



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 Y POPULARES EN EL
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN
LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS.**

AUTOR: SACATORO TOAQUIZA JEFFERSON JAVIER

TUTOR: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

Ambato - Ecuador

2023


APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG**, con cédula de ciudadanía **C.C 1803378072** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS.”** desarrollado por el estudiante **SACATORO TOAQUIZA JEFFERSON JAVIER**, 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. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG
C.C. 1803378072

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 Y POPULARES EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS.”**, 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.



.....

SACATORO TOAQUIZA JEFFERSON JAVIER
C.C. 0504344771

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS.”**, presentado por el señor **SACATORO TOAQUIZA JEFFERSON JAVIER**, 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

.....

LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc
C.C. 1500438617
Miembro de Comisión Calificadora

.....

LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG
C.C. 1803471570
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Se lo dedico al motor de mi vida, a la persona que es dueña de todo esto, mi Madre “María Nila Toaquiza Guishca” porque gracias a su constante apoyo desde un principio, gracias a su sacrificio, por darme todo lo necesario, apoyo moral y económico para poder cumplir una meta muy importante en mi vida, haciendo lo posible y lo imposible por no dejarme solo, por esas palabras de aliento que me han motivado a lograr llegar a este punto tan especial de mi vida, sin duda le debo todo, estoy muy agradecido con Dios por la mujer más maravillosa que me otorgó como madre.

A mis hermanos (Erick, Vanessa, Ana) y a mi Padre (Ricardo Sacatoro) que han sido pilares fundamentales para poder lograr un objetivo soñado, ya que sin su apoyo nada de esto sería posible, por siempre estar pendientes de mí, a mi Padre por haberme criado con buenos valores y modales que me han ayudado a ser una buena persona.

A mis tíos (Gema y Galo) que me han motivado, apoyado económica y moralmente, por estar siempre al pendiente de mí y mis estudios, por ser como mis padres y no dejar que nunca me falte nada.

A mi Novia, (Michelle Cortez), por su gran apoyo hacia mí, por estar siempre al pendiente de mí, por su apoyo moral, económico, buenos consejos y sobre todo por su amor incondicional, porque gracias a ella he logrado escalar un largo camino académico para llegar a mi meta y por ser una de mis motivaciones para salir adelante y ser un gran profesional.

AGRADECIMIENTO

Primero agradecer a Dios, por permitirme vivir este día tan anhelado y esperado.

Un agradecimiento muy especial a mi Tutor Mg. Cristian Cañizares por su apoyo incondicional en este proceso, sus buenos consejos para presentar un trabajo impecable.

Al Mg. Dennis Hidalgo, por guiarme y estar al pendiente durante todo el proceso.

Al PHD. Esteban Loaiza, quien me ha brindado su ayuda incondicional durante todo el proceso con sus clases magistrales.

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 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
ObjetivoS EspecíficoS	14
CAPÍTULO II.....	15
METODOLOGÍA.....	15
2.1 Materiales	15
2.2 Métodos	15

CAPÍTULO III	18
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
3.1 Análisis y discusión de los resultados	18
3.2 Verificación de hipótesis	23
CAPÍTULO IV	25
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	25
4.1 Conclusiones	25
4.2 Recomendaciones.....	26
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27
ANEXOS.....	32
Anexo 1	32
Anexo 2	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Materiales.....	15
Tabla 2 Caracterización de la muestra de estudio.....	18
Tabla 3 Resultados obtenidos de las pruebas del test KTK en la muestra de estudio en el periodo Pre-intervención.	19
Tabla 4 Coeficientes motrices por pruebas de coordinación test KTK en la muestra de estudio periodo Pre-intervención.....	19
Tabla 5 Coeficiente motriz general y score típico KTK en la muestra de estudio periodo PRE- intervención.	20
Tabla 6 Niveles de coordinación motriz general en la muestra de estudio periodo Pre-intervención.....	20
Tabla 7 Resultados obtenidos de las pruebas del test KTK en la muestra de estudio en el periodo POST - intervención.	21
Tabla 8 Coeficientes motrices por pruebas de coordinación test KTK en la muestra de estudio periodo POST - intervención.....	21
Tabla 9 Coeficiente motriz general y score típico KTK en la muestra de estudio periodo POST- intervención.....	21
Tabla 10 Niveles de coordinación motriz general en la muestra de estudio periodo Post – intervención.....	22
Tabla 11 Resultados de la diferencia entre puntajes del test KTK periodos POST y PRE -intervención en la muestra de estudio.....	22
Tabla 12 Análisis cruzado de niveles de coordinación motriz general por periodos de intervención en la muestra de estudio.....	23
Tabla 13 Análisis de estudio de verificación de las hipótesis de estudio.....	24

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 Y POPULARES EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS.

AUTOR: SACATORO TOAQUIZA JEFFERSON JAVIER

Tutor: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación se centra en la temática de “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS” la investigación fue realizada con el objetivo de determinar la incidencia de los juegos tradicionales y populares en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 - marzo 2023, el estudio fue con un enfoque cuantitativo, con diseño pre – experimental, con un alcance explicativo, de corte longitudinal y la obtención de datos fue de campo ya que se lo realizó de manera presencial para poder aplicar el instrumento de evaluación que fue el test KTK (Test de coordinación corporal de Kiphard – Schilling) donde se intervino con un muestreo de 30 escolares con los estudiantes del primer año paralelo “A”, las 4 diferentes pruebas del test como lo son: (Equilibrio retaguardia – Saltos monopodales – Saltos laterales y Transposición lateral) obteniendo resultados para poder realizar el desarrollo estadístico en el SPSS25 donde se valoró todos los datos y la verificación de las hipótesis planteadas.

Palabras Clave: Juegos tradicionales y populares, capacidades coordinativas, escolares, resultados.

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 Y POPULARES EN EL
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS
NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS.**

AUTOR: SACATORO TOAQUIZA JEFFERSON JAVIER

Tutor: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

ABSTRACT

This research project focuses on the theme of "TRADITIONAL AND POPULAR GAMES IN THE DEVELOPMENT OF COORDINATIVE CAPACITIES" The research was carried out with the objective of determining the incidence of traditional and popular games in the development of coordinative capacities in children from 6 to 8 years old during the period October 2022 and March 2023, the study was with a quantitative approach, with a pre-experimental design, with an explanatory scope, longitudinal cut and the data was obtained from the field since it was I do it in person to be able to apply the evaluation instrument that was the KTK test (Kiphard - Schilling Body Coordination Test) where it was carried out with a sample of 30 schoolchildren with the students of the first year parallel "A", the 4 different tests of the test such as: (Rearguard balance - Monopodal jumps - Lateral jumps and Lateral transposition) obtaining results to be able to perform the statistical development in the SPSS25 where all the data and the verification of the hypotheses were evaluated.

