



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGIA
DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

TEMA:

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN
NIÑOS ESCOLARIZADO DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN DEL CANTÓN
BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RÍOS.

AUTORES:

JIMENEZ LOPEZ CAMILA ALEXANDRA

LOPEZ MEDINA ROSA GEOMARA

TUTOR:

MSC. MARTÍN GARCIA YOEL

BABAHOYO – ECUADOR 2024



INDICE GENERAL

INDICE GENERAL.....	i
INDICE DE TABLAS.....	iii
INDICE DE GRAFICAS	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CAPÍTULO I. INTRODUCCION	1
1.1 Contextualización del Problema	2
1.1.1 Contexto internacional.....	2
1.1.2 Contexto Nacional.....	3
1.1.3 Contexto Local.....	3
1.2 Planteamiento del Problema	4
1.2.2 Delimitación de la investigación.....	4
1.3 Justificación	4
1.4 Objetivos.....	6
1.4.1 Objetivo general	6
1.4.2 Objetivo específicos	6
1.5 Formulación de hipótesis	6
CAPÍTULO II. MARCO TEORICO O REFERENCIAL.....	7
2.1. Antecedente investigativo	7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE



2.2 Bases Teóricas.....	8
CAPITULO III. METODOLOGIA.....	19
3.1 Tipo investigación.....	19
3.1.1 Enfoque de investigación	19
3.1.2 Diseño de investigación	19
3.2 Operacionalizacion de la variable.....	20
3.3 Población y muestra de investigación.....	22
3.3.1 Población.....	22
3.3.2 Muestra.....	22
3.4 Técnica de Recolección de datos e instrumentos.....	23
3.4.1 Técnica	23
3.4.2 Instrumentos	23
3.5 Procesamiento de datos.....	23
3.6 Aspectos Éticos	24
CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	25
4.1 Resultados.....	25
4.2 Discusión	39
CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	40
5.1. Conclusiones.....	40
5.2. Recomendaciones	41
PROPUESTA.....	42



REFERENCIAS	43
ANEXOS	45

INDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Operacionalizacion de la variable de estudio</i>	<i>20</i>
<i>Tabla 2 Población y Muestra</i>	<i>22</i>
<i>Tabla 3 Resultado de la encuesta</i>	<i>25</i>
<i>Tabla 4 Resultado de la encuesta</i>	<i>26</i>
<i>Tabla 5 Resultado de la encuesta</i>	<i>27</i>
<i>Tabla 6 Resultado de la encuesta</i>	<i>28</i>
<i>Tabla 7 Resultado de la encuesta</i>	<i>29</i>
<i>Tabla 8 Bateria de habilidades motrices</i>	<i>30</i>
<i>Tabla 9 Bateria de habilidades motrices.....</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 10 Bateria de habilidades motrices.....</i>	<i>32</i>
<i>Tabla 11 Bateria de habilidades motrices.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 12 Bateria de habilidades motrices.....</i>	<i>34</i>
<i>Tabla 13 Bateria de habilidades motrices.....</i>	<i>35</i>
<i>Tabla 14 Bateria de habilidades motrices.....</i>	<i>36</i>
<i>Tabla 15 Bateria de habilidades motrices.....</i>	<i>37</i>



INDICE DE GRAFICAS

<i>Grafica 1</i>	25
<i>Grafica 2</i>	26
<i>Grafica 3</i>	27
<i>Grafica 4</i>	28
<i>Grafica 5</i>	29
<i>Grafica 6</i>	31
<i>Grafica 7</i>	32
<i>Grafica 8</i>	33
<i>Grafica 9</i>	34
<i>Grafica 10</i>	35
<i>Grafica 11</i>	36
<i>Grafica 12</i>	37
<i>Grafica 13</i>	38



RESUMEN

La presente investigación titulada LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACION FISICA EN NIÑOS ESCOLARIZADOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA que tiene como objetivo elaborar guía metodológica para la práctica de los juegos tradicionales dentro de las clases de educación física en niños escolarizados de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” del cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

En las bases teóricas consta específicamente que los juegos tradicionales son importantes en la sociedad para no perder las tradiciones ancestrales creando lazos y conexiones afectivas entre la comunidad, pero en el contexto educativo es importante porque impulsa una forma de aprendizaje significativo a través del juego, donde se aplican estrategias metodológicas adaptadas para el contexto pedagógico y formativo, tomando en cuenta rasgos de las etnias y así poder introducir las dentro de las clases de educación física para desarrollar habilidades motrices básicas y capacidades físicas en niños de 6-8 años y ellos a través de estos juegos tradicionales puedan mejorar, de la forma más creativa con fundamentación educativa arraigada en la cultura de la zona.

Para dar cumplimiento a los objetivos se utilizaron métodos cuantitativos, descriptivo relacionados al contexto de la investigación y a la realidad. Se seleccionó una muestra intencional de estudiantes y docentes para la recolección de información, después de la aplicación de la encuesta y entrevista que evaluó el nivel de conocimiento sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices y capacidades físicas.

Palabras claves: Juegos, Desarrollo de habilidades motrices, tradiciones, valores.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE



ABSTRACT

The present investigation titled TRADITIONAL GAMES IN THE CLASSES OF PHYSICAL EDUCATION IN SCHOOL CHILDREN OF SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION has as objective to elaborate methodological guide for the practice of the traditional games inside the classes of physical education in school children of second year of basic education of the Educational Unit "Francisco Huerta Rendón" of the Babahoyo canton, province Los Ríos.

In the theoretical bases it is specifically stated that traditional games are important in society in order not to lose ancestral traditions, creating bonds and affective connections among the community, but in the educational context it is important because it promotes a form of meaningful learning through play, where methodological strategies adapted to the pedagogical and formative context are applied, taking into account ethnic traits and thus being able to introduce them into physical education classes to develop basic motor skills and physical abilities in children aged 6-8 years and through these traditional games they can improve, in the most creative way with an educational foundation rooted in the culture of the area.

In order to fulfill the objectives, quantitative and descriptive methods related to the research context and reality were used. An intentional sample of students and teachers was selected for the collection of information, after the application of the survey and interview that evaluated the level of knowledge about traditional games in the development of motor skills and physical abilities.

Keywords: Games, motor skills development, traditions, values.

CAPÍTULO I. INTRODUCCION

El presente estudio de investigación tiene como tema los juegos tradicionales en las clases de educación física en niños/as escolarizados de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo Provincia de Los Ríos.

Es un estudio de carácter descriptivo con enfoque cualitativo, cuantitativo, enmarcado a la línea y sublínea de investigación institucional de la Universidad Técnica De Babahoyo que tiene como objetivo Elaborara una guía metodológica para la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física en niños/as escolarizados de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. La educación física es una asignatura importante en el ámbito de la educación, ya que contribuye al desarrollo motor de los niños/as. La incorporación de juegos tradicionales en clases de educación física puede aportar muchos beneficios físicos, sociales y culturales a los niños.

En el ámbito físico, los juegos tradicionales ayudan a desarrollar habilidades motrices y capacidades físicas como la fuerza, la flexibilidad, resistencia, velocidad, coordinación, el equilibrio y la agilidad. En el ámbito social fomentan la cooperación y el trabajo en equipo.

Esta investigación puede ayudar a los maestros a diseñar las planificaciones para las clases de educación física que incluyan juegos tradicionales para promover el desarrollo integral de los niños y la comprensión de la cultura y las tradiciones locales. Toda actividad recreativa provoca estimulación en el niño, en el sistema psicomotor del niño, creando condiciones para que el niño aprenda de forma divertida y alegre.

Capítulo I: Introducción, se narran una breve descripción del tema de investigación, contextualización del problema, formulación del problema, justificación, objetivos y finalmente la formulación de la hipótesis.

Capítulo II: Marco teórico, se describen los antecedentes y bases teóricas de cada una de las dos variables.

Capítulo III: Metodología, consta de métodos, enfoque y diseño de investigación que describen los procedimientos utilizados para recabar información.

Capítulo IV: Presupuesto y cronograma, se detallan los costos de la investigación y durante qué tiempo se realizó dicho trabajo.

1.1 Contextualización del Problema

1.1.1 Contexto internacional.

Es necesario que apliquemos estos juegos tradicionales en las clases de educación física ya que permiten a los niños reconocer, aprender, identificar su entorno en relación a aspectos educativos y sociales, contribuyendo, analizar sus pilares culturales. Además, hay que aprovechar la globalización que hoy en día existe; ya que nos permite a través de la tecnología poder emprender e innovar nuevas guías metodológicas, estrategias de enseñanza aprendizaje y desarrollo integral de los contenidos que se pueden adaptar a las clases de educación física para niños escolarizados, haciendo mención con los autores CHALA & ZAPATA (2019) donde ellos contextualizan que “los juegos tradicionales permiten a los estudiantes conocer aspectos relacionados a su entorno, cultura y ver cómo los niños adoptan estos juegos en base a la sociedad actual”.

1.1.2 Contexto Nacional.

En el Ecuador, los juegos tradicionales hacen referencia a las prácticas de juegos ancestrales las cuales son expresivas, significativas para cada región, en el ámbito educativo estos juegos se los asocia con las practicas lúdicas que desarrollan habilidades motoras, capacidades físicas, desarrolla la atención, imaginación, creatividad, haciendo respetar las reglas de los juegos y creando vínculos entre compañeros, estas prácticas de juegos dentro del país no son debidamente aplicadas y su expación en las diferentes regiones no son primordiales en las clases de educación física ya que para algunos docentes no son tan importantes, esto también se reduce debido al incremento de las tecnologías, como juegos en líneas, dispositivos móviles y portátiles, donde en la actualidad los niños tienen acceso fácilmente a este tipo de dispositivos, por ende se percibe la siguiente contextualización de (Bronner, 2008 citado por VALVERDE, 2016) que los juegos tradicionales son autóctonos tradicionalmente que sin ayuda de juguetes, dispositivos tecnológicas se pueden realizar los juegos, mismamente con el propio cuerpo o con herramientas disponibles en la naturaleza, objetos caseros o elaborar y crear un material donde el niño pueda emplear en su práctica de juego.

1.1.3 Contexto Local.

En la Provincia de Los Ríos, específicamente en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, se ha podido observar a través de un estudio preliminar que los juegos tradicionales no son netamente aplicados dentro de las clases de educación física como ya lo hemos mencionado en el anterior párrafo, debido a la falta de docentes especializados en el área, entre otros factores... por otra parte, los docentes áulicos no tienen el debido conocimiento para poder elaborar e implementar a sus planificaciones los juegos tradicionales atendiendo las necesidades de los niños escolarizados del segundo año de

educación básica; por ende este factor muy importante influye en el desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas, cognitivas, fomentación de valores, recreación, culturalidad y el trabajo en equipo dentro del entorno educativo y social.

1.2 Planteamiento del Problema

¿Cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices y capacidades físicas aplicados en clases de educación física en niños escolarizados de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo provincia de los Ríos?

1.2.2 Delimitación de la investigación

Líneas de investigación de la UTB: Educación y Desarrollo Social

Líneas de investigación de la FCJSE: Talento Humano, Educación y Docencia

Líneas de investigación de la carrera: Actividad Física, Salud, Deporte y Recreación

Delimitación temporal: Se llevó a cabo durante los meses Diciembre, Enero y Febrero.

Delimitación espacial: Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” del cantón Babahoyo.

Delimitación demográfica: Estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” del cantón Babahoyo.

1.3 Justificación

La necesidad e importancia de esta investigación es aplicar en las clases de educación física la práctica de los juegos tradicionales, ya que de esta forma los niños realizan

actividades físicas de manera recreativa y divertida. Del mismo modo los juegos tradicionales contribuyen a reforzar los valores y tradiciones transmitidos por nuestro ancestro de generación en generación, formando parte de nuestro patrimonio cultural e identidad cultural.

Dentro del ámbito educativo son importante porque contribuyen al desarrollo de habilidades motoras, capacidades físicas y estimula el desarrollo cognitivo de los niños de manera natural. Además, estos juegos sirven como entretenimiento para fomenta la participación activa de los niños, el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto hacia las reglas y compañeros.

En la actualidad, los juegos tradicionales están perdiendo popularidad y esto se debe a la invasión de tecnologías que ofrecen una gama actividades alternativas como videojuegos, programas digitales, realidad virtual, juegos en línea, dispositivos móviles y portátiles, esto cada vez más incrementa el sedentarismo, la obesidad mórbida, el desgaste muscular, la participación de actividades recreativas, tanto en niños como adultos.

