

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



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

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

AUTOR(A):

Arellano De la Torre Carlos Alexander

DIRECTOR(A):

Realpe Zambrano Zoila Esther

Ibarra, 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003747985		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Arellano De la Torre Carlos Alexander		
DIRECCIÓN:	Andrade Marín		
EMAIL:	caarellanod@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0987379814

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ANTE EN EL PERÍODO LECTIVO 2022-2023 ANTONIO ANTE.
AUTOR (ES):	Arellano De la Torre Carlos Alexander
FECHA: DD/MM/AAAA	18-09-2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	PREGRADO POSGRADO <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y el Deporte
ASESOR /DIRECTOR:	PhD Meneses Salazar Elmer Oswaldo / Realpe Zambrano Zoila Esther

2. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 18 días del mes de septiembre de 2023

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: Arellano De la Torre Carlos Alexander

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 15 de septiembre del 2023

MSc. Realpe Zambrano Zoila Esther

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

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


.....
MSc. Realpe Zambrano Zoila Esther
C.C.:1001776473

DEDICATORIA

Dedicado a mi hijo en el culminante logro de esta tesis, encuentro mi mayor motivación en tu sonrisa inocente y tu asombro constante, tu llegada ha infundido a este viaje con amor y propósito. Cada página escrita es un tributo a tu futuro, un recordatorio de que el conocimiento trasciende generaciones y esta tesis inspire a perseguir sus sueños con la misma pasión que pones en cada descubrimiento y a medida que creces, que recuerdes que todo es posible.

AGRADECIMIENTO

A través de este pequeño espacio, deseo expresar mi sincero agradecimiento a mi alma mater, por nutrir mi sed de conocimiento y forjar mi camino. A mi directora de tesis, por su guía inquebrantable y sabiduría compartida. A mi amorosa novia, por su apoyo incondicional y paciencia constante. A mis padres, cuyo amor y sacrificio han hecho posible este logro. Cada uno de ustedes ha sido un pilar fundamental en este viaje, infundiendo confianza y alegría en cada paso. Este logro es nuestro, un testimonio del poder del apoyo y constante dedicación.

RESUMEN

La investigación se enfocó en el desarrollo de capacidades motrices básicas en estudiantes de séptimo año en la unidad educativa Antonio Ante durante el período 2022-2023 a través de juegos tradicionales, ya que su principal objetivo fue “Determinar los juegos tradicionales que ayudan al desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo “a” de la unidad educativa Antonio Ante en el período lectivo 2022-2023”, mediante con lo cual empleamos una metodología mixta que combina enfoques cualitativos y cuantitativos, y los resultados revelaron que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el entorno educativo, fomentando el interés y el compañerismo entre los estudiantes, observándose un aumento en la cooperación, comunicación y equilibrio entre los participantes, lo que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, ya que estos juegos no solo mejoran las habilidades motoras básicas, sino que también fortalecen las habilidades sociales y de resolución de problemas además se identificó las preferencias de los estudiantes en juegos tradicionales, lo que puede mejorar las actividades educativas en la unidad Antonio Ante, aumentando la motivación, el compromiso y preservando la cultura local.

Palabras clave

Capacidades motrices básicas, juegos tradicionales, habilidades motoras, desarrollo integral, cultura.

ABSTRACT

The research focuses on the development of basic motor skills in seventh grade students in the educational unit Antonio Ante during the period 2022-2023 through traditional games, since its main objective was "To determine the traditional games that help the development of basic motor skills in students of the seventh year of general basic education parallel "a" of the educational unit Antonio Ante in the school period 2022-2023", through which we employed a mixed methodology combining qualitative and quantitative approaches, and the results revealed that traditional games have a significant impact on the educational environment, fostering interest and companionship among students, observing an increase in cooperation, communication and balance among participants, which contributes to the integral development of students, since these games not only

improve basic motor skills, but also strengthen social and problem-solving skills in addition to identifying the preferences of students in traditional games, which can improve educational activities in the Antonio Ante unit, increasing motivation, commitment and preserving the local culture.

Keywords:

Basic motor skills, traditional games, motor skills, integral development, culture.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
JUSTIFICACIÓN.....	15
ANTECEDENTES.....	16
OBJETIVOS.....	18
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	19
1 MARCO TEÓRICO.....	20
1.1 Juegos tradicionales	20
1.1.1 El Juego:	20
1.1.2 Características del juego:.....	22
1.1.3 Tipos de juegos:.....	23
1.1.4 Juegos de Coordinación.....	26
1.1.5 Otro Tipo de Juegos.....	27
1.2 Habilidades Motrices Básicas.....	28
1.2.1 Clasificación de las capacidades motrices básicas	30
1.2.2 Características de las Habilidades Motrices Básicas:.....	33
1.2.3 Clasificación de las Habilidades Motrices Básicas:	34
1.3 Estudiantes:.....	34
1.3.1 Estudiante Ecuatoriano:.....	34
1.3 Edad	35
1.3.2 Edad de los 10 a los 12 años	35
2 MATERIALES Y MÉTODOS.....	36
2.1 Tipo de Investigación	36
2.2 Técnicas e instrumentos.....	37
2.3 Preguntas de investigación	37
2.4 Matriz de relación	39
2.5 Participantes y población	41
2.6 Procedimiento de Análisis:	41
3 RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	42
4 PROPUESTA.....	54
4.1 Plan de Clase para desarrollar juegos tradicionales y mejorar las habilidades motrices básicas.....	54

4.2	Introducción.....	54
4.3	Objetivos	54
4.4	Ubicación Geográfica:.....	55
4.5	Planes de Clase	56
	CONCLUSIONES.....	81
	RECOMENDACIONES	81
	REFERENCIAS	83
	ANEXOS.....	86

Índice de Tablas

Tabla 1 Género y edad de los estudiantes	42
Tabla 2 Tipo de Juego Tradicional que los estudiantes prefieren	42
Tabla 3 Salto Vertical	43
Tabla 4 Coordinación de salto	43
Tabla 5 Altura y distancia	44
Tabla 6 Aterrizaje	44
Tabla 7 Postura correcta	45
Tabla 8 Extensión de piernas	45
Tabla 9 Flexión de piernas	46
Tabla 10 Impulso de pies	46
Tabla 11 Coordinación Motriz Fina	47
Tabla 12 Coordinación Motriz Gruesa	47
Tabla 13 Coordinación Ojo Mano	48
Tabla 14 Coordinación Ojo Pie	48
Tabla 15 Manipulación de Objetos Pequeños	49
Tabla 16 Interceptación de Objetos	49
Tabla 17 Equilibrio y desplazamiento con los pies	50
Tabla 18 Cambios de Dirección	50

Índice de Figuras

Figura 1 Características de los tipos de salto (Ruiz, 1987).....	31
Figura 2 Unidad Educativa Antonio Ante	55
Figura 3 Croquis Unidad Educativa Antonio Ante.....	55

INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Motivaciones

Dada la importancia de desarrollar habilidades como el equilibrio, la coordinación y la fuerza desde una edad temprana, existe una motivación subyacente para apoyar el desarrollo físico y mental de los estudiantes ya que mediante los juegos tradicionales fomentan un sentimiento de pertenencia cultural e histórica, que puede animar a las generaciones futuras a preservar y transmitir estas prácticas ancestrales y ofrecen una alternativa al sedentarismo y a la falta de actividad física, lo que fomenta un estilo de vida activa y saludable. Por último, pero no por ello menos importante, la diversión y el disfrute que proporcionan los juegos tradicionales pueden ser un fuerte incentivo para incluirlos en el desarrollo de habilidades.

Descripción

En muchos sentidos, los juegos tradicionales fueron una parte importante de la infancia de muchos niños de Ecuador y de toda Sudamérica, ya que eran una forma de entretenimiento sin artilugios ni reglas complicadas. Al igual que las generaciones anteriores, estos juegos tradicionales se basaban en la imaginación, el uso del propio cuerpo y elementos naturales básicos. El autor (Kishimoto, 1994) afirma que como se conocen en la cultura popular, los juegos infantiles tradicionales se han transmitido de padres a hijos a lo largo de las generaciones. Debido al uso frecuente de la tecnología o a los avances en los juegos, los niños ya no los practican. El declive de los juegos tradicionales en las aulas ha obstaculizado el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales de los niños pequeños ya que esto puede ser el resultado de varias cosas, como una mala planificación por parte de los profesores o la influencia de fuerzas externas que desaniman a los niños a jugar, como los problemas sociales o la falta de creatividad e imaginación. A medida que los niños y los jóvenes se sienten más atraídos por el entretenimiento que ofrecen internet y los videojuegos, el uso excesivo de la tecnología también está repercutiendo en los juegos tradicionales. Como resultado, la tecnología se ha convertido en una herramienta crucial en el mundo del trabajo y la educación. Este estudio tiene como objetivo incluir los juegos tradicionales en el aprendizaje de los alumnos de séptimo curso de educación general básica paralela "a" de la

unidad educativa Antonio Ante, en la parroquia de Andrade Marín, con el fin de desarrollar sus habilidades motrices fundamentales ya que a pesar de practicar varios deportes, se constató que los alumnos sabían muy poco sobre los juegos tradicionales.

Delimitación

A través de la investigación se pretende mejorar la coordinación motriz y la capacidad de salto de los alumnos de la séptimo año paralelo "A" de la Unidad Educativa Antonio Ante, esto se logrará utilizando los juegos tradicionales como herramienta pedagógica y reconociendo su capacidad para promover un aprendizaje activo y significativo en el desarrollo físico de los niños.

Formulación

- ¿Qué juegos tradicionales prefieren los estudiantes del séptimo año de educación general básica del paralelo "A" de la Unidad Educativa Antonio?
- ¿De qué manera se evalúan las capacidades motrices básicas de los estudiantes que están en el séptimo año de educación general básica paralela con una calificación de "A"?
- ¿Cuál es la opinión de los docentes sobre la eficacia y relevancia de los juegos tradicionales como herramienta educativa en el currículo escolar y las horas de clase, y qué ideas y sugerencias proponen para promover y preservar su utilización en beneficio de los estudiantes?
- ¿Qué tipo de propuesta se puede diseñar para incorporar juegos tradicionales, con el objetivo de promover el desarrollo de habilidades motoras y coordinativas en los estudiantes?

JUSTIFICACIÓN

En un mundo en el que el sedentarismo y la falta de actividad física son un problema, el objetivo de este proyecto es destacar el valor de los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes por lo cual es esencial buscar alternativas que fomenten el movimiento y la actividad física de forma divertida y atractiva para los niños para lo cual escogimos a los alumnos de séptimo curso de educación básica de la unidad educativa Antonio Ante que participaran en el estudio para averiguar cómo los juegos tradicionales pueden contribuir al desarrollo de las habilidades motrices fundamentales, el estudio se centrará en el valor de las actividades recreativas y de ocio de los niños y en cómo influyen en su forma de moverse, especialmente al caminar, correr y saltar. Esto es tanto más importante ahora que la salud cardiovascular de los jóvenes puede resentirse de un estilo de vida sedentario, muy extendido ya que los objetivos del estudio son impartir conocimientos divirtiéndose, así como revivir los antiguos pasatiempos de nuestra cultura.

Los juegos tradicionales ofrecen un enfoque holístico del entrenamiento de las habilidades motrices básicas, ya que no sólo implican el aspecto físico, sino también el cognitivo y el social en tanto la práctica de estas actividades ayuda a los niños a desarrollar el equilibrio, la coordinación y la fuerza, al tiempo que mejora habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la toma de decisiones actúa en el desarrollo del respeto, el trabajo en equipo y la comunicación a través de los juegos tradicionales también fomenta la interacción social. Al incluirlos en programas educativos y recreativos, los juegos tradicionales ofrecen a los niños una experiencia completa y enriquecedora que contribuye a su desarrollo global ;a pesar de que el Centro Educativo Antonio Ante cuenta con un profesor de educación física, no se utilizan juegos ni métodos de enseñanza, además de poseer recursos limitados dado que los alumnos de la institución eligen el fútbol como deporte principal para la actividad física y el tiempo libre, este estudio incluye también los juegos tradicionales. Este proyecto intenta promover diferentes actividades de ocio fuera del fútbol.

Los alumnos se beneficiarán de las clases impartidas mejorando en general su condición física, lo que contribuirá a su desarrollo general. Los alumnos del séptimo año de educación básica de la unidad educativa Antonio Ante son conscientes de la importancia de este esfuerzo. Su salud actual

y futura se verá beneficiada, al igual que su bienestar emocional y físico. Sus cuerpos y mentes serán estimulados por la actividad física, una especie de recreación saludable.

ANTECEDENTES

Algunas investigaciones buscan desarrollar habilidades motoras mediante el rescate de los juegos tradicionales tal como (Sánchez, 2011) en su investigación menciona que los juegos recreativos tradicionales y populares deben superar la fase de sostenibilidad en la que se practican con fines recreativos, se socializan y se distribuyen a través de diversos medios. Como parte de esta investigación se utilizará una historia interactiva.

Además podemos respaldar nuestra investigación con estudios complementarios que respaldan nuestras afirmaciones y enfoques con el informe de los autores (Guayasamin & Noroña, 2015) acerca de “Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría de Solanda - Quito provincia de Pichincha año lectivo 2014-2015 y propuesta alternativa” los cuales mencionan que la importancia histórica de los juegos tradicionales en Ecuador ha disminuido en los últimos años entre niños y jóvenes. Por ello, es fundamental que se practiquen con regularidad, ya que muchas familias desean que sus hijos participen en otras actividades educativas extraescolares. El juego tradicional infantil, a menudo conocido como folclore, forma parte de la perspectiva común. El juego tradicional se considera parte de la cultura popular porque conserva la producción espiritual de una comunidad durante un periodo histórico determinado. La cultura no está reconocida formalmente; se comunica principalmente a través del lenguaje y no cristaliza.

