



**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 Titulación previo a la obtención del  
título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**

**TEMA:**

---

**LOS JUEGOS POPULARES EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ  
DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

---

**AUTOR: CÓNDROR LLUMIQUINGA JHONY ANTONIO**

**TUTORA: LIC. ZAPATA MOCHA ESMERALDA GIOVANNA, MG**

Ambato - Ecuador

2024

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

Yo, **LIC. ZAPATA MOCHA ESMERALDA GIOVANNA, MG**, con cédula de ciudadanía **1801801661** en calidad de Tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **CÓNDOR LLUMIQUINGA JHONY ANTONIO**, 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.

.....  
**LIC. ZAPATA MOCHA ESMERALDA GIOVANNA, MG**  
**C.C. 1801801661**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, quién basado 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.



.....  
**CÓNDOR LLUMIQUINGA JHONY ANTONIO**

**C.C. 0550552962**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, presentado por el señor **CÓNDOR LLUMIQUINGA JHONY ANTONIO**, 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**

.....

**PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**  
**C.C. 0401093331**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

.....

**DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD**  
**C.C. 1802017523**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

## DEDICATORIA

*“Tienes un mural en mi mente con el dibujo de aquella sonrisa que a pesar de tantos problemas hasta el día de hoy no has perdido”. Santiago Insane (2014), Aquí murió el payaso.*

*Agradezco profundamente a mi madre Luzmila Llumiquinga Yáñez, quien ha sido el pilar esencial durante este desafiante trayecto, brindándome motivación constante y apoyo incondicional en todas las circunstancias.*

*Su presencia ha sido motivo de orgullo para mí, y es imposible devolver todo lo que me ha dado. Este proyecto es una expresión de mi amor y respeto hacia ella; su influencia ha sido crucial en este camino.*

*A mi padre, agradezco sus consejos y apoyo moral, siendo la figura paterna que todo hijo anhela.*

*A mis compañeros y amigos, quienes se convirtieron en una familia cercana, agradezco su apoyo y consejos en momentos de necesidad. Siempre llevaré su contribución en mi corazón.*

## AGRADECIMIENTO

*Quiero expresar mi agradecimiento a Dios por brindarme la fortaleza diaria para perseverar y completar esta investigación. A la Universidad Técnica de Ambato, mi gratitud por la oportunidad de prepararme profesionalmente en este largo trayecto universitario y proporcionándome las bases para mi futura vida profesional.*

*A todos mis compañeros les agradezco por compartir este recorrido universitario, en especial a mi amigo Sebastián Mera y a mi amigo Juan Robles por los aprendizajes compartidos y los valiosos consejos. Espero mantener nuestra amistad en el futuro y encontrarnos como colegas en nuestra vida profesional.*

*Un agradecimiento especial a mis profesores, como el PH Esteban Loaiza, Mg Dennis Hidalgo y mi tutor de tesis, Mg. Esmeralda Zapata. Su influencia ha sido crucial en mi formación académica, pues sus conocimientos han sido fundamentales para el desarrollo de esta investigación. Muchas gracias por ser parte esencial en mi crecimiento intelectual.*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	1
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	2
DEDICATORIA .....	3
AGRADECIMIENTO .....	4
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	5
ÍNDICE DE TABLAS .....	9
ABSTRACT .....	11
CAPÍTULO 1 .....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
1.1. Antecedentes de la investigación .....	12
Variable Dependiente.....	13
Coordinación Motriz .....	13
BENEFICIOS DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ.....	14
IMPORTANCIA DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ .....	16
MOVIMIENTOS .....	16
HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS .....	17

CAPACIDADES COORDINATIVAS .....	18
Variable Independiente .....	20
EL JUEGO.....	20
IMPORTANCIA DEL JUEGO .....	20
EL JUEGO COMO MEDIO DE EDUCACIÓN INTEGRAL.....	21
FORMAS DE PRESENTACIÓN DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA .	22
LOS JUEGOS POPULARES .....	23
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES .....	23
CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS POPULARES .....	24
1.2 Objetivos.....	25
Objetivo General.....	25
Objetivo Específico 1:.....	25
Objetivo Específico 2:.....	25
Objetivo específico 3: .....	25
HIPÓTESIS:.....	25
CAPÍTULO II.....	27
METODOLOGÍA.....	27
2.1 Materiales .....	27
2.2 Métodos .....	28
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	28



POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO.....	29
Técnicas e instrumentos de investigación .....	30
Procedimientos para la ejecución del proceso investigativo .....	32
Tratamiento estadístico de los resultados de la investigación .....	32
CAPÍTULO III .....	33
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	33
3.1 Análisis y discusión de los resultados .....	33
3.2 Verificación de hipótesis .....	38
CAPÍTULO IV .....	40
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	40
4.1 Conclusiones .....	40
4.2 Recomendaciones.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
Aguirre Lora, M. E. (2001). <i>Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio</i> . <a href="https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf</a> .....	42
ANEXOS.....	50
ANEXO 1 .....	50
ANEXO 2 .....	51
ANEXO 3 .....	53
ANEXO 4 .....	54



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Recursos Materiales .....	27
Tabla 2: Recursos Humanos.....	27
Tabla 3: Recursos Institucionales .....	28
Tabla 4: Caracterización de la muestra de estudio .....	30
Tabla 5; Técnicas de instrumentos de investigación .....	31
Tabla 6: Baremos para la categorización de la muestra.....	31
Tabla 7: Resultados del diagnóstico del estado inicial de la coordinación motriz en el periodo pre-intervención. ....	33
Tabla 8: Puntaje total de coordinación motriz periodo pre-intervención.....	34
Tabla 9: Niveles de coordinación motriz periodo pre-intervención. ....	34
Tabla 10: Resultados de la evaluación del nivel de coordinación motriz posterior a un programa basado en juegos populares en el periodo post intervención. ....	35
Tabla 11: Puntaje total de coordinación motriz posterior a la aplicación de la propuesta en el periodo post intervención.....	36
Tabla 12: Niveles de coordinación motriz periodo post intervención. ....	36
Tabla 13: Resultados de las diferencias entre el estado inicial de coordinación motriz posterior al programa basado en juegos populares en los periodos post y pre intervención. ....	37
Tabla 14: Análisis cruzado entre los niveles de coordinación motriz periodos post y pre intervención. ....	38
Tabla 15: Verificación de hipótesis de estudio a través del análisis estadístico. ....	39

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

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

**TEMA: LOS JUEGOS POPULARES EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE  
ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

**AUTOR: CÓNDOR LLUMIQUINGA JHONY ANTONIO**

**TUTORA: LIC. ZAPATA MOCHA ESMERALDA GIOVANNA, MG**

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente estudio tuvo como objetivo principal determinar la incidencia de “Los juegos populares en la coordinación motriz de estudiantes de Educación General Básica Media”. El diseño de investigación se basó en un enfoque cuantitativo de tipo de investigación por diseño preexperimental por alcance explicativo de campo y de corte longitudinal aplicando método analítico sintético para la fundamentación teórica y el método hipotético deductivo para la comprobación hipótesis. La muestra de estudio estuvo considerada por un total de 22 estudiantes seleccionados a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador y representaban a la Unidad Educativa Bautista. La técnica aplicada fue la observación y como instrumento el test 3JS diseñado y validado para evaluar el nivel de coordinación motriz de niños y niñas de 6 a 11 años, a través de 7 tareas de forma consecutiva. La propuesta de intervención basada en juegos populares se desarrollado en un tiempo de ocho semanas con dos intervenciones semanales y consto de diferentes tipos de juegos populares que desarrollaron la coordinación motriz en los escolares. Como resultados importantes de la investigación se pudo determinar un incremento de 21,09% en el nivel de coordinación motriz y que al finalizar la investigación el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontró en un nivel bueno de post intervención. Como conclusión se pudo determinar que la aplicación de este programa basado en juegos populares incidió directamente en los resultados de la coordinación motriz, lo cual fue estadísticamente comprobado con un nivel de  $P \leq 0,05$ .

**Palabras Clave:** Educación física, juegos populares, coordinación motriz, estudiantes.

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

**THEME: LOS JUEGOS POPULARES EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

**AUTHOR: CÓNDOR LLUMIQUINGA JHONY ANTONIO**

**TUTOR: LIC. ZAPATA MOCHA ESMERALDA GIOVANNA, MG**

**ABSTRACT**

The main objective of the present study was to determine the incidence of "Popular games on the motor coordination of students of Middle Basic General Education." The research design was based on a quantitative approach of research type by pre-experimental design by explanatory scope of field and longitudinal section applying synthetic analytical method for the theoretical foundation and the hypothetical deductive method for hypothesis testing. The study sample was considered to be a total of 22 students selected through non-probabilistic sampling for the convenience of the researcher and they represented the Baptist Educational Unit. The technique applied was observation and as an instrument the 3JS test designed and validated to evaluate the level of motor coordination of boys and girls from 6 to 11 years old, through 7 tasks consecutively. The intervention proposal based on popular games was developed over a period of eight weeks with two weekly interventions and consisted of different types of popular games that developed motor coordination in schoolchildren. As important results of the research, it was possible to determine an increase of 21.09% in the level of motor coordination and that at the end of the research the largest percentage of the study sample was found to be at a good level of post-intervention. In conclusion, it was determined that the application of this program based on popular games directly affected the results of motor coordination, which was statistically proven with a level of  $P \leq 0.05$ .

