



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la  
obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad  
Física y Deporte**

**TEMA:**

---

**LOS JUEGOS TRADICIONALES ANDINOS EN LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN  
PREPARATORIA**

---

**AUTOR: CEVALLOS SILVA JOSÉ EDUARDO**

**TUTOR: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD**

Ambato - Ecuador

2023

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, **DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD**, con cédula de ciudadanía **1802017523** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES ANDINOS EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN PREPARATORIA”** desarrollado por el estudiante **CEVALLOS SILVA JOSÉ EDUARDO**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....  
**DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD**  
**C.C. 1802017523**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES ANDINOS EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN PREPARATORIA”**, quién basado en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su Autor.



.....  
**CEVALLOS SILVA JOSÉ EDUARDO**  
**C.C. 1600680019**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES ANDINOS EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN PREPARATORIA”**, presentado por el señor **CEVALLOS SILVA JOSÉ EDUARDO**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

.....

**HIDALGO ALAVA DENNIS JOSÉ, MG**  
**C.C. 1803568839**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

.....

**MEDINA PAREDES SEGUNDO VÍCTOR, MG**  
**C.C. 1801892884**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo de investigación a Dios  
que ha sido mi pilar fundamental para no rendirme  
y seguir adelante ante cualquier adversidad.  
A mis familiares los cuales me apoyaron y confiaron  
en mí para conseguir este objetivo.  
A mi esposa y a mi hija, quienes han sido mi sostén  
y mi motivación para seguir siendo mejor.  
A mi querida Universidad Técnica de Ambato  
que me abrió sus puertas y me dio la oportunidad  
de formarme y adquirir conocimientos.*

*José Eduardo*

## AGRADECIMIENTO

*Agradezco primeramente a Dios, por darme la vida y ser mi soporte en todo este proceso, por darme la confianza necesaria para no darme por vencido y estar seguro de que todo lo puedo en Cristo que me fortalece.*

*Agradezco a mis padres Carlos y Jenny, quienes han estado en todo momento para mí, por el apoyo incondicional, el cariño y el amor, por formarme como persona y demostrarme que con trabajo, paciencia y dedicación se pueden cumplir nuestros objetivos.*

*A mis compañeros con los que compartí mi vida universitaria y aportaron para que este largo camino sea más llevadero y llenos de momentos inolvidables que quedarán grabados en mi memoria.*

*Agradezco a mis docentes, que compartieron sus conocimientos y fueron de gran importancia en esta etapa de mi vida, a mi docente tutor, Dr. Ángel Sailema. PhD por su ayuda y su aporte en este camino de investigación, y finalmente a mi querida facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, por ser como mi segundo hogar y brindarme gratas experiencias.*

*José Eduardo*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
RESUMEN EJECUTIVO .....	x
ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 Objetivos .....	16
Objetivo General .....	16
Objetivo Específico 1:.....	16
Objetivo Específico 2:.....	16
Objetivo específico 3: .....	16
CAPÍTULO II .....	17
METODOLOGÍA .....	17
2.1 Materiales .....	17

2.2 Métodos.....	19
CAPÍTULO III.....	23
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	23
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	23
3.2 Verificación de hipótesis.....	31
CAPÍTULO IV.....	33
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	33
4.1 Conclusiones .....	33
4.2 Recomendaciones.....	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXOS .....	40

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Recursos Materiales .....	17
Tabla 2: Recursos Humanos.....	18
Tabla 3: Recursos Institucionales .....	18
Tabla 4: Baremos test KTK.....	21
Tabla 5: Caracterización de la muestra de estudio.....	23
Tabla 6: Resultados de la aplicación del test KTK fase PRE intervención .....	24
Tabla 7: Coeficiente motor por prueba, coeficiente motor general y puntaje típico test KTK fase PRE intervención. ....	25
Tabla 8: Nivel de coordinación motriz fase PRE intervención.....	26
Tabla 9: Resultados de la aplicación del test KTK fase POST intervención.....	27
Tabla 10: Coeficiente motor por prueba, coeficiente motor general y puntaje típico test KTK fase POST intervención.....	28
Tabla 11: Nivel de coordinación motriz fase POST intervención. ....	28
Tabla 12: Diferencia de resultados entre los periodos de intervención en la muestra de estudio.....	29
Tabla 13: Análisis cruzado entre niveles de coordinación motriz gruesa periodos pre y post intervención. ....	30
Tabla 14: Análisis de verificación de las hipótesis de estudio.....	32

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**TEMA: LOS JUEGOS TRADICIONALES ANDINOS EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN PREPARATORIA**

**AUTOR: CEVALLOS SILVA JOSÉ EDUARDO**

**TUTOR: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD**

**RESUMEN EJECUTIVO**

En el siguiente trabajo de investigación se propuso el planteamiento como objetivo principal determinar la incidencia de los juegos tradicionales andinos en la motricidad gruesa en escolares de Educación Preparatoria, el mismo que responde a un diseño de enfoque cuantitativo de tipo de investigación por finalidad aplicada, por el diseño cuasi experimental, por su alcance explicativo y obtención de datos de campo de corte longitudinal. Para el proceso de fundamentación teórica del mismo se aplicó el método analítico-sintético que se refiere al análisis de las variables desde los conceptos generales hasta los específicos o viceversa. La población de estudio comprende a un número de 54 escolares del subnivel de educación preparatoria de la Unidad Educativa Atahualpa y el instrumento que se utilizó es la Prueba de Coordinación general para niños KTK el cual evalúa el nivel de coordinación motriz gruesa a través de cuatro pruebas que consisten en saltos laterales, saltos monopodales, transposiciones laterales y equilibrio retaguardia. El análisis estadístico se realizó a través del software SPSS versión 25, en el cual se pudo comprobar que existió diferencias significativas en un nivel de  $P \leq 0,05$  comparados el periodo PRE y POST intervención, aceptando que los juegos tradicionales andinos inciden en la motricidad gruesa.

**Palabras Clave:** Juegos, tradicional, motricidad, lúdica, aprendizaje.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**THEME: LOS JUEGOS TRADICIONALES ANDINOS EN LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN  
PREPARATORIA**

**AUTHOR: CEVALLOS SILVA JOSÉ EDUARDO**

**TUTOR: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD**

**ABSTRACT**

In the following research work, the approach was proposed as the main objective to determine the incidence of traditional Andean games in gross motor skills in Preparatory Education students of the Atahualpa Educational Unit of the city of Ambato, the same one that responds to a design approach quantitative type of research by purpose applied, by the quasi-experimental design, by its explanatory scope and obtaining longitudinal field data. For the process of theoretical foundation of the same, the analytical-synthetic method was applied, which refers to the analysis of the variables from the general concepts to the specific ones or vice versa. The study population comprises a number of 54 schoolchildren from the preparatory education sublevel of the Atahualpa Educational Unit and the instrument used is the KTK General Coordination Test for children, which evaluates the level of gross motor coordination through four tests. consisting of lateral jumps, monopodal jumps, lateral transfers and rearguard balance. The statistical analysis was carried out through the SPSS version 25 software, in which it was possible to verify that there were significant differences at a level of  $P \leq 0.05$  compared to the PRE and POST intervention period, accepting that traditional Andean games affect motor skills. gross.

**Keywords:** Games, traditional, motor skills, playful, learning.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Para la realización de esta investigación se iniciará con la revisión de varios repositorios universitarios y se tomara en cuenta los siguientes trabajos que servirán como sostén para el proceso de la misma.

Según la investigación realizada por Erika López (2018) con el tema **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”** una revisión:

El desarrollo integral como el desarrollo motor son de gran importancia en el proceso de crecimiento en el escolar, ya que, como en un gran edificio, éstas nos proporcionan las bases que permiten un adecuado desenvolvimiento para el niño en edades posteriores, por tal forma, las actividades para desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas de igual forma que las actividades académicas, tomando en cuenta que las actividades a considerar sean las adecuadas para la edad del grupo etario al que vayamos a intervenir, facilitando así, una experiencia significativa al docente y sus escolares.

En la investigación realizada por Juan Peñaherrera (2022) con el tema **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL”** una revisión:

Se evaluó el nivel inicial de desarrollo social de los escolares de nivel inicial, determinando que, previo a la aplicación de una Pre encuesta que dichos estudiantes reflejan un nivel bajo de desarrollo social ya que para la calificación se tomaron en cuenta los barómetros de independencia, iniciativa, aceptación, cooperación, conflictos, y desarrollo social, en todos estos numerales se obtuvo un porcentaje bajo, una vez aplicada la intervención de los juegos tradicionales se notó una mejora de los escolares, comprobando de esta forma que los juegos tradicionales tuvieron una incidencia en el desarrollo social.

La investigación desarrollada por Ramírez Alex (2023) con el tema **“ACTIVIDADES LÚDICAS CON MATERIALES RECICLADOS EN LA MOTRICIDAD GRUESA DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL”** una revisión:

Al finalizar un pre test se obtuvieron valores negativos en la mayoría de los escolares con los que se hizo la intervención, los baremos indican que el 90 por ciento de ellos se encuentra en un nivel problemático mientras que el 10 por ciento presenta un nivel sintomático, es decir que la mayoría de los estudiantes no presentan un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa, lo que impulsó a la creación de materiales didácticos a base de material reciclado para la realización de actividades lúdicas las cuales sean planificadas y brinden la posibilidad de que los estudiantes se puedan beneficiar obteniendo las mismas oportunidades.

Revisando la investigación de Evelin Villalta (2023) con el tema **“LA DANZA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA”** una revisión:

Se realizó el análisis de la diferencia entre el nivel inicial de motricidad gruesa y posterior a una intervención planificada con actividades sobre danza en escolares en la clase de educación física, determinando que los estudiantes que presentaban niveles bajos en el periodo de PRE intervención escalaron a un nivel normal POST la intervención hecha, demostrando que la danza ayudó en el mejoramiento eficaz en el desarrollo de la motricidad gruesa de los escolares.