Keywords: Traditional and popular games, coordination capacities, schoolchildren, results.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

De las investigaciones realizadas en el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato se desprende que, si existen trabajos relacionados a los juegos tradicionales y populares los mismos que servirán para afianzar la investigación, quienes al finalizar exponen las siguientes conclusiones:

En el trabajo de investigación “Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños/as de 4-5 años de la escuela de educación básica Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro” Ortiz, (2015). concluye que:

- La ejecución de los juegos tradicionales al ser una estrategia didáctica estimula al niño(a) en su creatividad, imaginación a expresar pensamientos, sentimientos e ideas, a compartir, a ser tolerante y a la autoestima que le permite la adquisición adecuada del desarrollo social. (p.116)
- Concluye que los niños(as) no tienen un adecuado desarrollo social debido a escasos estímulos o por la mala utilización de estrategias técnicas; por lo que es necesario la aplicación de actividades que involucren los juegos tradicionales con el objetivo de incrementar su relación con el entorno familiar y escolar. (p. 116)

Es muy importante implementar actividades y ejercicios que involucre los juegos tradicionales ya que de esta forma se puede enseñar mejor con más atención y motivación por parte de los niños hacia el docente.

Para Torres, (2021).“Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes de tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral Cerit, de la ciudad Latacunga, provincia de Cotopaxi”. manifiesta las siguientes conclusiones:

- Se determina los alumnos de la muestra si tiene conocimiento acerca del juego tradicional por ende está interesado a practicarlos, para ver la importancia y el entretenimiento que tiene cada uno de ellos. (p. 108)
- En la Unidad Educativa no se han realizado la aplicación de los juegos tradicionales como método de enseñanza y aprendizaje, que permitan el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes por lo cual los juegos aplicados ayudan a un desarrollo fructífero. (p. 108)

La importancia de los juegos tradicionales en los métodos de enseñanza-aprendizaje es indispensable ya que al impartirlos los estudiantes tendrán más interés y su desarrollo en diferentes habilidades y destrezas será de gran beneficio para los mismos.

En el siguiente trabajo de investigación Comina, (2014). “Los juegos populares y el desarrollo integral de la motricidad en los niños de segundo año de educación básica de la Escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia La Victoria, del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi”. expone las siguientes conclusiones:

- Los juegos populares son muy importantes dentro del desarrollo integral de la motricidad y hace que cada uno de los niños se sienta integrado a la clase.
- Los juegos populares son indispensables para recuperar valores y el desarrollo físico e intelectual del niño.

los juegos tradicionales y populares representan un medio apto y confiable para poder integrar a todos los niños de la manera más creativa a la clase.

“La coordinación en los juegos populares en los estudiantes de la Unidad Educativa la Granja”. Sailema, (2021). concluye que:

- La coordinación juega un papel muy importante en la vida del ser humano ya que involucra nuestros 5 sentidos, nuestras capacidades físicas, etc., si la desarrollamos correctamente y en las etapas que esta tiene con sus beneficios; nos ayuda en nuestra vida cotidiana, escolar, colegial, universitaria y profesional; tanto así que desarrollar los juegos populares es de gran ayuda ya que el niño mediante el juego desarrolla su etapa integral con la sociedad, cognitiva y conoce juegos ancestrales. (p.32)

En los niños el desarrollo correcto de la coordinación es vital para su vida, ya que esta se la debe de tomar énfasis en su edad temprana para que no tenga ningún problema a futuro, es por ellos que los juego toman un papel muy importante ya que ayudan a mejorar y ser más efectivos en cualquier práctica deportiva.

“El desarrollo de las capacidades coordinativas en la iniciación deportiva de los estudiantes de sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Pérez Pallares” de la ciudad de Quito”. Medina, (2018). concluye que:

- Las capacidades coordinativas desarrolladas garantizan la tarea motriz, mejora el área cognitiva y psicológica es decir ayudan a la formación de la personalidad del alumno, se encuentran además en estrecha relación con las demás habilidades motoras constituyéndose un todo.

Las capacidades coordinativas representan el universo del estudiante ya que al desarrollar las áreas de trabajo de manera correcta el estudiante tendrá un óptimo desarrollo de la personalidad y de las demás habilidades.

Marco Teórico de la investigación

Variable Independiente

Para dar inicio al marco teórico es indispensable comenzar con los conceptos básicos y principales que nos ayuden más adelante, especialmente su función que enlaza una de la otra.

Educación física

La educación física una materia formativa y creativa, Según Centeno (2018), “Es el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión” (p.16).

De acuerdo con Centeno hay que recalcar que la educación física es una materia formativa, recreativa que interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en formación académica, entre otros ya que se presta la atención máxima para

que el individuo tenga la mejor formación, tanto en sus capacidades físicas e intelectuales.

De acuerdo Calderón (2018), define a la educación física como:

La ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional de sus facultades de movimiento y con ellas el resto de las facultades personales de la misma manera el mismo autor afirma que la educación física tiene como fin junto con otras áreas formativas, el desarrollo armónico de todas las posibilidades del alumno en su preparación general para la vida personal y como ciudadano. (p.16)

Como lo cita Calderón la educación física es una ciencia que tiene como arte el formar a los niños para su vida cotidiana, sin dejar de lado la importancia del desarrollo físico de sus habilidades, que el individuo utilizará como un medio para incluso definir su personalidad y valores de vida de esa manera convirtiéndose en una persona valiosa para la sociedad.

“La educación física se conforma como una disciplina cuya teoría y práctica están dirigidas a comprender y orientar las prácticas corporales de personas de distintas edades e intereses y a tematizarlas como objetos de conocimiento y enseñanza” (Torres R. A.-A., 2019, pág. 20)

Como lo cita Torres, la educación física es un proceso de enseñanza que dándole un verdadero sentido es educar a través de lo físico y el movimiento.

Didáctica de la Educación física

La didáctica de la Educación física se centra en el conocimiento práctico, que actúa como una síntesis entre la teórica didáctica y los principios que fundamentan su acción. Su principal aporte es procurar una serie de conocimientos prácticos que den alguna luz a los procesos de experimentación e innovación al currículo. (Moreno, 2017, pág. 5).

La educación física en la vida de cada ser humano conforma el diario vivir, ya que sin duda gracias a esta ciencia todos los individuos durante nuestro proceso de aprendizaje

desarrollamos ciertas capacidades muy esenciales para nuestras vidas futuras, de la misma manera desarrollamos nuestro cuerpo de manera correcta sin ningún desbalance, aprendemos a convivir con los demás, con la actividad física propuesta podemos competir de manera sana y practicar un deporte que nos apasione.