Por lo tanto, el objetivo es elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales que pueda adaptarse a las clases de educación física, donde los estudiantes puedan conocer y participar activamente en las actividades.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Elaborar guía metodológica para la práctica de los juegos tradicionales dentro de las clases de educación física en niños escolarizados de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” del cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

1.4.2 Objetivo específicos

Determinar las variables, los juegos tradicionales, clases de educación física y sus derivadas en base a las aportaciones teóricas de diversos autores.

Evaluar a través de las técnicas, encuesta y entrevistas el nivel de reconocimiento, satisfacción en los niños y docentes sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Proponer una guía metodológica de los juegos tradicionales que se adapten a las planificaciones de las clases de educación física de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

1.5 Formulación de hipótesis

Los juegos tradicionales en las clases de educación física inciden positivamente en los niños/as escolarizados de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

CAPÍTULO II. MARCO TEORICO O REFERENCIAL.

2.1. Antecedente investigativo

Revisando el Repositorio digital de la Universidad Técnica De Babahoyo, dentro de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, se encontró el siguiente tema que tiene similitud con la variable independiente, por ende, se tomó en cuenta los trabajos investigativos que se detallan a continuación.

La investigación realizada por JORLENDY (2023) titulada “JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 2DO AÑO BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 3 DE NOVIEMBRE, DE NUEVO ZAPOTA”. El presente estudio se desarrolló desde una perspectiva cognitiva que define los juegos tradicionales como alternativa educativa para desarrollar las áreas psicosociales y motriz de los estudiantes de preescolar en un contexto educativo. El objetivo principal fue determinar la importancia de emplear los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza y aprendizaje en niños de 2do año básico de la Unidad Educativa 3 de Noviembre, Nuevo Zapotal. Métodos: El estudio utiliza métodos cualitativos y descriptivos, considerando el contexto de investigación y relacionándolos con la realidad. Se seleccionó una muestra intencional de docentes mediante muestreo no probabilístico para recolectar información luego de la aplicación de un cuestionario estructurado (entrevista; que evaluó conocimientos generales y métodos aplicados en juegos tradicionales.

Del mismo modo se encontró similitud con la variable independiente que se detalla a continuación:

TATIANA (2016) En su trabajo titulado “JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARACOL, PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL PERIODO LECTIVO 2015-2016”, se relaciona con el tema actual ya que es relevante porque pretende encontrar soluciones que sean útiles no sólo en la práctica escolar sino también en la vida en general. Para lograr los objetivos se usaron métodos de investigación analítico-sintético, así como métodos estadísticos para procesar datos de las técnicas aplicadas.

2.2 Bases Teóricas

Juegos tradicionales

Conceptos

Como señala ENTSAKUA (2015) “Los juegos tradicionales facilitan el aprendizaje específico de un área, permitiendo el desarrollo de la habilidades y capacidades básica, generales y específica, además de mejorar y favorecer la liberación de tensiones y energía”.

Según Lavega (2020) define los juegos tradicionales como “juegos que se transmiten de generación en generación, se juegan regularmente y representan una región particular”.

Como afirma Perez (2018) “Cuando hablamos de juegos tradicionales, nos referimos a aquellos juegos que se practican desde la antigüedad”.

Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, adquiriendo vínculos dentro de la sociedad como algo representativo de las culturas ancestrales, también son juegos de figura espontánea y de valor significativo dentro del contexto social; por otro

lado en el ámbito educativo los juegos tradicionales son desarrolladores de habilidades básicas y capacidades físicas motoras, desarrollo cognitivo, incrementa la concentración, atención y son actividades de tipo recreativo, ilustrativo y expresivos para los niños; por lo consiguiente los juegos tradicionales son estrategias de fácil enseñanza-aprendizaje en la clases de educación física, ya que está comprobado que a través de los juegos, los niños son más capaces de adquirir conocimientos con sencillez, eficacia, desarrollo de ideas y permitiendo crear su propio carácter personal a través del espacio que se le proporciona con el juego.

Los juegos tradicionales implican movilidad, coordinación y equilibrio. Algunas formas de expresión física tienden a desarrollar habilidades motoras básicas como saltar, correr o caminar, pero también requieren mucha interacción porque muchas veces se realizan con la participación de dos o más personas. El modo multijugador tiene reglas de juego simples y fáciles de ejecutar (García & Tarazona, 2022)

Características

Desde el punto de vista Crespo (2023) define las características como:

Las características de los juegos tradicionales son muy sencillas, por lo que son fáciles de aprender y practicar. Además, con los juegos tradicionales los alumnos desarrollan la motricidad manteniendo la motivación para jugar y aprender. La ventaja es que no se necesitan recursos para ponerlo en práctica, y esto significa que todos tienen el material necesario para jugar.

Álvarez (2015) menciona las:

Características y elementos de los juegos tradicionales

✓ Zona de juegos sin equipamiento, espacio deportivo. Puedes jugarlo en cualquier lugar. Si necesitas algún objeto, podrás conseguirlo fácilmente: una pelota, un pañuelo, un cordel...

✓ Las reglas del juego se transmiten entre jugadores, de generación en generación, y se pueden ajustar según convenga.

✓ Se desarrollan habilidades y aptitudes, así como otras cualidades como la precisión, la coordinación, el ritmo o cualidades físicas básicas.

✓ Los juegos crean vínculos entre los jugadores y pueden asociarse con festivales y celebraciones famosos.

✓ En muchos juegos populares, una canción o baile acompaña el juego. Algunas letras explican la historia, y otras sirven como instrucciones para el propio juego: eliminar jugadores, invocar movimientos, etc.

Existe una gran variedad de características similares en los juegos tradicionales los cuales permiten identificar que es un juego tradicional a otros tipos de juego; a continuación, se describen las características que podemos hacer referencia como singulares:

Los juegos tradicionales:

- Son jugados por niños y cualquier tipo de persona
- Los jugadores son quienes deciden el espacio y tiempo para ser desarrollados.
- Las reglas son sencillas, adaptadas a ser memorizadas con facilidad.
- Las reglas y normas de los juegos tradicionales se pueden adaptar a las necesidades de los participantes.

- Son juegos cooperativos, recreativos y con aspectos educativos.
- Desarrollan habilidades motrices básicas en niños.
- Crean alternativas de tiempo no ocupacional para convertirlo en aprendizaje significativo en base a la culturalidad.

- Estimula la creatividad, imaginación, concentración y adaptabilidad al medio o entorno el cual el niño se está desarrollando.
- Fomenta valores, como el respeto, la solidaridad, la sencillez, la empatía e impulsa las diferentes etnias de nuestra cultura.

Importancia

La práctica de juegos tradicionales crea un vínculo generacional que abraza a las familias, promoviendo la cohesión social, la creatividad y la actividad física al involucrar activamente a cada participante, estimulando los sentidos, en contraste con la pasividad de la televisión, además de acercarlos a la naturaleza. La presencia y los elementos de invitación indirecta de muchas propuestas de entretenimiento se desarrollan al aire libre. Su función principal es formar a los niños física y mentalmente, entendiendo la salud general que aportan las relaciones desde el inicio de la diversión (Editorial, 2022).

Los juegos tradicionales son importantes en la sociedad para no perder las tradiciones ancestrales creando lazos y conexiones afectivas entre la comunidad, pero en el contexto educativo es importante porque impulsa una forma de aprendizaje significativo a través del juego, donde se aplican estrategias metodológicas adaptadas para el contexto pedagógico y formativo, tomando en cuenta rasgos de las etnias y así poder introducirlas dentro de las clases de educación física para desarrollar habilidades motrices básicas en niños de 6-8 años y ellos a través de estos juegos tradicionales puedan mejorar, de la forma más creativa con fundamentación educativa arraigada en la cultura de la zona.

Beneficios

Los juegos tradicionales hacen un gran aporte al desarrollo sociocultural, pues gracias a ellos la cultura del entretenimiento se enriquece y se desarrollan los valores sociales. Esto muestra que la identidad cultural se puede construir desde la academia, involucrando dinámicamente a diferentes actores comunitarios en el proceso de reconocimiento y revitalización de las tradiciones (Ardila, 2022).

Clases de educación física

(Bennassar 2005 citado por Tipanluisa, 2015). Indica

Los cursos de educación física están enfocados a contenidos educativos, relacionados a la actividad física. Finalmente, se busca el desarrollo integral del individuo.

Las clases de educación física tienen un carácter educativo, contribuyen a la formación integral de los estudiantes, en las que intervienen actividades físicas recreativas para desarrollar armoniosamente las capacidades y destrezas del estudiante, al mismo tiempo, permite que los estudiantes se desenvuelvan mejor en la vida cotidiana.

Importancia de las clases de Educación Física

Como plantea Kain (2021):

Ayudan a desarrollar muchas habilidades diferentes. Entre ellos, los estudiantes aprenden tácticas y estrategias para realizar mejor ejercicios o juegos, mejorando así su rendimiento. Como resultado, desarrollan confianza que les permite realizar diferentes actividades. Además, ayudan a comprender lo que significa ser disciplinado y responsable. Por otro lado, conocer qué les gusta hacer es clave para decidir qué tipo de actividad física realizarán en el futuro. Esto es especialmente evidente en los deportes, así como en las aulas habituales, donde algunas actividades se fomentan más que otras.

Las recomendaciones internacionales indican que los estudiantes deben participar diariamente en las clases de educación física; Sin embargo, estas condiciones no se cumplen en casi todos los países. Además, el problema es que también se ha demostrado que el curso no logra garantizar que los estudiantes desarrollen una actividad física de moderada a vigorosa durante el 50% del curso, como recomienda la Asociación de Educación Física de EE. UU. Una revisión sistemática de estudios publicados entre 2005 y 2014 muestra que la proporción media de este tipo de actividad física en las clases de educación física es sólo del 32,6%.

Modelos pedagógicos de las clases de educación física en la Actualidad

Según Marchena (2023):

- **Aprendizaje cooperativo:** en este enfoque, los estudiantes trabajan juntos en grupos pequeños para lograr un objetivo común, mientras desarrollan habilidades sociales y físicas. Además, puede ayudar a promover la inclusión y la diversidad a medida que los estudiantes aprenden a trabajar con personas con diferentes habilidades y orígenes culturales.
- **Responsabilidad personal y social:** Este modelo utiliza la actividad física como medio para desarrollar la responsabilidad personal (esfuerzo y autocontrol).
- **Gamificación: La gamificación (game):** incluye la implementación de actividades de educación física a través de juegos. Combinar juegos y deportes supone un desafío para los estudiantes, ya que les hace participar más en las lecciones y aprender habilidades físicas y sociales sin siquiera darse cuenta.
- **Educación de aventura:** estas actividades de aventura se realizan frecuentemente en entornos naturales e incluyen no sólo actividades deportivas sino también otras actividades de reflexión y autoconocimiento. Por el contrario, todos los ejercicios

físicos que se ofrecen en la educación de aventuras giran en torno a desafíos divertidos y estimulantes.

- **Alfabetización motriz:** Aplicado en educación física como programa para mejorar las habilidades de movimiento de los niños a partir del desarrollo de destrezas y habilidades correspondientes a cada edad a través de la educación física tengan calidad.

- **Metodologías aps y Aprendizaje de Servicio:** Este es un enfoque educativo en el que los estudiantes aprenden mientras brindan servicio a la comunidad y trabajan en grupos para satisfacer las necesidades de su entorno.

- **Estilo actitudinal:** Es una propuesta metodológica basada en las actitudes como eje vertebrador del proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación física.

- **Modelo ludotecnico:** modelo de educación deportiva que surgió en el ámbito del atletismo para transmitir enseñanzas técnicas del atletismo a los jóvenes aprendices. Como modelo educativo, incluye cuatro partes: presentación temática, propuestas interesantes, propuestas globales e intercambio de resultados.

- **Materiales autogenerados y educación para la salud:** Se refiere a un modelo educativo emergente en el que se anima a los estudiantes de diferentes niveles a crear sus propios materiales para utilizarlos en las clases de educación física.

- **Modelo de aplicación híbrido:** en el que se combinan y complementan diferentes modelos de entrenamiento a partir de una combinación de métodos.