**Keywords:** Physical Education, Popular Games, Motor Coordination, Students.

# CAPÍTULO 1

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Una vez realizada una previa revisión en distintos archivos del repositorio universitario, se menciona la importancia del estudio que contribuirá a respaldar el progreso de esta investigación.

En la investigación desarrollada por Ponce (2021) con el tema **“La coordinación en los juegos populares en los estudiantes de la Unidad Educativa La Granja: una revisión”**

Analizando este tipo de tesis se da a conocer el nivel de coordinación de los estudiantes mediante una encuesta para saber el conocimiento sobre la coordinación y la familiarización con los juegos populares, lo cual arrojó ciertos resultados indicando el desconocimiento sobre la importancia de los juegos populares en la coordinación, determinando que el motivo del desconocimiento es porque en las clases de educación física el docente desconoce la importancia, ejercicios y juegos adecuados para el desarrollo de la coordinación provocando que los estudiantes no tengan un adecuado desarrollo de la coordinación, luego se aplicó una guía de juegos populares direccionados hacia la coordinación de acuerdo a la etapa de desarrollo.

Para la investigación de Lindo Altamirano (2022) con el tema **“El juego tradicional ecuatoriano del quince en la coordinación motriz en escolares de educación general básica superior: una revisión”**

Al analizar este tipo de tesis se da a conocer que el objetivo principal es determinar si el juego tradicional del quince incide en el desarrollo de la coordinación motriz de

escolares de educación general básica, el cual se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, por diseño experimental (pre - experimental) donde utilizó el método sintético para la fundamentación teórica y así realizar el método hipotético deductivo para desarrollar las diferentes conclusiones de acuerdo a los resultados obtenidos aplicando el método comparativo, esto se realizó con el fin de establecer al juego tradicional el quince como ayuda para la mejora de la coordinación motriz.

En la investigación realizada por Tacuri Almeida (2022) con el tema: **“La coordinación en la práctica de la gimnasia básica en escolares de educación inicial: una revisión”**

Analizando este tipo de tesis se da a conocer el nivel de coordinación de los estudiantes mediante la aplicación de la gimnasia básica, teniendo en cuenta bajo el enfoque cuantitativo en el cual se lo desarrollo proponiendo actividades que mejoren su coordinación, teniendo un enfoque cuantitativo y de observación, seguido se hizo uso del software SPSS para observar la relación que tiene la coordinación con la gimnasia básica, dando como resultado un índice de coordinación media dando como resultado la relación entre la coordinación y la gimnasia no influye de manera prioritaria en los ejercicios de gimnasia básica.

### **Variable Dependiente**

#### **COORDINACIÓN MOTRIZ**

Según Kiphard (1976) señala a la coordinación como “la interacción armoniosa y económica de músculos, nervios y sentidos para lograr acciones cinéticas precisas y equilibradas (habilidades motoras voluntarias) y reacciones rápidas”. Desde esta perspectiva la coordinación motriz se refiere a la capacidad del Sistema nervioso para controlar los movimientos musculares con el fin de realizar tareas motoras de manera eficiente y precisa. Por ello la coordinación motriz es esencial para el desarrollo y ejecución de diversas habilidades físicas y deportivas.

La coordinación motriz se refiere a la capacidad de controlar y combinar los movimientos de diferentes partes del cuerpo para lograr una acción motora específica. De acuerdo con Mora (1989) “La capacidad de coordinación motriz es la determinación del rendimiento motor del objetivo determinado principalmente por los procesos de control del movimiento, haciéndolo más o menos capaz de realizar con éxito ciertas actividades motoras y deportivas”.

La teoría del desarrollo motor de Ruiz Pérez (2004) sostiene que “la coordinación motriz progresa de manera secuencial a lo largo de diferentes etapas de desarrollo”. Según esta teoría, los niños pasan por etapas en las que adquieren habilidades motoras básicas, como gatear, caminar y correr, antes de desarrollar habilidades más complejas, como lanzar, atrapar o saltar.

Según Smith (2010) “La coordinación motora implica la integración de varios procesos neuromusculares, como la percepción sensorial, la planificación motora, la ejecución y el control motor”. Estos autores también señalan que la coordinación motora se desarrolla con el tiempo a través de una combinación de factores de experiencia genéticos, neuronales y motores.

Por otro lado, la teoría de la coordinación dinámica general de Bernshtein (1976) plantea que “la coordinación motriz es el resultado de la interacción entre diferentes sistemas de control motor”. (Bernshtein (1976) propuso que “el sistema nervioso utiliza diferentes estrategias para coordinar los movimientos, como la sinergia y la sinergia sucesiva”. La sinergia se refiere a la coordinación de diferentes músculos en una acción conjunta, mientras que la sinergia sucesiva implica la coordinación de diferentes acciones motoras en secuencia.

## **BENEFICIOS DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ**

Según Flores y Ostrosky-Solis (n.d.) definen a “los beneficios de la coordinación motora viendo como un mejor rendimiento atlético, menor riesgo de lesiones, lo que estimula el desarrollo cognitivo y, a su vez, promueve la salud del cerebro”. Estos



beneficios resaltan la importancia de promover y desarrollar las habilidades de coordinación motora en diversas actividades físicas y deportivas.

La coordinación motriz trae consigo varios beneficios como “la disminución del gasto energético y así reduciendo el uso de la fuerza y la sensación de fatiga” Vásquez et al., (2005)

- 1. Mejora el rendimiento deportivo:** La coordinación motriz efectiva es un componente clave para el rendimiento deportivo exitoso, ya que permite movimientos fluidos, rápidos y precisos.
- 2. Reducción del riesgo de lesiones:** Una buena coordinación motriz puede ayudar a prevenir lesiones al permitir movimientos más controlados y estables, lo que disminuye las fuerzas y las tensiones inapropiadas en el cuerpo.
- 3. Desarrollo cognitivo:** La coordinación motriz está estrechamente vinculada con el desarrollo cognitivo, ya que requiere la integración y el procesamiento eficiente de información sensorial y la planificación de movimientos.
- 4. Mejora de la función ejecutiva:** La coordinación motriz se asocia con un mejor funcionamiento ejecutivo, incluyendo habilidades como la memoria de trabajo, el autocontrol y la flexibilidad cognitiva.
- 5. Estimulación del desarrollo cerebral:** La coordinación motriz desencadena la activación de diversas áreas cerebrales, promoviendo la plasticidad y el crecimiento neuronal, especialmente durante la infancia y la adolescencia.

## **IMPORTANCIA DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ**

La importancia se evidencia en diferentes dominios. En el ámbito físico, una buena coordinación motriz contribuye al rendimiento en actividades deportivas y ejercicios físicos. Un estudio realizado por Meyns (2013) encontró una asociación positiva entre la coordinación motriz y el rendimiento en habilidades deportivas en niños.

Además, la coordinación motriz desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y emocional. Según Muñoz Rivera (2009) “los movimientos corporales coordinados activan áreas del cerebro relacionadas con la atención, la memoria y el aprendizaje”. “La coordinación motriz también está vinculada al desarrollo emocional, ya que la capacidad de controlar y regular movimientos corporales puede influir en la autorregulación” Piej (2004).

Es importante destacar que la coordinación motriz se desarrolla a lo largo de la vida mediante la práctica y la experiencia. Promover la estimulación y el desarrollo de habilidades motoras desde edades tempranas es fundamental para un crecimiento integral. De acuerdo con Mejía (2020) “la experiencia temprana en el entorno físico y social influye en el desarrollo de la coordinación motriz en la infancia”.

## **MOVIMIENTOS**

Los movimientos corporales se refieren a las acciones, gestos y posturas que realiza el cuerpo humano. Según Mateos (2011) señala que “el movimiento es algo más que mover el cuerpo a través del espacio, ya que forma el lenguaje que permite a los niños actuar del entorno físico y del entorno humano, movilizándose a través de la autoexpresión”. Por lo tanto, son posiciones que pueden expresar emociones, comunicar mensajes o realizar funciones específicas.

- 1. Movimientos corporales expresivos:** Estos movimientos permiten comunicar emociones y sentimientos a través del cuerpo. Pueden incluir gestos faciales, movimientos de las extremidades y cambios en la postura.

2. **Movimientos corporales comunicativos:** Se los utiliza para la comunicación no verbal, transmitiendo mensajes sin palabras. Estos movimientos pueden incluir el lenguaje de las manos, expresiones faciales, movimientos oculares y posturas corporales.
3. **Movimientos corporales funcionales:** Estos movimientos se los relaciona con las acciones y actividades que realiza el cuerpo para cumplir determinadas funciones como caminar, correr, saltar, atrapar y lanzar.
4. **Movimientos corporales artísticos:** Este tipo de movimiento son una forma de arte, como en la danza, teatro y otros tipos de expresión corporal.