Cuando la práctica de las actividades y el deporte es presentada a través de los sentidos, los estudiantes hacen sus propias conexiones entre en lo que se tiene que aprender y lo que ya se tiene entendido, los estudiantes desarrollan sus capacidades físicas condicionales con una adecuada programación de acuerdo con sus intereses y capacidades. Duran (2018) en los que intervienen ciertos ejercicios apoyados con juegos, lo cual permite una mejor convivencia entre la clase, por ende, cada uno de los niños tiene la mentalidad de sentirse sanos, motivados, competidores, alegres, fuertes y con las capacidades suficientes de realizar cualquier actividad, afrontar y lograr ganar cada obstáculo que experimenten. (pág. 15)

Juegos

Para Arija, (2021). “Los juegos, son considerados en la perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo, ya que está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico”

Para Ruiz, (2017). “El juego es una actividad natural del niño y es por ellos que se convierte en un principio metodológico esencial en la etapa de la educación infantil”.

Como lo menciona Ruiz, el niño tiene la necesidad de jugar, de divertirse y crear mediante el juego ya que es su naturaleza y por ende los docentes de cultura física, utilizamos esta herramienta tan fundamental como un medio para desarrollar sus capacidades coordinativas entre habilidades y capacidades.

Desde la antigüedad el juego ha sido un medio recreativo para el ser humano, hasta la actualidad como expresa López (2018) “El juego es una actividad básica para el desarrollo integral su práctica promueve la adquisición de valores, actitudes y normas adecuadas para coexistir, se deriva de dos palabras latinas: "iocum y ludusludere", las cuales significan chistes, diversión, bromas”

Como afirma López, mediante el juego se promueve valores, para formar parte de una sociedad productiva, creativa, formativa y así mantener la esencia viva de la práctica de los juegos para futuras generaciones.

Tipos de juegos

Fiorotto, (2021). clasifica a los juegos en las siguientes categorías:

- Juegos tradicionales vigentes: son los juegos que aún se practican en la actualidad y que se emplean como recurso didáctico en las clases de educación física.
- Juegos sociales: promueve la cooperación de dos o más niños para realizarlos, es esencial para el trabajo en equipo y buena comunicación.
- Juego con animales: este tipo de juegos conlleva al niño a centrarse en la imaginación y creatividad ya que utiliza su propio cuerpo como una asimilación de algún animal y su imaginación para poder imitarlo.
- Juegos tradicionales desaparecidos: son juegos excluidos que desaparecieron en el tiempo por su falta de práctica, sin embargo, existe una mínima cantidad de personas que aún lo practican comúnmente son las personas adultas.
- Juegos de locomoción: son juegos de movimiento, que especialmente sirven para los infantes, ya que en su edad temprana van adquiriendo las habilidades de correr, saltar, trepar, lanzar y capturar

de acuerdo con Fiorotto, hay que recalcar que esta clasificación no es cerrada, al contrario, se puede cambiar al pasar los años, por ende, también nos da una pauta muy importante de las maneras y formas de utilizar los juegos y su clasificación para lograr los objetivos deseados.

Juegos tradicionales y populares

Los juegos tradicionales y populares forman parte de la identidad de una cultura o patrimonio de la sociedad, que con el pasar del tiempo, se han ido transmitiendo durante muchas generaciones, los cuales aún se puede contemplar hasta la actualidad, son juegos muy divertidos donde se puede participar de manera libre y que son utilizadas como herramientas educativas especialmente para las clases de educación física.

Según Sánchez (2017) menciona que “Por juego popular entendemos aquel que es practicado por las masas sin obligación. Por su parte los juegos tradicionales son aquellos que se encuentra arraigados a una cultura o religión determinada, que ha sido transmitido durante generaciones”

Cabe destacar que Sánchez, afirma algo muy importante y es que a través de estos se puede desarrollar la coordinación óculo manual y óculo podal, es decir que mediante el planteamiento de estos juegos nos permite utilizar simultáneamente los ojos y las manos de la misma manera que con los pies esto ayudara a los alumnos a mejorar su coordinación y equilibrio en sus horas clase.

Juegos populares

Los juegos populares son aquellos que van pasando de padre a hijos y que son parte de las culturas de los pueblos en donde se suelen reflejar las necesidades y experiencias e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones, generalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores. Para Conde (2018)

Como lo cita Conde, los juegos populares son aquellos que son transmitidos a través de las generaciones, y que constituyen un medio para que los niños, jóvenes y adultos se diviertan ya que actualmente por los avances de la tecnología la mayor parte de la población se ha concentrado en el confort del internet, video juegos entre otras cosas que no benefician de cierta manera para un desarrollo óptimo y provocan enfermedades a corto y largo plazo, es por ello que es necesario practicarlos especialmente en zonas donde no existe mucha intervención de la tecnología para de

esa manera poder seguir conservando estos juegos que son muy creativos y de esa manera tener una mejor calidad de vida.

Los juegos populares tienen características muy importantes por ende Conde (2018), nos menciona los siguientes:

- No tienen muchas reglas a la hora jugar, y sus reglas son sencillas se puede variar dependiendo de la región donde se viva.
- Poca utilización de materiales favorece para liberar energías y las tensiones de la misma manera tiene objetivos y la manera específica de ejecutarlos.
- El niño los practica por el placer de divertirse.

Como lo vuelve a recalcar Conde, los juegos populares son muy sencillos ya que sus reglas no son de dificultad y más aún son factibles y rápidos de entender, de la misma manera depende en que regiones vivas, puede variar algunas cosas, pero muy sencillos de entender y participar para poder divertirse.

La importancia de los juegos populares radica en la necesidad del aprendizaje a través de la experimentación. Es de conocimiento general que dicha experimentación se produce en edades tempranas en base a una necesidad exploratoria innata la cual se desarrolla en entornos de convivencia cercanos a la persona. Sailema, (2022).

Al ser la escuela el medio de convivencia más cercano del niño o niña es indispensable la práctica de juegos que fomenten su desarrollo integral.

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos que son autóctonos de una cultura que ha pasado de generación a generación especialmente de padres a hijos y que se lo ha preservado durante muchos años, son juegos recreativos utilizados por los profesores de cultura física para poder impartir sus clases con un fin común que ayudaran al niño, ser más creativo y que interactué de manera sencilla con la sociedad a través del juego.

Según Ardila, (2021), afirma que “Los juegos tradicionales contribuyen a la expresión lúdica del ser humano, y formar parte de nuestro patrimonio cultural ya que los juegos son propios, y puede ser adaptado a lo largo de la historia”

Como lo afirma el investigador Ardila, son parte de nuestras vidas es decir de nuestro patrimonio cultural, que aun así pasen muchos años se seguirán conservando, aun así, existan pocas variantes, pero con el mismo fin.

Según Ardila, (2021), cita que “el juego puede ser adaptado y modificado de acuerdo con la región, relacionarse y en culturizarse es el objetivo principal de los juegos tradicionales”

De acuerdo con Santiesteban, (2020), “los juegos tradicionales permiten una convivencia cultural, en las aulas de clase, dando la oportunidad al docente a tener una clase pluricultural inclusiva”

Santiesteban está muy acertado al decir que en un aula clase existe una variedad de pluriculturalidad, ya que cada alumno es diferente del otro, en aspectos, religiosos, tradicionales y culturales, pero es ahí donde el docente interviene para unificar de cierta manera el grupo sin excluir a nadie, siempre con el respeto a cada uno de ellos.