Bloques Curriculares

Como plantea El Ministerio de Educacion (2019):

El Currículo Nacional de Educación Física es constructivista y no solo desarrolla la parte motriz del estudiante, sino también lo social, emocional y cognitivo; esto es porque el ser humano tiene una concepción integral, porque se relaciona socialmente (padres,

hermanos, compañeros, amigos, etc.); percibe y expresa sus pensamiento y sentimientos oral, escrito y corporalmente; y, realiza procesos metacognitivos en todas las acciones de su vida.

Los bloques curriculares en Educación Física son seis, cuatro de ellos son principales:

Prácticas Lúdicas

Reúne habilidades con criterios de actuación, ayudando al desarrollo de actividades de lúdicas. Cabe señalar que esto no es necesariamente un juego sino cualquier actividad que se realiza con alegría y placer al realizarla. Hay que ver que existen muchos tipos de juegos, son muy diversos y varían dependiendo de la realidad de cada ámbito del país.

Prácticas Corporales Expresivas Comunicativas

Este bloque educativo reúne destrezas con criterios de implementación, desarrollando actividades físicas para mejorar la condición física, la cognición, la coordinación, el desarrollo corporal, aumentar la confianza y la autoestima de los estudiantes.

Prácticas Gimnásticas

Agrupar destrezas con criterio de actuación, en el que los niños desarrollan actividades expresivas y comunicativas, promoviendo la creatividad del movimiento y creando diversidad en la comunicación y expresión a través del cuerpo, individual y colectiva, como teatro, mimo, expresión física, teatro, danza, coreografía, danza, etc.

Prácticas Deportivas

Agrupar destrezas con criterios de rendimiento orientados al desarrollo de actividades deportivas que no están orientadas a la competición como herramienta de aprendizaje sino al desarrollo de técnicas y tácticas, al desarrollo de valores y principios de bloqueo en el

mismo. Estas habilidades fomentan el trabajo colaborativo en el que los estudiantes participan en una variedad de actividades deportivas, abogan por un enfoque holístico y lúdico para lograr objetivos recreativos y comprenden las capacidades de las actividades competitivas fuera de la institución educativa. Cabe mencionar que este bloque se desarrolla desde el nivel medio.

Dos bloques son transversales como son:

Construcción de la identidad corporal

Desarrollar la identidad individual y colectiva del grupo, es decir, cómo se perciben a sí mismos y cómo se perciben a sí mismos al realizar actividades. En este bloque se presentan habilidades con criterios de actuación encaminados a construir la identidad física del estudiante, desarrollando la conciencia a través de los sentidos y partiendo de la capacidad de transformarla y construirla; Es decir, si un alumno tiene dificultades para realizar correctamente un ejercicio, pensará en sus potenciales y capacidades físicas y las mejorará.

Relación de las Prácticas Corporales y la Salud

Este bloque educativo agrupa habilidades con criterios de rendimiento, con el objetivo de desarrollar actividades encaminadas a incrementar el conocimiento sobre la importancia e interés de la práctica de actividad física así como los aspectos necesarios para un mejor rendimiento, que es una alimentación sana y equilibrada, adecuada a las necesidades de ejercicio, y adaptarse al contexto de la zona, calentar primero, hidratarse periódicamente, realizar con la técnica adecuada, aprovechar al máximo los recursos necesarios, minimizar los riesgos del entrenamiento, etc., para desarrollar

Estos bloques curriculares reúnen destrezas con criterios de desempeño que tienen características, conocimientos y actividades similares; Esas son las bases que hay que

desarrollar; y es deseable que se desarrollen según un criterio encaminado a alcanzar la excelencia hábitos de vida saludables.

Estructura de la Clase de Educación Física

Como señala la Universidad de Murcia (2013)

Parte Inicial

Es un conjunto de actividades y ejercicios de carácter general y específico. Después de ordenar el material viene la parte psicológica, caracterizada por la motivación y la voluntad de esforzarse, marcando directrices de lo que se va hacer. Destacamos también la adaptación fisiológica, concretamente el sistema cardiorrespiratorio y el sistema musculoesquelético. Se trata de movimientos dinámicos y motivadores, variados según los juegos (persecución, salto, etc.). La duración debe ser de 5 a 10 minutos.

Parte Principal

Esta es la sesión más larga, de 25 a 35 minutos, se trata los contenidos previos para lograr alcanzar los objetivos. Esta fase implica un enriquecimiento cognitivo, motor. Hay que tener en cuenta, entre otros aspectos, las actividades de iniciación-motivación, desarrollo, extensión/intensificación, evaluación y aquellas adecuadas para personas con un determinado tipo de discapacidad; la organización del grupo y sus recursos, su distribución espacial, los movimientos, el estilo de enseñanza utilizado y los tipos de conocimiento sobre los resultados.

Parte Final o Vuelta a la Calma

Esta fase debe finalizar con una sesión de práctica ligera y otra de organización que incluya retiro de material, con una duración de 5 a 10 minutos. El objetivo es reducir la frecuencia cardíaca y respiratoria mediante ejercicios y juegos relajantes. Otra fase es la psicológica, que tiene como objetivo liberar al grupo de las tensiones existentes, al mismo

tiempo que lo motiva para la siguiente sesión. Algunos ejemplos son las experiencias de juego sensorial, relajación, atención, respiración, expresión y verbalización. Para volver a la calma, incluimos una reseña. Se trata de analizar en qué medida hemos conseguido los objetivos previstos, si la metodología es la adecuada, etc.

CAPITULO III. METODOLOGIA

3.1 Tipo investigación

Descriptiva: Dado que permitió describir la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices y capacidades físicas en las clases de educación física, predecir cómo surgen o se manifiesta el problema de investigación, también permitió conocer cómo se relacionan los estudiantes en conocimiento con los juegos tradicionales.

3.1.1 Enfoque de investigación

Cualitativo, se debe a la recopilación de información, que sirven como sustento teórico, adicional la entrevista aplicada para dar respuesta al problema planteado.

Cuantitativo, porque se realizó procesos estadísticos y análisis de datos, obtenidos como resultados de las encuestas.

3.1.2 Diseño de investigación

En la presente investigación se utilizó el diseño documental y bibliográfico basado en la recopilación de datos a través de libros, revista y artículos científicos los cuales nos brindó un sustento teórico para luego realizar un análisis de los aportes obtenidos de los diferentes autores.

De campo porque se acudió a la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo, se obtuvo una entrevista con las docentes de la escuela y mediante una encuesta se trabajó con los estudiantes de segundo año de educación básica.

3.2 Operacionalización de la variable

Tabla 1 Operacionalización de la variable de estudio

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
V. Independiente Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son una importante parte del patrimonio cultural de un pueblo o región. Son una forma de transmitir las tradiciones y los valores de una cultura a las generaciones futuras. También son una oportunidad para que las personas se relacionen entre sí, y para que desarrollen habilidades físicas, cognitivas y sociales.	Educativa Cultural Región	Habilidades motoras Creencias Actividad social	¿Usted conoce sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física? ¿Cree usted que los juegos tradicionales son expresiones culturales de los pueblos? ¿Usted cree que los juegos tradicionales pueden enseñar lecciones importantes sobre trabajo en equipo, respeto a las normas y reglas?	Encuestas y Entrevista

<p>V. Dependiente Clase de Educación Física</p>	<p>Las clases de educación física son una parte importante de una educación integral. Si se diseñan e implementan de manera efectiva, pueden tener un impacto positivo en la salud física, mental y social de los estudiantes.</p>	<p>Educación integral</p> <p>Impacto</p>	<p>Modelo Educativo</p> <p>Condición física</p> <p>Valores</p> <p>Disfrute</p>	<p>¿Usted está de acuerdo que dentro de las clases de educación física se debe utilizar recurso didáctico para desarrollar las habilidades de los estudiante?</p> <p>¿Usted como docente aplicaría una guía adaptable de los juegos tradicionales en las clases de educación?</p> <p>¿Usted está de acuerdo que los juegos tradicionales se adapten a las necesidades de los estudiantes en las clases de educación física?</p>	<p>Encuestas y Entrevistas</p>
--	--	--	--	---	--------------------------------

3.3 Población y muestra de investigación

3.3.1 Población

Para el presente estudio se identificó una población de 80 estudiantes de segundo año de educación básica y las 3 docentes de segundo año de educación básica.

3.3.2 Muestra

En el siguiente estudio se plantea trabajar con una muestra no probabilística por conveniencia del investigador de 30 estudiantes que serían niños y niñas de segundo año de educación básica del párelo A, B, C y 3 docente de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Tabla 2

Población y Muestra

Universo	Cantidad
Población	80
Muestra	30
Docentes	3
Total,	33

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Investigación de campo.

3.4 Técnica de Recolección de datos e instrumentos

3.4.1 Técnica

En la siguiente investigación se utilizó la encuesta, entrevista, la cual nos facilitara información para la recolección de datos relacionados al tema de investigación. Estas técnicas se le aplicaron a estudiantes y docentes del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

3.4.2 Instrumentos

En la siguiente investigación se utilizó como instrumento la entrevista basada a un cuestionario de preguntas, con el que se comprobara el nivel de conocimiento previo que tienen respecto al tema, de tal manera los encuestados tendrá la libertad de contestar las preguntas. También se aplicó una batería para evaluar las habilidades motrices partiendo de las de habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad. Se evaluó a los estudiantes con (si lo hizo y no lo hizo) conformado por 5 indicadores los cuales estaban representados por 3 ítems cada uno.

3.5 Procesamiento de datos

A continuación, se detalla el procesamiento de datos en 4 fases preliminares:

Primera fase: Socialización del tema con directivos, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, cuya finalidad es brindarles información sobre el objetivo de investigación.

Segunda fase: Aplicación de los instrumentos para la recolección de datos relacionados con los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Tercera fase: Tabulación de resultados se procede a ingresar los datos al programa SPSS para determinar la prueba de hipótesis y desarrollar los gráficos estadísticos.

Cuarta fase: Análisis e interpretación de los resultados obtenidos, asociados a las bases teóricas que dan le dan sustento a nuestro aporte de investigación.

3.6 Aspectos Éticos

Los aspectos éticos definidos en este estudio de investigación son los siguientes:

1. El proyecto de investigación preparan y procesan información para proporcionar referencias y fuentes de investigación basadas en sus respectivos autores; Mantener estándares de seguridad y referencias para proporcionar una línea de investigación segura y confiable.

2. El proyecto de investigación fue demostrado y desarrollado durante un período de estudio de campo predeterminado y puede caracterizarse por sus muestras, justificando así su cita bibliográfica, que también justifica éticamente la realización de la investigación y su rol en términos de educación.

3. Se aplican reglas de edición adecuadas y ninguna regla debe alterarse o cambiarse subjetivamente, ya que el cumplimiento de las reglas y el desarrollo de un diseño de investigación sistemático es un aspecto ético el cual comprueba su legitimidad en el campo científico.

CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Tabla 3

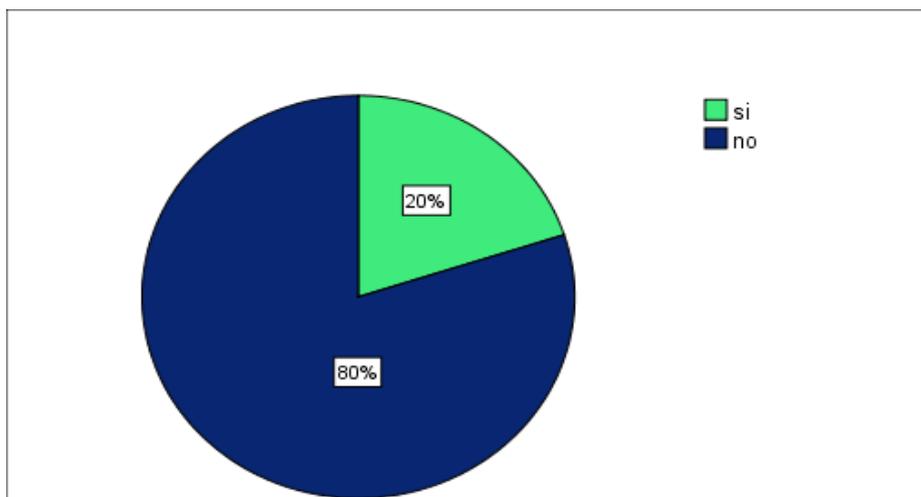
¿Usted conoce sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	si	6	20,0
	no	24	80,0
	Total	30	100,0

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Grafica 1



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados el 80% mencionaron que no tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales, mientras que el 20% manifestó que si tienen conocimiento respecto al tema.