Según la investigación realizada por David Calucho (2022) con el tema **“JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL”** una revisión:

Al haber hecho el análisis del nivel de la motricidad gruesa de los escolares de Educación Inicial luego de haber aplicado juegos de persecución se pudo determinar que existió una mejora con respecto al nivel inicial una vez realizado el PRE test, por lo que, se considera de forma importante la implementación de estas actividades en las clases de educación física y brindar la posibilidad de un mejor desarrollo en los niños a tempranas edades.

## **Variable Independiente**

### **METODOS DE ENSEÑANZA**

Cuando hablamos de método nos referimos al camino que recorreremos para conseguir algo, este algo dentro de la didáctica es el aprendizaje. El método docente los relacionamos con la toma de decisiones referentes a los procedimientos en el proceso pedagógico que van de la mano con los elementos curriculares. Se necesitan diferentes métodos para poder enseñar a los estudiantes, algunos progresaran de manera rápida por medio del habla y la interacción con el docente; mientras que otros pueden aprender de manera más rápida cuando siguen ordenes establecidas, y cuando estos inconvenientes se presentan el profesor se encargara de escoger el método de enseñanza adecuado para cada situación (Sáez López, 2018).

Definimos al método como “un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados, para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos” (Carbonero Celis, 2016). Como nos referimos en el párrafo anterior es la manera de como el docente busca las formas de llegar al escolar, para llevar a cabo un correcto proceso en su desarrollo, tomando en cuenta que cada persona es un mundo diferente y que hay que escoger el adecuado.

Es importante recolectar toda la información necesaria para establecer una ruta acerca de los métodos y contenidos que son necesarios, con la finalidad de mejorar sus capacidades en el área de Educación Física y Psicomotricidad (Giráldez, 2020). Los métodos de enseñanza tienen como importancia guiar, para que el proceso de enseñanza sea accesible tanto para el maestro como para el estudiante, facilitando la comprensión y logrando el cumplimiento de objetivos.

En la actualidad tenemos varios tipos de métodos de enseñanza, por lo que en la actualidad no hay la necesidad de formular nuevas metodologías, sino solamente bastará con actualizar y adaptar los existentes a nuestra asignatura, consideramos que es difícil dejar de lado los métodos tradicionales, pero con el avance de los años y la aparición de nuevas tecnologías, los docentes deben ajustarse a las nuevas adecuaciones (Blázquez Sánchez, 2021)

**Estrategias cognitivas:** es cuando la información previa se enlaza con información nueva, de esta forma poderla clasificar, analizar, sintetizar y recordar con la finalidad de conseguir metas de aprendizaje.

**Estrategias metacognitivas:** se refiere a la planificación de las formas de trabajar y facilitar la reflexión para hacer más eficiente y efectivo el proceso de enseñanza.

**Estrategias de manejo de recursos:** cuando hablamos de recursos nos referimos a la utilización de diferentes métodos que permiten apoyar en el proceso de enseñanza y favorecer al éxito de los estudiantes. (Corredor Montagut, 2009).

Los niños de la actualidad han nacido en una era muy distinta, la era en la que la tecnología está presente y el docente debe crear nuevos métodos para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo que uno de los métodos que ha tomado importancia es la de las actividades lúdicas, la enseñanza a través del juego el cual facilita al docente llegar hacia el estudiante y éste a la vez pueda adquirir la información impartida (Castillo-Mora, 2022)

## **ACTIVIDADES LUDICAS**

Peña (2020) se refiere a las actividades lúdicas como, las actividades que forman parte importante en el desarrollo integral del niño, ya que a través de ellas se adquieren habilidades, conocimiento y le da la oportunidad de conocer el entorno que los rodea y quienes lo conforman, por tal razón, el docente debe estar con sus conocimientos actualizados en lo que se refiere en estrategias activas, las cuales contribuyan a la correcta adaptación social del alumno a las actividades escolares.

Dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje los docentes buscan formas para que la información y los conocimientos sean recibidos de mejor manera por parte de los estudiantes. Uno de estos métodos se considera fundamental para los escolares de nivel inicial y primaria, obviamente sin desentendernos de los demás niveles, las actividades lúdicas, son aquellas que facilitan el entendimiento de los temas y ayudan a desarrollar la creatividad, pensamiento crítico y las bases para resolución de problemas. (Calderón, 2021)

El currículo de Educación Física (2016) nos habla acerca de las practicas lúdicas en el cual nos indica que:

Los juegos presentan estructuras, lógicas y objetivos, que en la enseñanza de la EFE deben explicitarse para garantizar su comprensión y apropiación. Eso permite que niños, niñas y jóvenes puedan jugar o participar de los juegos, establecer vínculos con otros y con la cultura del movimiento y, además, generar procesos creativos (pág. 51).

Las actividades lúdicas es uno de los recursos principales para utilizarlo en el proceso de enseñanza ya que ayuda al docente a llegar de mejor manera hacia el estudiante y facilitar su proceso de aprendizaje.

Las actividades lúdicas tienen un gran aporte en las estrategias didácticas y son importantes para que los ambientes de aprendizaje faciliten la consolidación de la convivencia en el aula, empezando desde los niveles iniciales, donde es el momento en el que los escolares descubren la empatía y desarrollan emociones para identificar sentimientos propios y de los demás. (Ríos, 2019)

Las actividades lúdicas motoras facilitan al escolar trabajar en sí mismo para cumplir los objetivos de cada etapa y del área, el juego como recurso metodológico pertenece al enfoque didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje la cual favorece al estudiante con aprendizajes significativos para afrontar la vida diaria, dando la oportunidad de potenciar el interés del alumno, fomentar la creación y la utilización de maniobras para la resolución de problemas, promueve un ambiente aceptación, cooperación y las buenas relaciones entre compañeros (Méndez Giménez, 2018).

La actividad lúdica atrae y motiva, ayuda al docente a captar la atención de estudiante y fortalece el aprendizaje significativo. Dentro de estas actividades se pueden considerar varios beneficios entre los cuales podemos mencionar, que el niño toma conciencia y conocimiento de su propio cuerpo, ayuda al desarrollo de las habilidades motrices y al control de la respiración, también fomenta el reconocimiento del sistema corporal, mejora de igual forma en el organismo la flexibilidad y la agilidad de una forma notoria la cual es importante para poder reconocer las diferentes etapas de desarrollo del estudiante (Candela Borja, 2020)

## JUEGO

En sus inicios el juego se vinculó con varias actividades diarias del hombre, utilizadas para sobrevivir, tales como, la caza, la lucha o la persecución, dichas actividades en conjunto con la actividad física poseen una gran relación y favorece al desarrollo de las habilidades motrices, según ciertos arqueólogos los primeros juguetes fueron creados hace más de cinco millones de años atrás, los cuales eran construidas a partir de los huesos de diferentes animales (Corrales, 2014)

El juego desde el origen del ser humano está presente dentro de sus actividades de forma natural. Por medio de los juegos los niños, adolescentes y adultos aprenden, sienten y reconocen el medio que los rodea e incluso ayuda al desarrollo de su propia personalidad. Pero cuando hablamos del juego no solamente nos referimos al simple hecho de jugar por jugar, sino que hay que tomar en consideración tres aspectos importantes, la elección, las limitaciones o reglas y la diversión (Sanchez, 2022)

Como se menciona el juego ha sido parte del ser humano desde sus inicios, inconscientemente las acciones de sobrevivencia creaban en los humanos sentimientos de placer y diversión, pero a través del tiempo estas actividades se han ido implementando como un método de enseñanza útil y con resultados positivos, sobre todo en los niveles de iniciación en la educación. Como es de conocimiento el niño desde su nacimiento presenta curiosidad e investigación por cosas nuevas, desde ese momento podemos decir que el jugar aparece, de forma innata, de forma natural, solamente diversión.

Gimeno y Pérez se refieren al juego como:

“Una actividad generadora de placer utilizada para el disfrute y el divertimento de los que participan en ella”

Como una de las principales características que presenta el juego es la universalidad, esto quiere decir que es una actividad realizada por todas las personas en todo el mundo, tal así, que ciertos juegos son similares en diferentes países.

Carvajal Estepa, M. L. (2014) nos brinda una clasificación de los diferentes tipos de los juegos entre los que tenemos:

*Juegos funcionales o de ejercicio:* este tipo de juegos tienen como finalidad trabajar la función motora en todos sus aspectos, por esa razón son conocidos también como juegos psicomotores, ayudan al escolar a explorar su entorno, quien los rodea y a ellos mismos. Entre estos juegos encontramos juegos de motricidad, de condición física y de conocimiento corporal.

Sin duda este tipo de juegos son importantes en los niveles iniciales de educación ya que aportan beneficios como: mejorar la coordinación de movimientos, desarrollo del equilibrio estático, en movimiento y la relación social con los demás. En caso de presentar casos de discapacidad motora los juegos deberán ser adaptados y aplicar variantes para favorecer a todo el grupo de estudiantes.

*Juegos simbólicos:* se trata de aquellos juegos en el que los niños simulan situaciones, objetos o personas las cuales no están presentes en ese momento, es uno de los juegos más reconocidos en la infancia y entre los principales ejemplos que podemos mencionar es jugar a ser doctores, policías o a la casita.

En este tipo de juegos es importante saber el rol de cada participante y saber las acciones que deben realizar, mientras que cuando el juego es con muñecos el infante busca reproducir las experiencias propias. Entre los beneficios que nos presentan estos juegos, fomenta la creatividad y la imaginación, ayuda a practicar roles establecidos por los padres, desarrolla el lenguaje y a comprender el contexto de sus acciones.

*Juegos cognitivos:* son aquellos juegos que mejoran el desarrollo cognitivo de los estudiantes, es decir hacen pensar, dentro de este tipo de juegos tenemos los de bloques o construcción, operaciones básicas, memoria, lenguaje, etc. Por lo general en estos juegos es necesaria la utilización de tableros, fichas o instrumentos de escritura.

Algunos de los beneficios que aportan estos juegos son: fomentar el proceso de aprender jugando, inicio en la toma de decisiones, madura el pensamiento lógico y potenciar la actividad de la mente.