Variable dependiente de la investigación

Acondicionamiento físico

El acondicionamiento físico es el desarrollo de habilidades condicionadas y cooperativas llevadas a cabo a través del esfuerzo físico para mantener un cuerpo sano, el desarrollo de todas estas habilidades lleva a mejorar el acondicionamiento físico integrado y el rendimiento atlético. (Ortega, 2019, pág. p. 22).

Como dice, Ortega, el acondicionamiento físico es considerado un componente muy impredecible para que el ser humano pueda tener una vida saludable.

En la actualidad existen distracciones o zonas de confort, por los avances tecnológicos que impiden un buen desarrollo físico de las personas, por el hecho que pasan más tiempo en los celulares, internet y el ocio.

El ocio es un término polifacético se puede referir a que un cierto grupo infantil – juvenil o adulto no se exija a si mismo a dar su mejor potencial y emplear ese tiempo

a realizar otras actividades que no sea relacionada a la actividad física, después de cumplir con las obligaciones profesionales en actividades en la medida en que las personas sean libres de dedicarse al descanso o al placer de la familia o la sociedad. (Milagros, 2019, p. 32)

De acuerdo Samperi, el ocio es el mal uso del tiempo libre para dedicarse a realizar actividades que nos fructíferos para una buena condición física del cuerpo, lo cual hace que la persona sea más vulnerable a las enfermedades, al stress y a lesiones si llegase a jugar algún deporte sin previo entrenamiento.

El acondicionamiento físico, permite el desarrollo de habilidades condicionadas y cooperativas llevadas a cabo a través del esfuerzo físico para mantener un cuerpo sano. El desarrollo de todas estas habilidades lleva a mejorar el acondicionamiento físico integrado y el rendimiento atlético. (Milagros, 2019, p. 32)

Habilidades motrices

Rubiera, (2019), “La habilidad motriz se define como la ejecución del movimiento aceptable o perceptible donde solo el resultado es importante”.

Caiza, (2022), “la habilidad motriz es la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo acierto y frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas cosas cuya finalidad es alcanzar un objetivo preciso”.

Para el primer autor Rubiera, afirma que la habilidad motriz es indispensable para el ser humano debido a que son necesarias para realizar las diferentes actividades físicas que van desde lo simple a lo más complejo, de modo que, atiende principalmente al movimiento, ejecución y los resultados, mientras Caiza profundiza en su conceptualización y le da énfasis a la generación de respuestas motoras y al movimiento que son las bases de la habilidad motriz.

Caiza, (2022), Las mismas que se clasifican en: Locomotrices, no locomotrices y de proyección

- Locomotrices: Caminar, correr, saltar, variaciones de salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, saltar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc.
- No locomotrices: el manejo y dominio del cuerpo en el espacio (centro de gravedad), pero no se realiza ninguna locomoción, por ejemplo: balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse.
- Proyección: receptar, lanzar, golpear, atrapar, rodar, driblar, entre otras.

Rememorar lo que dijo Caiza, la importancia de las habilidades motrices básicas radica en la coordinación y el equilibrio, actividades que involucran la mayoría de las funciones para el desarrollo de las habilidades gruesas y finas y la realización de actividades de entrenamiento deportivo, disciplinas y la organización considerando los elementos y metodologías en la educación física.

Capacidades Físicas

Para Castro (2021), las capacidades físicas “son los componentes básicos de la condición física y por lo tanto elementos esenciales para la prestación motriz y deportiva, por ello para mejorar el rendimiento físico el trabajo a desarrollar se debe basar en el entrenamiento”.

Como menciona Castro, las capacidades físicas se refieren a la respuesta que genera nuestro organismo al momento de realizar ciertas actividades deportivas, por ende, es muy importante desarrollar nuestro cuerpo a base de ejercicios y actividades físicas, para lograr tener una respuesta más rápida y efectiva del cuerpo al momento de realizar algún deporte o estar en una competición.

Capacidades físicas condicionales

Para Cruz, (2017), “las capacidades físicas condicionales, son inherentes al cuerpo humano, que, aunque están determinadas genéticamente pueden mejorarse por medio del entrenamiento o preparación física y permite realizar actividades motoras”.

Cruz (2017), clasifica en 4 capacidades muy fundamentales para el ser humano como son:

- Flexibilidad: es la capacidad del músculo para realizar el mayor recorrido articular posible sin dañarse.
- Fuerza: es la capacidad de generar tensión intramuscular frente a una resistencia, independientemente si se genere o no movimiento.
- Velocidad: es la capacidad de realizar acciones motrices con máxima intensidad en el menor tiempo posible.
- Resistencia: es la capacidad de mantener un esfuerzo físico de forma eficaz durante el mayor tiempo posible.

Capacidades coordinativas

Las capacidades coordinativas son relacionadas con las habilidades motrices las cuales son muy importantes para el desempeño deportivo del niño, no son innatas si no que son desarrolladas.

Según Martínez, (2021) , afirma que: “Las capacidades coordinativas son funciones del sistema nervioso y músculo esquelético, que contribuyen a la coincidencia de los valores esperados y reales de los gestos, los movimientos motores y a la estabilidad de los patrones de movimiento lo más cerca posible”.

Cabe destacar que Martínez, nos da una pauta muy importante y es que vienen determinadas por los procesos del sistema nervioso central, como el equilibrio, agilidad y coordinación, por ende, es muy vital para el ser humano el poder desarrollar las capacidades coordinativas para un mejor desempeño en algún deporte que practiquemos a futuro.

Según Llanga, (2017), las capacidades coordinativas se clasifican en:

- Capacidad de equilibrio: mantener y recuperar el estado de equilibrio del cuerpo durante o después de una acción motriz.
- Capacidad de ritmo: percibe los ritmos de los movimientos en la ejecución del ejercicio de forma más o menos clara teniendo la posibilidad de influir en ellos.

- Capacidad de orientación: permite determinar en el menor tiempo posible movimientos corporales en el espacio y tiempo.
- Capacidad de reacción: iniciar rápidamente y realizar de forma adecuada acciones motoras y responder a un determinado estímulo en el menor tiempo posible.
- Capacidad de agilidad: asimilar rápidamente nuevos movimientos de una manera armónica y dinámica en un tiempo y espacios determinados.
- Capacidad acoplamiento: enlazar, integrar y combinar durante la acción motriz varios movimientos en forma simultáneamente sincronizada.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia de los juegos tradicionales y populares en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el nivel inicial de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.
- Evaluar el nivel de las capacidades coordinativas posterior a una intervención basado en los juegos tradicionales y populares en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.
- Analizar la diferencia entre el nivel inicial de las capacidades coordinativas y posterior a la intervención basada en los juegos tradicionales y populares durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Dentro de los recursos materiales que se van a utilizar para el desarrollo de la investigación se encuentran recursos: institucionales, económicos y humanos, además del desarrollo de un test que permitirá evaluar las capacidades coordinativas.