Interpretación: Como podemos observar que existe una gran diferencia en respuesta a la interrogante que se evidencio con la falta de conocimiento sobre los juegos tradicionales empleados en las clases de educación física.

Tabla 4

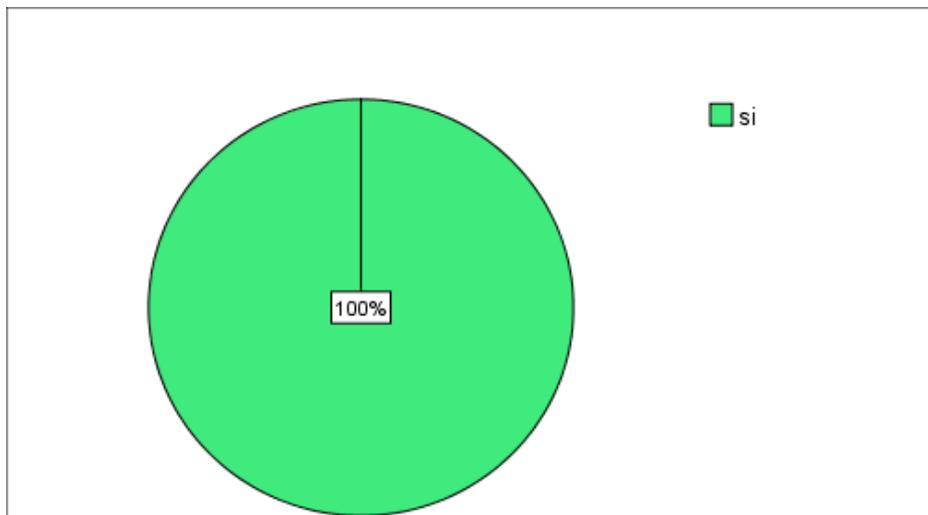
¿Usted está de acuerdo que los juegos tradicionales se adapten a las necesidades de los estudiantes en las clases de educación física?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	si	30	100,0

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Grafica 2



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis: El 100% de los encuestados mencionaron estar de acuerdo que se adapten los juegos tradicionales clases de educación física.

Interpretación: Es importante que los docentes antes de realizar cualquier actividad deben tener en cuenta las necesidades de cada estudiante. Se debe entender que los juegos tradicionales son actividades lúdicas estimulan el desarrollo de habilidades.

Tabla 5

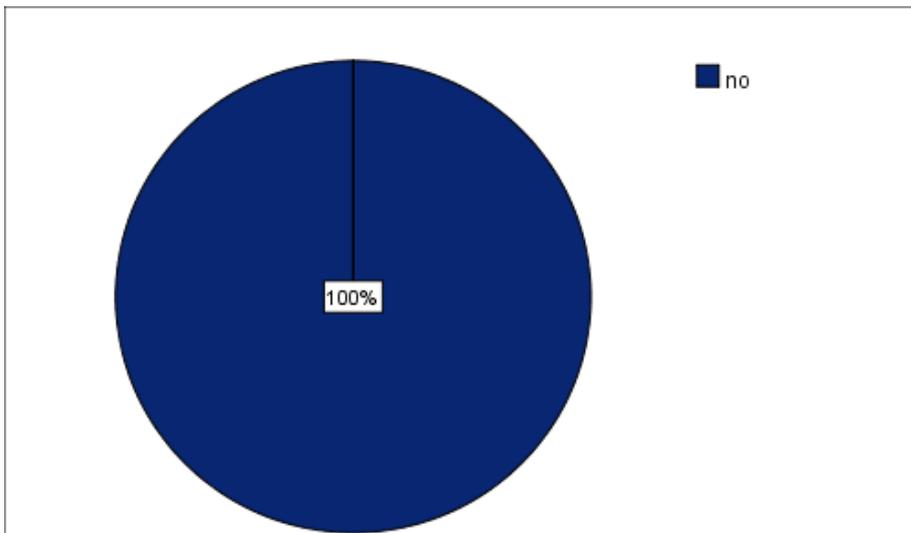
¿Cree que su docente utiliza los juegos tradicionales en las clases de educación física?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	no	30	100,0

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Grafica 3



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis: Delos resultados obtenidos el 100% de los encuestados demostraron que sus docentes no utilizan los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Interpretación: Esto nos lleva a conocer que los docentes no ponen en práctica los juegos tradicionales debido a la falta de conocimiento que tienen en el área de educación física.

Tabla 6

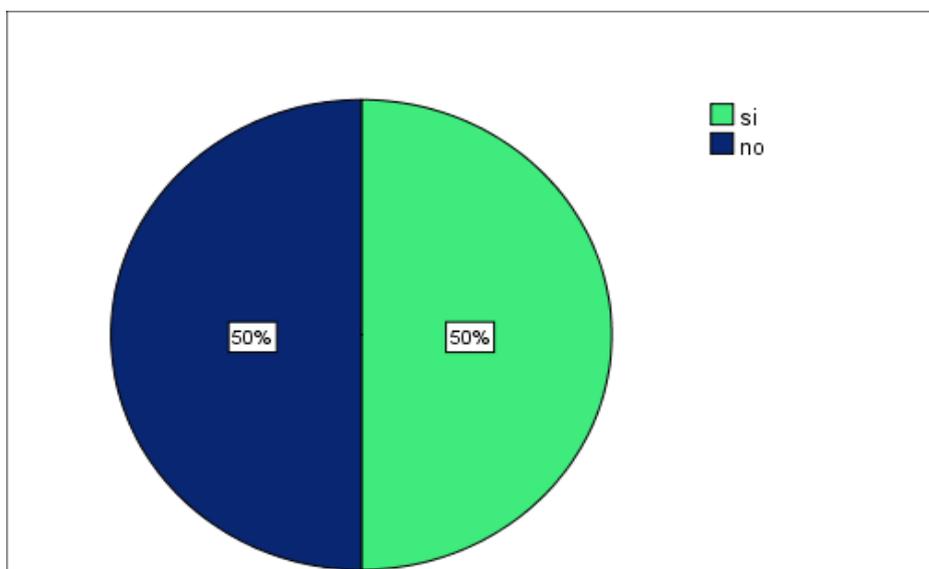
¿ Usted cree que los juegos tradicionales desarrollan sus habilidades motrices básicas en las clases de educación física para su desempeño diario?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	si	15	50,0
	no	15	50,0
	Total	30	100,0

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Grafica 4



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis: De los estudiantes encuestados el 50% considera que los juegos tradicionales si desarrollan sus habilidades motrices básicas, mientras que el 50% manifestaron que no.

Interpretación: Por esta razón se considera que los juegos tradicionales influyen mucho en el desarrollo de habilidades y la motivación de los niños en las clases de educación física.

Tabla 7

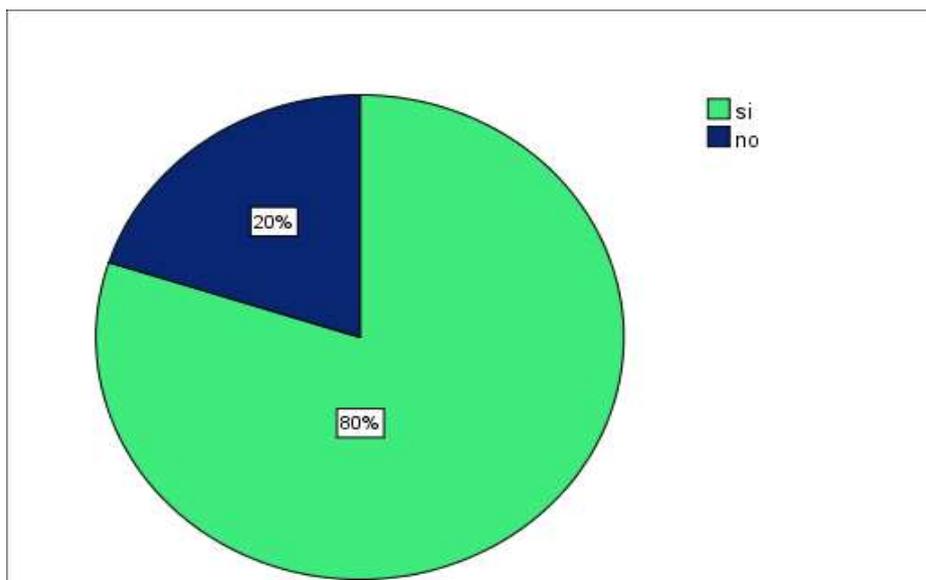
¿Usted cree que los juegos tradicionales pueden enseñar lecciones importantes sobre trabajo en equipo, respeto a las normas y reglas?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	si	24	80,0
	no	6	20,0
	Total	30	100,0

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Grafica 5



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis: De los resultados obtenidos se pudo determinar que 80% de los encuestados mencionaron que a través del juego aprenden.

Interpretación: Es importante tener en cuenta que a través de los juegos tradicionales se fomenta en trabajo en equipo, la cooperación, el respeto hacia sus compañeros y normas.

Análisis de la entrevista: De la entrevista a que le realizo a los docentes áulicos se obtuvo como respuesta 100% si a todas las preguntas, una de las preguntas más relevante para ellos fue que si es necesario un docente especialista en el área de educación física debido a que ellos no están capacitados para enseñar, estructurar una clase de educación física y muchas veces no los sacan a realizar ninguna clase de actividad física por temor a que se lesionen, por ende, manifestaron que el ministerio de educación debe proporcionarle a las instituciones de educación básica profesionales en el área de educación física para que los niños puedan realizar correctamente las prácticas de actividad física .

Batería de habilidades motrices básicas (Inicio)

Tabla 8

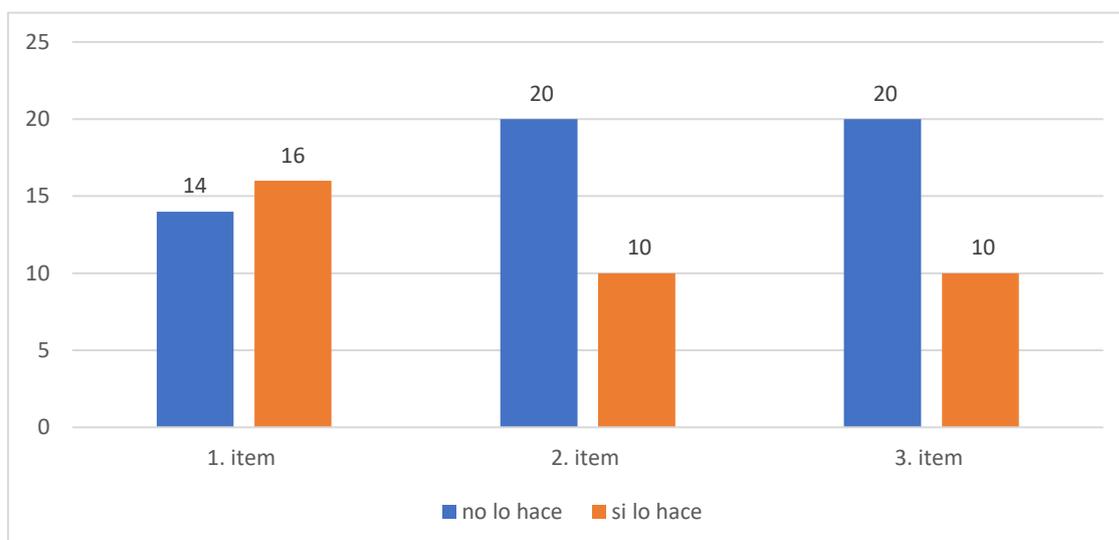
Correr

Ítems a tener en cuenta	no lo hace (0)	si lo hace (1)	Total
Los brazos se mueven (adelante y atrás) descubriendo un arco desde los hombros están flexionados 90° y en oposición a las piernas	0%	30 100%	30
El tronco esta levemente inclinado hacia delante	13 43,3%	17 56,7%	30
Las piernas de apoyo se flexionan en un movimiento de amortiguación, soporta el tiempo de apego y se produce una mayor propulsión	10 33,3%	20 66,7%	30

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 6



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis e interpretación: En la siguiente tabla se evaluaron 3 ítems de la dimensión del correr. En el primer ítem el 100% de los estudiantes si mueven los brazos al momento de correr, mientras que en el ítem 2 el 43,3% no inclina el tronco hacia adelante, por ende, el 57,7% si lo hace. Por otro lado, el ítem 3 el 33,3% no flexiona bien las piernas al momento de correr, en tanto que el 66,7% si lo hace.