*Juegos de reglas:* las reglas no solamente son planteadas en los juegos de conjunto sino también son aplicadas por parte de los escolares en los juegos simbólicos, ya que antes de realizar la actividad cada participante ya sabe el rol que debe hacer, dentro de estos juegos encontramos los **juegos tradicionales** los cuales para llevar a cabo se debe seguir ciertas normas o reglas depende la región en el que se juegue, uno de los más conocidos es el juego de las congeladas, cada niño sabe lo que sucede cuando la persona que congela lo llega a topar.

En cuanto a los beneficios que nos aportan este tipo de juegos podemos mencionar que ayuda al respeto de las normas y a los demás, respetar sus turnos, favorece la atención y la concentración y enseña a los niños que en los juegos se gana y también se pierde.

*Juegos tecnológicos:* cuando nos referimos a este tipo de juegos, una de la principal característica es que se los realiza a través de las TIC, es decir por medio de ordenadores, celulares, tabletas consolas de videojuegos, etc.

Entre los beneficios que nos aportan estos juegos podemos encontrar que la mayoría de éstos pueden adaptarse a las diferentes necesidades educativas del estudiante por medio de su software y hardware lo cual favorece el aprendizaje a los ACNEE, favorece a la iniciación en la utilización de aparatos tecnológicos, presenta variedad de elegir los juegos y representaciones visuales para facilitar el aprendizaje.

## **JUEGOS TRADICIONALES ANDINOS**

Para comprender los juegos tradicionales debemos entender lo que quiere decir la palabra tradicional: hablamos de aquella información colectiva, tales como experiencias, practicas, vivencias, símbolos propios de un pueblo, nacionalidad y forman parte de su cultura y que a través de las generaciones se va desarrollando y actualizando (Medina Beltrán, 2020).

Para la RAE (2023) la región andina es aquella que debe su nombre gracias a la cordillera de los Andes, se refiere a una cadena de montañas que cruzan a través de diferentes países, entre ellos el Ecuador, en donde es más conocido como la región

sierra, caracterizada por sus climas fríos y en donde se encuentran grandes montañas y reconocidos nevados.

Podemos definir a los juegos tradicionales como costumbres de un pueblo, la cual se transfiere de generación a generación que cumplen con normas y prácticas de sus antepasados, que tienen como objetivo la recreación y pueden ser practicados sin importar la edad o el género de la persona (Sailema Torres, 2018).

(Almeida Aguiar, 2020) señala que los juegos en el ser humano se dan de manera biológica, pero también se relacionan con una dimensión cultural. Por lo tanto, podemos hablar de los juegos tradicionales como actividades que son realizadas de acuerdo a la zona en la que se encuentra el individuo, y si bien puede presentar algunas similitudes, las reglas o normas pueden variar.

Los juegos tradicionales son aquellos que se conocen desde siempre, aquellos que incluso nuestros abuelos recuerdan desde su infancia, hablamos de aquellas actividades que han perdurado a través del tiempo y las generaciones las han transmitido. Después de lo mencionado los juegos que son representativos de una región, zona o época son conocidos como juegos populares y/o tradicionales (Lavega Burgués, 2021).

### **Clasificación**

(Sailema Torres, 2018) también nos indica en su libro la clasificación de los juegos ancestrales autóctonos, tras un muestreo a nivel cantonal, provincial y regional, se puede realizar la clasificación en dos grandes grupos, los juegos tradicionales y los juegos populares los cuales son utilizados con gran intensidad, algunos de ellos se los practica en fechas festivas mientras que otros ya han sido casi olvidados.

### **Variable Dependiente**

#### **CAPACIDADES FISICAS**

Se las define como las cualidades elementales de la condición física de una persona, complementan las acciones mecánicas y metabólicas del organismo humano, trabajan en conjunto con la motricidad, pero las capacidades físicas son más fáciles

de identificar ya que su característica principal es que se pueden medir, además que con un correcto entrenamiento y práctica planificada de actividad física se las pueden desarrollar (Gutiérrez, 2011)

Las capacidades físicas son aquellas cualidades o recursos corporales que tiene una persona, como la flexibilidad, la velocidad, la fuerza, etc. De la misma manera podemos decir que son tendencias innatas que son propensas a mejorar en un cuerpo sano y que una vez desarrollados facilitan otros tipos de movimientos aportando a las habilidades motrices, como ejemplo los saltos requieren de potencia y colocarse en posición de plancha requiere de fuerza (Carbonero Celis, 2016).

(Carbonero Celis, 2016) en su libro nos indica que hace varios años atrás, los autores defendían sus teorías acerca de las capacidades físicas básicas, en la actualidad podemos afirmar que las capacidades se clasifican en dos grandes grupos, las capacidades físicas básicas, que son aquellas que se las puede desarrollar de manera individual, por ejemplo, podemos trabajar solamente la velocidad o la resistencia. Las capacidades coordinativas, que son aquellas que se complementan y están relacionadas al trabajo conjunto con el sistema nervioso, por ejemplo, no se puede trabajar el equilibrio sin coordinación, éstas se las puede unir con las capacidades físicas básicas.

Las capacidades coordinativas forman parte de los pilares del movimiento del ser humano, son encargadas de aportar en el aprendizaje, el orden y la adaptación a nuevos movimientos. La coordinación como factor central de las acciones motrices se la considera como la base en la mejora del rendimiento que ligado con las diferentes capacidades básicas como la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad, favorecen al desarrollo de la condición física, cumpliendo con el objetivo de que la persona pueda realizar movimientos coordinados y funcionales, mientras mejor condición física se presente la secuencia motora será de calidad (Häfelinger, 2010)

(Cordero, 2021) plantea en su escrito un esquema estructural de las capacidades coordinativas en el que menciona que:

La capacidad de asociación es aquella que permite realizar movimientos hacia un objetivo determinado, la diferenciación la cual se encarga de que el cuerpo haga

movimientos con secuencia, el equilibrio que ayuda a la recuperación del control corporal luego de movimientos simples o complejos. La orientación la misma que facilita la posición del cuerpo de una manera controlada en el espacio, la capacidad de ritmo que nos concede la ejecución de movimientos armónicos, la reacción que permite los movimientos en respuesta a factores externos y nos permite anticiparnos a lo que pueda pasar y finalmente la alteración a la que también podemos denominar como adaptación, no es más que ajustarse a las exigencias que el movimiento requiera.

## **EXPRESION CORPORAL**

La expresión corporal se la define como la relación entre el estudio y la utilización del cuerpo para la creación de un lenguaje propio, este lenguaje es de carácter puro, sin códigos establecidos, encuentra una relación directa incluso más que la expresión verbal. Es una disciplina que iniciando desde lo físico trabaja los sistemas internos del ser humano dando creación a un lenguaje gestual. Nos referimos a la expresión corporal como una disciplina ya que este tipo de lenguaje es exigente ya que para llevarla a cabo existen un sin número de herramientas. Estas herramientas por una parte constituyen el desarrollo de la expresión propia y por otra parte la capacidad de comunicarse con los demás. (Schinca, 2010)

(Simbaña-Haro, 2022) señala que la expresión corporal es una forma de comunicación en la que no interviene el habla, todos los movimientos y gestos que realizamos tienen como finalidad expresar nuestro sentir, la característica de este lenguaje es receptor y percibir emociones en el momento de relacionarse con las demás personas y dar respuesta como acción propia del cuerpo humano.

La expresión corporal en la educación busca crear en el escolar experiencias y situaciones irrepetibles a través del cuerpo, fomenta el tomar conciencia de los diferentes tipos de movimientos y nos permite percibir las emociones por medio de los gestos y viceversa. También nos ayuda a tener conciencia de los movimientos que realizamos y como estos aportan en nuestra interacción con los demás, permite familiarizarnos con nuestro entorno y la realidad y finalmente es parte de un proceso creativo en el que interviene el equilibrio, composición y armonía para la práctica de acciones rítmicas (Vendrell, 2020)

(Díaz, 2016) tras la revisión de varias definiciones de la expresión corporal, propone dos aspectos importantes:

**Aspecto antropológico.** – se refiere desde el nacimiento del niño, la expresión corporal es algo biológico es una acción espontánea, trata del análisis del comportamiento humano en el ámbito social, este aspecto busca la exteriorización de las emociones. Hablamos de este aspecto como algo natural del ser humano, y de los seres vivos, desde el inicio de los tiempos se han utilizado los movimientos como medio de comunicación y para compartir emociones con sus pares de forma espontánea.

**Aspecto voluntario.** – es la parte creativa y artística de la expresión corporal, la consideramos como un arte en movimiento, para llevarla a cabo hace falta implementar ciertas características como la reproducción, la imitación, representación, expresión y recreación.

De esta forma y desde el punto de vista de la educación física podemos describir como una técnica expresiva a aquellos movimientos que se dan de manera involuntaria, combinándolos con la intencionalidad buscando llegar a un objetivo específico que es que el alumno pueda comunicarse a través del lenguaje gestual y pueda desarrollar su aprendizaje creativo.

## **LUDOMOTRICIDAD**

Para poder definir a la ludomotricidad la vamos a dividir en dos partes, primero nos referimos a ludo que proviene del latín ludus, palabra a la que se la relaciona con el juego y motricidad que se refiere a todos los movimientos que se realizan con el cuerpo, entonces, la ludomotricidad se refiere al uso de la lúdica para el mejoramiento de la motricidad a través de actividades enlazadas con el gozo, la felicidad, y el disfrute, de tal manera que favorezca al aprendizaje significativo y encaminado a un diseño pedagógico (Hernández, 2019)

(Sarmiento, 2021) se refiere a la ludomotricidad como un conjunto de acciones motrices que tiene como principal característica llegar a ser placentera, por lo que para llevarla a cabo existen varias actividades en las que encontramos la expresión

corporal, que es comunicar algo a través de los movimientos del cuerpo en las que se suman la utilización de elementos como la percepción auditiva, visual, kinestésica, así también como los juegos de coordinación en los que podemos encontrar el uso de implementos como balones, aros, cintas, entre otros. También la danza en la que podemos referirnos a las practicas folclóricas propias de la región como coplas y bailes.