Tabla 1 *Materiales*

-
- Canchas de la Institución Educativa
 - Conos
 - Globos
 - Cuerdas
 - Silbato
 - Cronometro
 - Sacos
-

Nota: materiales didácticos que se utilizaron para las clases de intervención.

2.2 MÉTODOS

Diseño de investigación

La presente investigación tendrá un enfoque de investigación cuantitativo, de tipo de investigación por finalidad aplicada, por diseño pre-experimental, con un alcance explicativo, por manera de obtención de datos de campo, bibliográfico, -documental y de corte longitudinal.

El método teórico es analítico, método para el proceso de investigación Hipotético-deductivo y el método para el desarrollo de las conclusiones es descriptivo.

Población y muestra

La población de estudio estará conformada por un total de 100 estudiantes de la Unidad Educativa “Fe y Alegría” con un muestreo de 30 estudiantes del primer grado paralelo “A” de Educación Básica.

Los cuales desarrollan su proceso educacional en la jornada matutina en la cual el investigador puede realizar el estudio. Juegos tradicionales y populares en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años.

Técnicas e instrumentos de evaluación

La técnica que se aplicara para el desarrollo de la investigación es la encuesta y como instrumento el test denominado **KTK** (Test de coordinación corporal de Kiphard - Schilling).

El test es validado en el trabajo de (Daniel, 2017) quien dio uso a este test para el desarrollo de la investigación.

El test evalúa 4 pruebas de coordinación en base a los errores que puede cometer al momento de ejecutarlos.

- Equilibrio retaguardia
- Saltos mono podales
- Saltos laterales
- Transposición lateral

El propósito principal del test es diagnosticar a los niños con dificultades de movimiento y coordinación, que comprenden una edad de 5 a 14 años.

Plan de recolección de datos

En la presente investigación de titulación, para la toma de datos se lo realizo en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” con los niños del primer grado paralelo “A” que se encuentra en una edad inicial de 6 años, para la recolección de los datos se lo realizo de manera presencial con el test KTK.

Hipótesis de investigación

HO: los juegos tradicionales y populares no inciden en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.

HI: los juegos tradicionales y populares inciden en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.

Tratamiento estadístico de los datos

El análisis estadístico de los resultados de la investigación se realizó a través del software SPSS versión 24, donde se aplicó la caracterización de la muestra de estudio para determinar las diferentes significativas entre las variables del grupo por género, de la misma manera se caracterizó la edad, peso y la estatura, donde se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk conociendo que la muestra es menor a 50 datos, aplicando la prueba paramétrica para la edad y la estatura denominada T-student para muestras independientes y una prueba no paramétrica para el peso denominado U-de Mann Whitney, posterior a ello para la verificación de la hipótesis se aplicó la prueba paramétrica para muestras relacionadas denominada T-student muestras relacionadas.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En base a diferentes variables obtenidas en el proceso inicial de investigación se logró caracterizar a la muestra de estudio de la siguiente manera:

Tabla 2 Caracterización de la muestra de estudio

Variable	Masculino		Femenino		P	Total	
	(n=11 - 36.7%)		(n= 19 – 63.3%)			(n= 30 – 100%)	
	M	±DS	M	±DS		M	±DS
Edad(años)	6,00	0,00	6,00	0,00	1,00**	6,00	0,00
Peso(kg)	22,18	4,42	18,79	1,62	0,005**	20,03	3,34
Estatura(metros)	1,21	,23	1,13	,041	0,115*	1,16	0,15

Nota: Análisis estadístico SPSS: valores medios (M) con sus desviaciones estándares (±DS); diferencia significativa en un nivel de $P \leq 0,05$ (**)

Los valores medio (M) con sus desviaciones estándares nos indican que el 36.7% de los niños de muestra son de género masculino y el 63.3% son de género femenino, de la misma forma sus edades son de 6 años, con un peso promedio de 22kg con una estatura de 1.21 cm aproximadamente.

Resultados por objetivos

Resultado de diagnóstico del nivel inicial de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.

Aplicando el instrumento seleccionado (KTK), seleccionado y descrito en la metodología de investigación se diagnosticó los resultados en las diferentes pruebas que determinan las capacidades coordinativas.

- Equilibrio retaguardia

- Saltos mono pedales
- Saltos laterales
- Transposición lateral

Tabla 3 Resultados obtenidos de las pruebas del test KTK en la muestra de estudio en el periodo Pre-intervención.

Pruebas KTK	N	Media	Desviación estándar
Equilibrio retaguardia		35,87	±8,22
Saltos mono pedales	30	22,80	±2,86
Saltos laterales		31,10	±7,12
Transposición lateral		8,00	±1,62

En base a los resultados por pruebas, se calcularon los coeficientes motrices para cada una de las pruebas, según las especificaciones de los autores del instrumento.

Tabla 4 Coeficientes motrices por pruebas de coordinación test KTK en la muestra de estudio periodo Pre-intervención

Coeficientes motrices KTK	N	Media	Desviación estándar
Equilibrio retaguardia		101,43	±9,41
Saltos mono pedales	30	89,20	±8,73
Saltos laterales		93,00	±11,82
Transposición lateral		51,00	±1,62

En base a estos coeficientes individuales se calcularon el coeficiente motriz general y el score típico del mismo.

Tabla 5 *Coefficiente motriz general y score típico KTK en la muestra de estudio periodo PRE-intervención.*

Puntajes KTK	N	Media	Desviación estándar
Coefficiente motriz general	30	334,53	±19,69
Escore típico		78,73	±6,30

Tomando en cuenta el score típico calculado, se categorizó a la muestra de estudio en niveles de coordinación motriz, basados en los baremos específicos del test KTK

Tabla 6 *Niveles de coordinación motriz general en la muestra de estudio periodo Pre- intervención*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Problemático	3	10,0%
Sintomático	23	76,7%
Normal	4	13,3%
Total	30	100%

El análisis de categorización en niveles de coordinación motriz evidencia que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel considerado sintomático, seguido de un grupo inferior en un 63.1% en un nivel normal un porcentaje inferior al 10% en un nivel problemático.

Resultados de la evaluación del nivel de las capacidades coordinativas posterior a una intervención basado en los juegos tradicionales y populares en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.

Siguiendo la misma metodología que el periodo PRE - intervención, se evaluó a la muestra de estudio, determinando en primer lugar los resultados por pruebas:

Tabla 7 Resultados obtenidos de las pruebas del test KTK en la muestra de estudio en el periodo POST - intervención.

