



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA
CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el título
de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTORES:

Merejildo Suárez Luis Fernando

Tigrero González Jefferson Abel

TUTOR:

Lic. Liliana Baque Catuto MsC.

LIBERTAD-ECUADOR

FEBRERO-2023



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA
CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el título
de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTORES:

Merejildo Suárez Luis Fernando

Tigrero Gonzales Jefferson Abel

TUTOR:

Lic. Liliana Baque Catuto MsC.

LIBERTAD-ECUADOR

FEBRERO-2023

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, "**LOS IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA MANUELA CAÑIZARES**", elaborado por Merejildo Suárez Luis Fernando y Tigrero González Jefferson Abel, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



C.I. 0926126905

LIC. LILIANA BAQUE CATUTO MSC.

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular **“LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA MANUELA CAÑIZARES”**, elaborado por Merejildo Suárez Luis Fernando y González Tigrero Jefferson Abel, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



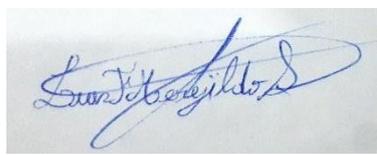
M. Sc. Alexandra Jara Escobar

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Nosotros, Luis Fernando Merejildo Suárez Luis Fernando, portador de la cédula identidad N°. 2400152969 y, portador de la cédula de identidad N°. 2450132697; egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado, **“LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA MANUELA CAÑIZARES”** nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Luis Fernando Merejildo Suárez

C.I.: 2400152969



Jefferson Abel Tigrero González

C.I.: 2450132697

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En mi calidad de Tutoría del Trabajo de Integración Curricular, “ **LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN, EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA MANUELA CAÑIZARES**”, elaborado por **MEREJILDO SUÁREZ LUIS FERNANDO** y **TIGRERO GONZALES JEFFERSON ABEL**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que el análisis efectuado mediante el sistema de anti plagio Compilatio reportó un **2%** de similitud, un valor permitido



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TRABAJO DE TITULACION TERMINADO

2%
Similitudes

5%
Texto entre comillas
< 1% similitudes entre comillas
< 1% Idioma no reconocido

Nombre del documento: TRABAJO DE TITULACION TERMINADO.docx
ID del documento: 774bf785081490930d2661e03a25db18912138
Tamaño del documento original: 815,96 ko
Autor: luis.merjildo

Depositante: luis.merjildo
Fecha de depósito: 18/2/2023
Tipo de carga: url_submission
fecha de fin de análisis: 18/2/2023

Número de palabras: 10.858
Número de caracteres: 71.157

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.monografias.com La Educación Física y el Deporte https://www.monografias.com/trabajos30/educacion-fisica-y-deporte/educacion-fisica-y-deporte 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (9) palabras
2	www.dspace.una.edu.ec http://www.dspace.una.edu.ec/bitstream/25000/22970/1/T-UCE-ME-VILEMA.pdf 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (47 palabras)
3	eldeportes.com https://eldeportes.com/est30/la-educacion-fisica-en-la-enseñanza-y-aprendizaje-de-las-destrezas-ba...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
4	Documento de otro usuario El documento proviene de otro grupo 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)
5	repositorio.utc.edu.ec Elaboración de una guía didáctica de juegos populares para... http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/25986/1/UTC_08136.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)

Atentamente,

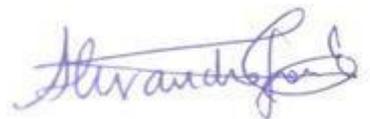


LIC. LILIANA BAQUE CATUTO MSC.

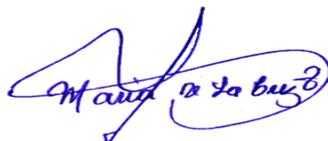
DOCENTE TUTOR

TRIBUNAL DE GRADO**M. Sc. Aníbal Puya Lino**DIRECTOR DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**PhD. Marianela Silva.**DOCENTE DE UNIDAD DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR**Lic. Liliana Baque Catuto M. Sc**

DOCENTE TUTORA

**M. Sc Alexandra Jara Escobar**

DOCENTE ESPECIALISTA

**M. Sc. María De la Cruz Tigrero**

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DEDICATORIA

A Dios, de quien he recibido muchas cosas buenas, quien me ha acompañado y bendecido en cada decisión y cosa que voy a realizar, confiando siempre en el por qué sin él no habría llegado hasta donde he llegado, y cumplir con mis metas tan anheladas que la tuve desde muy pequeño, le doy mi infinito agradecimiento.

A mis padres, quienes me han apoyado desde el día uno, siempre han estado en las buenas y en las malas, les agradezco por ser los mejores padres y por ayudarme a cumplir este objetivo que costó mucho esfuerzo y sin ustedes no lo hubiese logrado.

Jefferson Abel Tigreiro González

En primero lugar, dedico este trabajo a Dios, por darme salud y motivación de levantarme todos los días. En segundo lugar, a mis padres quienes dieron lo posible mi formación académica y ciudadana ya que su apoyo económico y emocional fueron muy importante para la culminación de mi carrera.

Por otra parte, dedico este triunfo a mis hermanos quienes me dieron su apoyo incondicional, a mis amigos por darme consejos a la hora de la toma de decisiones, motivación y trabajo en equipo.

Luis Fernando Merejildo Suárez

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a la Universidad Estatal Península de Santa Elena por la oportunidad de guía, experimentar y fortalecer nuestras capacidades, así mismo a la carrera de Educación Básica.

En segundo lugar, agradecemos a los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, quienes nos instruyeron de la mejor manera posible para orientarnos en descubrir nuestra vocación como futuros docentes. Por otra parte, se le agradece a nuestra docente tutora Liliana Baque Catuto, por la paciencia y dedicación en el desarrollo de este trabajo de titulación

Así mismos, se les agradece a MS.c Alexandra Jara especialista, al director de la carrera MS.c. Aníbal Puya, también los demás docentes de la facultad, quienes nos inculcaron valores como la responsabilidad y puntualidad con el fin de culminar exitosamente este trabajo de investigación

Por último, se le agradece la directora de la escuela “Manuela Cañizares” quien permitió realizar y aplicar los instrumentos de investigación en su entorno educativo, así mismo, a los docentes quienes amablemente nos colaboraron con la realización de la entrevista, encuesta y ficha de observación.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA
CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

Tutora: Lic. Liliana baque Catuto MsC.

Autores: Merejildo Suárez Luis Fernando

Tigro González Jefferson Abel

Email: luis.merejildosuarez@upse.edu.ec

jefferson.tigrerogonzalez@upse.edu.ec

RESUMEN

En el presente trabajo investigativo se muestra de forma general la importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física, para lo cual se definió de manera clara las variables de estudio, empezando por los juegos tradicionales que son actividades lúdicas que pueden practicar con cualquier recursos accesible o fácil de conseguir, seguidamente, la clase de educación física que es considerada un espacio pedagógico que direcciona al desarrollo de aptitudes con respecto al cuerpo y diferentes destrezas como el equilibrio, resistencia, de tal forma los juegos tradicionales en la clase Educación física son una gran opción como contenido de esta área, motivando al estudiante con un practica diferente al habitual y logrando que estos conozcan más a fondo los juegos que practican.