Para Torres (2022), la ludomotricidad presenta un enfoque pedagógico el cual está compuesto por tres elementos:

**Aprendizaje basado en juegos:** se refiere a la utilización del juego como recurso para lograr un aprendizaje activo en los estudiantes, para llevarla a cabo hay que cumplir con ciertas teorías que fortalezcan la tarea pedagógica y la cual permita al niño experimentar diversas situaciones y prepararlo para afrontar la realidad diaria.

**Enfoque dinámico e integrado a la motricidad:** para comprender de mejor manera este elemento se lo divide en cuatro tipos de capacidades, la primera que es la físico-motriz la cual tiene como finalidad la ejercitación proporcionando energía al cuerpo, perceptivo-motrices que busca crear una conciencia corporal para facilitar la captación, percepción y las comunicaciones corporales, finalmente recreativo-motrices que buscan el gozo y diversión, cabe mencionar que estas capacidades no se trabajan de forma individual más bien están presentes en todas las acciones que se realiza en el diario vivir.

**Método lúdico:** hablamos de las diferentes estrategias utilizadas para favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje del escolar, facilita también al docente a buscar la manera de llegar al estudiante en caso de que se presenten diferentes características o complicaciones en el aprendizaje.

(Rodríguez Gómez, 2021) en su escrito, menciona que en la actualidad el juego motor no es la única estrategia a utilizar para el desarrollo de la motricidad del escolar en educación física, sino que como docentes hay que ampliar las actividades que ayudan y favorecen no solo a la motricidad sino también a los aspectos cognitivos y afectivo-social, por lo que propone ciertas actividades que pueden ser utilizadas como:

### **Actividades de expresión corporal (Teatro de sombras)**

Esta técnica es una de las más antiguas y populares en el mundo la cual consiste en la utilización del cuerpo y varios objetos para la interpretación de una obra teatral.

### **Danza**

Cuando hablamos de danza nos referimos a un tipo de lenguaje universal ya que está presente en todo el planeta, la danza son los movimientos corporales a través de la música y el ritmo, está anclada con las costumbres culturales por lo que de acuerdo al lugar existen varios tipos de danzas.

### **Campamentos**

Es una actividad didáctica que busca promover el correcto uso del tiempo libre buscando cumplir diferentes fases como la organización y la concientización socio económica aprovechando los espacios y los recursos naturales.

### **Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que a diferencia de otros tipos de juegos estos son que son propios de una cultura y que han ido evolucionando a través de las diferentes generaciones

### **Actividades circenses**

Son aquellas actividades que ayudan al desarrollo cognitivo y motriz del estudiante, fomentan la atención y la reacción con la utilización de objetos para realizar malabares, acrobacias o piruetas.

### **MOTRICIDAD GRUESA**

Definimos a la motricidad gruesa como la coordinación del grupo muscular, tiene como finalidad realizar movimientos corporales en los que intervienen los huesos, nervios y músculos, estos movimientos en conjunto permiten el correcto funcionamiento y control de acciones como los saltos, levantamientos, en si la locomoción, en un nivel inicial los niños de cuatro y cinco años deben mostrar un

correcto movimiento en espacios de forma ágil, de igual forma saltar a una cierta altura y lanzar o golpear una pelota de manera natural (Valles, 2019).

La motricidad gruesa es aquella secuencia de acciones en los cuales intervienen diferentes partes del cuerpo para crear movimientos, una de los beneficios que trae este proceso es la creación de hábitos motrices, por lo que se recomienda que en las clases de educación física se enfoque en la mejora de la motricidad del escolar en su etapa infantil mediante actividades lúdicas que favorezcan su desarrollo (Bonilla, 2018)

Basantes (2023) nos habla acerca de la importancia que tiene el trabajo en el desarrollo de la motricidad gruesa en la educación física en los escolares de nivel inicial, pone en consideración el uso del juego como una estrategia para facilitar el aprendizaje y que las actividades bien planificadas y dirigidas no solo promueven el desarrollo motor sino también, aportan al mejoramiento físico, social, afectivo psicológico y emocional en los niños en sus primeros niveles de educación.

(Sánchez Franyuti, 2009) menciona que el desarrollo de la motricidad gruesa se da desde el inicio de la vida en el ser humano y va mejorando acorde va avanzando en sus diferentes etapas y también a como se va perfeccionando con el desarrollo de sus capacidades físicas, uno de los principales elementos para poder optimizar el desarrollo motor es la percepción que es la que complementa el proceso para conseguir la coordinación es decir a través de un sistema de estímulos sensoriales organizados.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales andinos en la motricidad gruesa en escolares de educación preparatoria de la Unidad Educativa Atahualpa de la jornada matutina.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 1:**

Diagnosticar el estado inicial de la motricidad gruesa de los escolares de Educación Preparatoria de la Unidad Educativa Atahualpa de la jornada matutina.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 2:**

Valorar el estado de la motricidad gruesa, posterior a la aplicación de un programa de juegos tradicionales andinos en escolares de educación preparatoria de la Unidad Educativa Atahualpa de la jornada matutina.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 3:**

Analizar la diferencia entre el estado inicial de la motricidad gruesa y el nivel posterior a la aplicación de un programa de juegos tradicionales andinos en escolares de educación preparatoria de la Unidad Educativa Atahualpa de la jornada matutina.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1 MATERIALES**

##### **Recursos Materiales**

*Tabla 1: Recursos Materiales*

---

<b>MATERIALES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop</li><li>• Internet</li><li>• Impresora</li><li>• Palos de 3 m de longitud con diferente anchura</li><li>• Plancha de madera para prueba de salto</li><li>• Boques de madera de 5 cm de ancho</li><li>• Bases de madera para realizar desplazamientos laterales</li><li>• Cronometro</li><li>• Cinta métrica</li><li>• Balanza</li><li>• Silbato</li><li>• Pelotas</li><li>• Cuerdas</li></ul>

---

## **Recursos Humanos**

*Tabla 2: Recursos Humanos*

---

<b>RECURSOS HUMANOS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Autor</li><li>• Tutor sugerido</li><li>• Estudiantes de educación preparatoria, 1ro EGB “A” y “B” de la Unidad Educativa Atahualpa.</li><li>• Docentes de la Unidad Educativa.</li><li>• Autoridades.</li></ul>

---

## **Recursos Institucionales**

*Tabla 3: Recursos Institucionales*

---

<b>RECURSOS INSTITUCIONALES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Biblioteca Uta.</li><li>• Repositorios FCHE – PAFD.</li><li>• Unidad Educativa Atahualpa.</li><li>• Canchas de uso múltiple.</li><li>• Espacios verdes.</li></ul>

---

## 2.2 MÉTODOS

La presente investigación responde a un diseño de enfoque cuantitativo de tipo de investigación por finalidad aplicada, por el diseño cuasi experimental, por su alcance explicativo y obtención de datos de campo de corte longitudinal. Para el proceso de fundamentación teórica del mismo se aplicó el método analítico-sintético que se refiere al análisis de las variables desde los conceptos generales hasta los específicos o viceversa. Para el desarrollo en sí de la investigación o construcción del nuevo conocimiento se aplicará el método hipotético-deductivo ya que se plantearán hipótesis que deberán ser corroboradas al finalizar la investigación.

Cuando hablamos de una investigación cuantitativa la relacionamos con el campo estadístico, en la que se espera obtener un resultado a través de mediciones numéricas y el análisis de datos para la resolución del fenómeno o problema de estudio (Polanía Reyes, 2020)

Esta investigación presenta un enfoque cuantitativo ya que al llevarla a cabo recopilaremos datos, antes y después a la aplicación de un plan de intervención para finalmente obtener un resultado tras el análisis respectivo, en la motricidad gruesa de los escolares.

De igual manera podemos definir a los diferentes tipos de investigación ya sea esta básica la misma que contribuye al nuevo conocimiento o investigación aplicada la cual tiene como objetivo aplicar los resultados de la investigación para la mejora de calidad de vida de las personas (Bardales, 2021)

En este caso encontraremos una investigación aplicada dado a que será de manera experimental, y va de la mano con la investigación cuantitativa, para ello lo que se quiere conseguir es que la variable dependiente en este caso la motricidad gruesa cambie con la aplicación de la variable dependiente.

En el alcance explicativo de la investigación se busca obtener una explicación y valor de los fenómenos. Dentro del ámbito cuantitativo se puede aplicar estudios de tipo hipotético en la que se puede instaurar una relación entre diferentes variables (Galarza, 2020)

Como su nombre lo dice lo que se buscará es detallar los efectos que existen en relación con las variables, es decir de qué manera la variable independiente puede incidir en la dependiente dando a conocer el resultado del objetivo propuesto.

El diseño cuasi experimental se divide en dos clases, al primero denominado como experimental que es en el que se llevara a cabo la intervención y un grupo de control. La variable dependiente deberá ser valorada a través de un pre test, a continuación, se aplicará la intervención por medio de el plan de clase planteado, y finalmente se aplica un post test y se procede al análisis de resultados obtenidos (Galarza, Diseños de investigación experimental., 2021)

Dentro de esta investigación la población escogida para muestra no es elegida de forma aleatoria, se trabajará con los escolares de educación preparatoria, realizando el debido plan de intervención de acuerdo a su edad y sus capacidades.

El método de campo es aquel que se lleva a cabo en los entornos sociales, donde la persona que investiga recolecta información la cual es analizada e intervenida en el lugar que se llevan a cabo los fenómenos de estudio (Guzmán, 2021).

Como la intervención se la realiza con los escolares, precisamente esta investigación se llevará a cabo en las horas clase de Educación Física y en las Unidades Educativas previamente seleccionadas y con el grupo etario escogido, en este caso los estudiantes de preparatoria.