Tabla 9

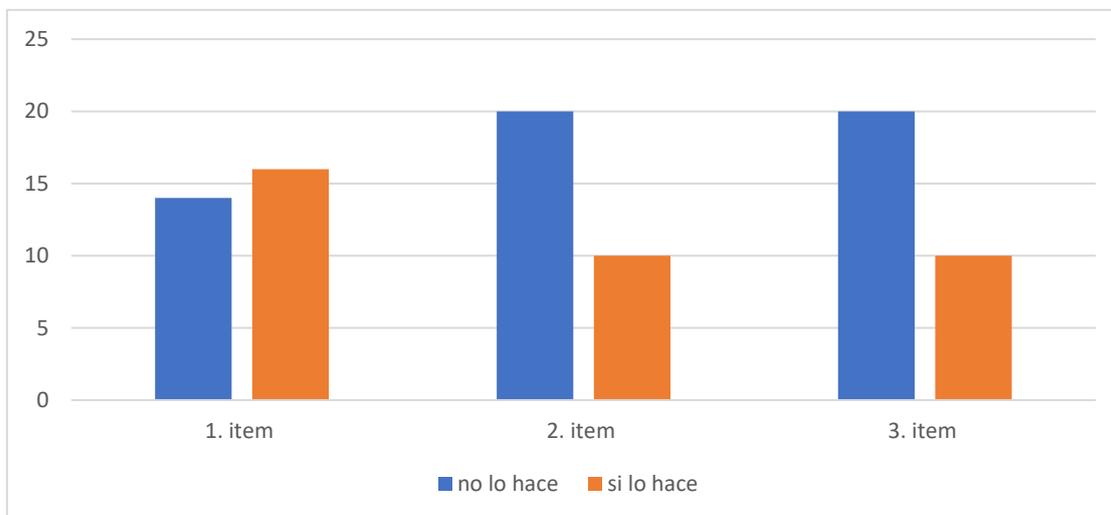
Saltar

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Tota
Despega y cae apoyando ambas piernas simultáneamente y amortiguando flexionando las rodillas.	14 46,7%	16 53,3%	30
Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie derecho	20 66,7%	10 33,3%	30
Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie izquierdo	20 66,7%	10 33,3%	30

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 7



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis e interpretación: De la tabla de dimensión de saltar. En el ítem 1 el 53,3% despegan y caen apoyados con ambas piernas, seguido de 46,7% no lo hace. Por otro lado, en el ítem 2 y 3 el 66,7% no despega ni aterriza las 3 veces con el pie derecho e izquierdo, mientras que el 10% si lo hace.

Tabla 10

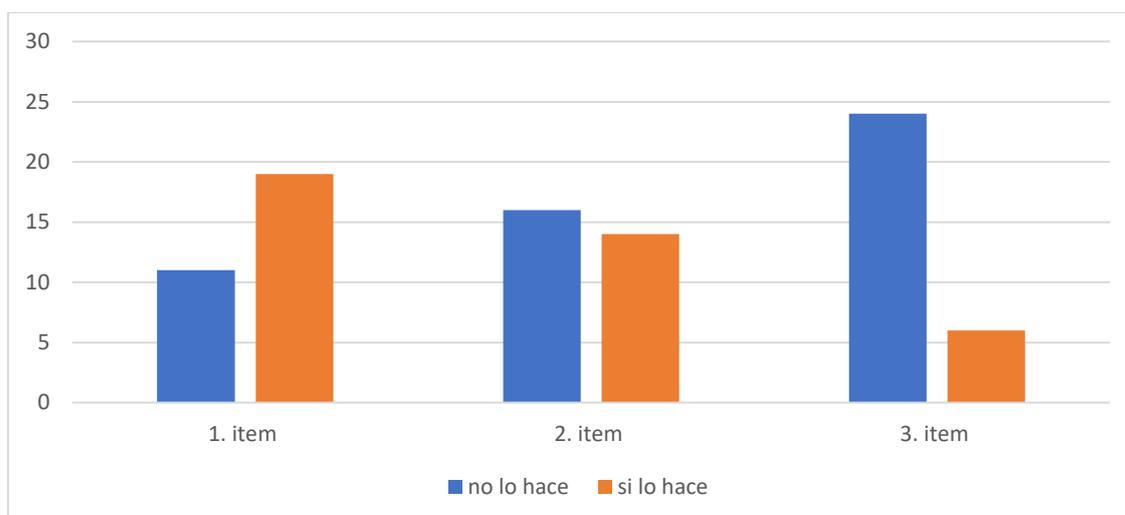
Lanzamiento

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Total
Lanzamiento por encima de la cabeza	11 36,7%	19 63,3%	30
Extensión total de los brazos en el momento de soltar la pelota	16 53,3%	14 46,7%	30
Las piernas deben de estar en dirección a la altura de los hombros.	24 80%	6 20%	30

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 8



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis e interpretación: De acuerdo a la dimensión de lanzamiento del 1 ítem el 63,3% de los estudiantes si hacen el lanzamiento por encima de la cabeza, mientras que el 36,7% no lo hace. Por tanto, el 2 ítem tiene un 53,3% no extiende lo brazos al momento de lanzar la pelota, seguido del 46,7% si lo hace. Finalmente, en el 3 ítem el 80% no coloca las piernas a la altura de los hombros, mientras que el 20% si lo hace.

Tabla 11

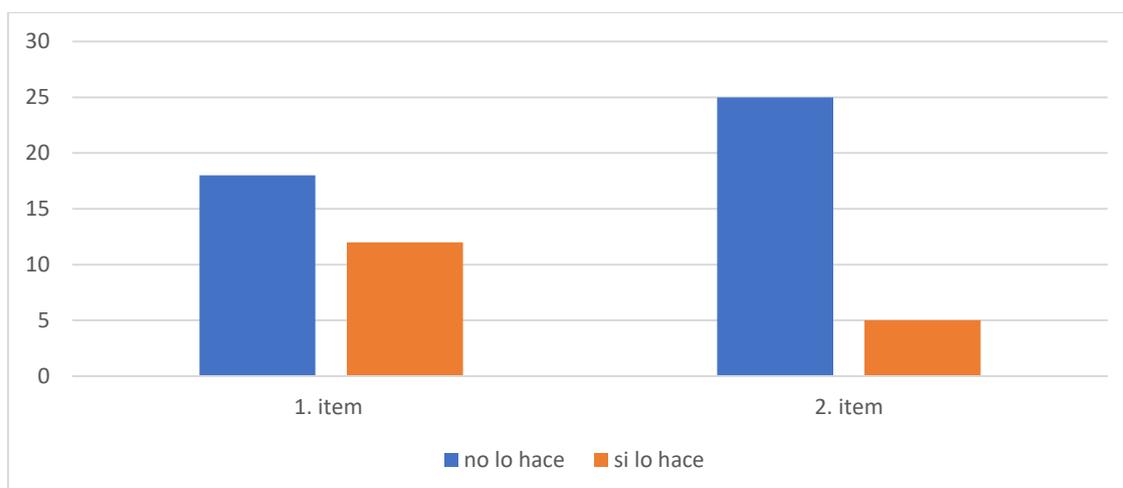
Equilibrio Dinámico

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Total
La mirada al frente mantiene una postura erguida	18 60%	12 40%	30
Los brazos se coordinan con los pies contrarios, se mueven de adelante hacia atrás sin elevarlos lateralmente los pies se mantienen todo el tiempo en la línea de la trayectoria.	25 83,3%	5 16,7%	30

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 9



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis e interpretación: En la dimensión equilibrio dinámico del 1 ítem el 60% no mantiene la mirada hacia el frente, seguido del 40% que si mantiene mantienen una postura erguida con la mirada al frente. Por otro lado, en el 2 ítem el 83,3% no coordina los brazos con los pies al momento de desplazarse, mientras que el 16,7% si lo hace.

Batería de habilidades motrices básicas (Final)

Tabla 12

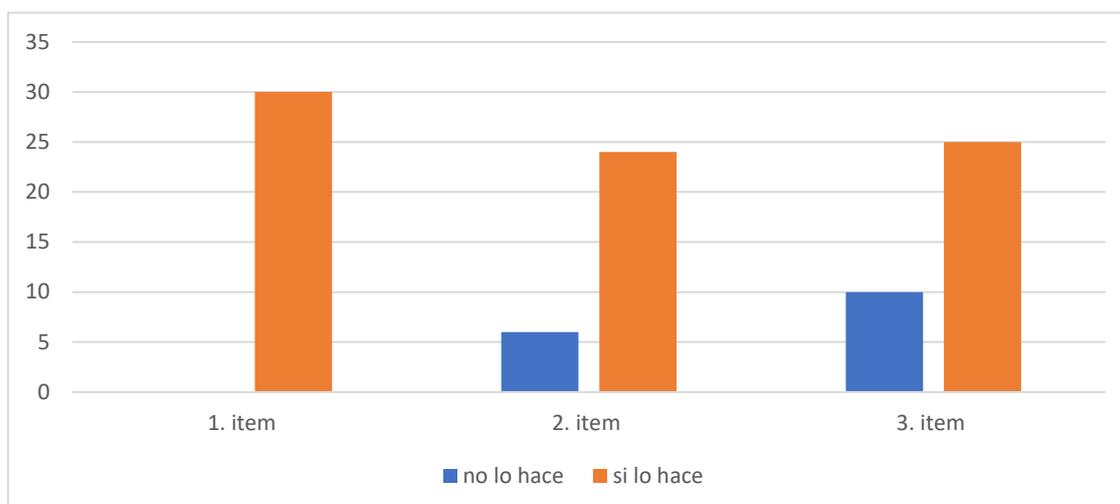
Correr

Ítems a tener en cuenta	no lo hace (0)	si lo hace (1)	Total
Los brazos se mueven (adelante y atrás) descubriendo un arco desde los hombros están flexionados 90° y en oposición a las piernas	0%	30 100%	30
El tronco esta levemente inclinado hacia delante	6 20%	24 80%	30
Las piernas de apoyo se flexionan en un movimiento de amortiguación, soporta el tiempo de apego y se produce una mayor propulsión	5 16,7%	25 83,3%	30

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 10



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis e interpretación: De la dimensión correr hemos notado que en el ítem 2 el 80% de los estudiantes corrigieron en la postura del tronco, mientras que en el 3 ítem el 83,3% mejoraron las piernas de apoyo y el movimiento de amortiguación.

Tabla 13

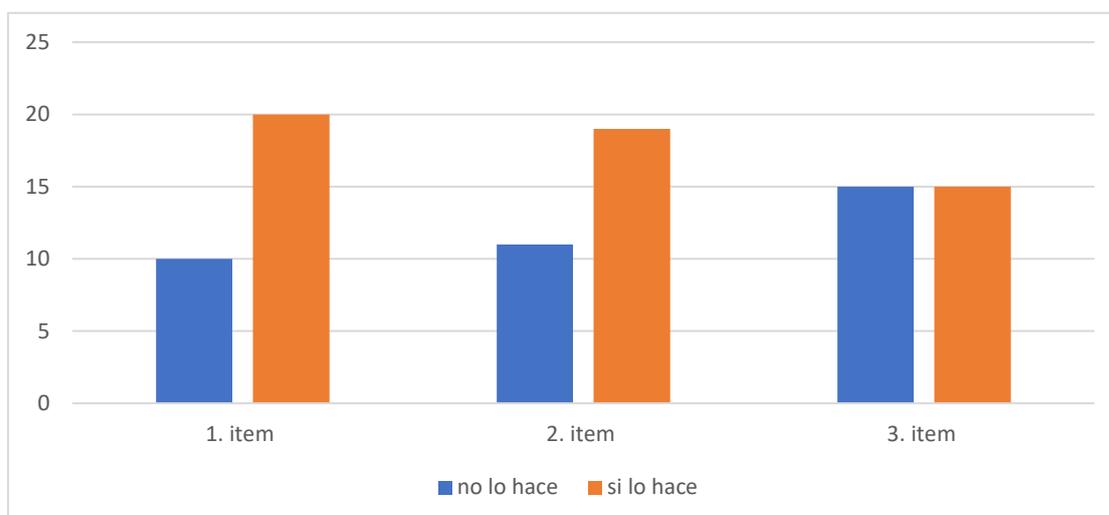
Saltar

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Tota
Despega y cae apoyando ambas piernas simultáneamente y amortiguando flexionando las rodillas.	10 33,3%	20 66,7%	30
Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie derecho	11 36,7%	19 63,3%	30
Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie izquierdo	15 50%	15 50%	30

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 11



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis e interpretación: En la tabla de la dimensión saltar podemos notar que el 1 ítem con 66,7% de los encuestados tuvo una evolución significativa en el despegue y caída, por ende, el 2 ítem tiene un 63,3% de aterrizar las 3 veces consecutivas con el pie derecho. Seguido del 3 ítem con un 50%.