Según (Córdova, 2018) en su informe acerca de “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018” su objetivo fue determinar cómo afectan los juegos tradicionales en el desarrollo motor de los alumnos de primer grado del colegio Villanova de San Miguel en el año 2018 y su muestra estuvo conformada por diez alumnos de primer año de primaria a quienes se les aplicó un pre-test y un post-test administrados por el IEP Villanova de San Miguel de Lima además de realizar la

encuesta se utilizó el enfoque hipotético-deductivo y una encuesta se realizó con un enfoque cuantitativo y se utilizó un diseño experimental pre-experimental.

Podemos destacar la investigación de (Torres & Lady, 2022) quienes mencionan que el objetivo de su estudio era examinar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales en niños de 4 a 5 años. Según la investigación, la mayoría de los padres están de acuerdo en que los niños de su edad deberían jugar a juegos tradicionales para ayudarles a desarrollar sus habilidades motrices fundamentales. Los niños de esta edad son curiosos, tienen ganas de aprender y se mantienen activos. Por tanto, son conscientes de las ventajas de integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es esencial destacar la importancia cultural y tradicional de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños pequeños (de 4 a 5 años). Como estos juegos son parte integrante de nuestro patrimonio cultural, es esencial transmitirlos a la siguiente generación para proteger nuestro legado. Jugando a estas actividades, los niños comprenden mejor nuestra historia y el valor de preservar nuestras tradiciones. Aprender y jugar a estos juegos también hace que los niños se sientan orgullosos de su cultura y tengan un sentimiento de pertenencia. Creo sinceramente que enseñando a los niños a jugar a juegos tradicionales fomentamos su desarrollo físico, su sentido de la identidad y su respeto por las costumbres de nuestros antepasados.

Una investigación complementaria con nuestro estudio es la que realizó (Torres S. , 2013) que menciona que la problemática de la disminución en la práctica de juegos tradicionales por parte de los alumnos refleja un conjunto de valores, habilidades físicas, destreza, movimiento, fuerza y formas de contacto social. Estos juegos pueden ser específicos de una región o más conocidos, pero en cualquier caso están arraigados en comportamientos lúdicos bien establecidos. Estos juegos ancestrales preservan nuestras costumbres y tradiciones al tiempo que fomentan la integración social de los participantes. Para garantizar el desarrollo integral de los niños, es crucial recuperar y mantener esta práctica, además es necesario recuperar los juegos tradicionales entre los escolares, ya que son mucho más que meros pasatiempos. En primer lugar, los juegos tradicionales difunden los ideales culturales y las tradiciones de nuestra sociedad. Al jugarlos, los alumnos refuerzan su sentido de pertenencia y aprecian nuestro patrimonio, lo que les ayuda a acercarse a su identidad cultural.

Entre otras investigaciones a nivel local el desarrollo de los juegos tradicionales en Imbabura es promover el intercambio de diferentes juegos entre las numerosas comunidades y culturas de la provincia, con el fin de animar a los jóvenes a dejar de lado la tecnología y concentrarse en los juegos que les enseñaron sus antepasados. También busca promover las culturas tradicionales e indígenas a través de eventos como la "halada de cuero", las "tortas" y el "palo encebado". Es por eso que se busca la manera de inculcar en los estudiantes los juegos tradicionales a su vez estos ayudaran al desarrollo de sus habilidades ya que como menciona la autora (Medina, 2017).

Mientras que la OMS nos menciona que el desarrollo de las habilidades motoras en los niños es un tema de gran interés porque se produce lentamente y se ve acentuado por otros cambios como la debilidad motora, la falta de control de la postura motora y de los segmentos corporales, y el desarrollo inadecuado del equilibrio, la coordinación y la lateralidad. La actividad física entre niños y jóvenes está disminuyendo como consecuencia de las nuevas tecnologías y de la falta de interés de los niños, lo que implica que actualmente no se alcanzan las directrices de la OMS en materia de actividad física así lo recalca (Bornstein, 2011).

Como las actividades tradicionales incorporan el atletismo y la cultura popular en lugar de una típica sesión de educación física, se esfuerzan por reproducir el tema antes mencionado al tiempo que mejoran las habilidades motrices de los alumnos de séptimo curso de la unidad didáctica Antonio Ante ya que al tratarse de una actividad recreativa, es recibida más positivamente por los alumnos y puede contribuir a su desarrollo.

OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar los juegos tradicionales que ayudan al desarrollo de las capacidades motrices básicas en los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralelo "a" de la unidad educativa Antonio Ante en el período lectivo 2022-2023 Antonio Ante.

Objetivos específicos

- Identificar el tipo de juego tradicional preferido por los estudiantes del séptimo año de educación general básica del paralelo "A" de la Unidad Educativa Antonio.

- Evaluar las capacidades motrices básicas a los estudiantes del séptimo año de educación general básica paralela "A".
- Identificar mediante una entrevista la percepción y experiencia de los docentes en cuanto a la eficacia y relevancia de los juegos tradicionales como herramienta educativa, así como recopilar ideas y sugerencias para su promoción y preservación en el currículo escolar y sus horas clase.
- Desarrollar una propuesta que contenga planes de clase que incorporen juegos tradicionales de salto y coordinación, promoviendo el desarrollo de habilidades motoras y coordinativas en los estudiantes.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Qué juegos tradicionales prefieren los estudiantes del séptimo año de educación general básica del paralelo "A" de la Unidad Educativa Antonio?
- ¿De qué manera se evalúan las capacidades motrices básicas de los estudiantes que están en el séptimo año de educación general básica paralela con una calificación de "A"?
- ¿Cuál es la opinión de los docentes sobre la eficacia y relevancia de los juegos tradicionales como herramienta educativa en el currículo escolar y las horas de clase, y qué ideas y sugerencias proponen para promover y preservar su utilización en beneficio de los estudiantes?
- ¿Qué tipo de propuesta se puede diseñar para incorporar juegos tradicionales, con el objetivo de promover el desarrollo de habilidades motoras y coordinativas en los estudiantes?

CAPÍTULO I

1 MARCO TEÓRICO

1.1 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación como parte de nuestras costumbres y culturas indígenas que forman una manera de expresión cultural muy arraigada en nuestras comunidades. Estos juegos existen desde hace mucho tiempo y la gente disfruta jugándolos como parte de una costumbre que une a abuelos y nietos, así como a padres e hijos. Podemos reconocer las costumbres, tradiciones y estilos de vida de nuestros antepasados, que simbolizan nuestra identidad cultural porque forman parte de la historia cultural de cada lugar y pueden adaptarse a sus características socioculturales y económicas esto dado a que transmiten a las generaciones futuras la historia, las costumbres y las aspiraciones de nuestra cultura, es natural que se conserven y al participar en estos juegos, los niños y jóvenes se conectan con sus raíces, fortaleciendo su sentido de pertenencia y enriqueciendo su conocimiento sobre su entorno cultural. (Mendéz & Fernández , 2014).

1.1.1 El Juego:

El juego es una parte importante de nuestra historia y nuestra cultura, ya que es una encarnación lúdica, en nuestra cultura está profundamente arraigada en el juego, así como en el arte, la arquitectura, la comida y los estilos de vida en tanto la tradición, por su parte, se refiere a la transmisión de información, obras literarias, rituales, costumbres y hechos de padres a hijos. Es un medio de comunicación y transmisión de nuestras costumbres e historia. Estos juegos son un medio importante para promover y preservar las costumbres de nuestros antepasados porque se han transmitido de generación en generación como se menciona en el diccionario de la Real Academia, la tradición implica la comunicación de noticias y hechos antiguos a través de la transmisión de padres a hijos. (RAE, 2023)

El acto de jugar, conocido como juego, es una fuente fundamental de nuestra historia y cultura. Al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía y los estilos de vida, los juegos forman parte integral de nuestro patrimonio cultural. Según (Saco y otros, 2001), a pesar de los cambios sociales y las nuevas tecnologías, ciertos juegos continúan perpetuando el comportamiento de juego en niños y adultos. Como adultos, recreamos los juegos a los que jugábamos de niños y enseñamos a la siguiente generación a jugar a ellos. Los juegos tradicionales son importantes en este sentido y

pueden ser disfrutados por cualquiera a cualquier edad, pero hoy en día, especialmente en los entornos educativos, padres e hijos juegan cada vez menos. Mientras que los padres tienen menos tiempo para jugar con sus hijos, los jóvenes también disponen de menos tiempo y lugares para jugar. Debido a estas circunstancias, se está desperdiciando el rico legado de juego que dejaron nuestros predecesores. Es crucial reconocer la importancia de los juegos tradicionales y trabajar para preservarlos. Estos juegos van más allá del simple entretenimiento por sus componentes culturales, sociales y educativos. Es crucial concienciar sobre la importancia de reintegrar los juegos tradicionales en nuestras vidas, tanto en el ámbito familiar como en las instituciones educativas, ya que contribuyen al desarrollo integral de los niños, fomentan la interacción social y favorecen el aprendizaje y el bienestar emocional. Los juegos tradicionales no sólo nos ayudan a mantener nuestras tradiciones y nos conectan con nuestras raíces, sino que también ayudan a los niños a aprender y crecer. Los juegos tradicionales pueden modificarse para adaptarlos a los tiempos contemporáneos y a las nuevas realidades, a fin de garantizar la conservación de nuestra riqueza lúdica. (Saco y otros, 2001)

Para comprender de mejor manera partimos del concepto de juego como un instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos definiendo este concepto (Yagüe, 2002) define que el “el juego es la acción propia del niño constructor de su temperamento.” (p. 19), teniendo en cuenta estos conceptos podríamos definir al juego como un tiempo de esparcimiento y recreación en el que los niños gozan de actividades recreativas para su sano entretenimiento.

La raíz indoeuropea de la palabra "ghem", que procede de la palabra "juego", también significa jugar y disfrutar de las oportunidades mientras se perfeccionan las habilidades. (Sanuy, 1998).

Guy (1996) describe el juego como una actividad no planificada que implica superar obstáculos creados a propósito o según reglas establecidas deliberadamente. Su objetivo principal es proporcionar a los niños un sentido de realización moral a través del éxito, lo que aumenta su autoestima y la forma en que son vistos por los demás. Además, según Gimeno y Pérez (2003), el juego es una serie de comportamientos a través de los cuales una persona utiliza el lenguaje hablado y simbólico para transmitir sus sentimientos, deseos e identidad. Según estos estudiosos, las cualidades únicas del juego permiten a niños y adultos transmitir ideas que no pueden realizar en la vida real.

1.1.2 Características del juego:

Como lo menciona (FECOIA, 2010) entre las características del juego, se pueden mencionar las siguientes:

- Es una actividad espontánea y libre, en la que los participantes eligen participar de manera voluntaria.
- Forma parte de la propia práctica y experiencia de juego, en la que los jugadores se sumergen plenamente.
- Los jugadores se preocupan por el resultado de su actividad, ya que experimentan emociones asociadas al éxito o fracaso en el juego.
- Permite la creación de roles, lo que lleva a la recreación de situaciones e imágenes tanto del mundo real como de un mundo fantástico.
- Facilita el desarrollo de una actitud espontánea y de libertad, ya que los participantes se sienten libres de explorar y experimentar en un entorno seguro.
- Permite la expresión de una actitud lúdica que satisface necesidades psicobiológicas, preparando a los jugadores para futuras experiencias.
- Favorece la capacidad de imaginar y fantasear con la realidad, ya que los niños y niñas recrean roles de héroes, villanos, padres, madres, imitando lo que observan en su entorno.
- Es un proceso evolutivo, que comienza con el dominio del cuerpo y luego se expande a las relaciones sociales y al entorno.
- Socializa a los participantes, ya que fomenta la interacción y la comunicación entre ellos, y promueve el disfrute, la diversión y el placer.

Es una actividad voluntaria y no obligatoria, en la que los jugadores tienen la libertad de elegir participar y disfrutar del juego.

"Recrear" también denota transformación. Si es así, la recreación es un medio de reconstruir y revitalizar los recursos físicos y mentales que el trabajo ha agotado. Pero esta idea no es del todo correcta. Plantea interrogantes sobre la finalidad del ocio en la vida humana. El juego se presenta como una actividad especial que permite a los individuos relajarse y reponer la energía gastada en otras actividades. Dada la evidente importancia del juego en la vida de los niños, éstos lo perciben de distintas maneras. (Meneses & Monge, 2001).

El juego de los niños debe ser para ellos algo más que un simple "recreo". Numerosos estudios e ideas respaldan la opinión de que el juego, ya sea al aire libre o en el interior, puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades motrices. Además, es vital para el desarrollo de habilidades fundamentales como la lectura, la escritura y las matemáticas, así como para las actividades lúdicas habituales de los niños, como correr y saltar, que mejoran considerablemente su psicomotricidad. A través de estos juegos, los niños aprenden sobre su cuerpo y su entorno. Jugar con movimiento ayuda a los niños a desarrollarse físicamente y les enseña ideas espaciales como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca y lejos. Como resultado, mejoran su orientación espacial y sus habilidades motrices como menciona (FECOIA, 2010) en su revista.

1.1.3 Tipos de juegos:

Existe una gran variedad de juegos y deportes tradicionales ya sea influenciado por la zona y el lugar autoctono o la cultura representativa del sector pero según (Moreno P. , 1992) los principales son:

- Juegos y deportes de locomoción: Son actividades en las que se desplaza una determinada zona utilizando el movimiento del cuerpo. Algunos ejemplos son deportes como el atletismo, el fútbol, el baloncesto, el rugby y el tenis, así como actividades de ocio como carreras de sacos, saltar a la comba y juegos de silla. El ejercicio mejora la resistencia, la agilidad, el equilibrio y la coordinación.
 - -Carreras y marchas.
 - -Saltos
 - - Equilibrios.
 - -Otros juegos y deportes de locomoción.
- Juegos y deportes de lanzamientos a distancia: son actividades físicas en las que se lanza algún objeto con la intención de que recorra la mayor distancia posible.
 - -Lanzamiento a mano.
 - Lanzamiento con elementos de propulsión.
 - Otros juegos y deportes de lanzamientos a distancia.
- Juegos y deportes de lanzamientos de precisión: son actividades físicas en las que se lanza algún objeto con la intención de acertar en un objetivo específico.
- -Bolos. De discos y monedas.