La metodología de la investigación se sitúa en un enfoque mixto utilizando un tipo de investigación, exploratoria descriptiva basado en el diseño de investigación bibliográfico de campo, con población de estudio del cuarto año de educación básica de

la escuela manuela cañizares ubicada en Salinas, parroquia Santa Rosa, mediante la aplicación de los instrumentos como la encuesta, entrevista y ficha de observación para la recolección de datos lo cual permitió obtener los siguientes resultado: la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física radica en la contribución que tienen estos, tales como el desarrollo de habilidades básicas, el fomento de valores y el fortalecimiento de las habilidades y destrezas que muchas veces no se desarrollan en el área de Educación Física.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	1
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	3
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA	4
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	5
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	6
TRIBUNAL DE GRADO	7
DEDICATORIA	8
AGRADECIMIENTO.....	9
RESUMEN.....	10
INTRODUCCIÓN	18
CAPITULO I.....	20
EL PROBLEMA	20
1.1. Planteamiento del problema	20
1.2. Formulación del problema.....	22
1.2.1 Pregunta principal	22
1.2.2 Preguntas secundarias.....	22
1.2. Objetivos	22
1.3.1. Objetivo general	22
1.3.2. Objetivos específicos.....	22
1.4. Justificación.....	22
1.5. Alcances, delimitaciones y limitaciones	23
1.5.1. Alcances	23
1.5.2. Delimitaciones.....	23
1.5.3. Limitaciones	24
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO.....	25
2.1. Antecedentes de la investigación	25
2.2. Bases teóricas	27
2.2.1. EL Juego.....	27
2.2.1.1. Importancia de los juegos.....	28
2.2.2. Los juegos tradicionales.....	28

2.2.2.1. Características de los juegos tradicionales	29
2.2.2.2. Beneficios de los juegos tradicionales	29
2.2.2.3. Importancia de los juegos tradicionales	30
2.2.2.4. Los juegos tradicionales en las instituciones educativas ecuatorianas.....	30
2.2.2.5. Tipos de juegos tradicionales	31
2.2.2.6. Los juegos tradicionales del Ecuador.....	31
2.2.3. Educación física	34
2.2.3.1. La Educación Física como instrumento pedagógico:.....	35
2.2.3.2. Enfoque lúdico de la educación física.....	35
2.2.4. Clase de Educación Física.....	36
2.2.4.1. Modelo tradicional e integral de la clase de educación física.....	37
2.2.4.2. La importancia de la clase de educación física en las escuelas.....	37
2.2.4.3. Objetivos de las clases de educación física.....	38
CAPITULO III	
METODOLOGIA	41
3.1. Tipo y diseños de investigación	41
3.1.1. Tipo de investigación	41
3.1.2. Diseño de investigación.....	41
3.2.2.1. Investigación Exploratoria	42
3.2.2.2. Investigación Descriptiva.....	42
3.2.2.3. Investigación de campo.....	42
3.1.3. Población y muestra	42
3.1.3.1. Población.....	42
3.1.3.2. Muestra	43
3.1.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	43
3.1.4.1. Encuesta	43
3.1.4.2. Entrevista	43
3.1.4.3. Ficha de observación.....	44
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	45
4.1. Entrevista realizada a los docentes del cuarto grado.....	45
4.1.1. Discusión de las entrevistas a los docentes del cuarto grado	47

4.2.	Encuestas a estudiantes	48
4.2.1.	Análisis y discusión de la encuesta realizada a estudiantes del Cuarto grado.....	48
4.3.	Ficha de observación.....	56
4.3.1.	Ficha de observación de la clase de Educación Física del cuarto “A”	57
4.3.2.	Ficha de observación de la clase de Educación Física del cuarto “B”	58
4.3.3.	Análisis y discusión de las fichas de observación de la clase Educación Física del cuarto grado.....	59
4.3.4.	Fichas de observación aplicando los juegos tradicionales en clase Educación Física en el cuarto “A”	60
4.3.5.	Fichas de observación aplicando los juegos tradicionales en clase Educación Física en el cuarto “B”	61
CAPITULO V		
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		63
5.1.	Conclusiones	63
5.2.	Recomendaciones.....	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		70
Anexos.....		74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variable 1	39
Tabla 2. Variable 2	40
Tabla 3. Muestra.....	43
Tabla 4. Pregunta 1.....	48
Tabla 5. Pregunta 2.....	49
Tabla 6. Pregunta 3.....	50
Tabla 7. Pregunta 4.....	51
Tabla 8. Pregunta 5.....	52
Tabla 9. Pregunta 6.....	53
Tabla 10. Pregunta 7.....	54
Tabla 11. Pregunta 8.....	55
Tabla 12. Guía de observación de cuarto “A”	57
Tabla 13. Guía de observación de cuarto “B”	58
Tabla 14. Guía de observación de Aplicando juegos tradicionales en el cuarto “A”.	60
Tabla 15. Guía de observación de Aplicando juegos tradicionales en el cuarto “B”.	61
Tabla 16. Guía de la carrera de ensacados.	65
Tabla 17. Guía de la carrera de tres piernas.	66
Tabla 18. Guía de la carrera de la cuchara con el limón	67
Tabla 19. Guía del gato y el ratón.	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Clasificación de los juegos tradicionales	31
Gráfico 2. Modelo Tradicional e Integral	37
Gráfico 3. Entrevista a docente del cuarto “A”	45
Gráfico 4. Entrevista docente del cuarto “B”.....	46
Gráfico 5. Pregunta 1	48
Gráfico 7. Pregunta 3	50
Gráfico 8. Pregunta 4	52
Gráfico 9. Pregunta 5	53
Gráfico 10. Pregunta 6	54
Gráfico 11. Pregunta 7	55
Gráfico 12. Pregunta 8	56

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Formato de entrevista	74
Anexo B. Entrevista a docente del cuarto “A”	76
Anexo C. Entrevista a docente del cuarto “B”	76
Anexo D. Formato de encuesta	77
Anexo E. Aplicación de encuesta.....	79
Anexo F. Aplicación de encuesta.....	79
Anexo G. Aplicación de encuesta	79
Anexo H. Aplicación de encuesta	80
Anexo I. Formato de Guía de observación.....	81
Anexo J. Aplicación de la guía de observación encuesta.....	82
Anexo K. inicio de la clase	82
Anexo L. Ensacados.....	82
Anexo M. Ensacados 2.....	83
Anexo N. Saltar la cuerda	83
Anexo O. Carrera de tres piernas	83
Anexo P. Cuchara con el limón.....	84
Anexo R. Retroalimentación de la clase	84
Anexo S. Certificado de compilatio	85

INTRODUCCIÓN

Actualmente, los juegos se han convertido en una herramienta significativa para el aprendizaje humano, ya sea por su contribución a la comprensión del mundo exterior o porque estos reflejan un desarrollo en actitudes emocionales, psicológicas, motrices y cognitivas. Desde la infancia, adolescencia e incluso adultez se practican juegos tradicionales, percibidos como un conjunto de juegos que son aprendidos en el transcurso de la vida humana, a través de la transmisión oral de nuestros abuelos, padres y amigos, pero que se siguen repitiéndose de generación en generación. Por esto, las instituciones educativas fomentan el rescate de los juegos tradicionales porque se les consideran parte de la cultura.

Por otra parte, los juegos tradicionales son utilizados por los docentes como un medio para impartir los contenidos de las asignaturas, ya que su aplicación estimula el aprendizaje en los estudiantes. Usualmente, estos juegos se deben practicar en el área de Educación Física donde tienen su espacio dentro del currículo general, pero la realidad de su protagonismo cada vez es nula, puesto a que, las clases de educación física que se considera como espacio pedagógico donde se realizan actividades orientadas al desarrollo de habilidades y destrezas físicas no se cumplen como es debido, a causa de esto, se toma en cuenta los siguientes factores: los estudiantes prefieren realizar otras disciplinas como deportes, gimnasia o danza, así mismo, se percibe la falta de planificación y aplicación de actividades recreativas por parte del docente. Y es aquí donde el efecto de las características de los juegos tradicionales puede contribuir al desarrollo completo de los estudiantes dentro de las clases de educación física.

