <https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>
- Labajo, E. (2017). *El método científico (I) generalidades*. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/107-2017-02-08-El%20M%C3%A9todo%20Cient%C3%ADfico%20I.pdf>
- Lavega, P. (2010). Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias. <http://www.nova-escola-galega.org/almacen/documentos/Texto%20Pere%20Lavega-%20Melide%202010.pdf>
- Ley del deporte, educación física y recreación [LDEFER]. Art. 100. 20 de octubre del 2010 (Ecuador).

- Ley del deporte, educación física y recreación [LDEFER]. Art. 102. 20 de octubre del 2010 (Ecuador).
- Ley del deporte, educación física y recreación [LDEFER]. Art. 103. 20 de octubre del 2010 (Ecuador).
- Ley del deporte, educación física y recreación [LDEFER]. Art. 381. 20 de octubre del 2010 (Ecuador).
- Ley del deporte, educación física y recreación [LDEFER]. Art. 6. 20 de octubre del 2010 (Ecuador).
- Ley del deporte, educación física y recreación [LDEFER]. Art. 7. 20 de octubre del 2010 (Ecuador).
- Ley del deporte, educación física y recreación [LDEFER]. Art. 8. 20 de octubre del 2010 (Ecuador).
- Llumiquinga, J. (2022). Juegos de persecución en la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela Saint Patrick School de la ciudad de Quito [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuercas Armadas]. <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/37205/2/T-ESPE-058287.pdf>
- Lopera, J., Ramírez, C., Zuluaga, M. y Ortiz, J. (2010). EL MÉTODO ANALÍTICO COMO MÉTODO NATURAL. <https://www.redalyc.org/pdf/181/18112179017.pdf>
- Martorelli, S. (30 de marzo de 2024). Juego tradicional "Saltar la soga". Mi Sala Amarilla. <https://salaamarilla2009.blogspot.com/search?q=saltar+la+cuerda>
- Martorelli, S. (15 de julio de 2015). La rayuela. Distintas versiones y uso en la escuela. Mi Sala Amarilla. <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/06/otro-juego-tradicionala-rayuela.html>
- Medina, V. (14 de febrero de 2023). Gato y ratón. Juego clásico para niños. Guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/gato-y-raton-juego-clasico-para-ninos/>
- Méndez-Jiménez, A. y Fernández Río, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. <https://www.oposinet.com/wp-content/uploads/2017/10/Los-juegos-tradicionales-infantiles.-un-marco-privilegiado-para-el-trabajo-interdisciplinar-y-competencial.pdf>
- Meneses, M. y Monge M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. Revista Educación, 25(2), 113-12. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>

Mesías, G., Salazar, C., Andrade, D., & Tapia, J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094518>

Morales, N. (2015). *Investigación Exploratoria: Tipos, Metodología y Ejemplos*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64537756/Investigaci%C3%B3n_Exploratoria-libre.pdf?1601263412=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DInvestigacion_Exploratoria_Tipos_Metodol.pdf&Expires=1716396328&Signature=JGqgBATYlXIf8CRsrFUvG8C4hQJnC3am7bRfZP0pNYxXw1cfUh2EXUKsx~NWebFAjGAwaCN-MRvuTuDTOLd~WHUxcDKIXmSYwGsB~nXdtJvqaojs5y1Wu~AsGcLWKWL5zbAZUkeHTpvXtP8G54Thb1ININq60yAKIUVE0iHKHbeAkeOXWioR96Xs-6EyiDcU9Jf5jFrBhA4plIhvQGxGta6wii8PNGNQ0Mt-Vi39GyKNUW2ujh~OKWi7sdpqddDaLIOCDYjV0yH-2~uIpXEV4KxsJ58vNVG7T31GdQAZqDxD7-ewMYmA0Pd-9C38pqCtBIkVAdAx~xBrRN-Jqz2wA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Mousalli-Kayat, G. (2015). Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa. Mérida. https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Mousalli/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa/links/575b200a08ae414b8e4677f3/Metodos-y-Disenos-de-Investigacion-Cuantitativa.pdf

Mullins, T. (15 de Julio de 2014) Actividades y Contenidos: Cuadrapedia y Reptar. EFIPATIO. <https://efimullins.blogspot.com/2014/07/actividades-y-contenidos-cuadrapedia-y.html>

Pacheco, L. (2024). LOS JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN EL DESARROLLO LOCOMOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL

BÁSICA ELEMENTAL [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/40325/1/15.%20TESIS%20FINAL%2c%20%20EST.%20PACHECO%20NAVARRETE%20LIZBETH%20PAULINA.pdf>

Peralta, I., Mesa, A., Ruano, S. & Sánchez, M. (2014). JUEGO INFANTIL: “LA GALLINA CIEGA” [Archivo PDF]. <http://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/socializacion/juegos/gallinita%20ciega.pdf>

Polevoy G & Fuentes H. (2024). Efectos de un programa de entrenamiento físico de coordinación motriz sobre la condición física de niños rusos de 9 a 10 años: Ensayo

- Controlado Aleatorizado. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EfectosDeUnProgramaDeEntrenamientoFisicoDeCoordina-9381588.pdf>
- PRIETO, M. (2010). “HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS” https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf
- Ramos, C. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *CienciAmerica*. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Reina, C. (2009). El Juego Infantil. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf
- Rodríguez, M. (2010). La mejora del desarrollo motor a través de los lanzamientos y las recepciones. *efdeportes*, 145. <https://www.efdeportes.com/efd145/desarrollo-motor-a-traves-de-lanzamientos-y-recepciones.htm>
- Rondón, Y., Rivera, R. y Gómez, R. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista Científica Especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*, 18(49), 143-151. <https://repositorio.uho.edu.cu/bitstream/handle/uho/9135/787-Texto%20del%20art%20c3%20adculo-4097-1-10-20210629.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sailema, A., Á. Sailema Torres, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., y Frometa, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. <http://scielo.sld.cu/pdf/ibi/v36n2/ibi01217.pdf>
- Sarmiento, L. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLosJuegosTradicionales-2800109.pdf>
- Suárez, S. (2021) APORTES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES AL DESARROLLO DE LA HABILIDAD MOTRIZ BÁSICA DE LANZAR EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL YARUMAL ALTA VISTA DEL MUNICIPIO DE SONSON (ANT) [Tesis de Licenciatura, UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE]. <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/20.500.13064/1345/5/Trabajo%20de%20grado.pdf>
- Torres, C. (2002). EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE. *La Revista Venezolana de Educación*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Torres, L. (2021). LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. [Tesis de

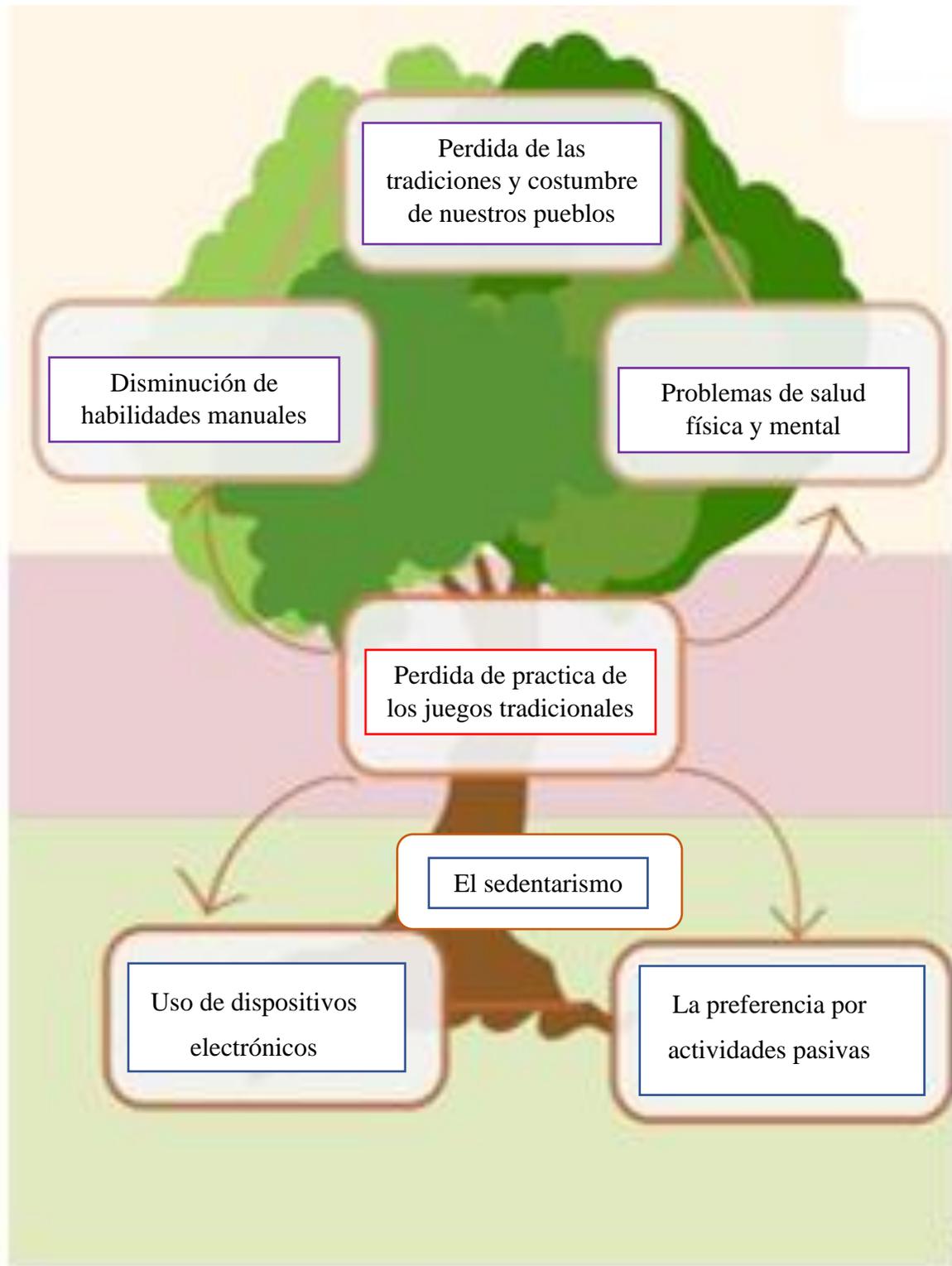
licenciatura, UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA].
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6700/1/UPSE-TEI-2022-0034.pð>