Tabla 14

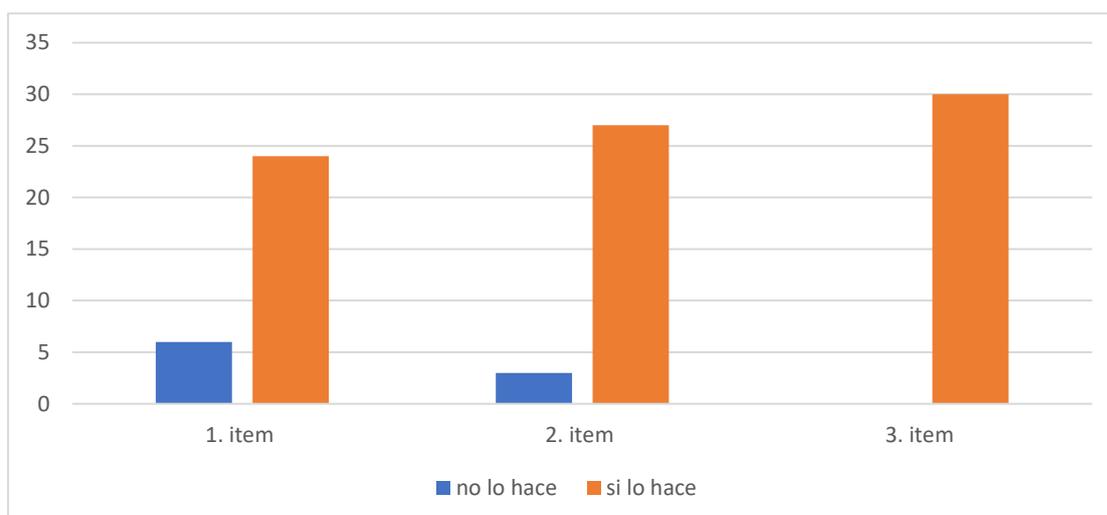
Lanzamiento

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Total
Lanzamiento por encima de la cabeza	6 20%	24 80%	30
Extensión total de los brazos en el momento de soltar la pelota	3 10%	27 90%	30
Las piernas deben de estar en dirección a la altura de los hombros.	0 0%	30 100%	30

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 12



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis e interpretación: De acuerdo a la dimensión de lanzamiento correspondiente al 1 ítem el 80% logro lanzar la pelota por encima de la cabeza, mientras que el 2 ítem corrigió la extensión de los brazos al momento de soltar la pelota, finalmente el 3 ítem aprendieron a posicionar los pies a la altura de los hombros al momento de lanzar o recibir la pelota.

Tabla 15

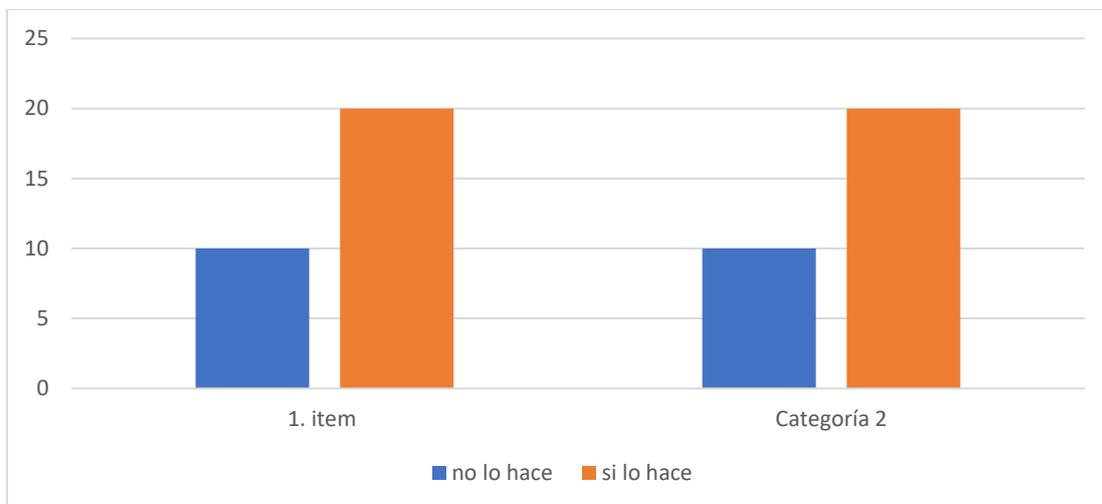
Equilibrio

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Total
La mirada al frente mantiene una postura erguida	10	20	30
	33,3%	66,7%	
Los brazos se coordinan con los pies contrarios, se mueven de adelante hacia atrás sin elevarlos lateralmente los pies se mantienen todo el tiempo en la línea de la trayectoria.	10	20	30
	33,3%	66,7%	

Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 13



Nota. Elaborado por Jiménez Camila y López Rosa (2024).

Análisis e interpretación: Se tuvo como resultado en esta dimensión que en ambos ítem el 66,7% de encuetados corrigieron la postura y mejoraron la coordinación.

Se puede evidenciar que la mayoría de los estuantes mejoraron favorablemente en cuanto al desarrollo de sus habilidades motrices a través de los diversos juegos tradicionales que se aplicaron en las clases de educación física. Razón por la cual se manifestó que los juegos tradicionales son muy importantes en el área de Educación física ya que esto permite que los niños a través del juego desarrollen sus habilidades y conocimientos.

4.2 Discusión

En este estudio se analizaron las bases teóricas que respaldan las variables, los juegos tradicionales, clases de educación física y sus derivadas.

Luego del análisis del resultado de la encuesta y la batería aplicada a los estudiantes se pudo notar que la implementación de los juegos tradicionales en las clases de educación física es muy importante, ya que ayuda a desarrollar habilidades motrices, como la coordinación, equilibrio, agilidad entre otras capacidades físicas.

De acuerdo a la entrevista aplicada a los docentes áulicos manifestaron que ellos no son docentes especialistas en el área de educación física, por su parte ellos no emplean con frecuencia este tipo de juegos debido a la falta de conocimientos. Por otra parte, podemos mencionar que la implementación de la guía metodológica influye de manera positiva en el desarrollo de habilidades y capacidades de los niños/as escolarizados. Mediante la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física ayudaron a que los estudiantes se sientan seguros realizando cada actividad con el único fin de mejorar y fortalecer sus habilidades.

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

A través del siguiente informe final tenemos como conclusiones lo siguiente:

- ✓ Los niños y niñas de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, mediante los juegos tradicionales aplicados durante el proceso de investigación, se evidenció que su desarrollo de habilidades y capacidades físicas mejoró notablemente para su desempeño, integral, académico y social.

- ✓ Los juegos tradicionales son de suma importancia dentro de las clases de educación física porque desarrollan habilidades y capacidades físicas permitiendo un aprendizaje significativo, ya que la aplicación de los juegos tradicionales son juegos creativos, de fácil aprendizaje y conlleva a que los niños dentro de las clases de educación física sean más participativos, dando rienda suelta a su imaginación y la construcción de valores sociales

- ✓ Dentro de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, se evidencio que los docentes áulicos no introducen con frecuencia a sus planificaciones los juegos tradicionales, por ende, no emplean las debidas técnicas, implementación, estrategias y contenidos fundamentales con los cuales se desarrollan habilidades motrices básicas y capacidades físicas, ya que, son de suma importancia en edades comprendidas de 7-8 años, también es beneficioso el contar con un plan de actividades recreativas organizadas, que estimulen la participación de los niños a través de juegos tradicionales que les interesen o les permitan conocer más sobre sus raíces y tradiciones de la comunidad.

- ✓ Finalmente se elaboró una guía metodológica para la práctica de los juegos tradicionales dentro de las clases de educación física en los niños escolarizados de segundo año de educación básica, con esta guía se hace énfasis que juego tradicionales permiten el óptimo desarrollo de habilidades motrices y capacidades físicas para los niños y niñas, permitiendo mejorar aspectos individuales y colectivos con la práctica de juegos tradicionales.

5.2. Recomendaciones

- ✓ Implementar talleres donde los niños/as puedan aprender y participar activamente de los juegos tradicionales como una forma de enriquecer sus conocimientos y explorar el desarrollo de sus habilidades y capacidades.
- ✓ Se sugiere programas de capacitación para los docentes áulicos en el área de educación físicas, sobre como estructurar, dirigir y organizar correctamente una clase de educación física de acuerdo las necesidades e interese de cada estudiante. La educación física es fundamente en el desarrollo integral, físico y social del niño/as.
- ✓ Se recomienda que la guía metodológica de los juegos tradicionales sea adaptada a las planificaciones en el área de educación física de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, debido a que son importante dentro del ámbito educativo y en la práctica de cualquier actividad, además fomenta valores.

PROPUESTA

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES Y CAPACIDADES FÍSICA.



Elaborado:

*Jiménez López Camila Alexandra
López Medina Rosa Geomara*

Índice

1.INTRODUCCIÓN	1
1.1 Concepto de Habilidades motrices básicas	1
2.OBJETIVO GENERAL	2
1.JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE LOCOMOCIÓN	2
2.JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE MANIPULACIÓN.....	7
3.JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD ESTABILIDAD.	16

1. **Introducción**

Los juegos tradicionales son métodos educativos que permiten a los niños y niñas desarrollar habilidades motrices y capacidades físicas, donde ellos aprende de una manera creativa, recreativa, segura y fácil haciendo el aprendizaje más significativo y voluntario, respetando las reglas, compartiendo lazos afectivos y trabajó en grupo; estos juegos también permiten que no se pierdan las tradiciones ancestrales, la cultura de una región o país fomentando valores morales y éticos que se evidencian en la sociedad transmitiéndolos de generación en generación

1.1 **Concepto de Habilidades motrices básicas**

(Lozano et al., 2014) citaron que en la Educación física incluye varios movimientos. Las habilidades motoras que aparecieron en la evolución humana, como correr, saltar, lanzar, atrapar...mejoran la coordinación y equilibrio. Las habilidades básicas apoyan el desarrollo de sus habilidades de percepción que son las que existe desde el nacimiento y se desarrolla simultáneamente.

Hay dos tipos de habilidades:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| | Locomoción (saltar, correr ..) |
| ✓ Habilidades fundamentales: | Manipulación (lanzar, coger, recepcionar) |
| | Estabilidad (equilibrio, agilidad) |
| ✓ Habilidades específicas | Actividades de lucha |
| | Actividades gimnásticas. |
| | Actividades atléticas |

Deportes colectivos

2. Objetivo general

El objetivo principal de la elaboración de la guía metodológica, es aplicarla dentro del contexto educativo y las planificaciones de educación física que los docentes áulicos usarán como apoyo fundamentado para la realización de la práctica de juegos tradicionales adaptándose a las necesidades de los niños y niñas para desarrollar habilidades motrices básicas y capacidades físicas que permitirán un óptimo desarrollo en edades comprendidas de 7 a 8 años.

1. JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE LOCOMOCIÓN	
Nombre del juego: Salta la cuerda	Objetivo del Juego: Desarrollar la habilidad del salto con la capacidad física de resistencia
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupos de 3 estudiantes
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Cuerda
Descripción: Los participantes se sitúan en grupo de 3, dos de los participantes agarra de cada extremo la cuerda y el tercer participante se sitúa al centro de la cuerda, los dos participantes con la cuerda comienza a balancear al cuerda hasta crear profundo balanceo creando un tipo de arco o círculo envolvente para que el tercer participante pueda saltar por encima de la cuerda consecutivamente sin enredarse, no tocar la cuerda, después se van intercambiando los lugares de los participantes para realizar por igual el juego y la actividad	
	

Nombre del juego: El pañuelo	Objetivo del Juego: Desarrollar la habilidad del correr potenciando la velocidad y flexibilidad
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Pañuelo

Descripción:

Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, el docente en medio con el pañuelo en mano, los participantes situados en forma de círculo en el piso se deberán de enumerar hasta el 10, el docente hará el cántico, pañuelo, pañuelito, recógeme despacito y a la cuenta de 1,2,3 sale el número que prefiera el docente (ejemplo 3), todos los participantes con numeración 3 deberán de salir de sus lugares y correr hasta el centro del círculo para poder agarrar el pañuelo, el primero que lo agarre será el ganador.