- - De bolas.
- -De mazo y bola.
- Otros juegos y deportes con pelota.
- Juegos y deportes de lucha: actividades físicas en las que se enfrentan dos competidores con el objetivo de derribar, inmovilizar o someter al oponente.
- - Lucha.
- - Esgrima.
- - Otros juegos y deportes de lucha.
- Juegos y deportes de fuerza: son actividades que involucran la resistencia y la capacidad de levantar o mover objetos pesados.
 - Levantamiento y transporte de pesos.
 - De tracción y empuje. Otros juegos y deportes de lucha.
- Juegos y deportes náuticos y acuáticos: es toda actividad que se realizan en el agua, ya sea en ríos, lagos, mares u océanos.
- -Pruebas a nado. Regatas a vela.
- - Regatas a remo.
- Otros juegos y deportes acuáticos.
- Juegos y deportes con animales: son actividades físicas en las que se utilizan animales como parte del juego o deporte.
- -Competiciones: Pruebas de valía y adiestramiento.
- -Lucha de animales. Caza y persecuciones.
- -Otros juegos y deportes con animales.
- Juegos y deportes de habilidad en el trabajo:
 - -Actividades agrícolas.
 - -Otras actividades laborales.

Otra clasificación está enfocada al desarrollo de las habilidades motrices por lo cual (García, 1991) propone una clasificación relacionada con la edad de los niños por lo cual es ayuda en su desarrollo temprano de habilidades dicha clasificación se dispone de la siguiente manera:

- Juegos de los primeros años: son actividades lúdicas y educativas diseñadas para el desarrollo temprano de los niños y niñas.

- Juegos de correr y coger: son actividades recreativas en las que los participantes persiguen y atrapan a otros jugadores. Promueven el ejercicio físico, la coordinación y la diversión activa en grupo.
- -De esconder.
- -De carrera y persecución:
- -Por equipos.
- - Sin equipos.
- -Varios.
- Juegos de correr y saltar: aquellos juegos en que los participantes combinan correr y realizar saltos.
- -De ir y venir.
- -De correr.
- - De saltar y montar.
- Juegos de lanzar: son actividades recreativas en las que los participantes arrojan objetos con el objetivo de alcanzar un objetivo o competir entre ellos.
- -Tánganas y rayuelas.
- - Canicas. Pelotas.
- -Objetivos diversos.
- Juegos de comba: aquellos juegos recreativos en las que los participantes saltan y giran una cuerda mientras realizan diferentes movimientos y ritmos.
- -De balanceo.
- -De comba elevada.
- Juegos de corro: actividades grupales en las que los participantes forman un círculo y cantan o realizan movimientos coordinados mientras se divierten juntos.
- -Sin mímica.
- -Con escenificaciones.
- - Con diálogo.
- -Varios de corro.
- Juegos de filas: actividades en las que los participantes se organizan en una línea y realizan actividades coordinadas siguiendo un orden establecido.

- Juegos con canciones: Los "Juegos con canciones" son actividades lúdicas en las que los participantes cantan y realizan acciones o movimientos específicos siguiendo la letra de la canción.
- Juegos de fuerza: son aquellas actividades competitivas en las que los participantes demuestran su fortaleza física a través de pruebas o desafíos de resistencia y poder.
- Juegos varios: Los "juegos varios" son una categoría amplia de actividades recreativas que incluyen juegos de mesa, deportes, juegos al aire libre y más.

1.1.4 Juegos de Coordinación

Nuestra investigación se basa en juegos de coordinación y según los autores (Gallahue & Ozmun, 2002) “los juegos de coordinación como actividades lúdicas involucran el uso de habilidades motoras y cognitivas para coordinar los movimientos del cuerpo y pueden incluir juegos con pelotas, juegos de equilibrio, saltos y saltos en diferentes direcciones y patrones”. Mientras para autores como (Hernández, 2011) los juegos de coordinación son aquellos juegos que requieren el control de movimientos corporales complejos y precisos, que implican coordinación entre diferentes partes del cuerpo y que pueden ser realizados individualmente o en grupo. Estos juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades motoras finas y gruesas, así como la capacidad de concentración y atención.

Jugar a la pelota, a la raqueta, al aro, a la portería, a los mates, a los bolos, a los carritos, a los giros, a las volteretas, a las piruetas y a los zancos son algunas de las actividades que ayudan a desarrollar la psicomotricidad. Otras actividades son montar en triciclos y bicicletas, patinar y montar en monopatín, saltar a la comba, jugar con gomas elásticas, caminar, correr, saltar y hacer equilibrios en la línea del suelo. Especialmente para los niños más pequeños, estos juegos mejoran el equilibrio y la coordinación. (FECOIA, 2010).

Además nos enfocaremos en tres juegos específicos:

Encostalados: En los "encostalados", cada participante salta a una bolsa mientras la sujeta con las manos desde detrás de la línea de salida. Después de que alguien ajeno a la carrera dé la señal de salida, los competidores deben saltar dentro de las bolsas hasta llegar a la línea de meta. Gana el

primero que cruza la línea de meta. Un competidor debe ir y volver con su propia bolsa si se marcan dos líneas: una para la salida y otra para la vuelta. (Molina, 2013)

El diccionario de la Real Academia de la Lengua describe el salto de la cuerda como "juego infantil que consiste en saltar sobre una cuerda que pasa por debajo de los pies del saltador y por encima de su cabeza". (Moreno D. , 2005)

Rayuela: La rayuela es un juego aeróbico en el que los niños saltan dentro de cada cuadrado, mejorando sus habilidades individuales y su espíritu de equipo. Jugar a la rayuela ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades de salto, así como la fuerza de sus piernas, el equilibrio, la puntería y la coordinación. La rayuela también enseña a los alumnos a identificar su lateralidad y a recordar distintas posturas. Los niños pueden desarrollar una serie de habilidades físicas y mentales, como la memoria, el equilibrio, la motricidad gruesa, la atención y la coordinación, mediante la actividad integral de la rayuela. Para jugar a este juego, los niños tienen que entender las reglas y seguir las instrucciones. (Educativos, 2014)

1.1.5 Otro Tipo de Juegos

Las investigaciones sobre el juego infantil han demostrado que mientras en las zonas urbanas el juego de niños y niñas difiere más, en las zonas rurales difiere menos. La investigación sobre el juego infantil en ha demostrado que mientras que en las zonas urbanas el juego de niños y niñas difiere más, en las zonas rurales difiere menos. Podemos identificar diferentes categorías de juegos:

- Juegos cantados: Se dividen en dos tipos. Por un lado, aquellos influenciados por la televisión, como las canciones publicitarias, y por otro lado, los juegos de corro o renda, de cuerda o comba, de fila y de pelota.
- Juegos de habilidad y equilibrio corporal.
- Juegos de identificación con "madres".
- Juegos deportivos: Entre los que destacan el fútbol y el baloncesto.
- Juegos de precisión o prueba y error.
- Juegos con animales.
- Juegos de guerra: Donde se manifiestan los enfrentamientos entre grupos de niños de diferentes vecindarios.

- Juegos de salto, equilibrio y resistencia.
- Juegos de creación y adaptación propias.
- Juegos de aventura que buscan emociones.

El juego se considera un componente esencial de la educación física y la socialización de los niños, ya que favorece el desarrollo de sus aptitudes y su personalidad. Aunque ha sido objeto de debate y ha recibido diversas interpretaciones a lo largo del tiempo, el término "juego" se reconoce actualmente como una acción natural y divertida que implica cierto grado de incertidumbre y se sitúa en un marco social. (Saco y otros, 2001).

Mientras que al clasificarlos podemos encontrarnos con varias categorías como los energético funcionales. Muy activos, Activos, Intensidad media, Intensidad baja.

En función del tipo de movimiento - De marcha - De carrera - De salto - De lanzamiento - De lucha - De equilibrio - De coordinación – Sensoriales.

En función del efecto a lograr - Sensoriales (visuales, auditivos, de orientación) - Motores (coordinación, locomoción, equilibrio, lanzamientos) - De desarrollo anatómico - De desarrollo orgánico – Gestuales.

En función de la dimensión social - Individuales - De grupo - De equipo, y los juegos de organización simple y organización reglamentada.

1.2 Habilidades Motrices Básicas

La investigación se centra en el avance de las capacidades motrices básicas, especialmente en términos de coordinación y equilibrio elemental, relacionadas con los juegos y juegos tradicionales. Según los autores (Meinel & Schnabel, 2007), la adquisición natural de habilidades motrices básicas, que son patrones de movimiento sencillos, es esencial para el desarrollo de habilidades motrices más avanzadas. Moverse (lo que incluye correr, saltar y caminar), girar (lo que incluye girar el cuerpo), balancearse (lo que incluye mantener el equilibrio) y lanzar son las cuatro áreas de talento en tanto estas habilidades deben desarrollarse para que los niños se desarrollen física e intelectualmente.

Del mismo modo, el autor (Gallahue D. , 1982) también sostiene que las habilidades motrices básicas son patrones elementales de movimiento que se adquieren de forma natural y son esenciales para el desarrollo de habilidades motrices más complejas. Por otro lado las habilidades motoras son patrones de movimiento que permiten al individuo interactuar con el entorno de manera efectiva y eficiente de acuerdo con lo que afirma Prieto (2010). Las acciones motrices y los movimientos clave que componen las habilidades motrices básicas se basan en patrones motores y se heredan. Estas habilidades se perfeccionan y desarrollan del mismo modo que las habilidades motrices perceptivas. Estas habilidades son esenciales para el crecimiento del sistema motor humano, lo que explica por qué se valoran en la educación física básica. Según el autor (Díaz, 1999) es importante hacer una distinción entre los términos "habilidad" y "destreza". La destreza se refiere al nivel de competencia de una persona en relación con un objeto o tarea concretos, mientras que el dominio se refiere a la capacidad de una persona para realizar bien una destreza concreta.

Además de estas definiciones, es esencial considerar el concepto de "coordinación" en el desarrollo de estas capacidades. Según lo planteado por (Muñoz Rivera, 2009) la capacidad de planificar y organizar los movimientos motores de forma precisa, eficaz, económica y armoniosa para completar una tarea específica se conoce como coordinación. Para lograrlo, el sistema nervioso debe funcionar correctamente, integrando todos los elementos motores, sensoriales y sensitivos necesarios para la correcta ejecución de los movimientos. Existen varias clasificaciones de habilidades, pero en esta investigación se toma como base la propuesta de (Sanchez, 1992) quien las agrupa de la siguiente manera:

Habilidades locomotrices: implican el manejo del propio cuerpo, como desplazamientos, saltos y giros.

Habilidades manipulativas: se centran en el manejo de objetos, como lanzamientos y recepciones. Según (Ortega & Blázquez, 1982) los desplazamientos son definidos como el acto de mover nuestro cuerpo desde un punto a otro del espacio, y se consideran la habilidad básica más importante debido a que son la base y sustento de la mayoría de las habilidades motoras. A través de los desplazamientos, los niños entran en contacto con el entorno, lo exploran y aprenden, desarrollando así sus capacidades perceptivo-motrices, que incluyen la percepción corporal, la

estructuración espacio-temporal, el equilibrio y la coordinación. Al mismo tiempo, los patrones de movimiento se mejoran y perfeccionan. (Prieto, 2010).

En tanto la clasificación nos basamos en la descrita por (Seirul.lo, 1986) y los divide de la siguiente manera:

A continuación describimos la clasificación de los desplazamientos según su nivel de eficacia y la responsabilidad del individuo en su realización. Los desplazamientos activos son aquellos en los que el individuo es el máximo responsable de sus cambios de posición en el espacio y de las condiciones de desplazamiento. Los desplazamientos eficaces son los que permiten al sujeto desarrollar otras tareas motrices simultáneas o posteriores, como la marcha, la carrera y el salto. Los desplazamientos menos eficaces son aquellos en los que el individuo no está tan apto o dispuesto para realizar otras tareas motrices debido a la utilización de segmentos no especializados, baja velocidad de los desplazamientos y centro de gravedad más bajo. Los desplazamientos pasivos son aquellos en los que el sujeto no es el responsable principal de su cambio de posición en el espacio, como los transportes, los arrastres y los deslizamientos.

1.2.1 Clasificación de las capacidades motrices básicas

“Las capacidades motrices básicas son habilidades físicas innatas que el ser humano desarrolla a través de la interacción con su entorno.” (Martínez & Martínez, 1994)

- **Coordinación**

Para empezar nos centraremos en las capacidades que delimitamos en nuestro problema que son la coordinación y el salto ya que como menciona (Grosser & Neumaier, 1986) la coordinación tiene como principal objetivo sincronizar los movimientos de distintas partes del cuerpo, tanto espacial como temporalmente ,esta capacidad es crucial en las tareas cotidianas y en el deporte, destacando su importancia para el desarrollo motor y la realización de tareas cotidianas precisas y eficaces.

- **Tipos de coordinación**

Según la revista digital editada por (Muñoz, 2009) existen varios tipos de coordinación dependiendo de si todo el cuerpo participa en el movimiento motor o sólo una región concreta, podemos distinguir dos direcciones principales:

-La coordinación óculo-segmental es la conexión entre el campo visual y la función motora fina de cualquier segmento corporal, puede ser óculo-manual u óculo-pedal.