Es por ello, el trabajo de investigación intenta mostrar la importancia de los juegos tradicionales a través de los efectos que tienen en las clases de Educación Física, en los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la escuela Manuela Cañizares, con el fin de fortalecer la práctica de los juegos tradicionales, esperando así que estos tengan aspectos positivos, y a su vez fomenten valores como el compañerismo, respeto y la perseverancia, dentro de las sesiones de clases.

La investigación está conformada por cinco capítulos:

CAPÍTULO I:

Este primer capítulo contiene datos preliminares y el nacimiento de la situación del problema abarcados en diferentes contextos tanto a niveles macro meso y micro. En base a la identificación de la problemática se planteó objetivos generales y específico que permitan cubrir con las necesidades de tratar los conflictos encontrados.

CAPÍTULO II:

En este capítulo, encontramos los fundamentos teóricos que sirvieron para estudiar y conocer el comportamiento de las variables en campos ya aplicados. Por otro lado, se presenta el desglose de las características y cualidades de las variables estudiadas, considerando la búsqueda en contextos macro, meso y micro. Por otra parte, se realizó la operacionalización de las variables indicando sus dimensiones, indicadores e instrumento

CAPÍTULO III:

El tercer capítulo se centra en la metodología, donde la investigación tuvo un enfoque mixto, por ende, se aplicó instrumentos de carácter cualitativo y cuantitativo, ya que se optó por un diseño combinado la investigación descriptiva, exploratoria y de campo. Los instrumentos aplicados fueron la encuesta, entrevista y ficha de observación que se ejecutaron a una muestra extraída de la escuela Manuela Cañizares

CAPÍTULO IV:

En el siguiente capítulo se muestran el resultado obtenido de la aplicación de los instrumentos que permitieron evidencias y analizar las características o cualidades de los indicadores indagados. Por otra parte, se realizó una discusión y comparación de los resultados de dos escenarios reales, la clase de Educación Física del Cuarto grado

CAPITULO I

EL PROBLEMA

La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física, en los estudiantes del Cuarto grado de la escuela “Manuela Cañizares”, Parroquia Santa Rosa, del Cantón Salinas, periodo lectivo 2022-2023.

1.1. Planteamiento del problema

Los Juegos tradicionales como actividad lúdica en la Educación Física, contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas motrices, hábitos de conducta, condición física y salud, además, permite avivar las costumbres y tradiciones que se han ido perdiendo poco a poco a causa de su mal manejo y orientación dentro de las clases de Educación Física.

A nivel internacional, en el trabajo de investigación realizado en el Seminternado “ Raúl de águilas Fernández“ del Reparto Abel Santamaría en Cuba, sobre los juegos tradicionales en la clase de educación física, según Padilla, Grecia & Chávez (2019) se evidenció las siguientes deficiencias en su aplicación: la insuficiencia de conocimientos que tienen los docentes en el tema de los juegos tradicionales; las dificultades para tratar y orientar su práctica en la clase de educación física; por último, los estudiantes presentan dificultades para entender las indicaciones de los docentes para realizar juegos tradicionales.

En Ecuador, estos juegos tradicionales indudablemente constituyen un aporte primordial en la historia de cada uno de los ecuatorianos, pero en el transcurso de los años se han ido perdiendo y dejando de practicar a causa de los avances tecnológicos. Los niños ya no practican juegos tradicionales porque prefieren jugar en las consolas, plataformas digitales y navegar en redes sociales, por lo tanto, dejan a un lado aquellos juegos que se han transmitido de generación a generación por nuestros padres, abuelos y ancestros (Naveda & Tosina, 2020).

Por ello, estos juegos deben ser practicados dentro de las clases de Educación Física en cierto periodo de temporalidad, ya que se encuentran inmersos dentro del currículo de Educación Física donde se establecen dentro de un bloque curricular “prácticas lúdicas”, además se reconocen su contribuyen al desarrollo integral, la percepción y a la construcción de la identidad corporal.(Educación Física, 2016).

Otra perspectiva nacional, en la provincia de Latacunga, según Chancusig (2019) estos juegos tradicionales se los realiza con irregularidad, el aporte de los docentes del área de Educación Física ha sido muy leve en cuanto la práctica de estos juegos, es decir, no realizan estas actividades en las horas de la asignatura o los docentes los enseñan de forma monótona, lo que no ayuda a que los niños y niñas conozcan la naturalidad del juego, desarrollen destrezas y habilidades para el trabajo en equipo.

En Santa Elena, la práctica de los juegos tradicionales no se aplica con regularidad, los docentes responsables del área de Educación Física no han tenido la motivación y orientación adecuada para la ejecución estos juegos, ya que en las instituciones educativas priorizan las actividades físicas y no a las actividades lúdicas. Los maestros atribuyen más carga horaria al deporte, atletismo u otras actividades físicas en sus clases de educación física. Malavé (2022), profesor de Cultura Física de la unidad EDUCA sostiene: que “los juegos tradicionales no son algo nuevo para los niños ni los adolescentes, pero se han minimizado en las clases de educación física debido a la prioridad que se le dan a las actividades físicas como el atletismo, futbol, básquet”. p.15

La importancia de esta investigación radica en el fortalecimiento los juegos tradicionales a través del reconocimiento de las contribuciones o aportes que tienen en la clase de educación física. Para esto, se propone la construcción de una guía de juegos que permita facilitar su correcta ejecución dentro de las sesiones de Educación Física, ya que existen docentes que no cuentan con el debido conocimiento y preparación para la aplicación de estos juegos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Pregunta principal

¿Cuál es la importancia de fortalecer de la práctica de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física en los estudiantes del cuarto grado de la escuela Manuela Cañizares?

1.2.2 Preguntas secundarias

- ¿De qué manera se fomentan los juegos tradicionales en la clase de Educación Física en los estudiantes del cuarto grado?
- ¿Qué efectos tiene la aplicación de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física en los estudiantes del cuarto grado?
- ¿Cómo incentivar a la aplicación de los juegos tradicionales a la clase de Educación Física?

1.2. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Fortalecer la práctica los juegos tradicionales en la clase de Educación Física a través de una guía de juegos que reconozca los beneficios de su aplicación en los estudiantes del cuarto grado de la escuela “Manuela Cañizares”.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar los tipos de juegos que se practican dentro de la clase de Educación Física en los estudiantes del cuarto grado.
- Determinar los efectos de la aplicación de juegos tradicionales en la clase de Educación Física en los estudiantes del cuarto grado.
- Elaborar una guía de juegos para fortalecer la orientación y práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes del cuarto grado.

1.4. Justificación

El presente proyecto de investigación aborda un tema que se ha ido desvaneciendo del área de Educación Física “los juegos tradicionales”. El juego tradicional es importante para el aprendizaje del estudiante ya que favorece y estimula varias cualidades tales como: el dominio de sí mismo, seguridad, atención y concentración, reflexión y búsqueda de alternativas para ganar.