Nombre del juego: El ratón y el gato	Objetivo del Juego: Fomentar la habilidad correr atendiendo la capacidad velocidad.
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Cantico

Descripción:

Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, el docente elegirá quien será el gato y el ratón, el gato se situará fuera del círculo y el ratón dentro, los demás participantes comenzaran a cantar y giraran a la misma dirección, mientras cantan lo siguiente – **Gato-** Ratón, ratón, - **Ratón-** ¿qué quieres gato ladrón? – **Gato-** ¿Comerte quiero?

-Ratón- ¿Cómeme si puedes? **-Gato-** ¿Estas gordito? – **Ratón-** Hasta la punta del rabito, una vez dicho este canto el ratón deberá de salir y no dejarse atrapar del gato hasta volver a salvo dentro del círculo.

La regla es que el gato no deberá permanecer dentro del circulo y tampoco puede entrar.



Nombre del juego: Agua de limón.	Objetivo del Juego: Fomentar la habilidad correr atendiendo la capacidad velocidad.
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Cantico

Descripción:

Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, los estudiantes deberán de girar en la misma dirección alzando y alternando las piernas en forma de patadas hacia dentro del circulo cantando y estar atentos en grupos de cuantos participantes se deberán de agrupar, el docente comenzara a cantar lo siguiente: Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedara hee!!, se reúnen en grupos de (ejemplo 7 estudiantes) el docente elije el número de agrupaciones que quiere realizar y quien se quede solo perderá en esa ronda.



Nombre del juego: La escapada	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad correr atendiendo la capacidad velocidad, flexibilidad
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Silbato
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, los estudiantes deberán de girar en la misma dirección y cambiando de direcciones, habrá un jugador en el centro, el intentara salir del circulo y sus compañeros deben de impedir la salida de este, al sonido del silbato se inicia la ronda, si el estudiante no logra salir en los 30 segundos próximos pierde.</p>	
	
Nombre del juego: Carrera de ensacado	Objetivo del Juego: Desarrollar la habilidad de correr y saltar mejorando la velocidad y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Individual
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Sacos
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan al borde de la salida indicada por el docente y dentro de un saco se colocan los estudiantes, deberán de llegar a la línea de meta saltando y procurando no</p>	

caerse en el menor tiempo posible en forma de competencia hasta la línea de meta, a la voz de partida por el docente se da inicio a la carrera.



Nombre del juego: Carrera de 3 pies

Objetivo del Juego: Desarrollar la habilidad de correr y saltar mejorando la velocidad y resistencia.

Número de estudiantes: 30

Organización: Agrupación de dos

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva –
15 minutos

Materiales: Soga, Pañoleta

Descripción:

Los participantes se sitúan al borde de la salida indicada por el docente, en agrupación de dos se amarran los extremos de las piernas entre ellos con la soga o pañoleta, el juego consiste en que los estudiantes caminen hasta la meta amarrados de las piernas entre ellos para poder llegar a la meta en el tiempo más rápido posible, se puede saltar, correr o caminar durante el trayecto de la carrera, el docente dará la señal de salida.



Nombre del juego: Volar cometa

Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad de correr, manipulación de manos y

	mejorando las capacidades de velocidad y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación 2
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Cometa
<p>Descripción:</p> <p>En este juego se realizarán grupos de 2 estudiantes, el juego consiste que un jugador sostenga la cometa deberá de correr para que la cometa tome vuelo y el otro jugador le da cuerda o piola al momento de la elevación para mantenerla en el aire, el docente dará iniciación a la actividad.</p>	
	

2. JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE MANIPULACIÓN.	
Nombre del juego: Juego del trompo	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la fuerza.
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 3
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Trompo, cuerda.
<p>Descripción:</p> <p>En este juego se harán grupos de 3 estudiantes, los cuales entre ellos podrán competir; los participantes deben de enrollar la cuerda al contorno del trompo y de ahí tirarlo a bailar en el</p>	

suelo, el trompo que se tenga en mayor tiempo en movimiento gana, la señal de iniciación la da el docente.



Nombre del juego: Quemado

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la fuerza y flexibilidad.

Número de estudiantes: 30

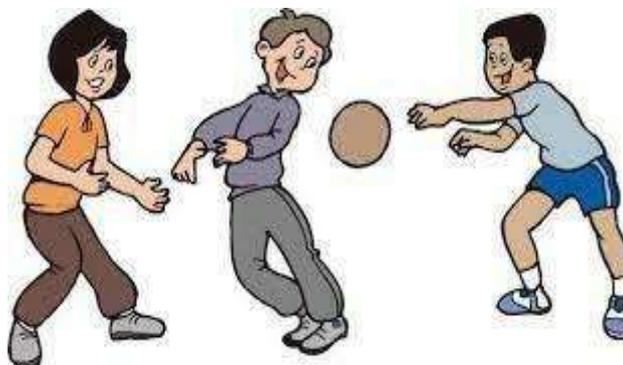
Organización: Grupo grande

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva –
20 minutos

Materiales: Balón.

Descripción:

Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, el docente elije quien llevara el balón en la manos para poder lanzarlas a sus compañeros haciendo la fase del quemado, los estudiantes al sonido del silbato saldrán corriendo por toda la cancha deportiva, el niño que lleve el balón deberá de lanzarla con impulso hacia sus compañeros y tocarlos para cambiar de posición (ósea el que quema deja de ser el quemado y pasa a correr, para que el compañero que quemo tome su lugar como el quemado).



Nombre del juego: El pepo y trulo	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la fuerza y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 5
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Canicas, boliches.

Descripción:

Los participantes se sitúan en grupos de 5 estudiantes en forma de círculo, en el suelo se realizará un círculo donde dentro se colocan las canicas, los estudiantes desde afuera tendrán que con una canica impulsarla con fuerza con dirección al círculo para poder sacar la mayor cantidad de caninas posibles, el participante que se le quede la canica de iniciación deberá de dejar dos canicas dentro del círculo como penitencia, al final del juego quien haya recaudado la mayor cantidad de caninas ganara.



Nombre del juego: Los mamonos	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 2
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Teteros y pañuelos

Descripción:

Los participantes se sitúan en agrupación de 2 estudiantes uno frente al otro, deberán de tener los ojos vendados y tener las tetas llenas con líquido de algún jugo a la misma medida y

proporción, los estudiantes tendrán que sostener la teta de su compañero y viceversa con sus manos; consiste en apretar, mantener y succionar el líquido del tetero para poder terminar en el menor tiempo posible la pareja que termine primero ganaran eventualmente, el docente dará la señal de iniciación.



Nombre del juego: La perinola	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 5
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Perinola

Descripción:

Los participantes se sitúan en agrupación de 5 con forma de círculo, en el suelo se dibujará una estrella en la cual se deberán de poner con las manos a girar las perinolas en cada punta de la estrella, las perinolas que se mantengan girando el mayor tiempo posible ganarán eventualmente, el docente da la voz de iniciación.



Nombre del juego: El pan quemado	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la atención.
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva 15 minutos	Materiales: Objeto de búsqueda.(pelota, piedra, ,discos, monedas, etc.)
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en la cancha deportiva, previamente el docente habrá tenido que esconder los diferentes objetos ocultos por lugares distintos del patio, el docente los guiará diciendo lo siguiente Frio -lejos del objeto-, Tibio -próximo al objeto-, Caliente -cerca del objeto- y los estudiantes una vez encontrado el objeto dirán -Quema, quema-.</p>	
	
Nombre del juego: El baile de la silla	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades velocidad y flexibilidad
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 10
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Sillas, música.
<p>Descripción:</p>	

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en agrupación de 10, se colocan sillas siempre siendo menos o impar a la cantidad de estudiantes (ejemplo 10 estudiantes, 9 sillas), las posiciones de las sillas se harán intercaladas una hacia delante y la otra hacia atrás, los niños darán vuelta y al ritmo de la música bailaran, cuando la música pare los niños deberán coger asiento y quien se queda sin silla se quedara afuera del juego, las reglas es no coger, empujar, quitar , mover la silla de su posición inicial.



Nombre del juego: El baile con la escoba	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia y flexibilidad
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 3
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Palo de escoba, música.
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en agrupación de 3, dos de los participantes agarra de cada extremo el palo de escoba y el tercer participante se sitúa al centro con el ritmo de la música debe de pasar por debajo del palo de escoba que sostienen sus compañeros, así se intercambian entre los participantes y a medida de las repeticiones al son del ritmo se va bajando la altura del palo de escoba para crear tensión, el docente da la señal de iniciación.</p>	



Nombre del juego: Encantados.	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia, fuerza
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Música

Descripción:

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva donde el docente dará la voz de mando que ejercicio deberán de realizar, al momento de las repeticiones el dirá –Encantados- y en la posición que estén tendrán que mantenerse por 30 segundos inmóviles, quien se mueva pierde y va quedando descalificado del juego, el docente puede usar música, canticos o ejercicios básicos como saltar, correr, sentarse y pararse, entre otros.



Nombre del juego: El globo se pasea	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia, fuerza
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 2

<p>Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos</p>	<p>Materiales: Globo</p>
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en parejas uno al frente del otro con el globo inflado y se lo colocan frente con frente en la parte superior de sus cabezas, el docente dará una salida y una llegada, en el transcurso del trayecto deberán de mantener el globo solo con la cabeza, las reglas es no tocar el globo con las manos durante la carrera, no pararse en el trayecto, el docente da la señal de iniciación.</p> <div data-bbox="643 734 1054 1016" style="text-align: center;"> </div>	
<p>Nombre del juego: El baile del globo</p>	<p>Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia, fuerza</p>
<p>Número de estudiantes: 30</p>	<p>Organización: Grupo grande</p>
<p>Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos</p>	<p>Materiales: Globos</p>
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en la cancha deportiva con los globos inflados amarrados en cada pie, consiste que entre compañeros se revienten los globos usando los mismos pies para la explotación y solo quien le quede un globo o mantenga sus dos globos intactos sin habérselo reventados sus compañeros será el ganador, regla no se debe de utilizar las manos, empujar, agarrar, golpear, entre otras, el docente dará iniciación a la actividad.</p>	



Nombre del juego: El baile del globo en parejas (Variación).	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia, fuerza
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 2
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Globos

Descripción:

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en parejas espalda con espalda entrelazando los brazos, con los globos inflados amarrados en cada pie, entre grupos deberán de proteger sus 4 globos, consiste que entre los diferentes grupos se revienten los globos usando solo los pies y solo la pareja que le quede 1 globo o mantenga sus 4 globos intactos sin habérselo reventados los otros grupos serán los ganadores, regla no se debe de utilizar las manos, empujar, agarrar, golpear, entre otras, el docente dará iniciación a la actividad.



3. JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD ESTABILIDAD.	
Nombre del juego: El huevo con la cuchara	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad equilibrio, coordinación impulsando las capacidades de velocidad y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Individual
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Huevo, cuchara
<p>Descripción:</p> <p>En este juego se realizarán carreras de forma individual cada participante, cada uno de ellos tendrán que colocarse la cuchara en la boca y el huevo encima de la cuchara, caminar desde el punto de partida hasta la señalización de llegada, quien lleve primero obtendrá la victoria; regla el huevo no se puede caer de la cuchara y tampoco se puede coger con la mano, el docente dará iniciación a la actividad.</p>	
	
Nombre del juego: Gallinita ciega	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad equilibrio, coordinación impulsando la capacidad velocidad.
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo de grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Pañuelo
<p>Descripción:</p>	

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en forma de círculo grande, se elige a un participante para que se venda los ojos y sea la gallinita ciega, a este jugador se le darán 5 vueltas para que se maree y así pueda buscar a los compañeros, sus compañeros deberán de hacerle saber sus posiciones por medios de sonidos, una vez atrapado el primer participante se podrán relevar con su lugar para que otro pase hacer la gallinita ciega, el docente dará iniciación a la actividad.