-Las relaciones musculares, internas o externas, pueden influir en la coordinación.

-La coordinación intermuscular (externa) describe cómo cada músculo participa adecuadamente en el movimiento.

-La coordinación intramuscular se refiere a la capacidad del músculo para contraerse eficazmente.

- **Salto**

Según (Piaget, 2000), el salto es un reflejo natural del mecanismo del equilibrio en los niños de lo contrario, un joven saltaría para superar un obstáculo insalvable. Esta respuesta demuestra el potencial de adaptación y resolución de problemas del niño, ya que ilustra cómo se adapta su sistema de acción a medida que aprende y domina su entorno físico.

- **Tipos de Salto**

(Ruiz, 1987) afirma que estructura un esquema que facilita la comparación de las características de estos dos tipos de saltos y presenta las distintas fases y tipos de salto en una sola columna.

Salto horizontal	Salto vertical
Fase preparatoria	
Cuerpo agrupado Flexión de grandes articulaciones Peso en la parte delantera de los pies Pies hacia adelante y separados Brazos detrás del cuerpo	
Fase de acción	
Acción intensa de brazos adelante y arriba Extensión <u>completa</u> del cuerpo <u>Angulo de despegue de 45º</u> Pies separados al aterrizar Flexión de grandes articulaciones al aterrizar <u>Los brazos continúan su movimiento hacia adelante</u>	Acción intensa de brazos adelante y arriba Extensión del cuerpo Despegue vertical Pies separados al aterrizar Flexión de grandes articulaciones al aterrizar

Figura 1 Características de los tipos de salto (Ruiz, 1987)

Continuando con nuestro análisis de las habilidades motoras básicas podemos añadir las habilidades fundamentales las cuales son: fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad.

La fuerza es la capacidad del cuerpo para contraer los músculos, superar una resistencia externa o mantener una determinada posición. Es una capacidad física clave que favorece el crecimiento de otros atributos físicos como la velocidad, la fuerza y la resistencia. La fuerza máxima, la fuerza explosiva y la fuerza resistencia son tres tipos diferentes de fuerza. (Zatsiorsky, 2006)

La velocidad describe la capacidad del cuerpo para realizar movimientos en poco tiempo. Es una capacidad física fundamental que afecta al crecimiento de otros atributos físicos como la fuerza y la resistencia. En función de la cantidad de trabajo necesaria, la velocidad puede clasificarse en velocidad punta, velocidad intermedia y velocidad larga, en pocas palabras, una buena velocidad permite moverse con rapidez y eficacia en diversas situaciones físicas. (Bravo, 1992).

La resistencia del cuerpo es la capacidad de soportar la fatiga y el esfuerzo prolongado. Es una capacidad física fundamental que afecta a otros atributos físicos como la velocidad y la fuerza. En función de la duración de un esfuerzo, la resistencia se clasifica en aeróbica o anaeróbica. La resistencia se define como la capacidad de mantener un nivel constante de rendimiento y de resistir la fatiga durante la realización de diversas actividades físicas. (Olivera, 2004)

La flexibilidad es la capacidad del cuerpo para moverse en toda la amplitud de movimiento de las articulaciones. Es una capacidad física extremadamente importante que contribuye al desarrollo de otros atributos físicos como la fuerza y la velocidad. Dependiendo del tipo de movimiento requerido, la flexibilidad se divide en estática y dinámica. En conclusión, la flexibilidad es una capacidad esencial que permite al cuerpo moverse libremente y realizar movimientos completos en diversas actividades físicas. (Alter, 2004)

Lo principal que se mide en competiciones de edades adecuadas y relacionadas con nuestra investigación son las que se detallan a continuación:

- **Correr**

Según autores como (Wickstrom, 1990) consiste en realizar una secuencia de saltos coordinados de manera fluida, donde se sostiene el peso del cuerpo en un pie, luego se realiza un salto en el aire, seguido de otro apoyo en el pie contrario, para nuevamente saltar en el aire en resumen

promueve el desarrollo de habilidades motrices y la coordinación corporal. Al practicar esta secuencia de saltos, se fortalecen los músculos de las piernas, mejorando la resistencia y la fuerza física. Además, contribuyen a la mejora del equilibrio y la estabilidad, ya que se requiere mantener el control del cuerpo durante los movimientos. Este ejercicio también mejora la concentración y la atención, porque requiere una ejecución precisa y cronometrada de los saltos. Los saltos coordinados proporcionan placer y diversión además de beneficios físicos, lo que los convierte en una alternativa deseable de actividad física alegre.

- **Saltar**

En tanto (Ortega & Blázquez, 1982) mencionan que un salto es un movimiento en el que el cuerpo se eleva del suelo impulsado por uno o dos pies, permanece suspendido en el aire durante un breve instante y luego desciende de nuevo al suelo. Es importante recordar que el salto es un ejercicio que favorece el desarrollo de la fuerza y la potencia muscular, al tiempo que mejora la salud ósea al fortalecer los huesos y prevenir enfermedades como la osteoporosis.

- **Lanzar**

El autor (Batalla, 2000) da su punto de vista que lanzar algo significa agarrarlo firmemente con una o ambas manos. Es un gesto animado que sugiere soltar algo con fuerza. Soltar o arrojar algo con fuerza puede ser una representación física del desapego y la liberación emocional. Este gesto puede simbolizar la liberación de cualquier cosa que nos limite o nos agobie para dejar espacio a nuevas oportunidades y encuentros. Este movimiento rápido de la mano puede evocar una sensación de alivio y liberación, como si dejáramos algo o a alguien atrás. En ciertos contextos, este gesto puede ser un acto de afirmación personal, expresando nuestra determinación y poder para deshacernos de lo que ya no nos sirve o nos limita.

1.2.2 Características de las Habilidades Motrices Básicas:

Según el autor (Weineck, 2002) algunas de las características principales son: Los patrones de movimiento básicos son habilidades motoras fundamentales que se adquieren de forma natural y son esenciales para el desarrollo de habilidades motoras más avanzadas. , estos patrones se pueden clasificar en cuatro categorías principales: desplazamientos, giros, equilibrios y lanzamientos. El desarrollo de estas habilidades desempeña un papel crucial en el desarrollo físico y cognitivo de los niños.

1.2.3 Clasificación de las Habilidades Motrices Básicas:

La clasificación proporciona una estructura útil para comprender e investigar el desarrollo motor en niños y adolescentes.

(Gallahue D. , 1982) En su libro “Comprender el desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes”, divide en una clasificación de tres categorías:

Habilidades locomotoras: Las habilidades de locomoción se refieren a las habilidades que implican mover el cuerpo de un lugar a otro. Estas habilidades incluyen actividades como correr, saltar, caminar, galopar, trepar, entre otras.

Habilidades manipulativas: Las habilidades manipulativas se refieren a las habilidades que implican el control y la manipulación de objetos. Ejemplos de estas habilidades incluyen lanzar, atrapar, golpear, patear, driblar, entre otros.

Habilidades estabilizadoras: Son las habilidades que permiten al individuo mantener el equilibrio y controlar el cuerpo en diferentes posturas. Incluyen habilidades como el equilibrio estático y dinámico, la flexibilidad, la coordinación mano-ojo, entre otras.

1.3 Estudiantes:

Según muchos autores, los estudiantes son personas que participan en procesos formales de aprendizaje en instituciones educativas. Según el autor (Vygotsky, 1978), “los estudiantes son participantes activos que crean conocimiento a través de la interacción con los demás y con su entorno.”. Mientras que para autores como (Freire),” los estudiantes son sujetos críticos y transformadores de la sociedad, capaces de desarrollar su conciencia y participar en la construcción de una educación liberadora”. Se suele considerar a los alumnos como seres en crecimiento, capaces de adquirir y crear conocimientos, y que influyen significativamente en la forma de aprender de sus propios padres.

1.3.1 Estudiante Ecuatoriano:

Según diversos estudios y expertos en educación, los niños de Ecuador se enfrentan a diversas dificultades en el sistema educativo. La desigualdad socioeconómica, las disparidades educativas entre las zonas urbanas y rurales, la falta de acceso a recursos educativos adecuados y las variaciones regionales en la calidad de la educación son algunos de estos problemas. (Livio, 2018)

Para mejorar el rendimiento y el desarrollo de los alumnos ecuatorianos, algunos autores subrayan la importancia de abordar estas dificultades. Destacan la necesidad de promover una política educativa inclusiva que ofrezca a todos los niños las mismas oportunidades, independientemente de su situación económica o del lugar donde vivan. (Livio, 2018)

1.3 Edad

En el artículo proporcionado por (Cancio, 2010) la iniciación al deporte se basaba en normas elitistas o en criterios educativos. Por lo tanto, es inadecuado referirse a resultados excelentes en términos de notas y/o de rendimiento. Este tipo de deporte enseña a moverse a través del movimiento o es un deporte de iniciación. Se sigue considerando deporte de iniciación cuando un niño pequeño empieza a practicar un deporte de competición o de equipo en una instalación deportiva o en una escuela. Durante el entrenamiento, el niño aprende las estrategias, pautas e ideas básicas del juego, preparándole para resolver problemas tácticos de forma independiente durante el partido.

1.3.2 Edad de los 10 a los 12 años

A esta edad, los niños son capaces de regular su cuerpo tanto en el tiempo como en el espacio, gracias a sus habilidades motrices generales. Algunas habilidades motrices, como la flexibilidad, la fuerza sin cargas máximas y la resistencia aeróbica más que anaeróbica, pueden estar ya adquiridas. El pequeño también aprenderá a manejar su cuerpo con movimientos intencionados y a construir gestos y técnicas específicos de un deporte determinado. (Cancio, 2010)

CAPÍTULO II

2 MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de Investigación

Investigación mixta

La investigación mixta es un enfoque que combina tanto métodos cuantitativos como cualitativos en un estudio, permitiendo así una comprensión más completa y profunda del fenómeno investigado para una metodología conocida como investigación mixta combina la investigación cuantitativa y cualitativa y esta información cerrada, como las escalas de valoración utilizadas para medir actitudes, forma parte de los datos cuantitativos , además probamos su hipótesis o encontramos la solución a problemas de investigación, en este tipo de análisis de datos se utiliza el análisis estadístico de las puntuaciones obtenidas, por ejemplo, mediante encuestas. (Hernández Sampieri y otros, 2014)

Los datos cualitativos abiertos suelen ser recogidos por los investigadores mediante entrevistas, grupos de discusión y observaciones. El proceso de categorización de los datos cualitativos (palabras, textos o comportamientos) previo al análisis suele revelar la variedad de conceptos recogidos y en función de los objetivos, para evaluar los datos pueden utilizarse métodos de investigación descriptivos, exploratorios o híbridos. (Hernández Sampieri y otros, 2014)

Investigación Descriptiva

El presente estudio se centra en la cuantificación de factores objetivos y en la aplicación de métodos estadísticos para examinar la información numérica procedente de la encuesta y ficha de observación hacia los alumnos, así como sus clasificaciones descriptivas o exploratorias. El objetivo del estudio es definir e investigar las características de los juegos convencionales. Para conocer la opinión sobre los juegos y su relación con el desarrollo de las habilidades motrices, también puede realizarse una entrevista con los profesores. (Hernández Sampieri y otros, 2014)

Método Deductivo

La técnica deductiva me ayudaría a realizar el estudio, ya que me permite crear preguntas para entrevistas y encuestas basadas en creencias y suposiciones preexistentes. Mediante la recopilación de datos y el análisis de los resultados, podría validar o invalidar las hipótesis, lo que constituiría una forma más metódica y centrada de poner a prueba las creencias aceptadas.

2.2 Técnicas e instrumentos

Encuesta

Mediante la encuesta, podemos recabar datos de los niños y conocer sus preferencias y pensamientos. Las antiguas actividades que los niños disfrutaban y encuentran fascinantes son fáciles de entender. La encuesta también proporciona datos numéricos que pueden analizarse y compararse para observar tendencias y pautas en las preferencias de los alumnos. Esta información es clave para desarrollar actividades de ocio y educativas que inspiren a los alumnos a participar activamente en los juegos tradicionales que más les interesan, lo que conduce a una experiencia positiva y satisfactoria para todos.

Ficha de observación

Utilizando la ficha de observación, el estudio podrá evaluar y observar los niveles de destreza motriz de los alumnos, identificar las áreas de crecimiento y mejora, supervisar el progreso de cada alumno individualmente y tomar notas sobre elementos como la coordinación, el equilibrio, la agilidad, la fuerza y otras destrezas motrices relevantes.

Entrevista

Para recopilar datos descriptivos y comprender las opiniones y experiencias del profesor de educación física sobre los juegos tradicionales, utilizaremos una entrevista como técnica cualitativa. El profesor tendrá la oportunidad de comunicar sus pensamientos, puntos de vista y percepciones sobre el tema en cuestión a lo largo de la entrevista abierta y complaciente.

2.3 Preguntas de investigación

- ¿Qué juegos tradicionales prefieren los estudiantes del séptimo año de educación general básica del paralelo "A" de la Unidad Educativa Antonio?

- ¿De qué manera se evalúan las capacidades motrices básicas de los estudiantes que están en el séptimo año de educación general básica paralela con una calificación de "A"?
- ¿Cuál es la opinión de los docentes sobre la eficacia y relevancia de los juegos tradicionales como herramienta educativa en el currículo escolar y las horas de clase, y qué ideas y sugerencias proponen para promover y preservar su utilización en beneficio de los estudiantes?
- ¿Qué tipo de propuesta se puede diseñar para incorporar juegos tradicionales, con el objetivo de promover el desarrollo de habilidades motoras y coordinativas en los estudiantes?