Los juegos tradicionales son de mucha utilidad en las clases de Educación Física ya que son un coadyuvante en la mejora de la motricidad gruesa y fina, el progreso de las capacidades básicas (resistencia, fuerza, rapidez, y capacidades coordinativas equilibrio, coordinación y ritmo), de tal forma se afirma que al aprovechar el juego tradicional en las clases de Educación Física se estaría aportando considerablemente con la labor intelectual, afectivo y manual que ejecuta el alumno dentro del aula.

El juego tradicional dentro del área de Educación Física se convierte en una estrategia didáctica para el aprendizaje de la diversidad cultural, por tanto, a través de este trabajo se pretende fortalecer la práctica los juegos tradicionales mediante la aplicación de una guía de juego, ya que se reconoce la concepción de valores, habilidad física y conocimiento cultural que desarrollan los niños de la educación básica de la escuela Manuela Cañizares.

1.5. Alcances, delimitaciones y limitaciones

1.5.1. Alcances

La presente investigación se sitúa en un estudio descriptivo, exploratorio y explicativo, la cual tienen como finalidad la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física a través de la aplicación de una guía didáctica de juegos en los estudiantes del cuarto grado de la escuela “Manuela Cañizares”.

El proyecto tiene un enfoque mixto lo cual permitirá la aplicación de instrumento de medición y recolección de información tales como: entrevista, encuesta y lista de cotejo, los cuales permitirán conocer sobre si se aplica o no los juegos tradicionales en la institución educativa.

1.5.2. Delimitaciones

- **Unidad de estudio:** Escuela de educación básica “Manuela Cañizares”
- **Objeto de estudio:** Juegos tradicionales y clase de Educación Física
- **Sujeto del estudio:** Estudiantes del cuarto grado
- **Enfoque de investigación:** Mixto

1.5.3. Limitaciones

La investigación surgió de la observación a través de las prácticas preprofesionales en la escuela Manuela Cañizares, donde se constató las siguientes limitaciones del investigador: la falta de recursos y espacio apropiado para la práctica de actividades recreativas. Por otro lado, la administración del tiempo en las clases de Educación Física no permite realizar las actividades planificadas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Para determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física se tuvieron que realizar estudios previos con información extraída de revistas y repositorios de educación superior (trabajos de titulación), con el fin conseguir fundamentos teóricos.

El primer antecedente es un trabajo de investigación presentado por Hinostroza (2017), cuyo título se denomina “Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la Institución Educativa Integrado “Rio Bertha”. El propósito fue establecer la relación entre juegos tradicionales y convivencia intercultural en estudiantes. La investigación tiene un enfoque cuantitativo y elaborado con un diseño correlacional, lo que permitió realizar una muestra donde se empleó un listado de cotejo para evaluar la convivencia intercultural. En los resultados se descifra que un porcentaje de diferenciación de la variable, convivencia intercultural es exhibida por el cambio de la variable juegos tradicionales.

El estudio realizado en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia ubicada en la ciudad de Bogotá de Colombia. Los autores: Arévalo, Barragán y Penso, (2020) titularon su investigación “Los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica para el rescate de valores en los estudiantes de 5 grado”, cuyo propósito fue la aplicación de los juegos tradicionales a través de una propuesta didáctica que permitiera el rescate de los valores en los niños. La metodología se realizó en base a un enfoque mixto donde mediante la aplicación de instrumentos de recopilación de datos y la aplicación de los juegos, se obtuvo los siguientes resultados: los juegos tradicionales pueden servir como una herramienta pedagógica ya que los niños prestan más atención y también estimulan el aprendizaje creativo del estudiante.

Seguidamente la investigación realizada en un contexto nacional, la Universidad Nacional de Chimborazo elaborada por Jara (2020) con el tema “Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de Educación inicial de la Unidad Educativa “Pensionado

Olivo”. Este trabajo pretende determinar de qué manera el juego tradicional fortalece el desarrollo del enfoque intercultural de los niños, además la investigación se torna cuantitativa, por ende, su metodología de investigación es de carácter no experimental, pero concluyo una propuesta de plan de clases aplicando los juegos tradicionales.

Gómez (2018) los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de capacidades coordinativas en los estudiantes de educación general básica y media en la ciudad de Cuenca. La investigación se desarrolla bajo el método descriptivo no experimental, utilizando técnicas cuantitativas, el contexto de aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza de la educación física. Arrojaron que los juegos tradicionales influyen en las capacidades coordinativas. Por lo cual finalmente se generó una guía pedagógica que integre los juegos tradicionales bajo un esquema que permite la evaluación inicial, desarrollo y medición de capacidades coordinativas en los estudiantes.

Por otro lado, como fundamento que sustenta la importancia que tienen los juegos tradicionales, está la investigación presentada por Barragán (2021) titulada “Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en los estudiantes”. La tesis tuvo como sede investigativa a la institución educativa Ignacio Gil Sanabria, cuyo objetivo fue establecer los aportes socioculturales tienen estos juegos. La metodología se realizó en dos fases, donde se elaboró instrumentos y se diseñó actividades pedagógicas. La investigación concluyó que los juegos tradicionales pueden ampliar los conocimientos culturales, la interacción social y la preservación propia de los juegos.

Otra investigación similar en el artículo de revista digital, por publicado Ardila-Barragán (2022) con el tema “Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales” cuyo propósito fue establecer los aportes locales de los juegos tradicionales. La investigación es de carácter cualitativo y tuvo los siguientes resultados: enriquecen la cultural lúdica, desarrollan valores, construyen la identidad cultural y sirven para la recuperación de tradiciones.

Por último, el trabajo de titulación presentado por Asencio (2016) para la obtención de licenciatura en educación básica en la UPSE, se titula “Los juegos

tradicionales como herramienta didáctica para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de cuarto grado en el centro de educación básica Ignacio Alvarado Villao”, tuvo como finalidad determinar la utilidad de estos juegos como una herramienta didáctica cuyo propósito fue la elaboración de una guía didáctica que permita la valoración de los juegos tradicionales, fortalecer la identidad cultural y convivencia con el entorno del estudiante.

En el proyecto mencionado anteriormente se realizó mediante una investigación de campo lo cual permitió la aplicación de herramientas de recopilación de información dirigida a los niños, docentes, padres de familias y autoridades del plantel. El resultado de los instrumentos aplicados constató que existe poca práctica de los juegos tradicionales ya que los niños prefieren utilizar juegos tecnológicos para divertirse, en base a esos resultados se realizó una propuesta didáctica para facilitar la práctica de los juegos tradicionales.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. EL Juego

El juego descende a partir de épocas antiguas perdurando año tras años, el cual es fundamental para el progreso del niño, porque mediante estos aprenden socializar con diferentes personas, buscan y aprenden, los diversos sistemas que se implantan, los cuales son esenciales para prepararlos en su camino a su diario vivir, de la misma forma ayudan a solucionar dificultades correspondientes con su edad. Es elemental destacar los beneficios que los juegos le logran contribuir a los niños.

Por otro lado según Alberto & López (2018) conciben al juego como actividades lúdicas y placenteras que realizan las personas en su etapa infantil ya que mediante estas actividades de desarrolla la imaginación, creatividad y fantasía. La práctica de los juegos se sitúan en la vida infantil de cada persona por ende estos son perdurados a través del transcurso del tiempo.

Jimenez,(2009) comprendiendo el juego como una herramienta que facilita a los niños formar relaciones con su entorno más cercano, de forma que obtengan un sinnúmero

de reglas y roles sociales que les permitan interactuar con los demás niños y con los adultos.