## **HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS**

Según Trigueros (1991) define a las habilidades motrices básicas como “algo más que mover el cuerpo por el espacio, porque es un lenguaje que permite a los niños actuar movilizándose en el entorno físico y el entorno humano a través de la autoexpresión”. Por ello las habilidades motrices básicas se refieren a un conjunto de capacidades fundamentales para el desarrollo motor y la participación en diversas actividades físicas.

1. **Habilidades locomotoras:** Se refieren a los movimientos que implican desplazarse de un lugar a otro. Estas habilidades incluyen caminar, correr, saltar y trepar. Son esenciales para la movilidad y la participación en juegos y deportes.
2. **Habilidades manipulativas:** Estas habilidades se dirigen a la capacidad de controlar y manipular objetos con precisión. Estas habilidades incluyen lanzar, atrapar, golpear, patear, driblar y manejar implementos deportivos.

Son fundamentales para participar en deportes de equipo y actividades relacionadas con objetos.

- 3. Habilidades estabilizadoras:** Es la capacidad de mantener el equilibrio y la estabilidad del cuerpo. Estas habilidades incluyen estar de pie, saltar en un solo pie, girar, inclinarse y agacharse. Estas habilidades son muy importantes para mantener una postura adecuada y participar en actividades que requieren control corporal y coordinación.

### **CAPACIDADES COORDINATIVAS**

Las capacidades coordinativas se refieren a un conjunto de habilidades relacionadas a la coordinación motora y la capacidad de controlar y regular los movimientos corporales de manera efectiva y precisa. Según Gonzales y Jarrín-Navas (2021) “las capacidades coordinativas están relacionadas con la capacidad de aprendizaje motor, regulación y adaptabilidad, que a su vez son formas de nuevas expresiones”. Por ello, estas capacidades se involucran en diversas actividades físicas y deportivas y son esenciales para el desarrollo motor y el rendimiento físico.

Según Mora (1989) describe a las capacidades coordinativas como “un conjunto de destrezas que permiten la ejecución eficiente y fluida de movimientos complejos, involucrando aspectos como el equilibrio, la sincronización, la precisión, la lateralidad, la orientación espacial y la reacción motriz”. Estas capacidades son fundamentales en la práctica deportiva y en actividades físicas, ya que inciden directamente en el rendimiento, la ejecución técnica y la prevención de lesiones, al tiempo que contribuyen al desarrollo integral del individuo en su vida cotidiana.

- 1. Equilibrio:** Esta capacidad ayuda a mantener el control del cuerpo en diversas posturas y situaciones, manteniendo el centro de gravedad dentro de los límites de estabilidad. Incluye tanto el equilibrio estático (mantener una posición quieta) como el equilibrio dinámico (mantener el equilibrio mientras se realiza un movimiento).

2. **Orientación espacial:** orientación espacial se refiere a la capacidad de comprender y utilizar las referencias espaciales, como la ubicación, la dirección y la relación entre los objetos y el propio cuerpo. Implica una conciencia espacial en la capacidad de moverse y orientarse en diferentes direcciones y planos.
3. **Ritmo:** se refiere a la capacidad de coordinar movimientos en relación con patrones rítmicos y temporales. Implica tener un sentido del tiempo y la sincronización, así como la capacidad de realizar movimientos en un ritmo fluido y armonioso.
4. **Reacción:** la capacidad de reacción se refiere a la habilidad de responder a estímulos y cambios en el entorno. Esta implica una coordinación precisa entre la percepción sensorial, la toma de decisiones y la ejecución de movimientos adecuados en el momento oportuno.
5. **Diferenciación kinestésica:** Es la capacidad de expresar con gran precisión y economía entre distintas fases del movimiento o movimientos de distintas partes del cuerpo.

## **Variable Independiente**

### **EL JUEGO**

#### **Definición**

Según Meneses y Monge Alvarado (2001) describe al juego como “una actividad lúdica y espontánea que involucra diversión, entretenimiento y participación voluntaria”. A menudo, el juego implica un estado de disfrute y aprendizaje, ofreciendo experiencias gratificantes que van más allá de la mera recreación física o mental. Este concepto abarca una amplia gama de actividades que pueden ser individuales o colectivas, fomentando la interacción social, el desarrollo cognitivo, emocional y físico, así como la experimentación y la exploración del entorno.

Según Binmore (2007) “es una actividad humana intrínseca, caracterizada por reglas o normas propias que suelen ser flexibles y pueden ser creativamente adaptadas”. El juego es una actividad fundamental en la experiencia humana, caracterizada por su espontaneidad, placer y participación voluntaria. Según Meneses y Monge Alvarado (2001) define al juego “por la creación de reglas o normas flexibles que guían su desarrollo, siendo estas reglas adaptativas y susceptibles de modificarse creativamente”. Esta actividad abarca diversas formas y modalidades, desde juegos estructurados hasta actividades libres, y puede tener lugar en contextos individuales o colectivos.

Es un proceso dinámico que va más allá de la mera diversión, ya que implica aprendizaje, exploración, interacción social y desarrollo en distintos aspectos como cognitivo, emocional, físico y social en la vida cotidiana de las personas.

#### **IMPORTANCIA DEL JUEGO**

Según Toca (2014) En las sociedades antiguas no había una diferencia tan clara entre trabajo y juego, pues este apareció más tarde en las industrializadas, pero es bien sabido que todos los niños del mundo juegan, incluso de forma muy parecida. Cada vez se comparte más la idea de la importancia que tiene el aspecto lúdico y las huellas

que dejan los juegos en el desarrollo de los niños a todos los niveles, por ello está en nuestras manos que ésta sea positiva.

A partir de este planteamiento surge la opción de utilizar el juego para impregnar de actitudes que modifiquen ciertas conductas, la mayoría de ellas excesivamente competitivas que dejan un poso de triunfo y derrota, fomentando pocos valores y quedando entredicho su valor educativo. De acuerdo con Mendoza et al.,(2017) “denomina a los juegos con marcadas pautas discriminatorias sexistas, debido a una carencia de aspectos educativos en los modelos escolares”. Frente a esta manera de enfocar el juego están los que llevan implícito unas pautas más positivas, como son los juegos cooperativos, donde se pretenden conseguir objetivos comunes que dependen de varios participantes, sin más; añadiríamos a esta lista los juegos ecológicos, donde se fomentan valores educativos transversales desde la creatividad. En general los deportes alternativos y los juegos innovadores, por ser novedosos, todos los alumnos se acercan a ellos con la misma predisposición, parecida capacidad y sin comportamientos marginales.

### **EL JUEGO COMO MEDIO DE EDUCACIÓN INTEGRAL**

Según Ríos, Navarro et al , (2018) “El juego abarca diversos ámbitos de aplicación como la enseñanza, el entretenimiento, la reeducación, la dinámica de grupo y el deporte, porque reúne una amplia gama de valores como la enseñanza, la cultura, el entretenimiento y la terapia”. Entre estas funciones destacan las del ámbito educativo: la interesante estructura del juego favorece la interiorización de valores y contribuye al desarrollo integral del individuo. Si bien en el pasado la pedagogía tradicional abandonó el juego como herramienta educativa y lo consideró sólo como un momento de ocio, actualmente, las nuevas tendencias pedagógicas promueven las actividades lúdicas como medio de educación, crecimiento y aprendizaje.

De esta manera el juego ayuda al desarrollo de la conducta del niño, como: su estado de ánimo, las habilidades para socializar, el dominio motor y el desarrollo de las capacidades físicas. Según Bascón (2010) “El juego es el medio de ejercitación para los niños por el cual pueden socializar y ponerse a prueba con los demás niños”. Por

ello el juego es un medio universal para la educación integral, el cual fomenta el desarrollo de las facetas y personalidades del sujeto:

- a) **Cognitivo:** Mediante el juego el niño sale a conocer y explorar su entorno, así comprendiendo poco a poco el entorno que lo rodea y así adentrándose a nuevas experiencias.
- b) **Motriz:** A través de la práctica de juegos se estimula el sistema nervioso, desarrollando los sentidos, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo.
- c) **Afectivo:** Por medio del juego los niños liberan neurotransmisores relacionados con el bienestar, como la dopamina y la serotonina. Al mismo tiempo permite liberarse y descargar tensiones, procurando dar entretenimiento, placer y alegría.
- d) **Social:** La práctica de juegos promueve la socialización con otros individuos, entrando en contacto con sus iguales, desarrolla normas de comportamiento de valores y respeto hacia las personas que lo rodean.