2.4 Matriz de relación

OBJETIVO DIAGNOSTICADO	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS	FUENTES DE INFORMACIÓN
Valorar el nivel de conocimiento, habilidades y capacidad de enseñanza del docente en relación con los juegos tradicionales, e identificar los puntos fuertes y aspectos a mejorar con el fin de fomentar una enseñanza efectiva de los juegos tradicionales.	Juegos tradicionales	Juegos de movimiento Juegos de competición Juegos de Equilibrio Juegos de coordinación Juegos de habilidades motoras finas	Encuesta Entrevista	Encuesta para analizar las preferencias de que juegos tradicionales enfatizan los estudiantes Entrevista a docentes para comprender el nivel de conocimiento y experiencia en relación con los juegos tradicionales.
Evaluar el nivel de participación y desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes a través de los juegos tradicionales.	Capacidades Motrices Básicas	Salto Resistencia Equilibrio Coordinación	Test de salto Distancia Horizontal Evaluación Comparativa	Se aplicara el test de salto a los estudiantes para medir su capacidad física. Se comparará el rendimiento de cada estudiante con los estándares esperados para su edad y nivel de desarrollo.

<p>Recopilar información sobre la participación, habilidades y actitudes de los estudiantes durante la práctica de juegos tradicionales, con el propósito de evaluar su grado de compromiso e identificar áreas de mejora en la enseñanza y disfrute de estos juegos.</p>	<p>Estudiantes</p>	<p>Edad</p> <p>Capacidades individuales y colectivas</p> <p>Género</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>Nos permitirá recopilar información y realizar un seguimiento del desempeño de los estudiantes en los juegos.</p>
---	--------------------	--	-----------------------------	--

2.5 Participantes y población

UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ANTE

En la unidad educativa “Antonio Ante” de la parroquia urbana de Andrade Marín hay un promedio de 235 estudiantes en ciclo básico de los cuales existe 3 cursos de séptimo año de educación básica y la presente investigación se centrara en el curso de séptimo año paralelo “A” que consta de 20 estudiantes, mientras que en el área de Educación Física consta de un profesor de dicha materia.

2.6 Procedimiento de Análisis:

Para esta investigación se utilizará el programa estadístico SPSS, que es una herramienta flexible para extraer información útil de los datos y presentar los resultados de forma clara y directa. Los datos recogidos durante las entrevistas y encuesta se organizarán, analizarán y visualizarán utilizando esta herramienta.

CAPÍTULO III

3 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 1
Género y edad de los estudiantes

		Edad			Total
		10 años	11 años	12 años	
Sexo	Masculino	6	9	1	16
	Femenino	2	2	0	4
Total		8	11	1	20

Nota: Elaboración Propia. Se observó mediante una ficha a 20 estudiantes de la Unidad Educativa Antonio Ante de séptimo año paralelo "A".

Encuesta

Tabla 2
Tipo de Juego Tradicional que los estudiantes prefieren

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Trompo	3	15	15,0	15,0
	Rayuela	7	35	35,0	50,0
	Cuerda Saltarina	2	10	10,0	60,0
	Ninguno	8	40	40,0	100,0
	Total	20	100	100,0	
Total		20	100,0		

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Encuesta Junio 2023

Análisis

En la encuesta realizada a los estudiantes para tener conocimiento de que juego prefieren un 40% de ellos definió que no le gusta ningún juego tradicional, mientras que el 35% prefirió la rayuela, un 15% el trompo y tan solo un 10% la cuerda saltarina, además ningún estudiante escogió la opción del juego del sapo ni tampoco la cuerda. Esto da a entender que los estudiantes actualmente están inmersos en otras actividades relacionadas a la tecnología o simplemente están dejando perder la costumbre de los juegos tradicionales.

Ficha de Observación

Tabla 3
Salto Vertical

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	1	5,0	5,0	5,0
	Regular	13	65,0	65,0	70,0
	Necesita Mejorar	6	30,0	30,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Los estudiantes participaron en una prueba de salto vertical donde se evidencio que solo el 5% de estudiantes tuvo una buena distancia en el salto, el 65% de los mismos lo realizaron de manera regular y el 30% restante no tuvo un buen despegue ni una distancia adecuada en el salto.

Tabla 4
Coordinación de salto

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	1	5,0	5,0	5,0
	Regular	12	60,0	60,0	65,0
	Necesita Mejorar	7	35,0	35,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Un gran porcentaje de estudiantes no logro coordinar sus brazos y sus piernas durante el salto, alrededor del 60% lo hizo de manera regular, el 35% debe mejorar esa habilidad, mientras que tan solo el 5% logró hacerlo de manera adecuada.

Tabla 5
Altura y distancia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	2	10,0	10,0	10,0
	Regular	14	70,0	70,0	80,0
	Necesita Mejorar	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

En el test de salto, se observó que aproximadamente el 70% de los estudiantes lograron alcanzar una altura considerada regular. Por otro lado, alrededor del 20% de los estudiantes no alcanzaron una altura satisfactoria y tan solo el 10% alcanzo una altura considerable.

Tabla 6
Aterrizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	10	50,0	50,0	50,0
	Necesita Mejorar	10	50,0	50,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Se evidenció que los estudiantes no tienen un correcto aterrizaje en el salto ya que ningún estudiante lo realizó de manera correcta, la mitad de estudiantes lo hizo de manera regular y la otra mitad no pudo aterrizar o tropezaban.

Tabla 7
Postura correcta

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	16	80,0	80,0	80,0
	Necesita Mejorar	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Se pudo observar que los estudiantes no mantienen una postura correcta durante el salto ya que el 80% de los mismos lo hicieron de manera regular y el 20% restante no optaron una posición adecuada.

Tabla 8
Extensión de piernas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	11	55,0	55,0	55,0
	Necesita Mejorar	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Algunos estudiantes necesitan mejorar su extensión de piernas ya que un gran porcentaje alrededor del 55% lo realizó de manera regular y el 45% no realizó la extensión.

Tabla 9
Flexión de piernas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	6	30,0	30,0	30,0
	Necesita Mejorar	14	70,0	70,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

El 70% de los estudiantes necesita mejorar su flexión de piernas en el test de salto, mientras que el 30% lo realizó de manera regular.

Tabla 10
Impulso de pies

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	7	35,0	35,0	35,0
	Regular	13	65,0	65,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Un buen porcentaje de estudiantes, alrededor del 35% se impulsa con los pies de manera adecuada mientras que el 65% lo realizó de manera regular.

Tabla 11
Coordinación Motriz Fina

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	3	15,0	15,0	15,0
	Regular	10	50,0	50,0	65,0
	Necesita Mejorar	7	35,0	35,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Los estudiantes mostraron que en actividades de precisión y destreza manual tan solo un 15% tuvo una evaluación satisfactoria, por otro lado el 50% lo realizaron de manera regular.

Tabla 12
Coordinación Motriz Gruesa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	13	65,0	65,0	65,0
	Necesita Mejorar	7	35,0	35,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Un gran porcentaje de estudiantes alrededor del 65% demostraron que para actividades de movimientos amplios y control corporal lo hacen de manera regular, mientras que el 35% necesita mejorar esa capacidad.

Tabla 13
Coordinación Ojo Mano

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	11	55,0	55,0	55,0
	Necesita Mejorar	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Un gran porcentaje de estudiantes alrededor del 55% demostró una coordinación regular entre su visión y los movimientos de la mano, por otra parte el 45 % necesita mejorar esta habilidad.

Tabla 14
Coordinación Ojo Pie

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	2	10,0	10,0	10,0
	Regular	13	65,0	65,0	75,0
	Necesita Mejorar	5	25,0	25,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis:

Para esta prueba el 10% de estudiantes tiene buena destreza entre su visión y sus pies, un 65% lo realizo de manera regular, mientras que un 25% no demostró tener coordinación para realizar esta prueba.

Tabla 15
Manipulación de Objetos Pequeños

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	10	50,0	50,0	50,0
	Necesita Mejorar	10	50,0	50,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

En relación a la habilidad de manipular objetos pequeños, se encontró que aproximadamente el 50% de los estudiantes demostraron aptitud en esta prueba, mientras que el otro 50% no mostró habilidades destacadas en este aspecto.

Tabla 16
Interceptación de Objetos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	2	10,0	10,0	10,0
	Regular	14	70,0	70,0	80,0
	Necesita Mejorar	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis:

Para esta prueba tan solo el 10% de estudiantes logro atrapar y lanzar objetos con precisión, un 70% lo hizo de manera regular y un 20% no logro ni atrapar ni lanzar los objetos.

Tabla 17
Equilibrio y desplazamiento con los pies

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	11	55,0	55,0	55,0
	Regular	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

En esta prueba la gran mayoría un 55% ejecutó de manera adecuada su control con los pies ,teniendo un buen equilibrio y coordinación , por otro lado un 45% lo hizo de manera regular desviándose un poco de la línea de referencia.

Tabla 18
Cambios de Dirección

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	3	15,0	15,0	15,0
	Regular	16	80,0	80,0	95,0
	Necesita Mejorar	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia. Fuente: Ficha de Observación Junio 2023.

Análisis

Un 15% domino la coordinación en cambios rápidos de dirección mientras corren, un 80% tuvo dificultades y lo realizo de manera regular y tan solo el 5% que representa a un estudiante necesita mejorar su coordinación.

Análisis de la Entrevista

1 ¿Cuál es su experiencia como docente de educación física y cuánto tiempo lleva enseñando esta disciplina?

El maestro de educación física supo manifestar que tiene una vasta experiencia de más de 10 años enseñando la disciplina y durante este tiempo, ha trabajado en diferentes instituciones educativas, enfocándose en el desarrollo de habilidades físicas, la promoción de la salud y el fomento de la actividad física entre sus estudiantes.

La experiencia del maestro de más de 10 años en diferentes instituciones demuestra su compromiso en desarrollar habilidades físicas, promover la salud y fomentar la actividad física entre los estudiantes.

2 ¿Ha trabajado anteriormente con juegos tradicionales en sus clases de educación física? Si es así, ¿podría mencionar algunos ejemplos de juegos tradicionales que haya utilizado?

El maestro manifestó que si, ha incorporado juegos tradicionales en sus clases de educación física y algunos juegos que ha puesto en práctica son la cuerda de saltar, la rayuela, el escondite, la soga, la patata caliente y carreras de sacos ya que dichos juegos promueven la actividad física y la diversión sin requerir material didáctico costoso.

La elección de juegos tradicionales demuestra la capacidad del maestro para adaptarse a recursos limitados, promoviendo la actividad física y la diversión, lo que beneficia a los estudiantes.

3 ¿Cuál es su opinión sobre la importancia de los juegos tradicionales en la educación física de los estudiantes y su desarrollo motor?

El maestro expuso que “Los juegos tradicionales desempeñan un papel crucial en la educación física de los estudiantes. Fomentan habilidades motoras, cooperación y valores sociales. Además, son accesibles y económicos, lo que permite a los estudiantes disfrutar de la actividad física sin necesidad de costosos equipos o instalaciones deportivas.”

El maestro destaca la importancia de los juegos tradicionales al promover habilidades físicas y valores sociales, lo que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes sin requerir recursos costosos.

4 ¿Cuáles son los beneficios que consideras que los juegos tradicionales pueden aportar a los estudiantes en términos de su desarrollo físico, cognitivo y social?

El maestro expuso que los juegos tradicionales son esenciales en educación física ya que mejoran habilidades físicas como la coordinación, y fortalecen el trabajo en equipo, también desarrolla la concentración y valores sociales, promoviendo la salud física y mental de los estudiantes.

Esto da a entender que el maestro subraya que los juegos tradicionales benefician el desarrollo físico, social y mental de los estudiantes al fomentar la coordinación, el trabajo en equipo, la concentración y valores, contribuyendo a una educación integral.

5 ¿Cómo integraría los juegos tradicionales en sus clases de educación física? ¿Tiene alguna estrategia o enfoque particular?

El maestro expuso que integraría los juegos tradicionales de manera activa y creativa ya que organizaría sesiones temáticas, asignando roles de liderazgo a los estudiantes para fomentar su responsabilidad y liderazgo. También manifestó que enfocaría la adaptación de los juegos para incluir a todos los niveles de habilidad.

Me parece interesante la estrategia del maestro de organizar sesiones temáticas y asignar roles de liderazgo muestra su enfoque inclusivo y creativo para involucrar a todos los estudiantes y fomentar el desarrollo personal.

6 ¿Ha enfrentado algún desafío al trabajar con juegos tradicionales en el aula? Si es así, ¿cómo los ha abordado?

El docente menciona que si tuvo algunos desafíos como la falta de espacio y equipamiento y lo soluciono adaptando los juegos según las condiciones, fomento la creatividad de los estudiantes y promovió la reutilización de objetos cotidianos como sustitutos de material específico.

El maestro demuestra su capacidad de adaptación al superar desafíos como la falta de espacio y equipamiento, su enfoque creativo y uso de recursos disponibles reflejan su compromiso con la enseñanza.

7 ¿Qué recursos o materiales utiliza para implementar los juegos tradicionales en sus clases?

Expreso que utiliza recursos simples y disponibles, como cuerdas, conos, pañuelos, pelotas y objetos cotidianos ya que de esta manera fomenta la creatividad de los estudiantes para adaptar juegos con lo que se tiene a mano, haciendo hincapié en la accesibilidad y el bajo costo.

Me parece interesante el uso de recursos simples y accesibles ya que muestra la habilidad para fomentar la creatividad de los estudiantes y promover juegos inclusivos y económicos que están al alcance de todos.

8 ¿Cree que es importante preservar y transmitir los juegos tradicionales a las generaciones más jóvenes? ¿Por qué?

El maestro manifestó que si es esencial preservar y transmitir los juegos tradicionales ya que no solo promueven la actividad física y el desarrollo social, sino que también conectan a las generaciones, conservan la cultura y ofrecen una alternativa saludable y económica al entretenimiento moderno.