En la percepción de las definiciones teóricas sobre la concepción del juego, este se trata de un conjunto de actividades recreativas que permiten el desarrollo integral de los niños en las etapas tempranas y gracias estas actividades los infantes pueden relacionarse con su entorno y aprender a comunicarse con los demás.

2.2.1.1. Importancia de los juegos

El juego es una herramienta muy importante para el crecimiento del niño puesto que contiene elementos socioculturales que permiten el desarrollo de habilidades sociales y amplían la capacidad para comprender la realidad de su entorno, por otro lado, contribuye en la adquisición de experiencias y emociones a través de sus proceso de realización.(Noguerón, 2014)

2.2.2. Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se encuentran sumergidos en la base cultural y han permanecido desde épocas atrás. Al hablar de estos, según Regina (1999) los reconoce como “aquellos juegos que siguen perdurando desde épocas pasadas, transmitiéndose de generación en generación de forma consecutiva, de abuelos a padres y padres a hijos, teniendo cambios en la forma de juego, pero manteniendo su naturaleza”. En base a esta percepción, se comprende que los juegos tradicionales alcanzan a promover la comunicación familiar, además hay que destacar que retornar a jugar estos juegos es regresar a darle protagonismo a la tradición e involucrarnos con nuestra cultura.

Otra percepción sobre los juegos tradicionales lo expone Villalobos (2020) “Son parte de la cultura natural de determinados pueblos o regiones. Carecen de reglas específicas ya que se transmiten de forma oral a través de las generaciones, por ende, pueden modificarse a medida del tiempo o según su aplicación”. Los juegos tradicionales lo podemos encontrar en cualquier parte del mundo, ya que representan las raíces culturales de cada región, su transmisión se da de forma oral de tal forma existe poca documentación sobre las reglas o modo de juego.

Por otro lado, Vilema (2020) define a los juegos tradicionales como un “conjunto de actividades lúdicas que son propios en determinadas regiones y son practicados para preservar la tradición cultural”. Los juegos tradicionales se efectúan en espacios determinados por el agrado personal de cada individuo, además de su relevancia en el rescate cultural también su contribución como actividad física, ya que demandan acciones como el brincar, correr, poseer equilibrio, fuerza puntería, exactitud, o memoria.

2.2.2.1. Características de los juegos tradicionales

En la perspectiva de Regina (1999) define que las características de los juegos tradicionales son los siguientes:

- Son jugados por niños por el simple hecho del placer de jugarlos.
- Muchos de estos juegos cubren ciertas necesidades de los niños.
- Se juegan si ningún material costoso.
- Son fácil de compartirlos ya que se transmiten de forma oral.
- No se necesita de un lugar específico para su práctica.

Las cualidades que tienen los juegos tradicionales facilitan su aplicación y propagación en toda la sociedad haciendo que estas tengan un crecimiento y popularidad en los niños y adultos, además estos aspectos incentivan su práctica en los diferentes eventos ya sea en fiestas comunales, patronales y culturales.

2.2.2.2. Beneficios de los juegos tradicionales

La práctica de los juegos tradiciones es considerada como actividad que generar habilidades motrices y comunicativas, por ende, son valorados en distintas áreas de desarrollo, según Trompos Space, (2018) los juegos tradicionales tienen los siguientes valores:

- **Valor físico:** Estos juegos descargan la mayor parte de energía física, aumentan la flexibilidad y agilidad de los niños. Actividades que aumentan resistencia aeróbica y anaeróbica a través de juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades de los infantes.
- **Valor social:** Los juegos tradicionales tienen un valor social ya que permite involucrarse con los demás, y así compartir o adquirir nuevas experiencias, por ende,

los niños comparten y aprender con compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

- **Valor intelectual:** La práctica de los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la inteligencia a través de la interpretación de su naturaleza, además, aumenta la creatividad e imaginación de los niños. Por otra parte, la dificultad de estos juegos ayuda a la resolución de problemas.
- **Valor psicológico:** Se trata cuando el juego aporta al desarrollo de la personalidad y la actitud positiva, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, donde logra experimentar sus gustos o preferencias del mundo real.

2.2.2.3. Importancia de los juegos tradicionales

La importancia de los juegos tradicionales radica en que permite el desarrollo de habilidades y destreza físicas en los niños, y son efectuadas según la complejidad del juego y las edades de los niños, además ayuda a la comunicación y relación social del niño, por último, sirven como elementos didácticos en los planes de estudios de los docentes y motivación durante de las clases. (López, 2018)

Desde la perspectiva de Cuadros & Cusme (2016) la importancia que tienen los juegos tradicionales es que ayuda a cultivar valores, genera motivación, mejora la creatividad, produce la actitud positiva y enfoca al estudiante a las actividades impartidas por los maestros dentro o fuera de las clases. Pág. 22

2.2.2.4. Los juegos tradicionales en las instituciones educativas ecuatorianas

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que se utilizan para la diversión y la felicidad de los niños. Las diferentes instituciones educativas de nuestro país promueven el rescate de estos juegos antiguos y al mismo tiempo sirven como herramientas pedagógicas ya que su práctica dentro del aula juega un papel fundamental en la formación integral del estudiante. (Cuadros & Cusme, 2016)

Trabajar los juegos tradicionales en los contenidos de enseñanza permitirá la resolución de tareas motrices individuales y colectivas. Por otra parte, estos juegos pueden ser vinculados en diferentes áreas educativas, ello es ineludible la preparación de

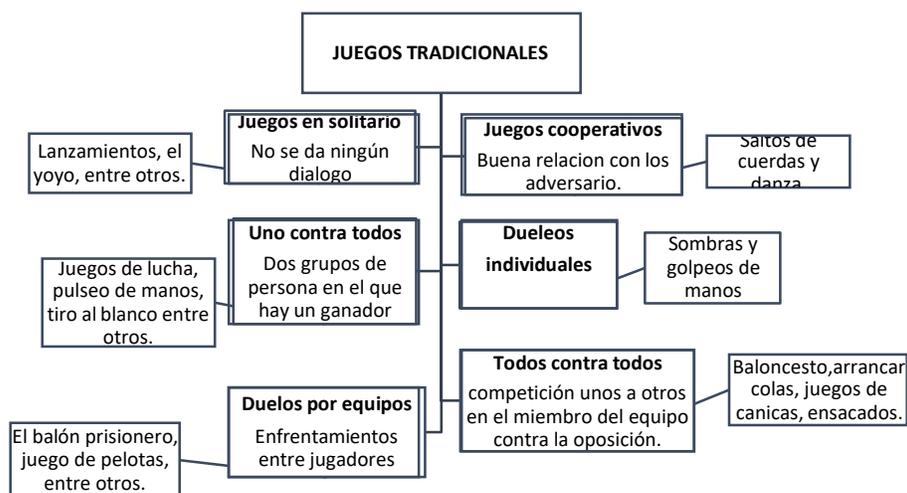
proyectos o contenidos didácticos para el entendimiento y comprensión de los educandos sobre los juegos tradicionales. (Serna, 2018)

2.2.2.5. Tipos de juegos tradicionales

En la actualidad, el Ministerio de Educación ha realizado estudios para el incremento y clasificación de los juegos tradicionales para el área de Educación Física con el fin de rescatar estos juegos que son considerados raíces culturales del país. Existe una gran variedad de juegos tradicionales con diferentes cualidades y cada uno de ellos tiene determinadas características que ayudan a desarrollar habilidades motrices de las personas, según Torres (2013) los juegos tradicionales se clasifican de la siguiente manera:

Gráfico 1:

Clasificación de los juegos tradicionales



Fuente (Torres, 2013)

2.2.2.6. Los juegos tradicionales del Ecuador

El estado ecuatoriano cuenta con una gran riqueza cultural gracias a la diversidad de sus regiones, en cada una de ellas se practican los juegos tradicionales para celebrar fiestas populares en las comunidades. El ministerio de educación contribuye al recate de

este patrimonio cultural a través de la implementación de los juegos tradicionales en el currículo general de educación física, practicados. Según Parra (2010), los juegos tradicionales más relevantes del Ecuador son:

2.2.2.6.1. El palo encebado

El palo encebado se trata de un juego donde se necesita un palo caña que se aproxime a unos 8 o 12 metros, donde esta será insertada y clavada en un agujero en la tierra, y en lo más alto se encuentran dos cañas incrustadas y hay tiras de piolas llenas de premios que muchas veces suelen ser víveres. El juego consiste en que si llegas a lo más alto sin caerte ganas.