Trujillo, C., Naranjo, M., Lomas, K. & Merlo, M. (2019). Investigación Cualitativa.
Editorial Universidad Técnica del Norte.
https://issuu.com/rolandolomas4/docs/libro_de_investigacion_cualitativa_

Villalobos, J. D. (15 de agosto de 2023). LA PS4. Obtenido de ¿Cuale es la clasificación de los juegos tradicionales?: <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/cual-es-la-clasificacion-de-los-juegos-tradicionales>

Anexos

Anexo 1. Árbol de problemas



Anexo 2. Matriz de Coherencia

TEMA	OBJETIVO GEERAL
JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTUFAR” PERIODO LECTIVO 2022-2023 SAN RAFAEL	Integrar los juegos tradicionales de persecución, salto y acompañados con objetos para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN
Identificar los juegos tradicionales que utiliza los docentes para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en la Unidad Educativa “Carlos Montufar” para el desarrollo de las capacidades motrices básicas periodo lectivo 2022-2023 San Rafael.	¿Cuáles son los juegos tradicionales que utilizan los docentes para el desarrollo de las capacidades motrices básicas en la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael?
Valorar las capacidades motrices básicas de los estudiantes del séptimo, año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael	¿Cómo vamos a valorar las capacidades motrices básicas de los estudiantes del séptimo año de educación general básica del paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar”?
Diseñar una guía con los juegos tradicionales para los docentes educación física de la Unidad Educativa “Carlos Montufar” periodo lectivo 2022-2023 San Rafael	¿Qué beneficios aportara la guía a los docentes de séptimo año paralelo “A” de la Unidad Educativa “Carlos Montufar”?

Anexo 3. Matriz categorial

Concepto	categoría	Dimensión	Indicador
Los juegos tradicionales son identificarse con un pueblo en nuestras tradiciones, costumbres creencias y las leyendas de nuestras regiones autóctonas de nosotros. (Villalobos, 2023)	Juegos tradicionales	Juegos tradicionales	Juegos intelectuales. Juegos con objetos. Juegos de salto. Juegos de persecución. Juegos rítmicos
.		Juego de persecución	Rayuela Saltar la cuerda Ensacados El burro va El baile del tomate Piedra, papel, o tijera
		Juegos de salto	Rayuela Saltar la cuerda Ensacados El burro va El baile del tomate Piedra, papel, o tijera
		Juegos acompañados con objetos	Trompo Yo-yo Canicas Juego de la soga Juegos de adivinanzas