El muestreo de la investigación longitudinal nos facilita la oportunidad de poder observar los cambios en el comportamiento en el grupo de estudio y una de sus ventajas principales es que medimos las incidencias a lo largo de la intervención (Rasinger, 2020)

La investigación que se llevará a cabo presenta un corte longitudinal, ya que al momento de realizar la intervención se realizará un pre test el cual nos dará una idea de donde partimos y nivel inicial de cómo se encuentra el grupo de muestra, y después de la aplicación del plan de trabajo, se volverá a ejecutar un post test para verificar el resultado que obtuvimos.

### **Población y muestra de estudio**

La población a estudiar está formada por 120 escolares del nivel de preparatoria de la Unidad Educativa Atahualpa de la ciudad de Ambato.

Se empleará un muestreo no probabilístico por conveniencia para seleccionar una muestra de 54 escolares de Primer año de EGB parales “A” y “B” de la Unidad Educativa Atahualpa que pertenecen a la jornada matutina, horario en el cual se llevó a cabo la intervención.

### **Técnicas e Instrumentos**

En base al estudio que se presenta se valoró la variable de la motricidad gruesa el cual se midió con el siguiente test, prueba de coordinación general para niños KTK, el cual fue validado por Alcibíades Bustamante en el año 2007. Los baremos a tomar en consideración serán escogidos por medio de los criterios para establecer los problemas de coordinación motriz presentes en una tabla propia del test que indica:

*Tabla 4: Baremos test KTK*

<b>Coefficiente motriz</b>	<b>Clasificación</b>	<b>Percentil</b>
131 – 145	Alto	99 – 100
116 – 130	Bueno	85 – 98
86 – 115	Normal	17 – 84
71 – 85	Sintomático	3 – 16
56 – 70	Problemático	0 – 2

### **Hipótesis de Investigación**

Los juegos tradicionales andinos **INCIDEN** en la motricidad gruesa de los escolares de educación preparatoria.

#### **En la siguiente investigación se plantearán dos posibles hipótesis:**

H0: Los juegos tradicionales andinos **no inciden** en la motricidad gruesa de los escolares de educación preparatoria.

Hi: Los juegos tradicionales andinos **inciden** en la motricidad gruesa de los escolares de educación preparatoria.

### **Análisis estadístico de los Resultados**

En el siguiente apartado nos referiremos al análisis estadístico de los resultados el mismo que se efectuó a través de la utilización del software SPSS versión 25, en el caso de sus variables cuantitativas llevando a cabo un análisis descriptivo de los valores mínimos, máximos, medias y sus respectivas desviaciones estándares y al respecto de sus variables cualitativas se realizó un análisis de frecuencias y porcentajes. Asimismo, se realizó un análisis de normalidad de datos de Kolmogorov-Smirnov para muestras superiores a 50 datos, la cual determinó la aplicación de las pruebas paramétricas T-Student y no paramétricas de U de Mann-Whitney para muestras independientes en el proceso de identificación de la muestra de estudio.

Para la comprobación de las hipótesis de estudio se aplicó la prueba T-Student para muestras relacionadas, estableciendo diferencias significativas en un nivel de  $P \leq 0,05$  entre los periodos de estudio.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

A continuación, en el presente capítulo se procederá a la descripción de los resultados de la investigación elaborada, mediante una extracción de los diferentes datos obtenidos con anterioridad procediendo a un tratamiento estadístico, descriptivo y diferenciado con la finalidad de llevar a cabo la comprobación de la hipótesis de estudio.

#### Caracterización de la muestra de estudio

Para la caracterización de la muestra de estudio se considerará la división de dos grupos, masculino y femenino, y se tomara en cuenta las variables de edad, sexo, y peso las mismas que serán analizadas para obtener sus valores medios y desviaciones estándares.

Tabla 5: Caracterización de la muestra de estudio

Variables	Masculino (n=28 – 51,9%)		Femenino (n=26 – 48,1%)		P	Total (n=54 – 100%)	
	M	± DS	M	± DS		M	± DS
Edad (años)	5,54	0,57	5,31	0,54	0,102 *	5,43	0,57
Estatura (m)	1,11	0,04	1,10	0,04	0,230 *	1,11	0,04
Peso (kg)	18,57	3,01	18,00	2,56	0,405 *	18,30	2,79

**Nota.** Análisis de valores medios (M) y desviaciones estándares ( $\pm$ DS); nivel de significación en  $P \geq 0,05$  (\*) y  $P \leq 0,05$  (\*\*).

Una vez analizada la muestra de estudio y tomando en cuenta la variable del sexo podemos evidenciar que el grupo de escolares masculino presenta un porcentaje mayor equivalente al 3,8% con respecto al grupo de escolares femenino,

considerando la variable de la edad, de la misma forma que el sexo, el grupo masculino obtiene una mayor valoración media de 0,23 años, en correlación a la variable de la estatura existe una diferencia de 0,01 (m) a favor del grupo masculino y finalmente, tomando en cuenta la variable del peso presenta un valor medio de 0,57 (kg). Realizado el análisis estadístico de los datos se obtuvo como resultado el valor de  $P \geq 0,05$  en las tres variables de estudio, sin presentar diferencias significativas.

### **Resultados por objetivos**

En el siguiente apartado se realizó el respectivo análisis de los datos recolectados para este trabajo de investigación, aplicando el instrumento de evaluación escogido y se determinará la existencia de diferencias significativas en base al periodo PRE y POST intervención de un programa de juegos tradicionales andinos la cual será interpretada a continuación.

### **Resultados del diagnóstico del estado inicial de la motricidad gruesa de los escolares de Educación Preparatoria de la Unidad Educativa Atahualpa.**

La prueba de coordinación motriz KTK consta de cuatro pruebas, las cuales una vez aplicadas en los escolares de la Unidad Educativa Atahualpa y realizado el respectivo análisis en la fase de PRE intervención, nos presentan los siguientes resultados:

*Tabla 6: Resultados de la aplicación del test KTK fase PRE intervención*

<b>Pruebas KTK</b>	<b>n</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Saltos Laterales	54	18	40	25,48	±4,74
Saltos Monopodales		12	36	21,89	±8,26
Transposiciones Laterales		8	18	12,11	±2,31
Equilibrio Retaguardia		26	48	39,26	±5,36

**Nota.** Análisis en el programa SPSS de los resultados de las diferentes pruebas del test KTK obtenidos por parte del autor en la fase de PRE intervención.

Al respecto de las pruebas cabe mencionar que en los saltos monopodales la puntuación máxima es de 72 evaluando la pierna hábil y no hábil, la prueba de equilibrio retaguardia tiene como puntuación máxima 72 realizada en 2 tentativas, mientras que en la prueba de saltos laterales se tomara en cuenta el número de repeticiones que realice el escolar en 15 segundos y las transposiciones laterales se evaluará de acuerdo al número de transposiciones que realice el escolar.

Obtenidos los resultados de cada prueba del test KTK se procede al cálculo del coeficiente motor por prueba, coeficiente motor general y el score en la fase Pre intervención, obteniendo los siguientes resultados:

*Tabla 7: Coeficiente motor por prueba, coeficiente motor general y puntaje típico test KTK fase PRE intervención.*

<b>Cálculo del coeficiente</b>	<b>n</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
<b>Motriz test KTK</b>					
Saltos Laterales		74	134	93,65	±11,77
Saltos Monopodales		76	135	101,00	±15,92
Transposiciones Laterales		47	80	62,70	±7,39
Equilibrio Retaguardia	54	92	124	110,24	±7,42
Coeficiente motor total		306	455	367,59	±32,05
<b>Score</b>		<b>70</b>	<b>118</b>	<b>89,41</b>	<b>±10,35</b>

**Nota.** Análisis en el programa SPSS del cálculo del coeficiente motriz de cada prueba del test KTK, coeficiente motor general y puntaje típico de la fase PRE intervención.

Para el cálculo de los coeficientes motrices fue necesario la utilización de tablas establecidas por el test KTK el cual está dividida en una clasificación, tomando en consideración las variables de sexo y edad, conjuntamente con el resultado de las evaluaciones obtenidas en cada una de las pruebas realizadas. Una vez obtenido el

coeficiente motriz de cada escolar se procede al cálculo del score, determinadas en el test, con el cual una vez analizado se procede a obtener el nivel de coordinación motriz.

Tomando en consideración el score planteado en el test KTK se procede a calcular el nivel de coordinación motriz en la fase de PRE intervención y posteriormente a categorizar a la muestra de estudio de acuerdo a los resultados conseguidos, obteniendo lo siguiente:

*Tabla 8: Nivel de coordinación motriz fase PRE intervención.*

<b>Nivel de coordinación motriz</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Problemático	2	3,7 %
Sintomático	19	35,2 %
Normal	32	59,3 %
Bueno	1	1,9 %
<b>Total</b>	<b>54</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Categorización del nivel de coordinación motriz, frecuencia y porcentaje en relación a la muestra de estudio.

De acuerdo al nivel de coordinación motriz se obtiene como resultados que, la mayoría de la muestra de estudio se encuentra en un nivel “normal” presentando un porcentaje mayor al 50%, seguido con un valor menor equivalente al 35.2 % se encuentra en un nivel “sintomático” y finalmente el resto de niveles “bueno” y “problemático” encontramos un porcentaje menor al 5%.

**Resultados de la valoración del estado de la motricidad gruesa, posterior a la aplicación de un programa de juegos tradicionales andinos en escolares de educación preparatoria.**

Una vez realizada la intervención mediante un programa de juegos tradicionales andinos previamente planificados y acorde al grupo de trabajo, se procedió nuevamente a la aplicación del test KTK para obtener datos POST intervención de los escolares, obteniendo los siguientes resultados:

*Tabla 9: Resultados de la aplicación del test KTK fase POST intervención*

<b>Pruebas KTK</b>	<b>n</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Salto Lateral	54	24	46	31,48	±4,78
Salto Monopodal	54	18	42	27,89	±8,26
Transposiciones Laterales	54	12	22	16,11	±2,31
Equilibrio Retaguardia	54	29	51	42,26	±5,36

**Nota.** Análisis en el programa SPSS de los resultados de las diferentes pruebas del test KTK obtenidos por parte del autor en la fase de POST intervención.