2.2.2.6.2. Ollas encantadas

Esta actividad está relacionada a un juego de romper la piñata lo cual es muy popular en las fiestas familiares. Las ollas encantadas reemplazan a las piñas llenas de dulces, caramelo o chupetes, estos juegos por lo general tienen las mismas características, ya que para realizarlo se necesita tener la olla o vasija balanceada en el aire.

El juego consiste en que los participantes deberán pegar a la olla con un bate o un palo, provocando que esta se rompa y caigan los dulces. Además, los participantes deberán tener los ojos totalmente vendados.

2.2.2.6.3. Ensacados

Esta actividad lúdica se trata de realizar un recorrido a ciertas distancias utilizando un saco o yute. El ensacado es una actividad competitiva que exige agilidad y equilibrio, ya que los participantes deberán introducir sus piernas dentro del saco para realizar los saltos, también el saco deberá estar a la altura de la cintura, el objetivo de este juego es llegar primero a la meta.

2.2.2.6.4. Cuchara con el limón

El juego de la carrera de la cuchara con el limón se trata del recorrido hasta la meta transportando un limón sobre una cuchara. Esta actividad exige a los participantes realizar maniobras o estrategias que involucren el equilibrio, agilidad y la velocidad, ya que el que llegue primero será el ganador de la carrera.

2.2.2.6.5. Carrera de tres piernas

Para jugarlo se necesitan varios grupos de 2 integrantes, los cuales van a amarrar uno de sus pies al otro (uno el pie izquierdo y el otro el derecho), utilizando soga, piola o los propios cordones del zapato. Y ahora las parejas deberán moverse de forma sincronizada para poder llegar a la meta antes de las otras parejas lo logren.

2.2.2.6.6. Saltar la soga

La actividad de saltar la soga es un juego donde todos puede participar, ya que solo exige cierta agilidad en saltos simples o dependiendo de la dificultad de la situación. Por otro lado, para la práctica de este juego solo se necesita tener una soga o cuerda lo suficientemente larga que permita rodear a los participantes.

Este juego es practicado por lo niños y particularmente lo acompañan con canticos y dependiendo de la velocidad del canto se aumenta la dificultad al realizar los saltados.

2.2.2.6.7. Volar cometas

El juego de volar cometa es una actividad que se considera relajante para los jóvenes y niños ya que anteriormente sentían un placer en construir la cometa y que esta hacienda a los cielos. En tiempos pasados, la cometa era elaborado por los niños con materiales que se puede encontrar en cualquier lugar como es la madera o caña, acompañado de una funda plástica, hilos, tiras para la cola y un rollo de piola para controlarla cometa a distancia.

Por otro lado, actualmente no se necesitan de esos materiales ya que se la puede comprar ya armada, pero esto hace que disminuya su valor en lo tradicional, a causa de los niños lo elaboraban acompañado de un adulto que transmite su conocimiento en el juego.

2.2.2.6.8. El trompo

El trompo es uno de los juegos más tradicionales y recordados por el pueblo ecuatoriano, este se lo practica en cualquier momento y en cualquier lugar tanto por niños, adolescentes o adultos, realizaban movimiento o le daba un toque mágico. Para elaborar este juguete se le introduce un clavo en la parte inferior del trompo, además con la cabeza cortada y desafilada para que de esta manera no lastime las palmas de las manos de los jugadores, por último, se lo enredaba una piola no tan gruesa para hacer hacerlo bailar.

2.2.2.6.9. La rayuela

La rayuela consiste en un juego dinámico que no tiene preferencia de género ya que pueden practicar tanto niñas como niños. Esta actividad consiste en dibujar figuras con un orden en el suelo que usualmente suelen ser cuadro, triángulos y círculos que le dan forma de objeto o animales. La realización de este juego no conlleva ningún costo económico ya que solo se necesita un pedazo de tiza o carbón.

2.2.2.6.10. Las canicas

El juego de las canicas consiste en el choque de pequeñas esferas de vidrio unas con otras, usualmente se realiza con dos o más participantes donde el objetivo es sacar las canicas de un círculo dibujado en el suelo.

2.2.3. Educación física

La Educación Física es una esencial herramienta en la enseñanza, de tal motivo que contribuye a desarrollar las cualidades básicas del estudiante. El Estado ecuatoriano a través de su Ley de Deporte expone a la Educación Física como aquella disciplina que permite el accionar de la enseñanza y mejoramiento de la actividad corporal del cuerpo humano. Además, indaga formas más eficaces sobre el desarrollo integral y convivencia, con el fin de estimular las capacidades físicas de las personas. (Ley de Deporte, Educación Física Y Recreación, 2010. p. 35)

El área de educación según Arkin (2014), se tiene en cuenta una perspectiva de flexibilidad, contextualización y funcionalidad en el desarrollo de docente educativo, facilitando las estrategias para que todos los estudiantes se desenvuelvan y aprendan. Esta disciplina favorece al accionar escolar con sus fundamentaciones científicas y sus lasos interdisciplinarios apoyándose seguidamente en la filosofía, la psicología. Además, se vincula a la conservación y progreso de la salud, también ayuda con el ajuste oportuno de los comportamientos de los estudiantes. Concretamente, en el joven, beneficia a afrontar los golpes propios del diario vivir con una actitud positiva ayuda y facilita a los estudiantes a alcanzar y entender su propio cuerpo, saber y dominar un número específico de ejercicios corporales y deportivas, de manera que en el futuro sepa cual elegir y se sienta más cómodo su desarrollo al realizarla, reformando a su vez su calidad de vida mediante del enriquecimiento y goce personal y la relación a los demás.

2.2.3.1. La Educación Física como instrumento pedagógico:

La Educación Física es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas, como biológico, sociales e intelectuales en los individuos. Esta área tiene su contribución en el accionar educativo a través de sus fundamentos científicos y sus vínculos interdisciplinarios apoyándose entonces en la filosofía, la psicología, la biología, etc.

La ejecución de la Educación Física como un elemento pedagógico contribuye a la conservación y bienestar de la salud física y emocional de la persona, además permite la adaptación y cambios de conductas en las condiciones del entorno natural que existe en el medio exterior. Así mismo, ayuda a controlar el comportamiento tal como la regulación de las agresiones propias del ser humano.

Por otro lado, la Educación Física, promueve y facilita a los individuos el alcanzar a comprender su propio cuerpo, sus posibilidades, a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas, de modo que en el futuro pueda escoger las más convenientes para su desarrollo y recreación personal, mejorando a su vez su calidad de vida por medio del enriquecimiento y disfrute personal y la relación a los demás.