## **FORMAS DE PRESENTACIÓN DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA**

Según Prieto & Zamorano, D. (2018) “La rama de la Educación Física trae consigo una serie de características particulares”:

- a) **Los juegos tradicionales:** La práctica de juegos tradicionales son el fruto de las tradiciones y evolución de la cultura. Por ello estos juegos tienen el diseño perfecto para promover la inspiración, creatividad en las clases de educación física Rensor (1991).
- b) **Los juegos populares:** La característica de los juegos populares se los encuentra en sus actividades recreativas, competitivas o cooperativas que a menudo se las practica al aire libre, las cuales involucran destrezas físicas, cognitivas y sociales (Rodríguez, Pazos, y Palacios (2016).
- c) **Los juegos recreativos:** Este tipo de juegos está guiado hacia la diversión y entrenamiento sin tener que verse bajo la reglamentación de deporte, se basa



en practicarlos con el objetivo de solo jugar, sin tener problemas al practicarlos (Baena y Ruiz, 2016).

- Todos pueden practicarlos sin exclusión de sexo, edad, cultura, experiencia de juego.
- No contiene una extensa reglamentación.
- Se desarrollan bajo el interés de los participantes.

**d) Los juegos predeportivos:** Son diseñadas para desarrollar habilidades básicas y preparar a los individuos para la práctica de deportes más específicos y complejos. Se centran en el aprendizaje de destrezas como: lanzar, atrapar, correr, saltar, con el propósito de mejorar la coordinación, la habilidad motriz, la percepción espacial y la toma de decisiones.

## **LOS JUEGOS POPULARES**

### **Definición**

Según Perez (2020) Los juegos populares se encuentran dentro de un conjunto de expresiones lúdicas que son más distintivas y auténticas dentro de cualquier grupo social humano. En contraste con otros tipos de juegos, estos se relacionan de manera más específica con la práctica motriz en actividades lúdicas, destacando su vínculo más directo con el contexto sociocultural en el que se desarrollan.

De acuerdo con Perez Feito et al., (2013) Los juegos populares, arraigados en prácticas autóctonas o adaptados por sociedades de tiempos pasados, persisten en la memoria colectiva y se mantienen presentes en la actualidad. De acuerdo con Varela (2015) “Estas actividades lúdicas poseen una relevancia cultural significativa y están intrínsecamente vinculadas a la vida social, siendo consideradas tanto recreativas como sociales, con una relevancia cultural de gran importancia”.

## **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES**

Según Belmonte, Sánchez et al., (2019) La importancia de los juegos populares radica en su contribución al desarrollo sociocultural de las comunidades. Estas actividades lúdicas arraigadas en la tradición cultural y transmitidas de generación en generación,

tienen un impacto significativo en la cohesión social, promoviendo la interacción, el aprendizaje y la transmisión de valores culturales entre sus participantes. Además, estos juegos ofrecen un espacio para el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales, contribuyendo al bienestar individual y colectivo de las comunidades en las que se practican.

## **CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS POPULARES**

Según Moral (2008) “Los juegos populares, en su naturaleza, representan manifestaciones lúdicas arraigadas en la tradición cultural de un grupo específico”. Estas actividades recreativas y colectivas se distinguen por su estructura flexible y su arraigo en la memoria colectiva de una sociedad, transmitiéndose de generación en generación. Además, suelen estar ligados estrechamente a los contextos sociales y culturales en los que se desarrollan, reflejando así valores, costumbres y tradiciones propias de la comunidad. Estas características refuerzan la identidad cultural y promueven la interacción social, además de ofrecer un espacio para la adquisición de habilidades físicas, cognitivas y sociales en el contexto de la diversión y el entretenimiento.

- Los juegos populares suelen tener una flexibilidad notable en sus reglas y ejecución, lo que permite variaciones regionales significativas.
- Estos juegos requieren pocos materiales para su práctica y a menudo actúan como puentes culturales, fomentando la interacción entre niños de diferentes culturas.
- La utilización de una amplia gama de materiales, no necesariamente específicos del juego, es común en esta práctica.
- Cada juego tiene un objetivo particular en su ejecución.
- Favorecen el aprendizaje, facilitan la liberación de energía y tensiones, promueven la aceptación de normas, mejoran las habilidades lingüísticas tanto en comprensión como en expresión, y son ejecutados por el placer intrínseco del juego, permitiendo a los niños decidir cuándo, dónde y cómo jugar.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la incidencia de los juegos populares en la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 1:**

- Diagnosticar el nivel inicial de coordinación motriz mediante un programa basado en juegos populares en los escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 2:**

- Evaluar el nivel de coordinación motriz posterior a una intervención de los juegos populares de escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 3:**

- Analizar la relación entre los juegos populares y la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

## **HIPÓTESIS:**

### **La presente investigación planteó tesis de estudio:**

- **H0:** Determinar que los juegos populares no inciden en la coordinación motriz de los escolares de sexto año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, Ecuador

durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

- **Hi:** Determinar si los juegos populares inciden en la coordinación motriz de los escolares de sexto año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

**CAPÍTULO II**  
**METODOLOGÍA**

**2.1 MATERIALES**

**Tabla 1: Recursos Materiales**

---

<b>RECURSOS</b>
Silbato
Conos
Cuerdas
Ula Ula
Sacos(costales)
Pelotas
Globos

---

**Tabla 2: Recursos Humanos**

---

<b>RECURSOS HUMANOS</b>
<b>AUTOR: CONDOR LLUMIQUINGA JHONY ANTONIO</b>
<b>TUTOR: LIC. CHAMORRO MUÑIZ MILTON RAÚL</b>
<b>AUTORIDADES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “BAUTISTA”</b>
<b>DOCENTE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“BAUTISTA”</b>
<b>ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA</b> <b>DE LA UNIDAD EDUCATIVA “BAUTISTA</b>

---

**Tabla 3: Recursos Institucionales**

---

<b>Recursos Institucionales</b>
Universidad Técnica de Ambato
Unidad Educativa Bautista
Repositorio Académico
Biblioteca Virtual

---

## **2.2 MÉTODOS**

### **DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente estudio se desarrolló en base a un enfoque cuantitativo por tipo de diseño preexperimental con un alcance explicativo por obtención de datos de campo y de corte longitudinal.

Además, se empleará el enfoque analítico-sintético para respaldar la base teórica del estudio, mientras que en la aplicación práctica y el método hipotético-deductivo se verá influenciado para el desarrollo práctico de la investigación, análisis de resultados y comprobación de las hipótesis de estudio.

A continuación, se conceptualizará a cada componente de la investigación:

Según Vega et al., (2014), "el enfoque cuantitativo hace uso de la recolección de datos numéricos y análisis para responder una o varias preguntas en base a la investigación con el fin de dar validez a la hipótesis planteada" (P,525).

De acuerdo con Sousa y Mendes (2007), "el diseño preexperimental se desarrolla en base a un experimento donde se designa de forma aleatoria a los sujetos de prueba los cuales son expuestos a un pre test y post test".

Desde el punto de vista de Hernández-Sampieri et al., (2017), "el alcance explicativo busca dar a conocer las causas para explicar el fenómeno que se está estudiando"(P,95).

Según Gonzales y Difabio (2016), "el corte longitudinal hace referencia al método de investigación basado en medir fenómenos durante un tiempo específico"(P,30)

De acuerdo con Puebla, C. (2010), "el método hipotético deductivo se basa en un método para describir el proceso de la investigación introduciendo la hipótesis basada en los datos, seguido se aplica la deducción y por último la conclusión mediante la experimentación"(p,5)

## **POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO**

Para la presente Investigación se tomó una población conformada por un total de 69 estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa "Bautista".

Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador, se seleccionó una muestra de 22 escolares pertenecientes al sexto año de Educación General Básica Media paralelo "A"

A continuación, se presentan las características de la muestra para poder tener un mejor realce, presentamos la caracterización de la muestra de estudio.

**Tabla 4: Caracterización de la muestra de estudio**

Variables	Masculino		Femenino		Total	
	(n=11 - 50%)		(n=11 - 50%)		(n=22 - 100%)	
	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar
Edad (años)	9,91	±0,30	9,91	±0,30	9,91	±0,29
Peso (kg)	38,73	±12,47	39,36	±10,48	39,05	±11,24
Altura (m)	1,42	±0,10	1,41	±0,05	1,42	±0,85

El análisis de la muestra de estudio determino que tanto como el sexo masculino y femenino constituyen el mismo número de estudiantes en un 50%, en relación a la variable de la edad, ambos sexos constituyen la misma edad en 9,91 años, en cambio en relación al peso y a la estatura el grupo femenino fue mayor en 0,63 kg y en relación a la altura el sexo masculino fue superior en un 0.01 m.

### **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

En este proyecto de investigación se aplicó la técnica de observación y como instrumento se aplicó el test 3JS con el objetivo de evaluar el nivel de coordinación motriz de niños y niñas de 9 a 11 años, el cual establece 7 tareas de forma consecutiva y sin descanso intermedio.