Concepto	Categoría	Dimensión	Indicador
Las capacidades motrices básicas con el comienzo básico de la niñez en donde se llega	Capacidades motrices básicas	Coger	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina • Motricidad gruesa

a desarrollar capacidades más técnicas que obtienen a medida que van creciendo siendo adquiridos y perfeccionadas con la repetición de las habilidades motoras. (Lucea, 1999)			
.		Girar	<ul style="list-style-type: none"> • Giro longitudinal • Giro transversal • Giro Sagital
		Caminar	<ul style="list-style-type: none"> • Caminar
		Trepar	<ul style="list-style-type: none"> • Trepar
		Rodar	<ul style="list-style-type: none"> • Rodar
		Correr	<ul style="list-style-type: none"> • Velocidad baja • V. media • V. alta • V. máxima
		Saltar	<ul style="list-style-type: none"> • Salto horizontal o profundidad • Salto en vertical • Salto sobre un pie
		Lanzar	<ul style="list-style-type: none"> • Rectilíneo. • Rotación.
		Gatear	<ul style="list-style-type: none"> • Gatear
		Receptar	<ul style="list-style-type: none"> • Reptar

Anexo 4. Operacionalización de variables

Objetivos diagnósticos	Variables	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
Reconocer los juegos tradicionales que se usan para	Juegos Tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del juego • Características • Clasificación • Juegos tradicionales • Clasificación • Juegos de persecución • Juegos de salto • Juegos con objetos 	- Encuesta	Docentes de Educación Física
Asociar las capacidades que se mejoraran a través de los juegos tradicionales	Capacidades Motrices básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de capacidades motrices. • Capacidades motrices básicas • Clasificación • Capacidad de coger • Capacidad de girar • Capacidad de caminar • Capacidad de trepar • Capacidad de rodar • Capacidad de correr • Capacidad de saltar • Capacidad de lanzar • Capacidad de gatear • Capacidad de reptar 	- Ficha de conservación	Estudiantes de séptimo año de educación general básica paralelo (A)

Anexo 5. Encuestas docentes

ENCUESTA:



TEMA: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTUFAR” PERIODO LECTIVO 2023-2024 SAN RAFAEL

Encuesta dirigida a los docentes con el fin de conocer acerca de los juegos tradicionales y capacidades matrices básicas

Docente: Edad:

Numero C.C: Genero:

Numero Cel.

Marque con un (✓) o una (X)

Docentes.

1. ¿Cuáles de los siguientes juegos son más utilizados en sus horas clase al enseñar a sus estudiantes?

Juegos con objetos.

Juegos de salto.

Juegos de persecución.

Juegos rítmicos

2. ¿Qué juegos tradicionales de persecución son más utilizados en sus horas clase?

Quemados

Cogidas o la lleva.

Escondite.

Gato y ratón.

El lobo.

Encantados

Gallinita ciega

3. ¿Qué tipos de juegos tradicionales ha observado que les gusta practicar a los niños con mayor frecuencia en sus horas clase?

- Rayuela
- Saltar la cuerda
- Ensacados
- El burro va
- El baile del tomate
- Piedra, papel, o tijera

4. ¿Qué juegos tradicionales acompañados con objeto usted ha observado que los estudiantes practican con mayor frecuencia?

- Trompo
- Yo-yo
- Canicas
- Juego de la soga
- Juegos de adivinanzas

5. ¿Cuáles son las capacidades motrices básicas que usted más practica al momento de impartir sus horas clase?

- Correr
- Caminar
- Lanzar
- Atrapar
- Gatear
- Reptar
- Saltar
- Coger
- Girar
- Rodar
- Trepar

Correr	Juegos de Persecución	- Quemados	El niño cuando juega a los quemados lo realiza con mucha agilidad					
Saltar	Juegos de Saltos	- Rayuela	El niño cuando juega a la rayuela lo realiza con un buen equilibrio					
		- Saltar la cuerda	El niño cuando juega a saltar la cuerda lo realiza de forma coordinada					
Lanzar	Juegos Acompañados con Objetos	- Trompo	El niño cuando juega el trompo tiene un buen control ojo-mano.					
		- Canicas	El niño cuando juega a las canicas utiliza un pensamiento táctico y estratégico.					