Obtenidos los resultados de cada prueba del test KTK se procede al cálculo del coeficiente motor por prueba, coeficiente motor general y el score en la fase post intervención, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 10: Coeficiente motor por prueba, coeficiente motor general y puntaje típico test KTK fase POST intervención.

<b>Cálculo del coeficiente</b>	<b>n</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
<b>Motriz test KTK</b>					
Saltos Laterales		80	142	104,43	±12,65
Saltos Monopodales		85	139	109,37	±15,31
Transposiciones Laterales	54	51	89	70,31	±8,63
Equilibrio Retaguardia		95	128	114,00	±7,58
Cociente motor total		331	479	398,11	±34,03
<b>Score</b>		78	125	99,28	±10,95

Tomando en consideración el score planteado en el test KTK se procede a calcular el nivel de coordinación motriz gruesa en la fase de POST intervención y posteriormente a categorizar a la muestra de estudio de acuerdo a los resultados conseguidos, obteniendo lo siguiente:

Tabla 11: Nivel de coordinación motriz fase POST intervención.

<b>Nivel de coordinación motriz</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Sintomático	6	11,1 %
Normal	44	81,5 %
Bueno	4	7,4 %
<b>Total</b>	<b>54</b>	<b>100 %</b>

**Nota.** Categorización del nivel de coordinación motriz, frecuencia y porcentaje en relación a la muestra de estudio.

Una vez realizada la intervención con un programa de juegos tradicionales andinos en la muestra de estudio obtenemos los siguientes resultados, la mayoría de los escolares presentan una coordinación motriz gruesa en un nivel normal, mientras que la décima parte de estos se encuentran en un nivel sintomático y completando el total de frecuencia el 7,4% de la muestra de estudio presenta un nivel bueno.

**Resultados de la diferencia entre el estado inicial de la motricidad gruesa y el nivel posterior a la aplicación de un programa de juegos tradicionales andinos en escolares de educación preparatoria.**

Para analizar la diferencia de los datos obtenidos entre los periodos de estudio, en primer lugar, se realizó una resta matemática entre los valores obtenidos en la fase POST de los PRE intervención.

*Tabla 12: Diferencia de resultados entre los periodos de intervención en la muestra de estudio.*

<b>Pruebas test KTK</b>	<b>n</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Salto Lateral	54	1,00	6,00	5,02	±1,49
Salto Monopodal		1,00	6,00	4,50	±1,68
Transposiciones Laterales		1,00	4,00	2,87	±1,15
Equilibrio Retaguardia		1,00	3,00	1,94	±0,86
Coefficientes motores totales		21	53	30,52	±5,68
<b>Score</b>		7	17	9,87	±1,89

**Nota.** Cálculo de la diferencia de las diferentes pruebas del test KTK, coeficiente motor y score en la fase POST y PRE intervención.

Ya realizado el cálculo de las diferencias entre pruebas en las fases POST y PRE se puede determinar que, la prueba de saltos laterales presenta una diferencia significativa, seguida de la prueba de saltos monopodales en relación a las restantes, refiriéndonos al coeficiente motor grueso se puede observar que existe una gran diferencia lo que favorece al score final.

De igual manera se realizó un análisis cruzado entre los niveles de coordinación motor gruesa de los periodos pre y post intervención, con el objetivo de evidenciar posibles modificaciones de niveles en los integrantes de la muestra de estudio.

*Tabla 13: Análisis cruzado entre niveles de coordinación motriz gruesa periodos pre y post intervención.*

Nivel de coordinación motriz Pre	Nivel de coordinación motriz Post			Total
	Sintomático	Normal	Bueno	
Problemático	2	0	0	2
Sintomático	4	15	0	19
Normal	0	29	3	32
Bueno	0	0	1	1
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>44</b>	<b>4</b>	<b>54</b>

**Nota.** Para el total de la fase PRE intervención será considerada la columna mientras que para la fase POST la fila.

El análisis cruzado entre los niveles de coordinación motor gruesa de los periodos pre y post intervención, evidenciaron:

- En el periodo PRE intervención nivel “Problemático” se encontraban 2 representantes de la muestra de estudio, de los cuales en el periodo POST intervención los 2 integrantes se recategorizaron a un nivel “Sintomático”.
- En el periodo PRE intervención nivel “Sintomático” se encontraron 19 representantes de la muestra de estudio, de los cuales en el periodo POST intervención 4 se mantuvieron en el nivel, mientras que 15 representantes se recategorizaron a un nivel “Normal”.
- En el periodo PRE intervención nivel “Normal” se encontraron 32 representantes de la muestra de estudio, de los cuales en el periodo POST intervención 29 representantes se mantuvieron en el mismo nivel, mientras que 3 representantes se recategorizaron a un nivel “Bueno”.
- En el periodo PRE intervención nivel “Bueno” se encontró 1 representante de la muestra de estudio, el cual en el periodo POST intervención se mantuvo en el mismo nivel.

### **3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

Para el proceso de verificación de las hipótesis de estudio se aplicó en primer lugar una prueba de normalidad que determinó la aplicación de pruebas paramétricas para muestras relacionadas, seleccionando la prueba de T-Student con el objetivo de determinar la diferencia significativa entre los resultados globales de los diferentes periodos de estudio.

Tabla 14: Análisis de verificación de las hipótesis de estudio

Cálculo del coeficiente Motriz test KTK	n	PRE Intervención		POST Intervención		P
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Saltos Laterales		93,65	±11,77	104,43	±12,65	
Saltos Monopodales		101,00	±15,92	109,37	±15,31	
Transposiciones Laterales	54	62,70	±7,39	70,31	±8,63	0,000*
Equilibrio Retaguardia		110,24	±7,42	114,00	±7,58	
Cociente motor total		367,59	±32,05	398,11	±34,03	
<b>Score</b>		<b>89,41</b>	<b>±10,35</b>	<b>99,28</b>	<b>±10,95</b>	

**Nota.** Diferencias significativas en un nivel de  $P \leq 0,05$  (\*).

La prueba estadística aplicada determino la existencia de diferencias significativas entre los resultados de los diferentes periodos de estudio en un nivel de  $P \leq 0,05$  siendo esta diferencia a nivel descriptivo, positiva permitiéndonos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa de investigación:

**H1: Los juegos tradicionales andinos INCIDEN en la motricidad gruesa de los escolares de educación preparatoria.**

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 CONCLUSIONES

- Se diagnosticó el estado inicial de la motricidad gruesa de los escolares de Educación Preparatoria identificando que la mayoría de la muestra de estudio se encuentra en un nivel normal presentando un porcentaje mayor al 50%, mientras que con un valor menor equivalente al 35.2 % se encuentra en un nivel sintomático y finalizando con el resto de niveles encontramos un porcentaje mucho menor.
- Se valoró el estado de la motricidad gruesa, posterior a la aplicación de un programa de juegos tradicionales andinos en escolares de Educación Preparatoria evidenciando que una vez realizada la intervención con un programa de juegos tradicionales andinos en la muestra de estudio, la mayoría de los escolares presentan una coordinación motriz gruesa en un nivel normal, mientras que la décima parte de estos se encuentran en un nivel sintomático y completando el total de frecuencia el 7,4% de la muestra de estudio presenta un nivel bueno.
- Se analizó la diferencia entre el estado inicial de la motricidad gruesa y el nivel posterior a la aplicación de un programa de juegos tradicionales andinos en escolares de Educación Preparatoria evidenciando que el mayor porcentaje de la muestra de estudio recategorizó a niveles superiores en esta variable en la fase de POST intervención y a nivel estadístico se pudo comprobar la existencia de diferencias significativas entre los periodos de estudio aceptando que los juegos tradicionales andinos **INCIDEN** en la motricidad gruesa de los escolares de educación preparatoria.

## 4.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda un diagnóstico inicial del nivel de coordinación motriz gruesa en los escolares ya que de esta forma se puede identificar si existe algún problema de coordinación y realizar una correcta planificación de actividades acorde a las problemáticas encontradas.
- Se recomienda la aplicación de programas que permitan el desarrollo de la coordinación motriz gruesa ya que es la base del desarrollo del niño y concede el correcto desenvolvimiento del escolar en sus actividades diarias, permitiéndole poseer un buen control en sus movimientos y evitando complicaciones motrices a futuro.
- Se recomienda tomar en cuenta dentro del planteamiento de la planificación la utilización de actividades lúdicas tales como los juegos tradicionales andinos ya que aportan a los escolares conocimiento de su cultura y como se ha mantenido a través de las generaciones, además contribuyen en gran manera al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y facilita el proceso de aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida Aguiar, A. S. (2020). *Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca .
- Bardales, J. M. (2021). La investigación científica: su importancia en la formación de investigadores. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 2385-2386. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i3.476](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.476)
- Basantes, M. E. (2023). Importancia de la Educación Física para potenciar la motricidad gruesa en Educación Inicial. *Educación Física y Deportes*, 147-169.
- Blázquez Sánchez, D. (. (2021). *Métodos de enseñanza en educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias* (3ra ed.). Editorial INDE. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/tit>
- Bonilla, J. A. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Ciencia Digital*, 64-78.
- Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 861-878.
- Calucho Hualpa, D. S. (2022). Juegos de persecución en la motricidad gruesa en escolares de Educación Inicial. *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35728>
- Candela Borja, Y. M. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 90-98.
- Carbonero Celis, C. (2016). *Capacidades físicas básicas: su desarrollo en la edad escolar*. Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/63423?page=10>

- Carbonero Celis, C. (2016). *Capacidades físicas básicas: su evolución y factores que influyen en su desarrollo*. Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/63393?page=28>
- Carbonero Celis, C. (2016). *Métodos de enseñanza en educación física: adecuación a los principios metodológicos de la educación primaria*. Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/63410>
- Carvajal Estepa, M. L. (2014). *Programas de actividad lúdica en el recreo: UF2420*. IC Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/45092?page=1>
- Castillo-Mora, M. J.-M.-M.-M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 686-701.
- Cordero, L. H. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 234-257.
- Corrales, I. A. (2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de lenguas modernas*, 20.
- Corredor Montagut, M. V. (2009). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Ediciones UIS. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/111872>
- Díaz, M. &. (2016). *Expresión corporal en primaria*. Universidad de Huelva. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/44788>
- Española, R. A. (2023). *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España.
- Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 1-6.
- Galarza, C. A. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 1-7.
- Gimeno, P. (2014). El juego, tipos, características y condiciones de seguridad. En M. L. Estepa, *Programas de actividad lúdica en el recreo*.