**Tabla 5; Técnicas de instrumentos de investigación**

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
	Determinación del peso corporal (Balanza marca CAMRY Análoga 130kg)
<b>Observación</b>	Determinación de la estatura (Tallímetro marca SECA 2013)
<i>Los instrumentos son calibrados para este tipo de investigación</i>	
<b>Test</b>	Test de coordinación motriz 3JS El test 3JS es un instrumento que mide la coordinación motriz mediante 7 pruebas; este test es validado por Cenizo et al. (2016) “Diseño y validación de instrumentos para evaluar coordinación motriz en primaria” (p. 1-17).

**Tabla 6: Baremos para la categorización de la muestra**

Los baremos para la categorización en niveles de coordinación se construyeron en base a los percentiles 33 y 66, en los cuales categorizamos la muestra de estudio en 3 niveles.

	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
<b>Bajo</b>	7	14
<b>Medio</b>	15	21
<b>Alto</b>	22	28

## **Procedimientos para la ejecución del proceso investigativo**

El proceso de ejecución de la investigación se realizó siguiendo los siguientes pasos:

1. Selección de la muestra de estudio.
2. Aplicación del diagnóstico del nivel inicial de conocimiento mediante un programa basado en juegos populares para la coordinación motriz, protocolo completo en el anexo 3.
3. Aplicación de la evaluación del nivel de coordinación motriz posterior a una intervención de los juegos populares.
4. Aplicación del análisis de la relación entre los juegos populares y la coordinación motriz.
5. Redacción de las conclusiones y recomendaciones del estudio.
6. Redacción del informe final de investigación.

## **TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Los datos y resultados obtenidos en este estudio serán procesados estadísticamente utilizando el paquete de software estadístico SPSS versión 25.

Para las variables cuantitativas se realizó análisis descriptivo de valores media, mínima, máxima y desviación estándar, y para variables cualitativas se realizó análisis de frecuencia y porcentaje.

### CAPÍTULO III

#### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

##### 3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo se presentan los resultados de la investigación basados en los objetivos, el análisis descriptivo de los datos aplicando los baremos planteados con el instrumento.

Aplicando el instrumento descrito en la metodología de investigación se pudieron obtener los resultados de la aplicación del test.

**Resultados del diagnóstico del nivel inicial de coordinación motriz mediante un programa de juegos populares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Bautista de la ciudad de Ambato, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023-febrero 2024.**

Tras la aplicación del test 3JS, cual mide el nivel de coordinación motriz, determinado en la metodología de la investigación para diagnosticar el nivel de coordinación motriz de la muestra de estudio, se pudo obtener los resultados en base a las pruebas aplicadas en el test:

**Tabla 7: Resultados del diagnóstico del estado inicial de la coordinación motriz en el periodo pre-intervención.**

<b>Coordinación motriz</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Salto vertical		1	4	3,00	±0,93
Giro eje longitudinal		2	4	3,05	±0,48
Lanzamiento de precisión	22	1	4	2,41	±1,05
Golpe de precisión		1	4	2,77	±0,75

Carrera	2	4	2,91	±0,61
Bote	1	3	2,82	±0,50
Conducción	2	4	2,41	±0,66

El análisis de las pruebas del test 3JS se evidencio en el periodo pre intervención la muestra de estudio tuvo valores superiores en la prueba de salto vertical y giro eje longitudinal y las pruebas que tuvieron valores inferiores son el lanzamiento de precisión y conducción.

En base a los puntajes de las pruebas valoradas se calcularon los resultados por tipos de coordinación y de la coordinación motriz en general.

**Tabla 8: Puntaje total de coordinación motriz periodo pre-intervención.**

Tipos de coordinación	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación
Coordinación locomotriz		6,00	11,00	8,95	±1,21
Coordinación control objetos	22	7,00	15,00	10,40	±1,91
Coordinación motriz		13,00	25,00	19,36	±2,66

En base a los resultados de la coordinación motriz en general se categorizo a la muestra de estudio en niveles de coordinación motriz, tomando como referencia los baremos pertinentes.

**Tabla 9: Niveles de coordinación motriz periodo pre-intervención.**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	4,5%
Medio	17	77,3%
Alto	4	18,2%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100,0%</b>

En base al análisis de los resultados obtenidos en la categorización de la muestra de estudio, se determinó que el mayor porcentaje de esta se encontraba en un nivel medio con alrededor de un 77,3%, seguido de un grupo inferior con un poco más del 4,5% en

un nivel bajo y solo cuatro estudiantes representaban alrededor de 18,2% en un nivel alto.

**Resultados de la evaluación del nivel de coordinación motriz posterior a una intervención de los juegos populares de escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Bautista de la ciudad de Ambato, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 – febrero 2024.**

Una vez aplicada la propuesta de intervención basada en los juegos populares, se aplicó el instrumento 3JS bajo las mismas condiciones para obtener los resultados por pruebas en el periodo post intervención.

**Tabla 10: Resultados de la evaluación del nivel de coordinación motriz posterior a un programa basado en juegos populares en el periodo post intervención.**

<b>Coordinación motriz</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Salto vertical	1	4	3,32	±0,83	
Giro eje longitudinal	2	4	3,05	±0,48	
Lanzamiento de precisión	1	4	2,82	±0,79	
Golpe de precisión	2	4	3,05	±0,57	
Carrera	2	4	3,23	±0,52	
Bote	1	4	2,95	±0,48	
Conducción	2	4	2,68	±0,64	

El análisis de las pruebas del test 3JS se evidencio en el periodo post intervención la muestra de estudio tuvo valores superiores en la prueba de salto vertical y carrera y las pruebas que tuvieron valores inferiores son el lanzamiento de precisión y conducción.

En base a los resultados obtenidos posterior a la aplicación de la propuesta, se calcularon los coeficientes motores por prueba y de manera general en relación a la coordinación motriz para este periodo de estudio.

**Tabla 11: Puntaje total de coordinación motriz posterior a la aplicación de la propuesta en el periodo post intervención.**

<b>Tipos de coordinación</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación</b>
Coordinación locomotriz		6,00	11,00	9,59	±1,18
Coordinación control objetos	22	7,00	15,00	11,50	±1,76
<b>Coordinación motriz</b>		<b>13,00</b>	<b>25,00</b>	<b>21,09</b>	<b>±2,50</b>

En base al puntaje total de coordinación motriz posterior a la aplicación de la propuesta, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de coordinación motriz, según los baremos determinados:

**Tabla 12: Niveles de coordinación motriz periodo post intervención.**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	1	4,5%
Medio	12	54,5%
Alto	9	40,9%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100,0%</b>

En base al análisis de los resultados obtenidos en la categorización de la muestra de estudio posterior a la aplicación de la propuesta, se determinó que el más alto porcentaje se encontraba en un nivel medio con alrededor del 54,5%, seguido de un grupo inferior alrededor del 4,5% en un nivel bajo y solo nueve estudiantes representaban alrededor de un 40,9% en un nivel alto.

**Resultado del análisis de la relación entre los juegos populares y la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.**

Tras la aplicación del test 3JS, el cual mide el nivel de coordinación motriz, determinado en la metodología de la investigación para realizar la diferencia entre el estado inicial de la coordinación motriz de la muestra de estudio posterior al programa

basado en juegos populares, se pudo obtener los resultados en base a las pruebas planteadas en el test:

**Tabla 13: Resultados de las diferencias entre el estado inicial de coordinación motriz posterior al programa basado en juegos populares en los periodos post y pre intervención.**

<b>Diferencias de coordinación</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Control Locomotriz		-1	3	0,62	±0,90
Coordinación Control Objetos	22	0	3	1,10	±0,92
<b>Puntaje total coordinación Motriz</b>		<b>0</b>	<b>6</b>	<b>1,72</b>	<b>±1,48</b>

En base al análisis de los resultados obtenidos en la categorización de la muestra de estudio, se analizó la diferencia entre el estado inicial de la coordinación motriz de la muestra de estudio posterior al programa basado en juegos populares, se evidencio que existe una mejora en la coordinación motriz, sobre todo en la prueba de control de objetos con un valor de 1,10 puntos y con menos mejoría en la coordinación locomotriz con un valor de 0,62 puntos, en general para la coordinación motriz una diferencia positiva de alrededor de 1,72 puntos.

De igual manera se realizó un análisis cruzado entre los niveles de coordinación motriz de los periodos POST y PRE intervención, con el objetivo de identificar variaciones de niveles posterior a la implementación de la propuesta de intervención basada en juegos populares.

**Tabla 14: Análisis cruzado entre los niveles de coordinación motriz periodos post y pre intervención.**

Niveles de coordinación motriz PRE intervención	Nivel de coordinación motriz POST intervención			Total
	Normal	Bueno	Alto	
Bajo	1	0	0	<b>1</b>
Medio	0	12	5	<b>17</b>
Alto	1	0	4	<b>4</b>
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>22</b>

En base al análisis cruzado entre los niveles de coordinación motriz en el periodo post y pre intervención se determinó que, en el periodo pre intervención en el nivel bajo de coordinación motriz se encontró 1 estudiante, después de la intervención 1 estudiante se mantuvo en el nivel normal. En el nivel Medio pre intervención de coordinación motriz se encontraron 17 estudiantes, después de la intervención 12 estudiantes ascendieron a un nivel bueno y solo 5 estudiantes ascendieron a un nivel alto. En el nivel Alto pre intervención de coordinación motriz se encontraron 4 estudiantes, después de la intervención 1 estudiante se mantuvo en el nivel normal y 4 estudiantes ascendieron a un nivel alto después de la intervención.