Pruebas KTK	N	Media	Desviación estándar
Equilibrio retaguardia		62,60	±10,27
Saltos monopedales	30	55,40	±5,76
Saltos laterales		59,13	±5,97
Transposición lateral		17,33	±4,12

En base a los resultados por pruebas en este periodo, se calcularon los coeficientes motrices para cada una de ellas, según las especificaciones de los autores del instrumento:

Tabla 8 Coeficientes motrices por pruebas de coordinación test KTK en la muestra de estudio periodo POST - intervención

Coeficientes motrices KTK	N	Media	Desviación estándar
Equilibrio retaguardia		132,50	±11,95
Saltos monopedales	30	131,10	±7,51
Saltos laterales		134,97	±8,25
Transposición lateral		65,50	±8,26

En base a estos coeficientes individuales de igual manera que en el periodo anterior se calcularon el coeficiente motriz general y el score típico del mismo:

Tabla 9 Coeficiente motriz general y score típico KTK en la muestra de estudio periodo POST-intervención.

Puntajes KTK	N	Media	Desviación estándar
Coeficiente motriz general	30	464,07	±17,57
Score típico		120,47	±5,63

Tomando en cuenta el score típico calculado para este periodo, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de coordinación motriz, basados en los baremos específicos del test KTK:

Tabla 10 Niveles de coordinación motriz general en la muestra de estudio periodo Post – intervención

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Normal	7	23,3%
Bueno	22	73,3%
Alto	1	3,3%
Total	30	100%

El análisis de categorización en niveles de coordinación motriz para este periodo evidencio que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel considerado bueno, seguido de un grupo inferior en un 50% en un nivel normal y un porcentaje inferior al 3% en un nivel alto.

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de las capacidades coordinativas y posterior a la intervención basada en los juegos tradicionales y populares durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.

La diferencia de resultados entre el periodo POST y PRE - intervención se calcularon a través de la resta aritmética de los resultados de coeficientes motrices por pruebas del test KTK, coeficiente motriz general y score típico:

Tabla 11 Resultados de la diferencia entre puntajes del test KTK periodos POST y PRE -intervención en la muestra de estudio

Coeficientes motrices KTK	N	Media	Desviación estándar
Equilibrio retaguardia	30	31,07	±8,46
Saltos monopedales		41,90	±8,45
Saltos laterales		41,97	±13,01

Transposición lateral	14,50	±8,70
Coeficiente motriz general	129,53	±17,34
score típico	41,73	±5,65

El análisis de diferencia de resultados se evidencio puntajes positivos posterior a la intervención realizada, no obstante, para la confirmación de estos se realizó un análisis cruzado entre los niveles de coordinación motriz general por periodos de intervención, con el objetivo de identificar modificaciones entre estos:

Tabla 12 *Análisis cruzado de niveles de coordinación motriz general por periodos de intervención en la muestra de estudio*

Nivel de coordinación motriz PRE	Nivel de coordinación motriz POST			Total
	Normal	Bueno	Alto	
Problemático	2	1	0	3
Sintomático	5	18	0	23
Normal	0	3	1	4
Total	7	22	1	30

El análisis cruzado determinó que en el periodo pre - intervención en un nivel problemático se encontraron 3 integrantes de la muestra de estudio de los cuales 2 modificaron a un nivel “normal” y 1 a un nivel “bueno”. En un nivel sintomático se encontraban 23 integrantes de los cuales 5 modificaron positivamente a un nivel “normal” y 18 a un nivel “bueno”. En el nivel “normal” de la intervención se encontraban 4 integrantes de los cuales 3 modificaron de manera positiva al nivel “bueno” y 1 al nivel “alto”.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Aplicando las pruebas estadísticas señaladas según la normalidad de los datos se calculó el nivel de diferencias significativas entre los periodos de estudio:

Tabla 13 Análisis de estudio de verificación de las hipótesis de estudio

Coeficientes motrices KTK	N	PRE		POST		Diferencia		P
		Intervención		intervención				
		M	DS	M	DS	M	DS	
Equilibrio retaguardia	30	101,43	±9,41	132,50	±11,95	31,07	±8,46	0,000*
Salto monopedales		89,20	±8,73	131,10	±7,51	41,90	±8,45	0,000*
Salto laterales		93,00	±11,82	134,97	±8,25	41,97	±13,01	0,000*
Transposición lateral		51,00	±1,62	65,50	±8,26	14,50	±8,70	0,000*
Coeficiente motriz general		334,53	±19,69	464,07	±17,57	129,5 3	±17,34	0,000*
score típico		78,73	±6,30	120,47	±5,63	41,73	±5,65	0,000*

Nota: Análisis descriptivo de valores (M) y sus desviaciones estándares (DS) con diferencias significativas entre los periodos de estudio en un nivel de $P \leq 0,05$ (*)

Los resultados de diferencias significativas evidenciaron que estas se encontraban en un nivel de $P \leq 0,05$ en todas las pruebas del test KTK, el coeficiente motriz general y el respectivo score típico, el cual nos permite determinar que los resultados del periodo POST intervención son diferentes estadísticamente a los resultados del periodo PRE - intervención y por tal razón se acepta la hipótesis alternativa de estudio:

H1: los juegos tradicionales y populares inciden en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

Posterior a los resultados obtenidos en el proceso de investigación se plantean las siguientes conclusiones:

- Se diagnosticó el nivel inicial de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años durante el periodo octubre 2022 y marzo 2023, dónde se evidenció, que la mayoría de los integrantes de la muestra, presentaron niveles deficientes en sus capacidades coordinativas, lo cual ayuda a formular y analizar al docente que actividades realizar para obtener cambios significativos mediante la utilización de los juegos tradicionales y populares
- Posterior a una intervención basado en los juegos tradicionales y populares, se obtuvo resultados muy positivos en la muestra de estudio, ya que la mayoría de los escolares modificaron de manera exitosa a un nivel más alto, el cual nos refleja que los juegos aplicados sirvieron como medio fundamental para el desarrollo de las capacidades coordinativas.
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial de las capacidades coordinativas y posterior a la intervención basada en los juegos tradicionales y populares en los niños de 6 a 8 años, donde se determinó que en el periodo pre - intervención existió dificultades en la gran mayoría de los alumnos, especialmente en la coordinación óculo manual, óculo podal y equilibrio y una vez aplicado los juegos ya mencionados, existió un cambio general por parte de los integrantes los cuales respondieron de una manera efectiva encontrándose cambios significativos en la parte física y coordinativa principalmente.