El maestro resalta la importancia de los juegos tradicionales para enriquecer la cultura, fomentar la actividad física, conectar generaciones y ofrecer una opción saludable y económica frente al entretenimiento contemporáneo.

CAPÍTULO IV

4 PROPUESTA

4.1 Plan de Clase para desarrollar juegos tradicionales y mejorar las habilidades motrices básicas

4.2 Introducción

Al incorporar los juegos tradicionales a los planes de clase, los profesores pueden ayudar a los alumnos a mantenerse activos y evitar el sedentarismo y el uso excesivo de la tecnología. Se trata de una serie de actividades físicas divertidas que hunden sus raíces en las culturas y costumbres de muchas comunidades. Al interactuar con el entorno y participar en el proceso de aprendizaje, los alumnos pueden desarrollar sus habilidades motrices básicas.

Las técnicas tradicionales incluyen correr, lanzar, saltar y hacer equilibrios. Además de ser divertidas, estas actividades contribuyen al bienestar físico de los niños. La práctica de estos juegos ayuda a los alumnos a desarrollar sus capacidades motrices, incluidos el equilibrio, la flexibilidad, la fuerza y la coordinación.

Los juegos del pasado tienen ciertas características. Cuando estas tradiciones se incluyen en los programas escolares, dejan un vacío en la comunidad donde se han transmitido de generación en generación además que tiene la cualidad esencial de los juegos tradicionales es su capacidad para fomentar la cooperación y el trabajo en equipo. Muchos de estos juegos requieren que los jugadores cooperen entre sí.

4.3 Objetivos

Objetivo General

Desarrollar planes de clase con juegos tradicionales para mejorar las capacidades de coordinación y salto en los estudiantes, promoviendo el desarrollo físico integral y fomentando un estilo de vida activo y saludable.

Objetivos Específicos

- Identificar y seleccionar juegos tradicionales adecuados que enfatizen la coordinación y el salto como componentes principales de la actividad física
- Diseñar y estructurar actividades de clase que integren juegos tradicionales para promover el desarrollo de las habilidades de coordinación y salto de manera progresiva y adaptada a las capacidades individuales de los estudiantes.
- Motivar a los estudiantes que diseñen sus propios juegos con sus características y reglas compartiendo sus enseñanzas e imaginación a sus compañeros.

4.4 Ubicación Geográfica:



Figura 2 Unidad Educativa Antonio Ante

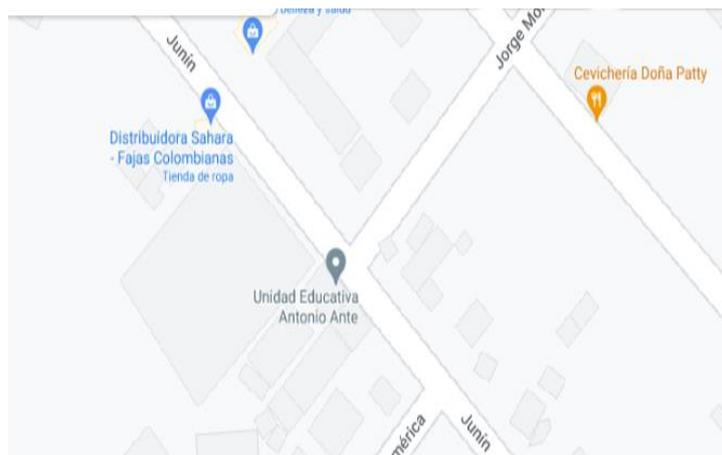


Figura 3 Croquis Unidad Educativa Antonio Ante

4.5 Planes de Clase

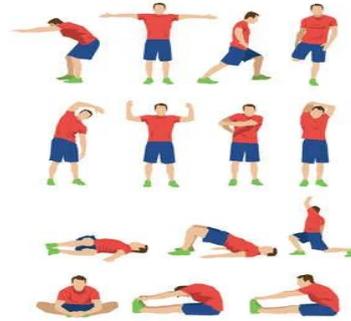
A continuación se presenta planes de clase que incorporan juegos tradicionales como herramientas educativas para desarrollar las habilidades motoras básicas de los estudiantes. Las experiencias instructivas y recreativas que proporcionan estos planes de lecciones están diseñadas para ayudar a los alumnos a desarrollar el equilibrio, la coordinación, la fuerza y otras habilidades motrices básicas, a través de una combinación de actividades planificadas y juegos tradicionales.

Plan de clase No 1	
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Antonio Ante
Profesor(a):	Arellano Carlos
Asignatura:	Educación Física
Año:	7 mo de Básica "A"
Tiempo:	70 minutos
Bloque:	Prácticas Lúdicas: Los Juegos y el Jugar
Tema:	Un Salto a los Juegos

Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> -Diversidad de los juegos tradicionales y como estos han ido trascendiendo a través del tiempo. -Beneficios físicos que obtienen los estudiantes al participar en juegos t que implican saltar tales como el fortalecimiento muscular, la mejora de la coordinación y la resistencia. -Variaciones de juegos tradicionales que involucran saltos, teniendo en cuenta los recursos y el entorno disponibles de la actualidad.
Objetivo:	-Participar activamente en la práctica y el desarrollo de juegos tradicionales de salto, promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto hacia los demás estudiantes y profesor.
Destreza:	Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.
Actividades:	Parte Inicial:

Calentamiento:

Para esta clase comenzamos realizando un calentamiento general, aflojando articulaciones y realizando pequeños estiramientos.



Continuamos con calentamiento específico de las extremidades inferiores ya que será la parte del cuerpo con lo que más trabajaremos.

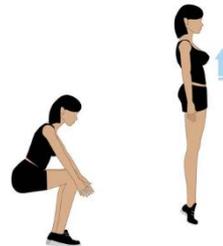
Saltos de tijera: Realizamos una serie de saltos de tijera, alternando los pies hacia los lados. Realizamos 10 repeticiones en total, asegurándote de mantener una postura erguida y aterrizar suavemente en cada salto, guiando a nuestros alumnos.



Saltos en el lugar: Saltamos en el lugar con los pies juntos, tratando de elevar los talones hacia los glúteos en cada salto. Realizamos 15 repeticiones, manteniendo un ritmo constante y controlando la respiración de los estudiantes.



Salto de cuclillas: Nos colócanos en posición de cuclillas, con los pies separados a la altura de los hombros. Después saltamos hacia arriba con fuerza, extendiendo los brazos por encima de la cabeza. Realiza 10 repeticiones, asegurándote de aterrizar de manera segura.



Parte Principal:

Juego la Rayuela:

Como primer lugar dibujaremos un diagrama de cuadrícula en el suelo con números del 1 al 10 o más de ser necesario, podemos graficar incluso dibujos o animales de acuerdo a la imaginación de cada estudiante. Cada estudiante por turno, lanza una pequeña piedra o ficha en el cuadro número 1 y luego salta sobre un pie hasta llegar al último cuadro, evitando pisar las líneas. Una vez que llegan al último cuadro, deben girar y regresar, pero esta vez, recogiendo la piedra o ficha del cuadro en el que la dejaron al inicio. Gana el jugador que completa todo el recorrido sin cometer errores es decir sin pisar la línea o salirse de la rayuela.



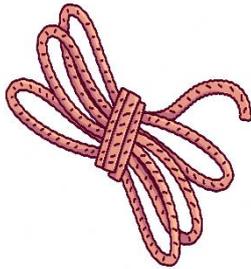
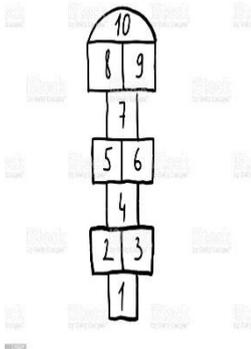
Juego La Cuerda:

Dos estudiantes sostienen los extremos de la cuerda mientras una tercera salta. El objetivo es que el estudiante salte la cuerda sin tocarla. La cuerda se mueve en diferentes patrones, como rotaciones completas o alternando movimiento hacia adelante y hacia atrás o viceversa. A medida que los estudiantes se sienten más cómodos, se pueden agregar variaciones, como saltar en un solo pie o en parejas o hasta tres personas.



Parte Final:

Estiramientos generales y específicos, especialmente nos enfocamos en las extremidades inferiores. Brindamos retroalimentación a los estudiantes y preguntamos y aclaramos dudas de los mismos.

	
Recursos didácticos:	<p>Cuerda</p>  <p>Rayuela</p> 
Estrategias de evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> -El estudiante participó activamente en los juegos tradicionales de salto propuestos. -El estudiante mostró entusiasmo y disfrute durante la práctica de los juegos. -Colaboró y respetó a sus compañeros y maestro durante las actividades.

Plan de clase No 2	
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Antonio Ante
Profesor(a):	Arellano Carlos
Asignatura:	Educación Física
Año:	7 mo de Básica "A"
Tiempo:	60 minutos
Bloque:	Prácticas Lúdicas: Los Juegos y el Jugar
Tema:	Saltando a tu imaginación

Contenido:	-Desarrollo y diseño de prototipos de juegos.
Objetivo:	-Fomentar la creatividad y la resolución de problemas de trabajo en equipo a través del diseño y la implementación de juegos de salto inventados por los estudiantes.
Destreza:	Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.
Actividades:	<p>Parte Inicial: Inducción: Comenzamos explicando a los estudiantes el propósito de la clase y el desafío que enfrentarán lo cual será inventar un juego de salto. Animándolos a ser creativos y a pensar fuera de lo común. Calentamiento: Comenzamos caminando al contorno de la cancha, y vamos aumentando el ritmo hasta tener movimientos rápidos en los estudiantes.</p> 

Realizamos ejercicio físico moderado con rodillas hacia al pecho , lo hacemos durante 30 segundos sin descanso en tres repeticiones.



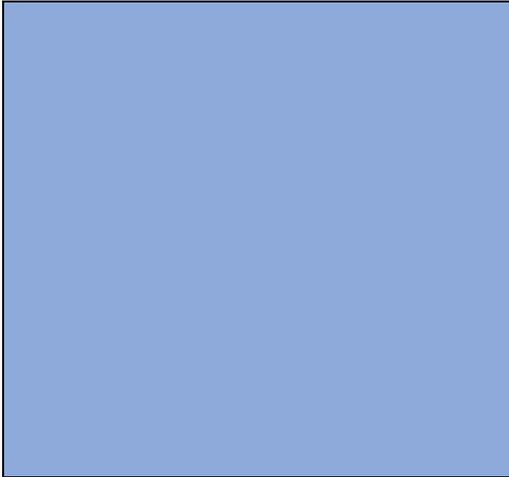
Parte Principal:

Organizamos por grupos de 5 estudiantes para lo cual daremos un tiempo determinado donde cada grupo deberá inventar un juego con las características de: nombre del juego, reglas y variantes. Procedemos a que los grupos grafiquen o esquematicen sus juegos ya sea en papel o en el patio de la institución. Finalmente procedemos a que cada equipo presente su juego mientras que los demás equipos son participes del mismo.



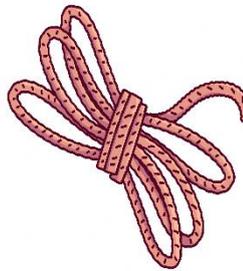
Parte Final:

Finalizamos recordando a los estudiantes las claves que aprendieron durante la clase. Resaltamos la importancia de la creatividad, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la diversión en el proceso de diseño de juego de salto.

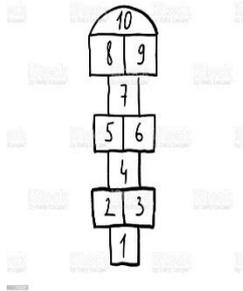


Recursos didácticos:

Cuerda



Rayuela



Tiza de colores

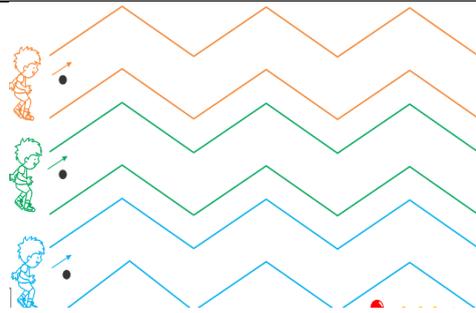


Conos

	
Estrategias de evaluación:	Coevaluación y autoevaluación: Solicitamos a nuestros alumnos reflexionen sobre sus propios juegos, donde podemos evaluar su participación, creatividad y trabajo en equipo, y pedimos evalúen a cada equipo los mismos estudiantes.

Plan de clase No 3	
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Antonio Ante
Profesor(a):	Arellano Carlos
Asignatura:	Educación Física
Año:	7 mo de Básica "A"
Tiempo:	70 minutos
Bloque:	Prácticas Lúdicas: Los Juegos y el Jugar
Tema:	Jugando con la coordinación

Contenido:	-Historia de los juegos tradicionales -Habilidades de coordinación
Objetivo:	Desarrollar habilidades de coordinación mediante los juegos tradicionales y fomentando el trabajo en equipo.
Destreza:	Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.
Actividades:	<p>Parte Inicial: Introducción: Comenzamos con una breve charla de la historia de los juegos tradicionales, su origen, sus características y sobre todo los juegos tradicionales autóctonos del Ecuador.</p> <p>Calentamiento: Para iniciar realizaremos un pequeño juego llamado "El camino de los obstáculos", donde procederemos a colocar varios objetos en el suelo como conos, prendas de vestir, etc, formando un camino de zigzag ;procedemos a dividir a los estudiantes en parejas y los colocamos atrás del camino de obstáculos, cada pareja debe estar totalmente coordinada ya que si toca algún objeto en el piso deberá volver a la parte inicial, para lo cual deberán saltar o hacer giros como lo requiera la situación.</p>



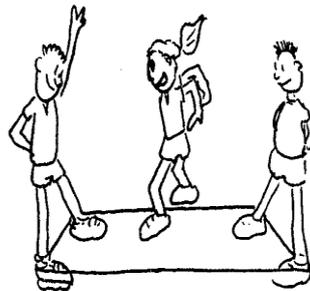
Parte Principal:

Juego el elástico:

Para este juego colocamos un elástico largo alrededor de las piernas de dos estudiantes, quienes se enfrentan y separan sus piernas para tensar el elástico. Otros alumnos deben saltar dentro y fuera del elástico mientras realizan diferentes patrones de saltos coordinados.