### **3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

El proceso de verificación de las hipótesis planteadas en la investigación, se realizó aplicando la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, con el objetivo de identificar diferencias significativas entre los resultados por periodo de estudio:



**Tabla 15: Verificación de hipótesis de estudio a través del análisis estadístico.**

Pruebas de coordinación	N	PRE intervención		POST intervención		P
		Media	Desviación	Media	Desviación	
<b>Puntaje</b>						
<b>coordinación</b>	22	19,36	±2,66	21,09	±2,50	0,000*
<b>motriz</b>						

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

Una vez aplicado las pruebas estadísticas seleccionadas, se obtuvo un valor de significación, en un nivel de P menor a 0,5 lo que determina que existen diferencias significativas entre los resultados del periodo PRE y POST intervención y al ser los resultados de la Post intervención mejores que los del PRE intervención podemos aceptar la hipótesis alternativa que determina que mi propuesta si incide en la variable dependiente, es decir es efectiva.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 CONCLUSIONES

La aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación, el análisis de los resultados obtenidos bajo el cumplimiento de los objetivos de estudio, permitieron llegar a las siguientes conclusiones:

- Se diagnosticó el nivel inicial de coordinación motriz mediante un programa de juegos populares de estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Bautista”, evidenciando que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel medio con un valor de 77,3%, un grupo superior en un nivel alto con un valor de 18,2% y un grupo inferior con un porcentaje de 4,5% en un nivel bajo.
- Se evaluó el nivel de coordinación motriz posterior a una intervención de juegos populares, evidenciando que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel medio con un valor de 54,5%, un grupo superior en un nivel alto con un valor de 40,9% y un grupo inferior con un porcentaje de 4,5% en un nivel bajo.
- Se analizó la relación entre los juegos populares y la coordinación motriz, evidenciando que en el periodo post y pre intervención se determinó que, en el periodo pre intervención en el nivel bajo de coordinación motriz se encontró 1 estudiante, después de la intervención 1 estudiante se mantuvo en el nivel normal. En el nivel Medio pre intervención de coordinación motriz se encontraron 17 estudiantes, después de la intervención 12 estudiantes ascendieron a un nivel bueno y solo 5 estudiantes ascendieron a un nivel alto. En el nivel Alto pre intervención de coordinación motriz se encontraron 4 estudiantes, después de la intervención 1 estudiante se mantuvo en el nivel normal y 4 estudiantes ascendieron a un nivel alto después de la intervención. A demás se pudo aceptar la hipótesis alternativa que determino que la intervención basada en juegos populares incide en la coordinación motriz, obteniendo resultados estadísticos, en un nivel de significación de  $P \leq 0,05$ .

## 4.2 RECOMENDACIONES

La ejecución de la investigación y las conclusiones a las cuales se llegó permitieron plantear las siguientes recomendaciones para futuras investigaciones:

- Se recomienda diagnosticar el nivel inicial de coordinación motriz de juegos populares de estudiantes antes de las intervenciones ya que esto nos permite identificar cual es el nivel de desarrollo de las capacidades de los educandos, de esta manera dar atención especial, orientadas al desarrollo y fortalecimiento de su coordinación motriz, esto nos capacita para planificar actividades de acuerdo a las necesidades individuales y diversificar las propuestas de actividades en el área de educación física en función del desarrollo de los estudiantes.
- Se recomienda evaluar el nivel de coordinación motriz después de una intervención con un programa de juegos populares, ya que esto nos permite demostrar la efectividad de las propuestas o tomar medidas correctivas en base a estas.
- Se recomienda analizar la relación entre los juegos populares y la coordinación motriz de estudiantes posterior a la aplicación de un programa basado en juegos populares, debido a que estudios han demostrado que los juegos populares requieren movimientos coordinados los cuales pueden ayudar a mejorar la habilidad motora y la velocidad de reacción en edades tempranas. Asimismo, el uso de métodos matemáticos estadísticos puede proporcionar mayor certeza sobre la efectividad de las propuestas.
- Se recomienda promover la participación en los juegos populares como estrategia para mejorar la coordinación motriz, debido a que estos juegos pueden ofrecer una gran variedad de estímulos y desafíos que contribuyen positivamente al desarrollo de las habilidades motoras básicas como: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, gatear, reptar, lanzar y atrapar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. <https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>

Álvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). Revista Latinoamericana de Psicología. *Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.

Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento. *Profesorado.*, 241-255.

Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas. *educere*, 100-106.

Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*.  
<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20EI%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Arteaga María, J. R. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.

Baena, A., & Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, 73-86.

Ballesteros, S. (1999). MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.

Bascón, M. Á. (diciembre de 2010). EL JUEGO EN EDUCACION PRIMARIA. *Innovación y experiencias*.

- Belmote, J. L., Sánchez, S. P., Cabrera, A. F., & Bujez, M. R. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*.
- Benalcázar FrancisOrtiz, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>
- Binmore, K. (2007). *La teoría de juegos: Una breve introducción*. Alianza Editorial. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53096285/Binmore\\_\\_\\_\\_\\_Ken-La\\_teoría\\_de\\_juegos-libre.pdf?1494563154=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa\\_teoría\\_de\\_juegos\\_Una\\_breve\\_introducci.pdf&Expires=1700683895&Signature=fIVRmtu67JGWt3Ej8qJylogPa4eGU](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53096285/Binmore_____Ken-La_teoría_de_juegos-libre.pdf?1494563154=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_teoría_de_juegos_Una_breve_introducci.pdf&Expires=1700683895&Signature=fIVRmtu67JGWt3Ej8qJylogPa4eGU)
- Bernshtein, N. A. (1976). *La coordinación y regulación de los movimientos* (1st ed.). <https://search.worldcat.org/title/co-ordination-and-regulation-of-movements/oclc/598328285>
- Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. [https://www.researchgate.net/profile/Maria\\_Jimena\\_Sarmiento\\_Bolanos/publication/307750478\\_FORMACION\\_DE\\_LA\\_ACTIVIDAD\\_GRAFICA\\_EN\\_PRE-ESCOLARES\\_APORTES\\_DESDE\\_LA\\_NEUROPSICOLOGÍA\\_HISTÓRICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI](https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGÍA_HISTÓRICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI)
- Cenizo, J. M., Ravelo, J., Morilla, S., Ramírez, J. M. & Fernández, J. C. (2016). Design and validation of a tool to assess motor coordination in Primary. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte* (62), 203-219.

- Cenizo, J. M., Ravelo, J., Ramírez, J. M. & Fernández, J. C. (2015). Assessment of Motor Coordination in Students Age 6 to 11 Years. *Journal of Physical Education and Sport*, 15(14), 765-774.
- Collelledemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Education Siglo XXI*, 133-156.
- Fernández, A. (2006). Género y canción infantil. *Scielo*, par 6.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-77422006000200003](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003)
- Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.
- Flores, J. C., & Ostrosky-Solis, F. (n.d.). Neuropsicología de Lóbulos Frontales, Funciones Ejecutivas y Conducta Humana. *Scielo*, 12.  
 file:///Users/Jhony/Downloads/Dialnet-NeuropsicologiaDeLobulosFrontalesFuncionesEjecutiv-3987468.pdf
- Gonzales, L., & Jarrín-Navas, S. (2021, mayo 15). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Dialnet*, 24. file:///Users/Jhony/Downloads/Dialnet-LosJuegosTradicionalesEnLaEducacionFisicaComoMetod-7953209.pdf
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de*, 49-67.
- Gonzales, M. y Difabio, H. (2016). ENFOQUE TRANSVERSAL Y LONGITUDINAL EN EL ESTUDIO DE PATRONES DE APRENDIZAJE EN ALUMNOS UNIVERSITARIOS DE INGENIERIA. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 16(3), 1-20. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v16n3/1409-4703-aie-16-03-00169.pdf>

- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2017). Alcance de la Investigación.
- Kiphard, E. J. (1976). *Insuficiencias de movimiento y de coordinación en la edad de la escuela primaria* (Primera Edición ed.). <https://biblioteca.unae.edu.ec/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=54554>
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, género y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadio, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. México: ISBN. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>.
- Lindo, V. A. (2022). EL JUEGO TRADICIONAL ECUATORIANO DEL QUINCE EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR. *repositorio uta*, 50. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35848/1/EST.%20LINDO%20ALTAMIRANO%20VLADIMIR%20ALEXANDER%20TESIS%20FINAL-signed-signed-signed.pdf>
- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Mateos, M. (2011). La Educación Física en Educación Infantil: desarrollo del esquema corporal. *efdeportes.com*. <https://efdeportes.com/efd157/la-educacion-fisica-en-educacion-infantil.htm>
- Mejía Mejía, N. F. (2020). Revisión conceptual y tipología de la coordinación motriz. *efdeportes.com*. <https://doi.org/10.46642/efd.v25i265.2047>