- Giráldez, V. A. (2020). ¿Cómo debe ser el trabajo de Educación Física en Educación Infantil? *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 588-596.
- Gutiérrez, F. G. (2011). Conceptos y clasificación de las capacidades físicas. *Cuerpo, cultura y movimiento*, 77-86.
- Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales. *Gestionar: revista de empresa y gobierno*, 19-31.
- Häfelinger, U. &. (2010). *La coordinación y el entrenamiento propioceptivo*. Editorial Paidotribo. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/123787>
- Hernández, H. J. (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, 42-56.
- Lavega Burgués, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDE. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/177867>
- López Velasco, E. F. (1 de 05 de 2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27992>
- Medina Beltrán, A. C. (2020). *Caracterización de los juegos tradicionales de la provincia de Tungurahua-Ecuador*. Ambato.
- Méndez Giménez, A. (2018). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. España: Editorial Paidotribo. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/116874>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de EGB y BGU EDUCACIÓN FÍSICA. Obtenido de [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf)

- Peña, M. D. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Cientific*, 143-163. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Peñaherrera Carrillo, J. F. (2022). Los juegos tradicionales en el desarrollo social en escolares de Educación Inicial. *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35779>
- Polanía Reyes, C. L. (2020). *Metodología de investigación Cuantitativa & Cualitativa*. Cali: Institución Universitaria Antonio José Camacho.
- Rasinger, S. (2020). *La investigación cuantitativa en lingüística: Una introducción*. Madrid: Ediciones Akal.
- Ríos, G. N. (2019). La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales. *Lúdica pedagógica*, 21-29. doi:<https://doi.org/10.17227/ludica.num30-11101>
- Rodríguez Gómez, S. A. (2021). *Juego motriz y Ludomotricidad*. uaslp.mx.
- Sáez López, J. M. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/129726>
- Sailema Torres, Á. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Ambato: MEGAGRAF.
- Sánchez Franyuti, M. D. (2009). *El desarrollo de la motricidad en el niño en su paso por la escuela básica*. El Cid Editor. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/29033>
- Sanchez, B. (2022). *Métodos de enseñanza en educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Barcelona: Editorial INDE.
- Sarmiento, A. F. (2021). La ludomotricidad a través del juego para el aprendizaje. *Revista Impetus*, 16-26.

- Schinca, M. (2010). *Expresión corporal: técnica y expresión del movimiento*. España: Wolters Kluwer. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/63144>
- Simbaña-Haro, M. P.-R.-T.-L. (2022). La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 25-40.
- Torres, R. D. (2022). La ludomotricidad para contribuir a la competencia motriz en alumnos de quinto año de primaria. *AMEXCO Revista Electrónica Educativa*, 15-30.
- Valles, G. Y. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista tecnológica ciencia y educación Edwards Deming*, 1-14.
- Vendrell, N. M. (2020). La expresión corporal en educación física: análisis del interés del alumnado de secundaria. *EmásF: revista digital de educación física*, 8-19.
- Villalta Vera, E. D. (2023). La danza en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 7 años dentro de la clase de Educación Física. *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37161>
- Vinicio, R. P. (01 de 02 de 2023). Actividades lúdicas con materiales reciclados en la motricidad gruesa de escolares de Educación General Básica Elemental. *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37322>

## ANEXOS

	<b>UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”</b>		
	<b>SEMANAL</b> <b>AÑO LECTIVO 2022-2023</b>		
	<b>CODIGO:</b>	Página <b>40</b>	

### PLANIFICACIÓN SEMANAL

#### DATOS INFORMATIVOS

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa “Atahualpa”      **Nombre del docente:** José Cevallos  
**Grado/Curso:** 1° Educación Preparatoria “A” y “B”      **Fecha:** 24 – 28 de abril 2023

**APRENDIZAJE DISCIPLINAR:** Culturas y Tradiciones

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Los estudiantes reconocerán y participarán en diferentes juegos tradicionales andinos que les proporcione gozo y disfrute con la finalidad de mejorar su condición física y la coordinación en sus movimientos.

Lunes 24	Martes 25	Miércoles 26	Jueves 27	Viernes 28
<p><b>Actividades previas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Saludo inicial</li> <li>○ Ejercicios de calentamiento</li> <li>○ Juegos de activación muscular</li> </ul> <p><b>Actividad principal</b>  Explicación de reglas y normas para la realización de la actividad.  Aplicación de juegos tradicionales andinos en niños de 1er año de Educación</p>		<p><b>Actividades previas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Saludo inicial</li> <li>○ Ejercicios de calentamiento</li> <li>○ Juegos de activación muscular</li> </ul> <p><b>Actividad principal</b>  Explicación de reglas y normas para la realización de la actividad.  Aplicación de juegos tradicionales andinos en niños de 1er año de Educación</p>		<p><b>Actividades previas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Saludo inicial</li> <li>○ Ejercicios de calentamiento</li> <li>○ Juegos de activación muscular</li> </ul> <p><b>Actividad principal</b>  Explicación de reglas y normas para la realización de la actividad.  Aplicación de juegos tradicionales andinos en niños de 1er año de Educación</p>

Preparatoria.



El juego del gato y el ratón, escoger a un estudiante para que realice el rol de gato y otro el rol de ratón.

Corrección de errores para el mejoramiento y fluidez de las actividades a realizar.

Enseñanza de valores a través de prácticas conjuntas en armonía y cooperación.

Finalización de la clase fase de aseo y regreso al aula.

**Recursos**

Canchas de uso múltiple o espacios verdes.

Preparatoria.



El juego del lobito, por la cantidad de estudiantes se dividirá el grupo en dos un grupo hará de lobo y el otro de presas, cantarán la canción que el docente indique.

Corrección de errores para el mejoramiento y fluidez de las actividades a realizar.

Enseñanza de valores a través de prácticas conjuntas en armonía y cooperación.

Finalización de la clase fase de aseo y regreso al aula.

**Recursos**

Canchas de uso múltiple o espacios verdes.

Preparatoria.



El juego de los congelados, se dividirá el grupo en dos un grupo serán los que congelan y el otro los que trataran de huir, cuando el estudiante toque al otro quedara congelado, para este juego se pueden utilizar utilizar objetos para congelar como pelotas.

Corrección de errores para el mejoramiento y fluidez de las actividades a realizar.

Enseñanza de valores a través de prácticas conjuntas en armonía y cooperación.

Finalización de la clase fase de aseo y regreso al aula.

**Recursos**

Canchas de uso múltiple, pelotas.



**UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”**

**CLASE 1**  
**AÑO LECTIVO 2022-2023**

Ministerio  
de Educación



**PLANIFICACIÓN DE CLASE**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa “Atahualpa”

**Nombre del docente:** José Cevallos

**Grado/Curso:** 1° Educación Preparatoria “A” y “B”

**Fecha:** 24 de abril 2023

**APRENDIZAJE DISCIPLINAR:** Culturas y Tradiciones

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Los estudiantes reconocerán y participarán en diferentes juegos tradicionales andinos que les proporcione gozo y disfrute con la finalidad de mejorar su condición física y la coordinación en sus movimientos.

**ESTRUCTURA**

**DESARROLLO**

**OBSERVACIONES**

Parte Inicial  
(10 min)

- Empezamos con un pequeño estiramiento de las diferentes partes del cuerpo para activar el sistema muscular y acoplar al estudiante a las actividades que se van a realizar.
- Movimientos articulares de las diferentes partes del cuerpo empezando desde la parte superior hasta las extremidades inferiores.
- Continuamos con ejercicios de activación cardio respiratoria aplicando más intensidad a los movimientos

- Hay que tomar en consideración que para iniciar el calentamiento hay que hacerlo con actividades de baja intensidad y acorde vamos avanzando las actividades serán realizadas con mayor intensidad y así conseguir que el organismo este preparado para la parte principal.

	<p>hasta llegar casi al 100% de su rendimiento, se puede realizar trotes y carreras en distancias cortas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalizamos con un pequeño estiramiento y relajamiento para el inicio de la actividad.</li> </ul>	
<p>Parte Principal (25 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se procede a la aplicación de juegos tradicionales andinos, sin antes dar a conocer el nombre, reglas y normas para la ejecución de la actividad.</li> <li>- <b>El juego del gato y el ratón</b>, este juego es muy dinámico y ayuda a los estudiantes a mejorar su velocidad y reacción. El docente escogerá a dos estudiantes, el uno hará el rol de gato mientras que el otro el ratón, los estudiantes restantes formaran un círculo tomado de la mano, el ratón se colocara en el centro del</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es importante tomar en cuenta el tiempo que tenemos para realizar la actividad para poder hacer participar a todos los estudiantes, de igual forma hay que ser claro en las reglas para que no exista alguna confusión en la realización de la actividad.</li> </ul>



	<p>círculo y el gato afuera del mismo, se procede a mencionar la siguiente cantinela en voz alta:</p> <p><b>G:</b> ¡Ratón, ratón!</p> <p><b>R:</b> ¿Qué quieres gato ladrón?</p> <p><b>G:</b> ¡Comerte quiero!</p> <p><b>R:</b> ¡Cómeme si puedes!</p> <p><b>G:</b> ¡Estas gordito!</p> <p><b>R:</b> ¡Hasta la punta de mi rabito!</p> <p>- Una vez terminada la expresión el gato procederá a perseguir al gato, mientras que los estudiantes que forman el círculo ayudaran al ratón para impedir que el gato lo atrape.</p> 	
<p>Parte Final (5min)</p>	<p>- Entramos en la fase de relajación y recuperación.</p> <p>- Empezamos a bajar las cargas de la actividad realizada, procediendo con un estiramiento de</p>	

	<p>las extremidades combinados con ejercicios de respiración para aportar a la recuperación.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Reunimos al grupo de escolares y reforzamos el tema tratado con un dialogo para fomentar el reconocimiento de juegos tradicionales.</li><li>- Procedemos al apartado de aseo e hidratación para posterior avanzar al aula de clase.</li></ul>	
--	--	--

## Aplicación del test KTK, prueba de saltos laterales



**Aplicación del test KTK, prueba de transposiciones laterales.**



**Aplicación del test KTK, prueba de equilibrio retaguardia.**



## Aplicación de juegos tradicionales andinos

- Juego del lobito



- Juego de las congeladas



- Juego de relevos



### PRUEBA DE COORDINACIÓN GENERAL PARA NIÑOS KTK.

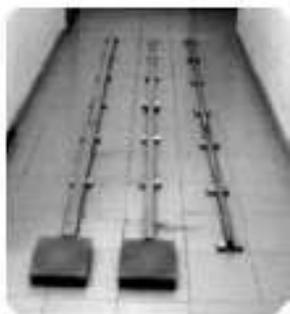
El protocolo de este test es en base a la investigación hecha por Alcibíades Bustamante, el año 2007.