A medida que el juego avanza, el nivel de dificultad aumenta, elevando el elástico a diferentes alturas o cambiando los patrones de salto.

Los alumnos deben coordinar sus movimientos y saltos para evitar tocar el elástico mientras siguen el patrón establecido por la pareja principal.



Juego El pañuelo:

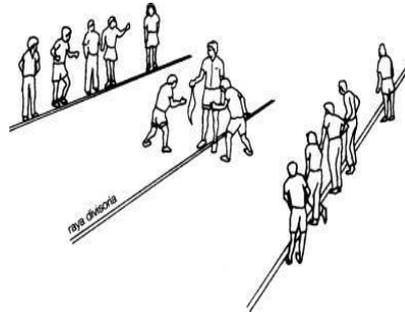
Separamos a los estudiantes en dos grupos y los colócalos uno frente al otro, formando dos filas.

Asignamos a cada estudiante un número al azar.

Colocamos un pañuelo o un objeto similar en el suelo entre los dos equipos.

Procedemos a llamar un número aleatorio y los estudiantes correspondientes de cada equipo deben

correr hacia el pañuelo y tratar de agarrarlo primero.
Sin embargo, podemos decidir si los estudiantes deben hacer un movimiento o una acción específica antes de tomar el pañuelo.



Parte Final:

Procedemos a realizar pequeños estiramientos en todas las extremidades de arriba hacia abajo, continuando con respiraciones y para finalizar mencionamos algunos aspectos claves acerca de la coordinación y su relevancia en las actividades físicas.

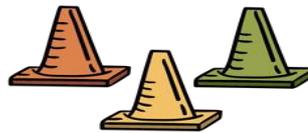


Recursos didácticos:

Elástico



Conos



Pañuelo

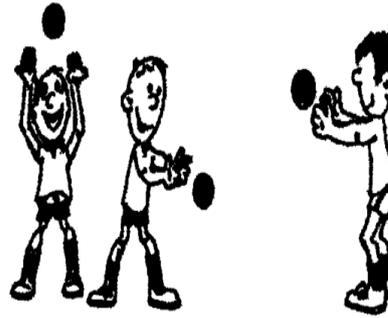


Estrategias de evaluación:

Prestamos atención al nivel de coordinación de cada estudiante y su participación en cada juego. Además consideramos aspectos como la claridad de reglas en cada juego y su capacidad para promover la diversión.

Plan de clase No 4	
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Antonio Ante
Profesor(a):	Arellano Carlos
Asignatura:	Educación Física
Año:	7 mo de Básica "A"
Tiempo:	70 minutos
Bloque:	Prácticas Lúdicas: Los Juegos y el Jugar
Tema:	Explorando la coordinación ojo - mano

Contenido:	-Coordinación en movimiento -Coordinación en grupo
Objetivo:	Mejorar en los estudiantes su capacidad de precisión y eficacia al ejecutar ejercicios de coordinación ojo – mano mediante juegos tradicionales.
Destreza:	Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.
Actividades:	Parte Inicial: Introducción: Breve introducción sobre la importancia de la coordinación ojo-mano en actividades cotidianas, deportes y juegos, explicando los objetivos de la clase y lo que se espera que los estudiantes aprendan durante la sesión. Calentamiento: Ejercicios de calentamiento que involucre la coordinación ojo-mano, empezaremos con lanzamientos de pelotas pequeñas entre estudiantes y que realicen interceptaciones suaves entre ellos durante unos minutos. Realzamos una demostración práctica para que las reglas estén claras para que tengan movimientos precisos a la hora de ejecutar el ejercicio.



Parte Principal:

Juego de las canicas

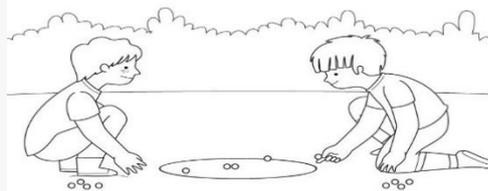
El juego de las canicas es un juego tradicional que ha sido jugado por generaciones y que requiere una buena coordinación mano-ojo.

Para empezar dibujamos un círculo en el suelo o en una superficie plana la cual será el área de juego.

Posteriormente colocamos las canicas en el centro del círculo y los estudiantes se turnarán para lanzar sus canicas desde fuera del círculo, tratando de golpear otras canicas y hacer que salgan del círculo.

El estudiante debe agacharse fuera del círculo y lanzar su canica con el dedo índice hacia las canicas del centro y si este logra golpear una canica y sacarla del círculo, se queda con esa canica.

El juego continúa con cada alumno tomando turnos para lanzar sus canicas y tratar de sacar otras canicas del círculo y el ganador será el estudiante quien posea más canicas.



Juego de trompo:

Otro juego autóctono de nuestro país que requiere mucha coordinación ojo mano ya que se trata de mantenerlo girando mientras

se realizan diversas habilidades con una cuerda o látigo.

Para empezar cada estudiante tiene su propio trompo y su cuerda o látigo, posteriormente se turnan para lanzar su trompo al suelo y, utilizando la cuerda o látigo, hacen girar el trompo.

El objetivo es mantener el trompo girando el mayor tiempo posible mientras se realizan trucos y malabares.

Los estudiantes pueden competir para ver quién mantiene el trompo girando durante más tiempo o para realizar trucos específicos, como atrapar el trompo en la cuerda o hacerlo saltar y realizar acrobacias en el aire.

Los estudiantes que logren los trucos más impresionantes o mantenga su trompo girando durante más tiempo serán los ganadores.



Parte Final:

Ya que la clase no implicó demasiado esfuerzo físico podemos finalizarla de manera diferente como por ejemplo, recapitulando el objetivo recordando que se esperaba y que se logró durante la sesión

de clase. También podemos preguntar a los estudiantes sus puntos de vista sobre la clase, si les pareció entretenida y cuáles fueron sus ejercicios más desafiantes. Para finalizar aclaramos dudas de los estudiantes y agradecerles por su tiempo de atención.



Recursos didácticos:

Pelotas pequeñas



Canicas



Trompos

	
Estrategias de evaluación:	<ul style="list-style-type: none">-Podemos observar el desempeño de los estudiantes durante la clase, particularmente en ejercicios prácticos que involucren la coordinación mano-ojo, como lanzar y atrapar pelotas y los juegos presentados en clase.- También podemos proporcionar a los estudiantes un cuestionario o una hoja de reflexión en la que puedan evaluar su propio desempeño y reflexionar sobre lo que han aprendido.

Plan de clase No 5	
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Antonio Ante
Profesor(a):	Arellano Carlos
Asignatura:	Educación Física
Año:	7 mo de Básica "A"
Tiempo:	70 minutos
Bloque:	Prácticas Lúdicas: Los Juegos y el Jugar
Tema:	Saltando con Destreza: Una Aventura de Coordinación

Contenido:	-Técnicas de salto con diferentes juegos tradicionales -Coordinación espacial -Evaluación
Objetivo:	Desarrollar la técnica de salto y coordinación adquiridos a través de juegos tradicionales así mejorando su capacidad para realizar saltos precisos y coordinados en diferentes situaciones de juego y actividad física.
Destreza:	Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.
Actividades:	Parte Inicial: Calentamiento: Estiramientos Dinámicos: Comenzamos con una serie de estiramientos para preparar los músculos y articulaciones de los estudiantes, estos pueden incluir movimientos como: Rotación de brazos hacia adelante y hacia atrás.



Giros de cadera.



Flexiones de rodillas con desplazamiento lateral.



Estiramientos de tobillos.



Saltos suaves: Realiza saltos suaves en el lugar, comenzando con pequeños saltos y aumentando gradualmente la altura y la intensidad.



Este calentamiento e iniciación preparará adecuadamente a los estudiantes para la clase de salto y coordinación con juegos tradicionales, ayudando a evitar lesiones y permitiendo un mejor desempeño durante la actividad principal.

Parte Principal:

Competencia del juego de la Rayuela

Dividimos a los estudiantes en grupos pequeños y dibujamos rayuelas en el suelo.

Procedemos a explicar las reglas del juego de la rayuela y asegúrate de que los estudiantes comprendan cómo se juega.

Los estudiantes deben turnarse para saltar de un cuadrado a otro siguiendo las reglas tradicionales de la rayuela, como saltar en un pie y evitar las líneas.

Podemos animar a los estudiantes a aplicar las técnicas de salto y coordinación que han aprendido durante las clases anteriores.

Podemos agregar un elemento competitivo al contar las puntuaciones de los estudiantes en función de cuántos cuadrados completen con éxito.



Competencia del Salto de la cuerda
Dividimos a los estudiantes en grupos y proporcionamos cuerdas para saltar. Los estudiantes deben saltar la cuerda en el momento adecuado mientras dos compañeros giran la cuerda. Practicamos diferentes patrones de salto, como saltar con ambos pies, alternar los pies o realizar saltos dobles. Realiza una competencia evaluativa para ver quién puede saltar la cuerda más veces o durante más tiempo.



Juego de la Soga

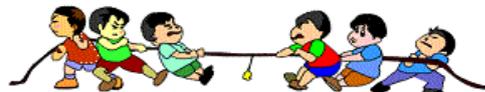
Finalizamos la parte principal con el juego de la soga, que es otro juego tradicional que implica coordinación y fuerza.

Procedemos a dividir a los estudiantes en dos equipos.

Cada equipo se enfrenta en un juego de tira y afloja, donde deben tirar de una soga hacia su lado para ganar.

Aquí los estudiantes deberán utilizar sus habilidades de coordinación y trabajo en equipo para ganar el juego.

Esta sección principal de la clase integra juegos tradicionales que requieren saltos y coordinación, permitiendo a los estudiantes poner en práctica las habilidades que han adquirido mientras disfrutaron de una experiencia física divertida y social.



Parte Final:

Enfriamiento

Realizamos una serie de estiramientos estáticos para relajar los músculos y mejorar la flexibilidad de los estudiantes y podemos incluir estiramientos de brazos, piernas y espalda.

Posteriormente pedimos a los estudiantes que respiren profundamente mientras realizan los estiramientos para ayudar a relajar su cuerpo y disminuimos gradualmente la intensidad de la actividad física, pasando de movimientos más activos a estiramientos más suaves.

Reflexión

Compartimos ideas y expresamos una crítica constructiva hacia el estudiante, procedemos a preguntar a cada uno que les pareció la clase y cual o cuales fueron los juegos más divertidos para ellos.

El componente final de la clase desempeña un papel crucial al ayudar a los estudiantes a relajarse después de la actividad física intensa, al mismo tiempo que les brinda la oportunidad de reflexionar sobre lo que han aprendido y experimentado durante la sesión. Esto promueve una comprensión más profunda

de la relevancia de la coordinación y el ejercicio en su vida cotidiana.



Rayuela



Soga



Recursos didácticos:

Estrategias de evaluación:

Observación Directa:

Observamos el desempeño de los estudiantes durante la parte principal de la clase mientras participan en juegos tradicionales como la rayuela, saltar la cuerda y el juego de la soga.

Utilizamos una lista de verificación o una rúbrica para evaluar la técnica de salto, la coordinación, la participación y el trabajo en equipo de cada estudiante.

Además registramos las observaciones de manera objetiva y proporcionamos la retroalimentación constructiva a los estudiantes.

Autoevaluación y Coevaluación:

Proporcionamos a los estudiantes una hoja de autoevaluación y coevaluación al final de la clase.

En la autoevaluación, pedimos a los estudiantes que evalúen su propio desempeño en términos de su coordinación y habilidades de salto durante los juegos.

En la coevaluación, pedimos a los estudiantes que evalúen a un compañero de clase en función de su observación del desempeño del compañero.

Esto fomenta la autorreflexión y la evaluación mutua entre los estudiantes, lo que puede ayudarles a comprender mejor sus propias habilidades y áreas de mejora.

CONCLUSIONES

- Al identificar los juegos tradicionales que prefieren los niños de séptimo curso de primaria, se pueden modificar y mejorar las actividades lúdicas y educativas de la unidad educativa Antonio Ante para ello se contribuye a aumentar la motivación, promover el compromiso y salvaguardar el patrimonio cultural.
- La evaluación de los efectos de los juegos tradicionales en los alumnos del séptimo curso de la unidad educativa de educación general básica "a" fue posible mediante el uso de una hoja de observación y pruebas de salto. .
- Dado que fomentan la cooperación, la comunicación y el equilibrio, aspectos cruciales para el desarrollo integral de los niños, los juegos tradicionales han demostrado su utilidad para apoyar el desarrollo de las aptitudes sociales y físicas de los alumnos. Al participar en estas actividades, los niños mejoraron su capacidad para trabajar en equipo, resolver problemas y comunicarse.
- La entrevista con el profesor reveló que los juegos tradicionales se consideran favorablemente en cuanto a su utilidad y eficacia como herramienta pedagógica. El profesor destacó la importancia de estos juegos para el desarrollo físico, social y emocional de los alumnos. También aportó sugerencias e ideas útiles para promover y mantener los juegos tradicionales en el programa escolar y durante el horario lectivo, tomando conciencia de su valor educativo y cultural.