- Mendoza, M. M., Tarpuk, E., & Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física... *EmásF: revista digital de educación física*, 79-93.
- Meneses Montero, M., Monge Alvarado, M. d., & Maureen. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*.
- Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de marzo de 2020). *Neuro funciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud*.  
<http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.
- Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.
- Meyns, P. B. (2013). El desarrollo de ajustes posturales durante el alcance en bebés con un desarrollo típico. *Experimental Brain Research*.
- Mora, J. (1989). Las capacidades físicas o bases del rendimiento motor. *Dialnet*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=802741>
- Morán, M. A. (2017). Desarrollo de la Motricidad. *Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 10-17. file:///C:/Users/ACER/Downloads/11-93-1-PB.pdf
- Moral, P. V. (2008). JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES APLICADOS A LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA. *The International Journal of Medicine and Science in Physical Education and Sport*.
- Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.
- Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>



- Muñoz Rivera, D. (2009). La coordinación y Equilibrio en el Área de Educación. *efdeportes.com, 1*.
- Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones, 267-276*.
- Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil. *Universitat Jaume, 1-86*.
- Pérez Feito, J. M., Delgado López, D., & Núñez Vivas, A. I. (2013). Fundamentos teóricos de la Educación Física.
- Pérez, B. M. (24 de noviembre de 2020). Los juegos populares. *Universidad de Almería*.
- Piej. (2004). La relación entre la coordinación motora, el funcionamiento ejecutivo y la atención en niños en edad escolar.
- Ponce Suárez, A. E. (2021). LA COORDINACIÓN EN LOS JUEGOS POPULARES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA GRANJA. *Repositorio UTA, 55*.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32702/1/Proyecto%20de%20Tesis%20final.pdf>
- Puebla, C. (2010). Método hipotético deductivo. *Valparaíso, Chile*.
- Prieto, G. Z., & D. Z. (2018). Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física... *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*.
- Rensor, R. (octubre de 1991). El retomo de los juegos tradicionales. *Educación Física n-8*.

- Ríos, Y., Navarro, R., Arufe, V., & Pérez, J. A. (2018). Evaluación de un programa de actividad física mediante juegos populares en escolares de Educación Primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 108-113.
- Rodríguez, J. E., Pazos, J. M., & Palacios, J. (2016). La promoción de juegos y deportes populares y tradicionales: de los centros educativos al servicio municipal de deportes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 79-92.
- Rojas Rodríguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto año con y sin necesidades educativas. *Educare*.
- Ruiz Pérez, L. M. (2004, 06 28). Competencia motriz, problemas de coordinación y deporte. *Redined*, (335 (2004),21-33.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67972/00820053000153.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Smith, A. M. (2010). Coordinación motriz. Fundamentos y aplicaciones.
- Sousa, V. D., Driessnack, M., & Mendes, I. A. C. (2007). Revisión de diseños de investigación resaltantes para enfermería. Parte 1: diseños de investigación cuantitativa. *Revista latino-americana de enfermagem*, 15, 502-507.
- Tacuri Almeida, S. X. (2022). LA COORDINACIÓN EN LA PRÁCTICA DE LA GIMNASIA BÁSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL. *Repositorio UTA*, 51.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36039/1/EST.%20TACURI%20ALMEIDA%20STEVEN%20XAVIER%20%2c%20TESIS%20FINAL-signed%20%281%29-signed-signed.pdf>
- Toca, M. G. (2014). *Juegos Ecológicos con... Ruedas y otros objetos*. Barcelona, España: Editorial INDE.
- Torres, C. M. (n.d.). El juego: Una estrategia importante. *Redalyc*, 6(19), 9.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

- Trigueros, C. (1991). Educación física de base. Granada, CEP. *Dialnet*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=621201>
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de abril de 2013). La música y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermería*, 29.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-03192013000100003](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003)
- Varela, A. G. (2015). Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 34-38.
- Vásquez, S., Pérez, C., & Jesús Carrillo. (2005). Motricidad. Fundamentos y aplicaciones. *Redalyc*, 16(1), 107-109.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1806/180616109006.pdf>
- Vega-Malagón, G., Ávila-Morales, J., Vega-Malagón, A. J., Camacho-Calderón, N., Becerril-Santos, A., & Leo-Amador, G. E. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. *European Scientific Journal*, 10(15).
- Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación* .  
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1

### ANEXO 3 CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 6 de octubre 2023

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

Lic. Ximena del Pilar Estrella Cherrez en mi calidad de Rectora de la **Unidad Educativa "Bautista"**, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del **TRABAJO DE TITULACIÓN** bajo el Tema: **"LOS JUEGOS POPULARES EN LA COORDINACION MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"** propuesto por el estudiante **CONDOR LLUMIQUINGA JHONY ANTONIO**, portador de la Cédula de Ciudadanía **0550552962**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte** de **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.

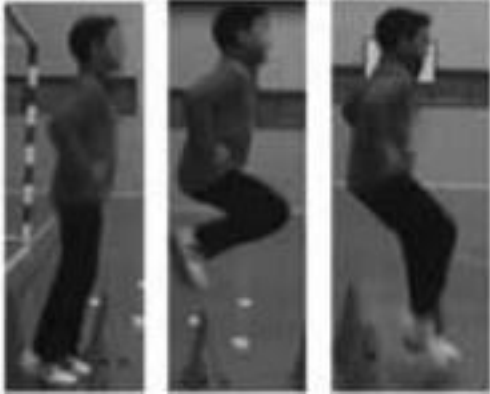



Atentamente.


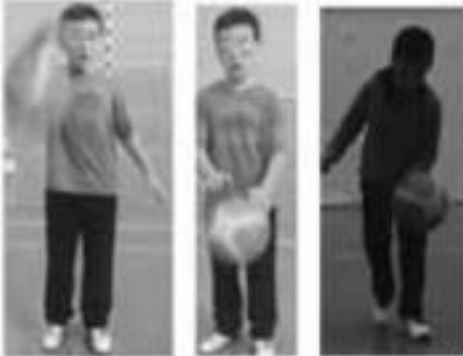



Lic. Ximena del Pilar Estrella Cherrez  
C.C: 1802246312  
TEL. CON: 032847440  
TEL. CEL: 0979280531  
CORREO ELECTRÓNICO: 18h00098@gmail.com



## ANEXO 2

<b>TEST 3JS</b>	
<b>PRUEBA 1</b> Salto Vertical	
<b>PRUEBA 2</b> Giro Eje Longitudinal	 <p>Cruz de 1x1 metro pintada en la colchoneta</p>
<b>PRUEBA 3</b> Lanzamiento o precisión	
<b>PRUEBA 4</b> Golpeo de precisión	

<p><b>PRUEBA 5</b> Carrera</p>	
<p><b>PRUEBA 6</b> Control de objetos</p>	
<p><b>PRUEBA 7</b> Conducción</p>	

## ANEXO 3

### Realización de los juegos populares: Desarrollo del juego Ensancados



- Desarrollo del juego Tres en raya



## ANEXO 4

### PROPUESTA DIDACTICA: LOS JUEGOS POPULARES PARA LA COORDINACION MOTRIZ DE LOS ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

#### **Fundamentación:**

Los juegos populares son juegos que los más pequeños utilizan para divertirse, mediante el cual los niños hacen uso de todas sus habilidades motrices, puesto que para participar se necesitan realizar una serie de movimientos como por ejemplo: correr, caminar, saltar, lanzar, atrapar, entre más, con la aplicación de estas actividades los niños también pueden desenvolverse mucho mejor en el ámbito social como: formar vínculos con los demás, compartir y resolver todo tipo de actividad, además promueve el uso de los valores como por ejemplo: el respeto, la honestidad, la tolerancia, la amabilidad, la solidaridad, la humildad y la responsabilidad.

De acuerdo con Varela (2015) “Estas actividades lúdicas poseen una relevancia cultural significativa y están intrínsecamente vinculadas a la vida social, siendo consideradas tanto recreativas como sociales, con una relevancia cultural de gran importancia”.

Por ello, esta propuesta tiene como objetivo desarrollar las capacidades físicas e intelectuales de los niños para que se desarrollen armoniosamente y placenteramente a través de actividades de los juegos populares y las clases de educación física.


#### **Objetivo general:**

- Mejorar la coordinación motriz por medio de la implementación de la propuesta basada en juegos populares para escolares de Educación General Básica Media.

#### **Objetivos específicos:**

- Fundamentar teóricamente un programa basado en juegos populares para desarrollar la coordinación motriz en alumnos de Educación General Básica Media.
- Utilizar diferentes tipos de juegos populares para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de Educación General Básica Media a través de actividades autóctonas de nuestro país.
- Evaluar la efectividad de la propuesta para mejorar la coordinación motora gruesa en estudiantes de preparatoria básica con base en rondas de sala infantil.