2.2.3.2. Enfoque lúdico de la educación física

El Ministerio de Educación a través de su guía metodológica para la Educación Física en los niveles de EGB y BGU, reconoce que está constituida por enfoques que cubren con las necesidades del estudiante como el desarrollo integral, destrezas motrices, movimiento corporal, entre otros. Esta guía es una herramienta importante para el docente que aplica actividades lúdicas en clases de Educación Física.

El enfoque lúdico, los contenidos se inculcan a través de actividades placenteras desarrolladas en ambientes naturales y sociales que promueven el aprendizaje significativo de las respectivas destrezas con criterio de desempeño que debe alcanzar los estudiantes. Este enfoque permite que los alumnos exploren, indague, descubra, organice y conozca su participación en la práctica de los juegos previamente planificados por el docente. (Ministerio de Educación, 2018)

2.2.4. Clase de Educación Física

La clase de Educación Física puede considerarse como un momento pedagógico en el que se instruye a través de actividades preparadas por el docente con el fin de cumplir sus objetivos. Dentro de la clase de educación física según, Bennassar (2005) Indica que “se desarrollan conductas motrices capaces de tener contenido educativo, por lo tanto, se toma el contenido de las actividades físicas como didáctica para instruir, con fin de contribuir con el progreso completo del estudiante”. La didáctica concreta de las clases de educación física y el deporte tiene que estar adaptada al desarrollo de una acción de enseñanza en la que el movimiento corporal y el esfuerzo físico constituyen en los contenidos. De esta manera, la educación física tiene la particularidad de que se maneja mediante el movimiento.

Las clases de Educación Física son una forma pedagógica, que beneficia a la formación general de los estudiantes, en el cual entran ejercicios físico-recreativos para que de esta forma desarrollen convenientemente las capacidades y destrezas del estudiante y aprobando un excelente desenvolvimiento en su diario vivir. En la clase se incorpora en un desarrollo único la instrucción y la educación, favoreciendo el progreso de conocimientos, habilidades deportivas, capacidades físicas, por lo que debe estar debidamente constituida y organizada. (González & Navas, 2021)

Por otro lado, el Ministerio de educación a través de su guía estratégica para la educación física, expone que la clase de educación física es un modelo constructivista donde se utilizan metodologías activas para el aprendizaje individual y cooperativo, también se trabajan actividades recreativas para el desarrollo de las destrezas, además, estas actividades promueven el aprendizaje basado en proyecto. (Ministerio de Educación, 2018)

2.2.4.1. Modelo tradicional e integral de la clase de educación física

Gráfico 2. Modelo Tradicional e Integral

Modelo tradicional	Modelo integral
Contenidos Tareas cerradas. Modelo técnico, monótonos	Contenidos Tareas abiertas demostrativas. Modelo integrado a partir de contextos de juego.
Métodos de enseñanza Reproductivos es decir se enfoca en la realización, en la eficiencia y perfección los movimientos	Métodos de enseñanza Productivos énfasis en la comprensión y entendimiento en la elección de decisiones.
Estilo de enseñanza Mando directo, asignación de tareas, talleres, foros, etc.	Estilo de enseñanza Indagación guiada, enseñanza recíproca, entre otros.
Evaluación Como calificación que otorga el profesor según su perspectiva.	Evaluación Formativa integral: hetero-evaluación, autoevaluación., Diagnostica, Formativa y Sumativa.
Parte final Fisiológica: Ejercicios respiratorios. Despedida usual.	Parte final Pedagógica: vuelta a la calma, juegos cantados, reflexión, intercambio grupal, valoraciones colectivas.

Fuente: (Tipanluisa, 2019)

2.2.4.2. La importancia de la clase de educación física en las escuelas

La Educación física se convierte en un instrumento primordial y complemento sutil en las clases debido que a través de estas el niño desarrolla sus aspectos tanto cognitivos como socio emocional para así desarrollando habilidades capacidades físicas, mediante esto el niño también expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobre todo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás.

Mediante de la clase de Educación física los estudiantes, hacen y crean nuevas maneras de movimiento con la ayuda de distintas jugadas, lúdicas, entretenidas y deportivas. En estas clases los jóvenes logran desenvolverse, ser creativo y expresar su espontaneidad como una persona que desea descubrir varias opciones que logren ser aplicables en un futuro en su diario vivir y que no lo consiguen alcanzar cómodamente en distintas asignaturas del conocimiento. Por otra parte, esta área se ha formado como una disciplina elemental para la educación y formación integral de todos, principalmente si es efectuada a corta edad, ya que facilita en el niño a desplegar destrezas esenciales y como proceso para su proyecto de vida. (Fernández, 2009)

2.2.4.3. Objetivos de las clases de educación física

La Educación Física es una disciplina que cubre las necesidades de los estudiantes, seleccionando el área a desarrollar según el objetivo propuesto, según Carvallo (2010) indica que los objetivos de más relevancia para la educación física son los siguientes:

- El desarrollo del área físicomotriz contará con elementos que permitirá progreso y mejoramiento de cualidades psicomotoras tales como, equilibrio, orientación de espacios real, coordinación, y autonomía de la persona.

- Incentivar el cuidado de la higiene mediante actividades físicas para construir una condición saludable.

- Promover el área social a través de la realización de eventos deportivos cuya finalidad primordial será la socialización y convivencia.

- Ayuda al fortalecimiento de la reacción mental y viabilidad de las emociones de las personas.

- Promueve valores colaborativos individuales, y personales en el ser humano.

Operacionalización de las variables

Tabla 1. Variable 1

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Juegos tradicionales	Según Vilema (2020) considera a “los juegos tradicionales como un conjunto de actividades lúdicas que propician en el desarrollo integral de los niños, y que han ido perdurando de generación en generación”.	<p>Actividad lúdica</p> <p>Psicomotricidad</p> <p>Socio-cultural</p>	<p>-Se practican los juegos tradicionales</p> <p>-Identifica los juegos tradicionales</p> <p>-Desarrolla capacidades, imaginación y resolución de problemas</p> <p>-Desarrolla destrezas físicas como la fuerza, equilibrio, flexibilidad y motricidad.</p> <p>-Desarrolla habilidades comunicativas</p> <p>-Incentiva a la practicas de valores</p> <p>-Transmite una conciencia cultural</p>	<p>-Según su criterio: ¿Qué son los juegos tradicionales?</p> <p>-De los siguientes juegos, cuales realizas en la clase de educación física.</p> <p>-Según su criterio, subraye las habilidades y destrezas que pueden desarrollar los niños a través de los juegos tradicionales.</p> <p>-¿Crees que, la práctica de los juegos tradicionales ayuda a desarrollar valores</p> <p>-Cuando realizas juegos tradicionales en la clase de educación física, te sientes:</p>

Elaborado por: Merejildo y Tigrero (2023)