RECOMENDACIONES

- La unidad educativa Antonio Ante debería modificar sus actividades lúdicas y educativas en consonancia con los juegos convencionales preferidos por los alumnos de séptimo año de básica. El resultado será una mayor motivación y participación, así como la conservación del patrimonio cultural su vez la inclusión de estos juegos en el programa escolar mejoraría la experiencia de aprendizaje de los alumnos.
- Elaborar una hoja de observación con criterios sobre el rendimiento de los alumnos durante los juegos, incluidos el equilibrio, la coordinación, la agilidad y las habilidades motrices.
- Realizar evaluaciones antes de poner en práctica los juegos y repetirlas con frecuencia para medir su impacto en el desarrollo de las capacidades físicas de los alumnos.

- Solicitar al docente de educación física consejos específicos sobre cómo promover y apoyar los juegos tradicionales en el plan de estudios y durante el horario escolar.

REFERENCIAS

- Alter, M. (2004). *Ciencia de la flexibilidad*. Paidotribo.
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Inde.
- Bornstein, D. (2011). *Accelerometer-derived physical activity levels of preschoolers: a meta-analysis*. Boston: Journal of Science and Medicine in Sport.
- Bravo, G. (1992). *Teoría y práctica del entrenamiento deportivo*. Martínez Roca.
- Cancio, R. (Febrero de 2010). *Efdeportes*. Efdeportes:
<https://www.efdeportes.com/efd141/consideraciones-para-la-iniciacion-deportiva.htm>
- Castañer, M., & Camerino, O. (1990). *La Educación Física en la Enseñanza*. Barcelona: INDE.
- Córdova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los*. César Vallejo.
- Díaz, L. (1999). *Las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: Inde.
- Educativos, L. M. (2014). *Los Materiales Educativos /El juego de la rayuela y su influencia en la*. Los Materiales Educativos.
- FECO. (2010). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 7.
- Freire, J. P. (s.f.). *Pedagogía del oprimido*.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2002). *Comprender el desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes, adultos*. McGraw Hill.
- Gallahue, D. (1982). *Comprender el desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes*. Wm: Editores de C. Brown.
- Gallahue, D., & Ozmun, J. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. McGraw-Hill.
- García, B. (1991). *Para jugar como jugábamos*. Salamanca: Diputación de Salamanca.
- Guayasamin, L., & Noroña, L. (2015). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Fiscal Mixta Fe y Alegría de Solanda - Quito provincia de Pichincha año lectivo 201*. Dspace.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F: McGraw-Hill.
- Hernández, H. (2011). *Juegos motores para primaria: De la motivación a la competencia*. Wanceulen Editorial Deportiva.
- Kishimoto. (1994). *O jogo e a educacao infantil*. Sao Paulo: Editorial Pioneira.
- Krauss, R. (1990). *Recreation and Leisure in Modern*. Publishers.

- Livio, T. (2018). El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos. *Cuerpos Despojados Territorios*.
- Martínez, R., & Martínez, J. (1994). *Educación Física: Propuestas para la Educación Secundaria Obligatoria*. Málaga, España: Aljibe.
- Matsudo, S. (2012). *Actividad física: Pasaporte para la salud*. Revista Médica Clínica Las Condes.
- Medina, A. (2017). Conjunto de juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños y niñas en las clases de educación física. *EFDeportes*, 10.
- Meinel, K., & Schnabel, G. (2007). *Ciencia del movimiento: fundamentos de la fisioterapia en rehabilitación*. Thieme.
- Méndez, A., & Fernández, J. (2014). *Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado*. Didáctica de La Educación Física.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. Montes de Oca: Redalyc.
- Molina, D. (2013). La escuela en la Educación Infantil. En M. Secilla, & G. Torices. Grado en Educación Infantil. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.
- Moreno, D. (2005). *Psychology of Sport and Exercise*. Rope Skipping.
- Moreno, P. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Muñoz Rivera, D. (2009). La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física . Actividades para su desarrollo. *Rev. digital EFdeportes*, 130.
- Olivera, J. (2004). *Entrenamiento de la resistencia: Fundamentos, métodos y programación*. Paidotribo.
- Ortega, E., & Blázquez, D. (1982). *La Actividad Motriz en el niño de 6 a 8 años*. . Madrid: Cincel.
- Peréz, A. (2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Guayaquil: Universidad Espiritu Santo.
- Prieto, M. Á. (2010). HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS. *Innovación y experiencias educativas*, 10.
- RAE. (2023). *Diccionario de la Lengua Española*.
- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales*. Mérida: Badajaz.
- Sanchez, B. (1992). *Didáctica de la Educación Física y el deporte: bases para una didáctica de la Educación Física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez, J. (2011). *“Los Juegos Recreativos y Su Incidencia En La Integración Educativa Del Octavo*.

- Sánchez Bañuelos, F. (1984). *Didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
- Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. . España: Marsiega.
- Seirullo, F. (1986). *Apuntes de Educación Física de base*. Barcelona: INEF.
- Torres, A., & Lady, L. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años*. Santa Elena: La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022.
- Torres, S. (2013). *“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO* .
- Vargas, Z. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la*. México: Pax.
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. EDITORIAL CRÍTICA.
- Weineck, H. (2002). *Entrenamiento total*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Wickstrom, R. (1990). *Patrones motores básicos*. Alianza Editorial.
- Yagiie, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L.
- Zatsiorsky, V. (2006). *Ciencia y práctica del entrenamiento de la fuerza*. Barcelona, España: Paidotribo.

ANEXOS

Oficio Nro. MINEDUC-CZ1-10D02-2023-1561-OF

Otavallo, 14 de junio de 2023

Asunto: AUTORIZACIÓN APLICACIÓN ENTREVISTAS UE ANTONIO ANTE

Magister
Elmer Oswaldo Meneses Salazar
UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE
En su Despacho

De mi consideración:

En respuesta al Documento No. 10D02-11246, a través del cual, el señor Arellano De La Torre Carlos Alexander con cédula de ciudadanía Nro. 1003747985, estudiante de octavo nivel de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica del Norte, solicita autorización para realizar la aplicación de entrevistas a Docentes y Fichas de Observación dirigida a los estudiantes de séptimo grado "A" en la Unidad Educativa "Antonio Ante", con el tema: **"JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADE DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO ANTE, AÑO LECTIVO 2022-2023.**

Una vez revisada la documentación adjuntada por la persona solicitante, la Dirección Distrital 10D02 Antonio Ante – Otavallo – Educación, autoriza su petición, se recomienda que antes de ingresar deberá recibir el taller de rutas y protocolos a cargo de la Msc. Andrea Pineda, Apoyo Distrital DECE 098 400 0644, una vez obtenida la certificación, deberá presentar en la institución educativa la autorización respectiva y coordinar con las autoridades institucionales sobre la actividad a desarrollar.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,

Documento firmado electrónicamente

Mgs. María Mercedes Cañamar Ponce
DIRECTORA DISTRITAL 10D02 ANTONIO ANTE - OTAVALO - EDUCACION

Referencias:
- MINEDUC-CZ1-10D02-UDAC-2023-224

Anexos:
- 10D02-11246



Autorizado
[Firma]
20-06-2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
MODELO DE ENCUESTA

Esta breve encuesta tiene como objetivo conocer cuál es tu juego tradicional favorito. Tus respuestas nos ayudarán a comprender y valorar la importancia de los juegos tradicionales en nuestra investigación

A continuación marca una sola casilla para conocer tu juego tradicional favorito

JUEGO TRADICIONAL	¿TE GUSTA EL JUEGO?
TROMPO	<input type="checkbox"/>
JUEGO EL SAPO	<input type="checkbox"/>
LA CUERDA	<input type="checkbox"/>
CUERDA SALTARINA	<input type="checkbox"/>
CANICAS	<input type="checkbox"/>
RAYUELA	<input type="checkbox"/>
NINGUNO	<input type="checkbox"/>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

MODELO DE ENTREVISTA

Estimado docente de educación física,

Agradecemos sinceramente su participación en esta entrevista. El propósito de esta entrevista es explorar su perspectiva y experiencia en relación a los juegos tradicionales en el contexto de la educación física. Su conocimiento y visión son fundamentales para comprender la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo físico y en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes. Agradecemos de antemano su tiempo y disposición para compartir tus ideas y experiencias

Atentamente,

Carlos Arellano (estudiante UTN)

A continuación se detalla las preguntas:

1 ¿Cuál es su experiencia como docente de educación física y cuánto tiempo lleva enseñando esta disciplina?

.....
.....
.....
.....
.....

2 ¿Ha trabajado anteriormente con juegos tradicionales en sus clases de educación física? Si es así, ¿podría mencionar algunos ejemplos de juegos tradicionales que haya utilizado?

.....
.....
.....
.....
.....

3 ¿Cuál es su opinión sobre la importancia de los juegos tradicionales en la educación física de los estudiantes y su desarrollo motor?

.....
.....
.....
.....
.....

4 ¿Cuáles son los beneficios que consideras que los juegos tradicionales pueden aportar a los estudiantes en términos de su desarrollo físico, cognitivo y social?

.....
.....
.....

.....
.....

**5 ¿Cómo integraría los juegos tradicionales en sus clases de educación física?
¿Tiene alguna estrategia o enfoque particular?**

.....
.....
.....
.....

6 ¿Ha enfrentado algún desafío al trabajar con juegos tradicionales en el aula? Si es así, ¿cómo los ha abordado?

.....
.....
.....
.....

7 ¿Qué recursos o materiales utiliza para implementar los juegos tradicionales en sus clases?

.....
.....
.....
.....

8 ¿Cree que es importante preservar y transmitir los juegos tradicionales a las generaciones más jóvenes? ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
MODELO DE FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de Observación:

La presente ficha de observación tiene como objetivo completar un análisis detallado sobre la participación de los estudiantes en juegos tradicionales, así como evaluar el desarrollo de sus capacidades motrices básicas específicas de salto y coordinación.

Test de Salto

Estudiante No :	Fecha:	Curso: 7 mo "A"	Habilidad Motriz Observada: Salto
Test de salto Vertical: ¿El estudiante realiza un despegue adecuado? Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Necesita Mejorar <input type="checkbox"/>	Coordinación: ¿El estudiante coordina correctamente el movimiento de sus brazos y piernas durante el salto? Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Necesita Mejorar <input type="checkbox"/>	Altura y Distancia: ¿El estudiante logra alcanzar una altura adecuada en su salto? Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Necesita Mejorar <input type="checkbox"/>	Aterrizaje: ¿El estudiante aterriza correctamente en posición estable y equilibrada? Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Necesita Mejorar <input type="checkbox"/>
Postura ¿Mantiene una postura correcta durante el salto? Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Necesita Mejorar <input type="checkbox"/>	Extensión ¿Realiza un salto con una buena extensión de piernas? Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Necesita Mejorar <input type="checkbox"/>	Flexión ¿Flexiona las piernas al aterrizar para amortiguar el impacto? Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Necesita Mejorar <input type="checkbox"/>	Impulso ¿Realiza un buen impulso con los pies? Bueno <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Necesita Mejorar <input type="checkbox"/>
Observaciones adicionales:			

Firma del Observador: _____

Test de Coordinación

Estudiante No :	Fecha:	Curso: 7 mo "A"	Habilidad Motriz Observada: Coordinación
<p>Coordinación Motriz Fina: ¿El estudiante muestra habilidades de coordinación fina en actividades que requieren precisión y destreza manual?</p> <p>Bueno <input type="checkbox"/></p> <p>Regular <input type="checkbox"/></p> <p>Necesita Mejorar <input type="checkbox"/></p>	<p>Coordinación Motriz Gruesa: ¿El estudiante muestra habilidades de coordinación gruesa en actividades que requieren movimientos amplios y control corporal?</p> <p>Bueno <input type="checkbox"/></p> <p>Regular <input type="checkbox"/></p> <p>Necesita Mejorar <input type="checkbox"/></p>	<p>Coordinación Ojo-Mano: ¿El estudiante demuestra una buena coordinación entre la visión y los movimientos de las manos?</p> <p>Bueno <input type="checkbox"/></p> <p>Regular <input type="checkbox"/></p> <p>Necesita Mejorar <input type="checkbox"/></p>	<p>Coordinación Ojo-Pie: ¿El estudiante muestra una buena coordinación entre la visión y los movimientos de los pies?</p> <p>Bueno <input type="checkbox"/></p> <p>Regular <input type="checkbox"/></p> <p>Necesita Mejorar <input type="checkbox"/></p>
<p>Objetos pequeños ¿Es capaz de manipular objetos pequeños con precisión y control?</p> <p>Bueno <input type="checkbox"/></p> <p>Regular <input type="checkbox"/></p> <p>Necesita Mejorar <input type="checkbox"/></p>	<p>Intercepción ¿Es capaz de interceptar o atrapar objetos lanzados o golpeados con precisión?</p> <p>Bueno <input type="checkbox"/></p> <p>Regular <input type="checkbox"/></p> <p>Necesita Mejorar <input type="checkbox"/></p>	<p>Equilibrio ¿Es capaz de realizar movimientos de equilibrio y desplazamiento con precisión visual y control de los pies?</p> <p>Bueno <input type="checkbox"/></p> <p>Regular <input type="checkbox"/></p> <p>Necesita Mejorar <input type="checkbox"/></p>	<p>Cambios de dirección ¿Presenta dificultades en la coordinación ojo-pie durante actividades que implican cambios rápidos de dirección y equilibrio?</p> <p>Bueno <input type="checkbox"/></p> <p>Regular <input type="checkbox"/></p> <p>Necesita Mejorar <input type="checkbox"/></p>
<p>Observaciones adicionales:</p> <p>Firma del Observador: _____</p>			

Presentación con los estudiantes



Ejercicio de Salto con un pie



Ejercicio de salto con dos pies



Ejercicio de coordinación



Ejercicio de desplazamiento y coordinación educación física



Entrevista con maestro de