1.-AÑO					
		<b>UNIDAD EDUCATIVA BAUTISTA</b>			<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2023-2024</b>
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>					
ÁREA		EDUCACIÓN FÍSICA		ASIGNATURA	EDUCACIÓN FÍSICA
DOCENTE		LIC. JHONY ANTONIO CÓNDOR LLUMIQUINGA			
AÑO / CURSO		6TO "A"		NIVEL DE EDUCACIÓN	EGB MEDIA
<b>2.-TIEMPO</b>					
CARGA HORARIA SEMANAL	NO. SEMANAS	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	TOTAL, DE SEMANAS	BLOQUE CURRICULAR	
2 HORAS	SEMANA1 26-10-23	GUÍA DE OBSERVACIÓN	CARGA HORARIO 8 SEMANAS	BLOQUE 1: PRACTICAS LÚDICAS: LOS JUEGOS Y EL JUGAR	
<b>3.- OBJETIVOS GENERALES</b>					
<b>OBJETIVOS DEL ÁREA</b>					
OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices, entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida. OG.EF.2. Asociar y transferir conocimientos de otros campos disciplinares, para optimizar su desempeño en las prácticas corporales. OG.EF.3. Resolver de manera eficaz las situaciones presentes en las prácticas corporales (deportes, danzas, juegos, entre otras) teniendo claridad sobre sus objetivos, lógicas e implicaciones, según los niveles de participación en los que se involucre (recreativo, federativo, de alto rendimiento, etc.). O.EF.3.8. Construir acuerdos colectivos en diversas prácticas corporales, reconociendo y valorando la necesidad de cuidar y preservar las características del entorno que lo rodea.					

<b>4.- Eje transversales</b>	
Implementar la práctica de valores para que la comunicación sea más comprensible Participación y Convivencia: Acuerdos necesarios para estar juntos y aprender en clase.	
<b>5.- Desarrollo de unidades de planificación</b>	
<b>12-10-2023</b>	
<b>Recolección de datos de la muestra</b>	<b>Materiales</b>
Talla	Cinta métrica
Peso	Bascula
Edad	Esferos
Sexo	Carpeta
<b>19-10-2023</b>	
<b>APLICACIÓN DE LA PRE INTERVENCION TEST 3JS</b>	<b>Materiales</b>
Pruebas	Conos


Salto vertical	Platos (tortugas)
Giro eje longitudinal	Cinta
Lanzamiento precisión	Silbato
Golpeo de precisión	Balones
Carrera	Pelotas pequeñas
Boteo	Palos de escobas
Conducción	

**26-10-2023**


<b>Destrezas con criterio de desempeño</b>	<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Actividades a desarrollar</b>	<b>Actividad</b>
EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos colectivos, de manera democrática y segura.  EF.3.1.4. Reconocer el sentido, la necesidad y las posibilidades	I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática,	<b>Calentamiento 15 a 20 minutos</b>  Acondicionamiento articular (lubricación) acompañado de movimientos lentos. Iniciamos con la lubricación de arriba hacia abajo, iniciando desde la cabeza,	<b>Carrera a tres pies</b>  Se trata de una carrera donde los participantes se distribuyen y parejas unidas mediante un

<p>de las reglas de ser modificadas, creadas, recreadas, acordadas y respetadas para participar/jugar en diferentes juegos, según sus necesidades e intereses.</p> <p>EF.3.1.10. Identificar semejanzas y diferencias entre los juegos y los deportes, en sus características, objetivos, reglas, presencia de los mismos en sus contextos y sobre las posibilidades de participar y elegir para practicarlos.</p>	<p>reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>	<p>hombros, brazos, tronco, piernas, hasta terminar en los pies. Elevación de rodillas, talones hacia atrás y semisentadillas.</p> <p><b>Desarrollo 40 min</b></p> <p>Juego de carrera a tres pies.</p> <p>Dividir a los estudiantes en parejas, seguido se da indicaciones sobre el desarrollo de la actividad de manera rápida y sencilla, dando pautas sobre lo que no pueden hacer en la actividad como: saltar, soltarse de los cordones, empujar a los demás compañeros. Esta actividad se realizará desde el final de la cancha, delimitando el punto de partida.</p> <p><b>Final 5 a 10 min</b></p> <p>Ejercicios de respiración para volver a la calma.</p>	<p>cordón por las piernas (zapatos). El objetivo es coordinarse con su compañero y salir del punto de partida hasta el punto de llegada.</p>  <p>Técnica: Guía de observación</p>
--	---	--	--

		<p>Información si se va a hacer uso de algún implemento la siguiente clase.</p> <p>Despedida.</p>	
<b>02-11-2023</b>			
<b>Destrezas con criterio de desempeño</b>	<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Actividades a desarrollar</b>	<b>Actividad</b>
<p>EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos colectivos, de manera democrática y segura.</p> <p>EF.3.1.4. Reconocer el sentido, la necesidad y las posibilidades de las reglas de ser modificadas, creadas, recreadas, acordadas y respetadas para participar/jugar en</p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes</p>	<p><b>Calentamiento 15 a 20 minutos</b></p> <p>Acondicionamiento articular (lubricación) acompañado de movimientos lentos. Iniciamos con la lubricación de arriba hacia abajo, iniciando desde la cabeza, hombros, brazos, tronco, piernas, hasta terminar en los pies. Elevación de rodillas, talones hacia atrás y semisentadillas.</p> <p><b>Desarrollo 40 min</b></p> <p>Se trata de una carrera donde los participantes se utilizan un saco (costal) en sus piernas, limitando el movimiento de caminar. El objetivo es</p>	<p><b>Los ensacados</b></p> <p><b>1</b> - Se coloca a los niños en una misma línea de partida.</p> <p><b>2</b> - Los niños deben meter los pies dentro del saco y esperar que alguien dé la orden de salida.</p> <p><b>3</b> - Para iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con las dos manos para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener mientras el equilibrio para poder saltar.</p>

<p>diferentes juegos, según sus necesidades e intereses.</p> <p>EF.3.1.10. Identificar semejanzas y diferencias entre los juegos y los deportes, en sus características, objetivos, reglas, presencia de los mismos en sus contextos y sobre las posibilidades de participar y elegir para practicarlos.</p>	<p>juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>	<p>coordinar sus movimientos al saltar para poder desplazarse más lejos mediante saltos. Es un juego perfecto para que los niños hagan nuevos amigos y mejoren su coordinación.</p> <p><b>Final 5 a 10 min</b></p> <p>Ejercicios de respiración para volver a la calma.</p> <p>Información si se va a hacer uso de algún implemento la siguiente clase.</p> <p>Despedida.</p>	<p><b>4</b> - Durante toda la carrera los niños deben mantener las dos piernas juntas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta.</p> <p><b>5</b> - Gana quien llega primero a la línea de meta.</p>  <p><b>Técnica:</b> Guía de observación</p>
--	---	---	--

09-11-2023

Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Actividades a desarrollar	Actividad
<p>EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos colectivos, de manera democrática y segura.</p> <p>EF.3.1.4. Reconocer el sentido, la necesidad y las posibilidades de las reglas de ser modificadas, creadas, recreadas, acordadas y respetadas para participar/jugar en diferentes juegos, según sus necesidades e intereses.</p> <p>EF.3.1.10. Identificar semejanzas y diferencias entre los juegos y los deportes, en sus características, objetivos, reglas, presencia de los mismos en sus contextos y sobre las posibilidades de participar y elegir para practicarlos.</p>	<p>IEF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>IEF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>	<p><b>Calentamiento 15 a 20 minutos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acondicionamiento articular (lubricación) acompañado de movimientos lentos.</li><li>- Iniciamos con la lubricación de arriba hacia abajo, iniciando desde la cabeza, hombros, brazos, tronco, piernas, hasta terminar en los pies.</li><li>- Elevación de rodillas, talones hacia atrás y semisentadillas.</li></ul> <p><b>Desarrollo 40 min</b></p> <p>Se trata de un juego donde los participantes se dividen en dos grupos iguales. El objetivo es desplazarse a través de los obstáculos y poner la pelotita en el aro. Es un juego perfecto para que los niños hagan nuevos amigos y mejoren su coordinación de control de objetos.</p> <p><b>Final 5 a 10 min</b></p> <p>Ejercicios de respiración para volver a la calma.</p> <p>Información si se va a hacer uso de algún implemento la siguiente clase.</p> <p>Despedida.</p>	<p><b>Tres en raya</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.- Hay dos equipos, formados por participantes iguales, se colocan en fila uno detrás de otro y al sonido del silbato tendrán que ir corriendo de un en uno hasta el tablero (formado por 9 aros) y colocar la pelota, volver y chocar la mano al siguiente, el siguiente sale y así sucesivamente.</li><li>2.- El equipo que consiga hacer el tres en raya es decir colocar las tres pelotas en línea horizontal, vertical o diagonal ganará.</li><li>3.- Es muy importante tanto correr, saltar, evadir los obstáculos como pensar en la estrategia.</li></ol>  <p><b>Técnica:</b> Guía de observación</p>