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

Anexo 7. Oficio de permiso de aplicación de instrumentos

REPUBLICA DEL ECUADOR



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



Oficio N° UTN-PAFD-2023-0034-O
 Ibarra, 22 de noviembre de 2023

ASUNTO: Autorización

Magister
 Wilson Castillo
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MONTÚFAR"
 Ciudad

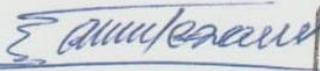
De mi consideración:

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

Solicito a usted comedidamente, se digne autorizar la aplicación de Encuestas a los docentes, estudiantes y Test a los estudiantes de su prestigiosa institución, a cargo del señor **GUAPAZ BENAVIDES EMERSON JHOSUE con cédula de ciudadanía N° 0401981550**, estudiante de Octavo nivel de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte; que se encuentra realizando un trabajo investigativo con el tema **"JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS MONTÚFAR PERIODO LECTIVO 2022-2023 SAN RAFAEL"**, previo a la obtención del título profesional.

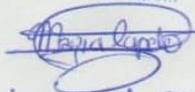
Por la gentil atención, le agradezco.

Atentamente,
"CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO"


 Ph.D. Elmer Meneses S
 COORDINADOR CARRERA




 Unidad Educativa
 "Carlos Montúfar"
 SECRETARIA
 San Rafael - Carchi



* Aplicado el 29 de
 Noviembre del 2023

EMSE. Lagos

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

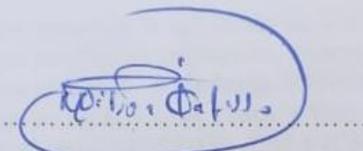
Anexo 8. Oficio de haber aplicado los instrumentos.

Ibarra, 29 de noviembre de 2023

Yo MSc. Wilson Castillo en calidad de rector de la Unidad Educativa Carlos Montufar

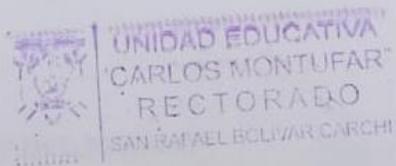
CERTIFICACIÓN

A petición del Sr(ta) Guapaz Benavides Emerson Jhosue, portador de la cedula de ciudadanía N° 0401981550 certifico que aplico una encuesta a los docentes y ficha de conservación a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo "A" de la Unidad Educativa "Carlos Montufar" el 29 de noviembre del 2023.



MSC. WILSON CASTILLO

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA



Anexo 9. Certificado del Turnitin.

Anexo 10 Certificado del abstract



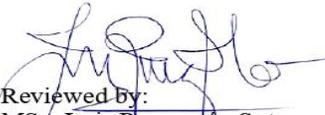
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
EMPRESA PÚBLICA "LA UEMPRENDE E.P."



Abstract

Over time, society has witnessed a decline in traditional games, leading to a loss of cultural customs and traditions. Children, increasingly engrossed in the digital world, often miss out on the physical benefits and developmental opportunities offered by these traditional games. Thus, it's imperative to reintroduce these games into their lives. The aim of this study was to devise a strategy for educators working with seventh-grade students of Basic Education at the "Carlos Montufar" Educational Unit in San Rafael during the 2022-2023 academic year. Employing a quantitative approach, the research utilized descriptive, deductive, inductive, and analytical methods. Surveys were conducted with Physical Education instructors, supplemented by observations of seventh-grade students participating in traditional games. The findings underscored a concerning trend: some students exhibited deficiencies in fundamental motor skills. Notably, reintroducing traditional games emerged as a viable solution, offering multifaceted benefits to children's physical well-being.

Keywords: Traditional games, pursuit games, leaping games, object-oriented games, fundamental motor skills such as running, jumping, and throwing.


 Reviewed by:
 MSc. Luis Paspuezán Soto
CAPACITADOR-CAI
 May 13th, 2024

Anexo 11. Fotografías



*Fuente: U.E. “Carlos Montufar”
juego de quemados*

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. “Carlos Montufar”
juego de quemados*

Autor: Emerson Guapaz B.



Fuente: U.E. “Carlos Montufar” juego de quemados

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. "Carlos Montufar"
juego de la rayuela*

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. "Carlos Montufar"
juego de la rayuela*

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. "Carlos Montufar"
juego de saltar la cuerda*

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. "Carlos Montufar"
juego de saltar la cuerda*

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. "Carlos Montufar"
juego del trompo*

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. "Carlos Montufar"
juego del trompo*

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. "Carlos Montufar"
juego de las canicas*

Autor: Emerson Guapaz B.



*Fuente: U.E. "Carlos Montufar"
juego de las canicas*

Autor: Emerson Guapaz B.