#### Equilibrio retaguardia (ER).

**Material necesario:** 3 largueros de madera de 3 metros de longitud, 3 centímetros de altura y con un ancho de 6 centímetros, 4,5 centímetros y 3 cm respectivamente, siendo apoyadas en soportes transversales separados 50 cm unos de los otros. Con estos soportes las tablas donde se ejecutan los desplazamientos quedan a 5 centímetros de altura. Fichas Individuales de registro.

**Descripción:** la tarea a ejecutar consiste en caminar a la retaguardia sobre 3 tablas de madera con anchuras diferentes. Son válidas las 3 tentativas por cada tabla. Durante el desplazamiento (pasos), no es permitido tocar con los pies el suelo. Antes de las tentativas válidas, el niño hará un ejercicio previo para adaptarse a la tabla, en la cual realiza un desplazamiento hacia delante y otro hacia atrás. Los desplazamientos se realizan por orden decreciente del ancho de las tablas.

**Puntuación:** para cada tabla son contabilizados 3 tentativas válidas lo que hacen un total de 9 tentativas, se cuenta la cantidad de apoyos sobre la tabla en el desplazamiento hacia atrás con la siguiente indicación: el estudiante está parado sobre la tabla, el primer apoyo no es tomado como punto de valoración. Solo a partir del momento del segundo apoyo es que se valoriza la ejecución. El profesor debe contar en voz alta la cantidad de apoyos hasta que un pie toque el suelo o hasta que sean realizados 8 puntos. Por ejercicio y por tabla sólo pueden ser realizados 8 puntos. La máxima puntuación posible será de 72 puntos. El resultado será igual a la sumatoria de los apoyos hacia atrás en las 9 tentativas.



#### Saltos Monopedales (SM)

**Material:** 12 placas de espuma con las siguientes dimensiones: 50cmx20cmx5cm. Fichas de registro.

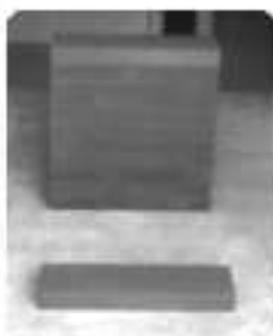
**Descripción:** el ejercicio consiste en saltar en un pie (primero con el pie hábil y luego con el no hábil) por encima de una o más placas de espuma superpuestas, colocadas transversalmente a la dirección del salto. El niño debe iniciar el salto de acuerdo con la altura recomendada para la edad de acuerdo con Schilling y Kiphard (1974).

6 años	5 centímetros (1 placa)
7 a 8 años	15 centímetros (3 placas)
9 a 10 años	25 centímetros (5 placas)
11 a 14 años	35 centímetros ( 7 placas)

En el caso de que el estudiante no obtenga éxito en la altura inicial de la prueba, deberá retroceder 5 centímetros en la altura hasta obtener éxito. Para saltar, el niño debe tener un espacio adecuado para poder impulsarse (cerca de 1,5 metros), siendo éste ejecutado apenas con un pie. La recepción deberá ser hecha con el mismo pie con que inició el salto, no pudiendo con el otro tocar el suelo. Son permitidos 3 tentativas en cada altura a saltar para ejecutar el salto. En cada altura a evaluar es realizado un ejercicio previo de 2 tentativas por pie.

**Puntuación:** se atribuyen tres puntos en la primera tentativa cuando: el niño o niña cae correctamente con el pie indicado, ya sea derecho o izquierdo. En la segunda tentativa se le asignan dos puntos si cae correctamente con el pie que corresponde (derecho o izquierdo) y, finalmente, se asigna 1 punto en la tercera tentativa si logró con éxito caer con el pie asignado y cero puntos cuando fracasa.

El resultado es igual a la sumatoria de los puntos conseguidos con el pie derecho y con el pie izquierdo en todas las alturas evaluadas, siendo atribuidas más 3 puntos por cada placa colocada para la altura inicial de la prueba. El máximo puntaje posible es de 72 puntos.



#### **Salto lateral (SL)**

**Material:** un cronómetro, una placa de madera rectangular de 100x60 centímetros con un obstáculo con las siguientes dimensiones: 60 x 4 x 2 centímetros, colocado de tal forma que divida el rectángulo en dos partes iguales. Ficha de registro.

**Descripción:** el ejercicio consiste en saltar lateralmente, con ambos pies, que deben mantenerse unidos, durante 15 segundos tan rápidamente como sea posible de un lado para otro del obstáculo sin tocar y dentro de un área delimitada. Son realizados 5 saltos como pre-ejercicio. Son permitidas 2 tentativas válidas, con 10 segundos de intervalos entre ellas. Si el estudiante toca el obstáculo, hace la recepción fuera del área delimitada y la duración de la prueba es interrumpida, el evaluador debe mandar proseguir. Si las fallas persisten, debe interrumpir la prueba y realizar una nueva demostración. Sólo son permitidas dos tentativas.

**Puntuación:** se cuenta el número de saltos realizados correctamente en 2 tentativas, siendo el resultado igual a su sumatoria.



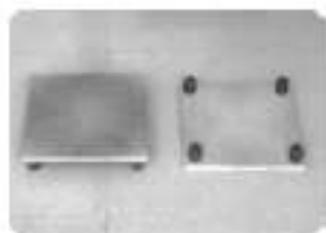
#### **Transposición lateral (TL)**

**Materia:** un cronómetro y 2 placas de madera de 25 x 25 x 1,5 centímetros, en cuyas esquinas se encuentren adicionados 4 pies de 3,7 cm de altura.

**Descripción:** las plataformas están colocadas en el suelo, en paralelo, una al lado de la otra con una separación de 12,5 centímetros entre ellas. La tarea a cumplir consiste en la transposición lateral de las plataformas durante 20 segundos, cuantas veces sea posible. Son permitidas 2 tentativas válidas. Las indicaciones fundamentales son las siguientes: el sujeto se coloca sobre una de las plataformas, por ejemplo a la de su lado derecho; a la señal de la partida, toma con ambas manos la plataforma que se encuentra a su lado izquierdo, para posteriormente colocarla al lado derecho; enseguida traslada su cuerpo a esa plataforma y vuelve a repetir la secuencia. La dirección del desplazamiento es escogida por el alumno.

Si durante el ejercicio el alumno toca el suelo con las manos o con los pies, el profesor deberá dar indicación para continuar. Durante la prueba el profesor deberá contar los puntos en voz alta.

**Puntuación:** Se cuenta el número de transposiciones dentro del tiempo límite. El primer punto es contado cuando el alumno coloca la plataforma de la izquierda a su derecha y coloca encima de ésta los dos pies. El número de transposiciones corresponde al número de puntos. Se suman los puntos de las dos tentativas válidas.



#### **Criterios para establecer los problemas de coordinación motriz.**

Como está previsto en el manual del test, se anotan las puntuaciones que el sujeto obtiene en cada una de las tareas (número de pasos, altura superada, número de saltos, número de veces que ejecuta un movimiento).

El manual ofrece normas para los escolares en intervalos anuales (de cinco a catorce años), presentando en dos de las cuatro tareas (salto con una pierna y saltos laterales), puntuaciones diferentes para chicos y chicas. Estas puntuaciones son transformadas en un cociente motor de cada una de las tareas, posteriormente a un cociente motor global (Media 100, Desviación Típica 15) y en una distribución percentilica. Para esta labor, se emplearon las tablas con datos normativos para tres poblaciones (normales, con dificultades de aprendizaje y con disfunción cerebral). Un resultado de 85 o menos en el cociente motor global representa un rendimiento motor por debajo del percentil 15, menos de 70 supone estar por debajo del percentil tercero. Gómez, G. María (2004, p: 156).

A continuación se muestra una tabla donde se observan las anteriores categorías:

Cociente Motor	Clasificación	Percentil
131-145	Alto	99-100
116-130	Bueno	85-98
86-115	Normal	17-84
71-85	Sintomático	3-16
56-70	Problemático	0-2



## CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 17 de abril 2023

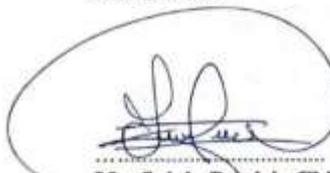
Doctor  
Marcelo Núñez  
**Presidente de la Unidad de Integración Curricular  
Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
Presente

Yo Sylvia Patricia Chimborazo Navarrete en mi calidad de Rectora de la Unidad Educativa Atahualpa, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: "LOS JUEGOS TRADICIONALES ANDINOS EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN PREPARATORIA" propuesto por el estudiante CEVALLOS SILVA JOSÉ EDUARDO, portador de la Cédula de Ciudadanía 1600680019, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.


**Mg. Sylvia Patricia Chimborazo Navarrete**  
C.C: 180268390-2  
TEL. CEL: 0995666463  
CORREO ELECTRÓNICO: sylvia.chimborazo @educacion.gob.ec