Nombre del juego: El puente	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad equilibrio, coordinación impulsando las capacidades de velocidad y flexibilidad.
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo Grande.
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Cantico

Descripción:

En este juego se agrupan dos estudiantes cada uno de ellos elije un color por lo consiguiente se toman de las manos formando un puente con sus brazos, los demás participantes deberán pasar por debajo de los brazos de sus compañeros y ellos estarán cantando lo siguiente – El puente se ha quebrado, ¿con que lo componemos?, con cascara de huevo, que pase el rey, el hijo del conde se ha de quedar- cuando se escuche “se ha de quedar” al jugador que le toque esta frase se queda en medio del puente y le preguntaran a que color quiere pertenecer, una vez elegido su color se coloca atrás de su elección y van haciendo una columna hacia atrás, cuando todos los participantes hayan elegido un bando, se viene la disputa de jalar a los participantes con el fin de obtener más participantes que pertenezcan a ese bando y poder ganar con mayor número de jugadores.



Nombre del juego: La rayuela	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad equilibrio, coordinación impulsando las capacidades de flexibilidad y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Individual
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Tiza, disco.
Descripción: Este juego se empieza por dibujar un esquema en el suelo con tiza de manera manual donde se debe de limitar la tierra (salida), el cielo (llegada) con un semicírculo y los números en formas de cuadrados unidos, los participantes harán una fila para que cada quien espere su turno y sepa quién va después. Todos están situados en el espacio delimitado como “tierra”. El primer participante tomará el disco y lo apuntará hacia el primer cuadro de La Rayuela. Todos ellos están ubicados en el espacio definido como "Tierra". El primer jugador tomará el disco y lo apuntará al cuadrado del primer salto.	

El lugar donde se lanza la piedra se llama "hogar" y los jugadores no pueden pisarlo. Cuando esté cuadrado, empezará a saltar con una pierna; si hay un cuadrado doble, empezará a saltar con los dos pies. El objetivo es avanzar y retroceder por cada casilla sin salirse del tablero ni pisar la línea e ignorar la casilla donde está el disco. El jugador debe llegar al "Cielo" y al regresar a la "Tierra" debe recoger la piedra de la caja sin perder el equilibrio. Reglas Si un jugador pisa la línea, pierde su turno y el siguiente jugador continúa. Cada jugador tiene tres turnos para llegar a cada casilla con números crecientes. Después de regresar a la siguiente ronda, cada jugador debe continuar el juego desde la última casilla en la que falló. El único lugar para descansar es después de llegar al "cielo". La primera persona que complete todo el recorrido gana la carrera.



REFERENCIAS

- Álvarez, C. J. (2015). Juegos Populares. *Gobierno de Canarias*. Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mmujper/files/2015/11/Juegos-y-Deportes-Populares-y-Tradicionales.pdf>
- Ardila, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- CHALA, E. C., & ZAPATA, M. A. (2019). LA EDUCACIÓN FÍSICA, A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA FORTALECER LOS VALORES DEL RESPETO Y LA TOLERANCIA DENTRO DEL AULA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO DE LA JORNADA DE LA MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLAYA RICA ... *UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS*, 31. Obtenido de [https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1523/LA%20EDUCACION%20FISICA%2c%20A%20TRAVES%20DE%20LOS%20JUEGOS%20TRADICIONALES%20COMO%20MEDIO%20PARA%20FORTALECER%20LOS%20VALORES%20DEL%20RESPETO%20Y%20LA%20TOLERANCIA%20DENTRO%20DEL%20AULA%20EN%](https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1523/LA%20EDUCACION%20FISICA%2c%20A%20TRAVES%20DE%20LOS%20JUEGOS%20TRADICIONALES%20COMO%20MEDIO%20PARA%20FORTALECER%20LOS%20VALORES%20DEL%20RESPETO%20Y%20LA%20TOLERANCIA%20DENTRO%20DEL%20AULA%20EN%20)
- Crespo, B. E. (2023). Juegos tradicionales como recurso didáctico en Educación Física. *Universidad de Valladolid*, 18. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62177/TFG-G6243.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Editorial. (2022). mportancia de los Juegos tradicionales. *Significado.com*. Obtenido de <https://significado.com/im-juegos-tradicionales/>
- Educacion, M. D. (2019). *educacion.gob*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf>
- ENTSAKUA, C. (2015). ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS(AS) DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA "JORGE DELGADO CABRERA" DEL CANTÓN HUAMBOYA. *UNIVERSIDAD POLITECNICA SALECIANA*, 11. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>
- García , V., & Tarazona, A. (2022). 25AniversarioIMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS. *Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí-Extensión Chone*, 26(2), 36. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1776/1657>
- JORLENDY, A. V. (2023). JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 2DO AÑO BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 3 DE NOVIEMBRE, DE NUEVO ZAPOTAL. *UNIVERDAD TECNICA DE BABAHOYO*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15518/E-UTB-FCJSE-PAFIDE-000011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Kain, J. (2021). Clases de Educación Física como pilar para aumentar la Actividad Física durante los días de semana. *Universidad de Chile*. Obtenido de <https://inta.uchile.cl/noticias/192778/clases-de-educacion-fisica>
- Lavega, X. (2020). “Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y juventud”. “*Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y juventud*”, 11(1), 42. Obtenido de [http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731008/html/#:~:text=Los%20Juegos%20Tradicionales%3A%20Lavega%20\(2020,representativos%20en%20una%20determinada%20zona%E2%80%9D](http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731008/html/#:~:text=Los%20Juegos%20Tradicionales%3A%20Lavega%20(2020,representativos%20en%20una%20determinada%20zona%E2%80%9D).
- Lozano Pérez, C., Pérez Acebes, V., Salgado López, S., Toledano Flores, O., & Turrado Hernán, R. (2014). Habilidades motrices. Obtenido de https://www5.uva.es/guia_docente/backup/2014/404/40487/1/Documento11.pdf.
- Marchena, R. (2023). *Modelos pedagógicos en Educación Física para amar el deporte*. Obtenido de INESEM: <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/modelos-pedagogicos-en-educacion-fisica/>
- Perez, X. (2018). Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. Editorial Educación Física y Deportes. *Caracas Venezuela*, 350.
- TATIANA, C. V. (2016). JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARACOL, PARROQUIA CARACOL, CANTON BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RIOS EN EL AÑO 2016. *UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2895/P-UTB-FCJSE-CFISICA-000037.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tipanluisa, T. M. (2015). LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*, 34.
- Universidad de Murcia. (2013). <https://webs.um.es>. Obtenido de <https://webs.um.es/jlyuste/documts/sesiedufis.pdf>

ANEXOS

ENTREVISTA DIRIGIDAS A DOCENTES ÁULICOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN

Objetivo: Recopilar información sobre el nivel de conocimiento que tienen los docentes y estudiante sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Indicaciones: Marque con una x dentro del cuadro la respuesta que usted crea conveniente.

1) **¿Usted como docente integra a sus clases de educación física los juegos tradicionales?**

Si

No

2) **¿Usted está de acuerdo que dentro de las clases de educación física se debe utilizar recurso didáctico para desarrollar las habilidades del estudiante?**

Si

No

3) **¿Cree usted que los juegos tradicionales son expresiones culturales de los pueblos?**

Si

No

4) **¿Usted como docente aplicaría una guía adaptable de los juegos tradicionales en las clases de educación?**

Si

No

5) **¿Usted como docente áulico cree que es necesario un docente especialista en el área de educación física?**

Si

No

ENCUESTA DIRIGIDAS A ESTUDIANTE DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN

Objetivo: Recopilar información sobre el nivel de conocimiento que tienen los docentes y estudiante sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Indicaciones: Marque con una x dentro del cuadro la respuesta que usted crea conveniente.

1) **¿Usted conoce sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física?**

Si

No

2) **¿Usted está de acuerdo que los juegos tradicionales se adapten a las necesidades de los estudiantes en las clases de educación física?**

Si

No

3) **¿Cree que su docente utiliza juegos tradicionales en las clases de educación física?**

Si

No

4) **¿Usted cree que los juegos tradicionales desarrollan sus habilidades motrices básicas en las clases de educación física y para su desempeño diario?**

Si

No.

5) **¿Usted cree que los juegos tradicionales pueden enseñar lecciones importantes sobre trabajo en equipo, respeto a las normas y reglas?**

Si

No

Batería de habilidades motrices básicas				
Tipo de habilidad	Habilidad - Indicador	Ítems a tener en cuenta	Valoración	
			No lo hace (0)	Si lo hace (1)
Locomoción	Correr	Los brazos se mueven (adelante y atrás) descubriendo un arco desde los hombros están flexionados 90° y en oposición a las piernas		
		El tronco esta levemente inclinado hacia delante		
		Las piernas de apoyo se flexionan en un movimiento de amortiguación, soporta el tiempo de apego y se produce una mayor propulsión		
Descripción:	Cuando el evaluador de la Indicación, el niño deberá desplazarse hacia adelante corriendo (estando calzado), tocar el cono que se encuentra al frente y devolverse hasta el cono de inicio (distancia entre conos: 18 metros).	Total		
Tipo de habilidad	Habilidad - Indicador	Ítems a tener en cuenta	Valoración	
			No lo hace (0)	Si lo hace (1)
Locomoción	Salto	Despega y cae apoyando ambas piernas simultáneamente y amortiguando flexionando las rodillas.		
		Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie derecho		
		Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie izquierdo		

Descripción:	Atrás de una marca en el piso, el niño deberá desplazarse hacia adelante realizando tres saltos como se lo indique	Total		
Tipo de habilidad	Habilidad - Indicador	Ítems a tener en cuenta	Valoración	
			No lo hace (0)	Si lo hace (1)
Manipulación	Lanzamiento con ambas manos	Lanzamiento por encima de la cabeza		
		Extensión total de los brazos en el momento de soltar la pelota		
		Las piernas deben de estar en dirección a la altura de los hombros.		
Descripción:	El niño con los pies a la anchura debe situarse a 5 metros de un arco (o punto de referencia), que deberá de estar ubicado a una altura de 1½ en relación con el piso.	Total		
Manipulación	Recepcionar con las dos manos	Seguimiento visual de la pelota desde el inicio hasta el final de la trayectoria.		
		Las manos adoptan forman de recipiente con pulgares y meñiques en oposición.		
		Mantiene la pelota en sus dos brazos		
Descripción:	El evaluador ubicado a 3 metros de distancia le lanzara al niño una pelota de plástico con sus dos manos y por debajo de la cadera(en cucharita) y este deberá de atraparla con las dos manos	Total		
Manipulación	Recepcionar con ambos pies	Seguimiento visual de la pelota desde el inicio hasta el final de la trayectoria.		

		Controla y mantiene el equilibrio mientras recibe la pelota.		
		La pelota no rebota más de los 50 metros.		
Descripción:	El evaluador ubicado a 3 metros de distancia le lanzara al niño una pelota de plástico con sus dos manos por el piso y este deberá de recibirla con ambos pies.	Total		
Tipo de habilidad	Habilidad - Indicador	Ítems a tener en cuenta	Valoración	
			No lo hace (0)	Si lo hace (1)
Estabilidad	Equilibrio dinámico	La mirada al frente mantiene una postura erguida		
		Los brazos se coordinan con los pies contrarios, se mueven de adelante hacia atrás sin elevarlos lateralmente los pies se mantienen todo el tiempo en la línea de la trayectoria.		
Descripción:	El niño se ubica en una línea de 5 centímetros de ancho por 9 metros de largo y se le pide que camine sobre esta línea hasta el final del recorrido	Total		

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES “ PROYECTO DE INVESTIGACION”

N°	ACTIVIDADES REALIZADAS	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17
1	Aprobación del proyecto y designación de Tutor.	x	x															
2	Capítulo I- Introducción. y Contexto del Problema					x	x	x	x									
3	Capítulo II. Marco Teórico					x	x	x	x	x	x							
4	Capítulo III. Metodología							x	x	x	x							
5	Diseño de la investigación									x	x	x	x					
6	Tipo de Investigación									x	x	x	x					
7	Población y Muestra					x	x	x	x									
8	Técnicas e Instrumentos de Recogida de datos									x	x	x	x					
9	Técnicas de Análisis de Resultados									x	x	x	x					
10	Capítulo IV. Resultados y Discusión									x	x	x	x					
11	Resultados y análisis en la Investigación									x	x	x	x					
12	Pruebas estadísticas aplicadas									x	x	x	x					
13	Discusión de resultados									x	x	x	x					
14	Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones									x	x	x	x					

15	Conclusiones														x	x	x	x	
16	Recomendaciones														x	x	x	x	
17	Capítulo VI. Bibliografía														x	x	x	x	
18	Anexos														x	x	x	x	
19	Entrega del informe final del proyecto de investigación																		x