4.2 RECOMENDACIONES

De acuerdo con los resultados y conclusiones planteados se recomienda:

- Es trascendental diagnosticar el nivel inicial de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años debido a que el docente debe tener un punto inicial de referencia de cómo se encuentran los educandos y a partir de esta se pueda trabajar, utilizando los juegos como medios pedagógicos que ayuden en el desarrollo de las falencias que tienen los niños.
- Se sugiere que se realice la intervención basado en los juegos tradicionales y populares en los niños de 6 a 8 años, debido a que estos nos ayudan a fomentar mayor interés por parte de los alumnos en la hora clase, de la misma manera establecer una buena comunicación en equipo, motivación, diversión, creatividad e imaginación y así poner en práctica las características de los juegos tradicionales y populares como son: la inclusión, creación de materiales didácticos, libertad de participación sin ninguna presión o exigencia, confianza, sociabilidad, utilización de su propio cuerpo como herramienta lúdica y de esa forma impulsar a los alumnos a desarrollar sus capacidades coordinativas.
- Es recomendable que los docentes de cultura física utilicen los juegos tradicionales y populares para los escolares porque es una herramienta pedagógica muy eficaz, que sirve para mejorar las capacidades y habilidades de los alumnos especialmente en la etapa infantil, de esta manera también mantener vivo las culturas, tradiciones y generaciones que están plasmadas y reflejadas en los juegos tradicionales y populares, de ese modo poder trabajar con mayor énfasis y profundidad en el proceso de enseñanza aprendizaje en las clases de educación física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARDILA, B. J. (2021). *JUEGOS TRADICIONALES: APORTES AL DESARROLLO SOCIO – CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA IGNACIO GIL SANABRIA DEL MUNICIPIO DE SIACHOQUE*. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA. Retrieved 8 de Enero de 2023, from https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/8675/1/Juegos_tradicionales.pdf
- Arija, A. N. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA*. UNIVERSIDAD DE VALLADOLID FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA. Retrieved 24 de Diciembre de 2022, from <https://acortar.link/HNbHAv>
- Caiza, L. A. (2022). *Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria*. Ciencia Latina . Retrieved 12 de Enero de 2023, from <file:///C:/Users/user/Downloads/2470-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9807-1-10-20220706.pdf>
- Calderón, T. M. (2018). *Educación física en el ámbito escolar y deportivo*. UNAN "UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NICARAGUA- MANUAGUA". Retrieved 7 de Enero de 2023, from <https://repositorio.unan.edu.ni/10163/1/6922.pdf>
- Castro, C. E. (2021). *La danza en el desarrollo de la percepción espacial en escolares con discapacidad visual*. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 9 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36030>
- Centeno, C. J. (2018). *Educación física en el ámbito escolar y deportivo*. UNAN "UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NICARAGUA, MANAGUA". Retrieved 7 de Enero de 2023, from <https://repositorio.unan.edu.ni/10163/1/6922.pdf>

- Comina, G. H. (2014). *"Los juegos populares y el desarrollo integral de la motricidad en los niños de segundo año de educación básica de la Escuela "Vicente Rocafuerte" de la parroquia La Victoria, cantón de Pujilí, provincia de Cotopaxi"* (Universidad Técnica de Ambato). Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 24 de Diciembre de 2022, from <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7403>
- Conde, C. D. (2018). *JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "POMATAMBO" DE OYOLO, PAUCAR DE SARA SARA. UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA*. Retrieved 8 de Enero de 2023, from <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b85b0fe-48a9-43e6-b41b-48acfe4d4d82/content>
- Cruz, B. M. (2017). *Capacidades físicas condicionales y coordinativas*. Universidad Autonoma de Hidalgo. Retrieved 12 de Enero de 2023, from https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/repositorio/2019/1- semestre/cultura-fisica-deporte/docs/capacidades-fisicas.pdf
- Daniel, A. V. (2017). Uso del test KTK como instrumento de evaluación de la coordinación motora gruesa entre los 6 y 11 años de edad en hombres y mujeres. *UAEM*. Retrieved 24 de Octubre de 2022, from <https://www.redalyc.org/journal/5256/525664809003/html/>
- Duran, F. (2018). *Importancia de la educacion fisica*. Universidad de Huelva. Retrieved 7 de Enero de 2023, from [file:///C:/Users/user/Downloads/Revistan51COLEF%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Revistan51COLEF%20(1).pdf)
- Fiorotto, P. (2021). *TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 12 AÑOS EN DIFERENTES CONTEXTOS. UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA*. Retrieved 11 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11698/1/tipos-juegos-espacios-ludicos.pdf>

- Llanga, H. F. (2017). *LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO FACTOR DETERMINANTE EN LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES DEL ADULTO MAYOR EN LA FUNDACIÓN FUDEINCO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA*. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 12 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22418/1/TESIS%20FINAL%20MAESTRIA%20FRANKLIN%20LLANGA.pdf>
- Lopez, G. J. (2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*. INNOVANCIA 2018. Retrieved 28 de Diciembre de 2022, from <https://acortar.link/YA769u>
- Martínez, C. O. (2021). *Las capacidades físicas coordinativas en la iniciación del fútbol en la escuela formativa Oswaldo Martínez*. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 9 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32986>
- Medina, P. S. (2018). *"El desarrollo de las capacidades coordinativas en la iniciación deportiva de los estudiantes de sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Pérez Pallares" de la ciudad de Quito"*. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Cultura Física. Retrieved 24 de Diciembre de 2022, from <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27389>
- Milagros, S. M. (2019). *OCIO Y USO DEL TIEMPO LIBRE EN ADOLESCENTES MENDOCINOS*. Pontificia Universidad Católica Argentina. Retrieved 11 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/9486/1/ocio-uso-tiempo-libre-adolescentes.pdf>
- Moreno, P. I. (2017). *DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA*. Rastros y Rostros del Saber. Retrieved 7 de Enero de 2023, from file:///C:/Users/user/Downloads/admin,+RASTROS+V2N3+Julio_Diciembre+2017-56-65.pdf

- Ortega, B. A. (2019). *“Acondicionamiento físico, estrategia para mejorar la capacidad cardiorrespiratoria en futbolistas jóvenes del Club Deportivo Frank Girón de la ciudad de Popayán.* CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA. Retrieved 11 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uniautonoma.edu.co/bitstream/handle/123456789/507/T%20DR-M%20066%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortiz, T. (2015). *“Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo social de los niños/as de 4 -5 años de la escuela de educación básica Juan Francisco Montalvo del cantón Pillaro”.* Universidad Técnica de Ambato - Facultad de Ciencias de la Salud - Carrera de Estimulación Temprana. Retrieved 24 de Diciembre de 2022, from <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/9414>
- Rubiera, F. Á. (2019). *Las Habilidades Motrices Básicas en Educación Física Escolar. Propuesta de intervención didáctica basada en ambientes de aprendizaje.* Universidad de Valladolid. Retrieved 12 de Enero de 2023, from <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43122/TFG-G4416.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz, G. M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil .* Universidad de Cantabria- Facultad de Educación. Retrieved 24 de Diciembre de 2022, from <https://acortar.link/5mE5m0>
- Sailema, T. A. (2021). *"La coordinación en los juegos populares en los estudiantes de la Unidad Educativa La Granja" (Universidad Técnica de Ambato).* Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 24 de Diciembre de 2022, from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32702>
- Sailema, T. Á. (2022). *Los juegos populares en el desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares.* Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 8 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34257>

- Sanchez, M. A. (2017). *JUEGOS TRADICIONALES DESDE BRUEGHEL HASTA AHORA*. UNIVERSIDAD DE GRANADA. Retrieved 8 de Enero de 2023, from https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1
- Santisteban, C. A. (2020). *La importancia de los juegos tradicionales en las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas afrodescendientes e indígenas de América latina* . Retrieved 8 de Enero de 2023, from https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/11876/1/T.EDI_SantistebanAna_2020.pdf
- Torres, C. S. (2021). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral Cerit, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi*. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 24 de Diciembre de 2022, from <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7750>
- Torres, R. A.-A. (2019). *La inducción al profesorado novel de Educación Física y su desempeño profesional*. Universidad Central del Ecuador. Retrieved 7 de Enero de 2023, from <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20107>

ANEXOS

ANEXO 1





ANEXO 2

PLAN DE INTERVENCIÓN – 8 SEMANAS		
Dirigido por: Jefferson Sacatoro		
SEMANAS	CLASE 1	CLASE 2
1	Aplicación del test KTK	Calentamiento mediante juegos
	<p>Objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar las capacidades coordinativas 	<p>Objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación de todos los estudiantes <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del propio cuerpo <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para empezar la clase, iniciamos con carreras de extremo a extremo en la cancha utilizando diferentes estilos como “correr de espaldas, imitar a ciertos animales: perros, mono, conejo, sapo, caballo, cangrejo etc.” de ahí procedemos a realizar una ronda en circulo con la temática “agua de limón” que consiste en cantar “agua de limón vamos a jugar, ¡el que se queda solo solo se queda he! al finalizar la canción

		el docente dirá “grupos de 3,2,4 etc.” El que estudiante que queda solo tendrá que realizar una penitencia.
	CLASE 3	CLASE 4
	Aplicación del juego “la gallinita ciega”	Aplicación del juego “el lobo feroz”
2	<p>Objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el espacio <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Venda textil – pañuelo o bufanda <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupo mínimo de 4 personas o más, tapar la visión al participante elegido, sus compañeros deben cantar la canción “Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontraras" una vez concluida la canción, el participante debe encontrar a sus demás compañeros entre el mareo y la confusión. 	<p>Objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer el compañerismo para una sana convivencia <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del propio cuerpo <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer un círculo con todos los participantes, escoger al lobo u lobos para que el resto de los compañeros, cantes la canción “juguemos en el bosque, hasta que el lobo estece, ¡si el lobo aparece entero nos comerá! ¿Qué estás haciendo lobito? Los participantes que representen al lobo responderán cosas habituales como por ejemplo “me estoy cambiando” los demás estudiantes seguirán cantando hasta cuando la respuesta del lobo

		<p>sea “estoy listo para comerlos” es ahí cuando los lobos salen a cazar y los demás y ellos deben ir a las postas asignadas, que en este caso serán los arcos de la cancha como un refugio solo por 10 segundos y seguir corriendo de lado a lado hasta que los lobos atrapen a la mayoría.</p>
	CLASE 5	CLASE 6
	Aplicación del juego “el escondite”	Aplicación del juego “el gato y el ratón”
3	<p>Objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la creatividad e imaginación, inteligencia, comunicación y socialización <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coliseo <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elegir 2 participantes de 10, los cuales serían el primer grupo, los dos estudiantes elegidos contarán hasta 10 o 20 dando tiempo a los demás a esconderse, finalmente los dos alumnos al terminar de contar deben 	<p>Objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velocidad • Equilibrio <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del propio cuerpo • chaleco <p>Actividades</p> <p>Para el siguiente juego vamos a elegir a un integrante como el gato y al otro como el ratón, el ratón debe estar dentro del círculo y el gato fuera de ella.</p> <p>Para iniciar cantarán lo siguiente:</p> <p>Gato “ratón, ratón”</p>

	<p>decir “voy” en voz alta de esta manera, si encuentran a los demás deben tocarlos para eliminarlos.</p>	<p>Ratón “que quieres gato ladrón”</p> <p>Gato “comer te quiero”</p> <p>Ratón “cómeme si puedes”</p> <p>Gato “estas gordito”</p> <p>Ratón “hasta la punta de mi rabito”</p> <p>Esa es la señal para que el gato intente cazar al ratón, sin embargo, los estudiantes que están echo el circulo son protectores del ratón que le darán salida y entrada para que el ratón pueda huir del gato. Si el gato atrapa al ratón, se continuará con otros dos estudiantes.</p>
	CLASE 7	CLASE 8
	Aplicación del juego “carrera de sacos”	Aplicación del juego “la cuerda”
4	<p>Objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Velocidad • Equilibrio <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sacos- costales <p>Actividad</p> <p>Se escoge a 4 personas, para realizar la primera carrera, se lo realizara en el patio de césped del colegio para más seguridad de los niños, al momento en que el docente de la orden los niños empezaran a realizar saltos</p>	<p>Objetivo de la clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo y cooperación en equipo • Fuerza <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuerda <p>Actividad</p> <p>Se elige dos grupos equilibrados o puede ser por género “solo de niños o niñas” y por última opción puede ser intercalado.</p> <p>Se tiza una línea o pueden poner unas tres chompas como referencia, cada grupo a 1 metro y medio de la línea</p>

	para llegar al otro extremo y viceversa.	referencial y cuando de la orden el docente, los dos grupos empiezan a jalar y el grupo que logre hacer pasar de la línea referencial al otro gana.
5	CLASE 9	CLASE 10
	Aplicación del juego de la segunda y tercera clase.	Aplicación del juego de la tercera y cuarta clase
	Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación • Mejorar las falencias de las clases mencionadas. 	Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación • Mejorar las falencias de las clases mencionadas.
6	CLASE 11	CLASE 12
	Aplicación del juego “la rayuela”	Aplicación de los juegos “de las clases 5 y 6
	Objetivo de la clase <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la coordinación óculo manual y óculo podal • equilibrio Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Tiza Actividades <p>El espacio utilizado será, el patio trasero del aula, se dibujará un esquema con números hasta el 10, donde el niño debe ir saltando con la pata coja, entre los cuadros sin topar las líneas.</p>	Objetivo de la clase <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación • Mejorar falencias • Fomentar valores
7	CLASE 13	CLASE 14

	Aplicación de los juegos de la clase 6 y 7	Aplicación de los juegos de la clase 8 y 11
	Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación Mejorar las falencias, utilizar variables para que el juego sea más divertido.	Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación Mejorar las falencias, utilizar variables para que el juego sea más divertido.
	CLASE 15	CLASE 16
	Recreación con los juegos a elección de los alumnos	Aplicación del test KTK
8	Objetivo de la clase <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión, trabajo en equipo, elección libre del juego. 	Objetivo de la clase <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar las capacidades coordinativas, posterior a la intervención