Tabla 2. Variable 2

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Clase de Educación Física	Según González & Jarrín, (2021) Mencionan que “las clases de educación física constituye un acto pedagógico que beneficia a la formación general de los estudiantes, en el cual entran ejercicios físico-recreativos para que de esta forma desarrollen convenientemente las capacidades y destrezas del estudiante”.	<p>Modelo</p> <p>actividades planificadas</p> <p>Habilidades y destrezas</p>	<p>- Se aplica un modelo tradicional o integral en la clase de educación física.</p> <p>-Distribución de la clase.</p> <p>-Disposición del tiempo para clase</p> <p>-Se realiza actividades lúdicas dentro de la clase</p> <p>-Se aplica los juegos tradicionales.</p> <p>- Habilidades básicas: camina, salta, corre, lanza,</p> <p>-Se desarrolla constancia y Disciplina en los estudiantes.</p>	<p>-¿Cómo está distribuida su clase de Educación Física?</p> <p>-¿Cuántas horas dispone para la clase de educación física?</p> <p>-¿Alguna vez ha aplicado los juegos tradicionales en la clase de Educación Física?</p> <p>-Marque con una (x) los juegos tradicionales que considere que tienen un aporte más relevante en las clases de Educación Física.</p> <p>-¿Qué actividades realizas en la clase de educación física?</p> <p>-Los estudiantes realizan habilidades básicas</p> <p>-Cuando realizas juegos tradicionales en la clase de educación física, te sientes:</p>

Elaborado por: Merejildo y Tigrero (2023)

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo y diseños de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación utiliza un enfoque mixto, que según Campos (2020) indica que “El enfoque mixto es un tipo de estudio que integra o combinación características cuantitativas y cualitativas, tomando en cuenta lo más relevante de cada uno de ellos”. Por un lado, el método cuantitativo permitirá la recolección de datos cuantificables sobre la cantidad o frecuencia que se presenta la variable de estudio “juegos tradicionales” en la clase de Educación Física, así mismo, se usa el método cualitativo, que permite la medición de cualidades y comportamiento de las categorías en una realidad.

La aplicación del método mixto se justifica en la utilización de técnicas o instrumentos de carácter cualitativo y cuantitativo. Por ello, en el estudio de la problemática de esta investigación, se utilizó una entrevista a los docentes del área de educación física y una encuesta a los estudiantes con el fin de recolectar y analizar la frecuencia en la que se practican en la clase de Educación Física en los niños de cuarto año de EGB de la escuela Manuela Cañizares, ubicada en la parroquia Santa Rosa del catón Salinas.

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación se sitúa en un estudio sistematizado sobre “La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física”, cuyas variables ya se han abordado e implementados en otros campos estudios o áreas específicas. Para el diseño de este trabajo se consideró los siguientes tipos de investigaciones.

3.2.2.1. Investigación Exploratoria

La investigación exploratoria trata del estudio de los fenómenos que suelen ser desconocidos para el investigador, cuyo propósito es precisar y ampliar las características de los sujetos de estudio, además permite resolver las dudas del investigador. En este caso, se pretende de aclarar e identificar las actividades y juegos que son practicados dentro de la clase de educación física.

3.2.2.2. Investigación Descriptiva

Es aquella que trata de describir el fenómeno que se está estudiando, con el fin de analizar la relación y características que existe entre las variables. Este tipo de investigación permitirá describir la relación que tienen los juegos tradicionales en las clases de educación física, también a partir de la descripción de estas variables permitirá descubrir la importancia que tienen estos juegos en el desarrollo del estudiante.

3.2.2.3. Investigación de campo

Esta investigación es de campo porque se situó en un escenario real donde se hizo la observación de los comportamientos que tienen los estudiantes en la clase de educación física aplicando los juegos tradicionales. Además, Esto ayudó a conocer de manera directa la situación, el contexto el efecto de las variables de estudio.

3.1.3. Población y muestra

3.1.3.1. Población

La población a estudiar son 25 docentes y 90 estudiantes del cuarto grado de educación básica, perteneciente a la escuela “Manuela Cañizares”, ubicada en la parroquia Santa Rosa del cantón Salinas.

3.1.3.2. Muestra

Los sujetos de estudios que se tomaron de muestra para la investigación en la aplicación de los instrumentos fueron: docentes y estudiantes del cuarto grado.

Tabla 3. Muestra

Muestra	Cantidad
Docentes del área de educación física	2
Estudiantes paralelos A	15
Estudiantes paralelos B	15
Total	32

Elaborado por: Merejildo y Tigrero (2023)

3.1.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.1.4.1. Encuesta

La encuesta es una forma de saber la opinión de varias personas sobre un determinado tema, por ende, esta viene hacer una herramienta de investigación descriptiva que implica obtener información específica de los encuestados mediante el uso de cuestionarios prediseñados con preguntas referente a un tema en particular (Thompson, 2013). En este caso, se aplicó a los estudiantes del cuarto grado, con el fin de medir la frecuencia en que se practican los juegos tradicionales en la clase de Educación Física.

3.1.4.2. Entrevista

La entrevista, según Diaz et al., (2013) lo definen como "una conversación que se propone con un fin determinado, distinto al simple hecho de conversar" (pág.1). Este instrumento tuvo como finalidad, indagar datos preliminares sobre la clase de Educación Física y la práctica de los juegos tradicionales en la misma. Se aplicó la entrevista los docentes del Cuarto grado, a través de un cuestionario de preguntas abiertas y con opciones múltiples, lo cual permitió conocer la aplicación de estos juegos en las clases de Educación Física.

3.1.4.3. Ficha de observación

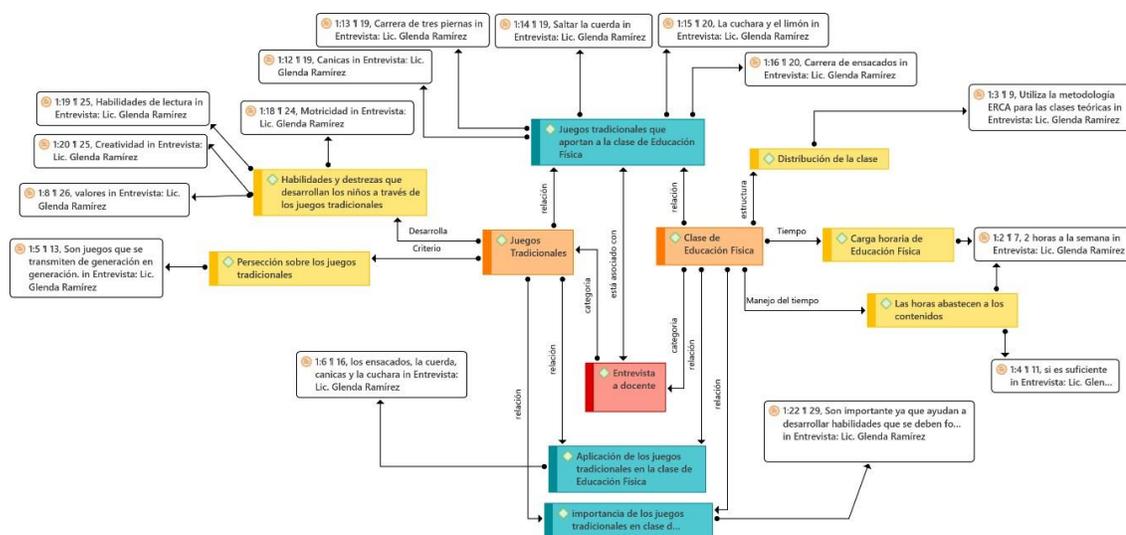
Es una herramienta que permite evaluar la característica y el comportamiento del fenómeno estudiado. La aplicación de la ficha de observación tuvo como fin medir las cualidades y efectos que tienen los juegos tradicionales aplicados en las de Educación Física.

CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Entrevista realizada a los docentes del cuarto grado

Objetivo: Indagar datos preliminares sobre la clase de Educación Física y la práctica de los juegos tradicionales en la misma a través de un cuestionario que permita conocer la aplicación de una categoría sobre otra.

Gráfico 3. Entrevista a docente del cuarto "A"

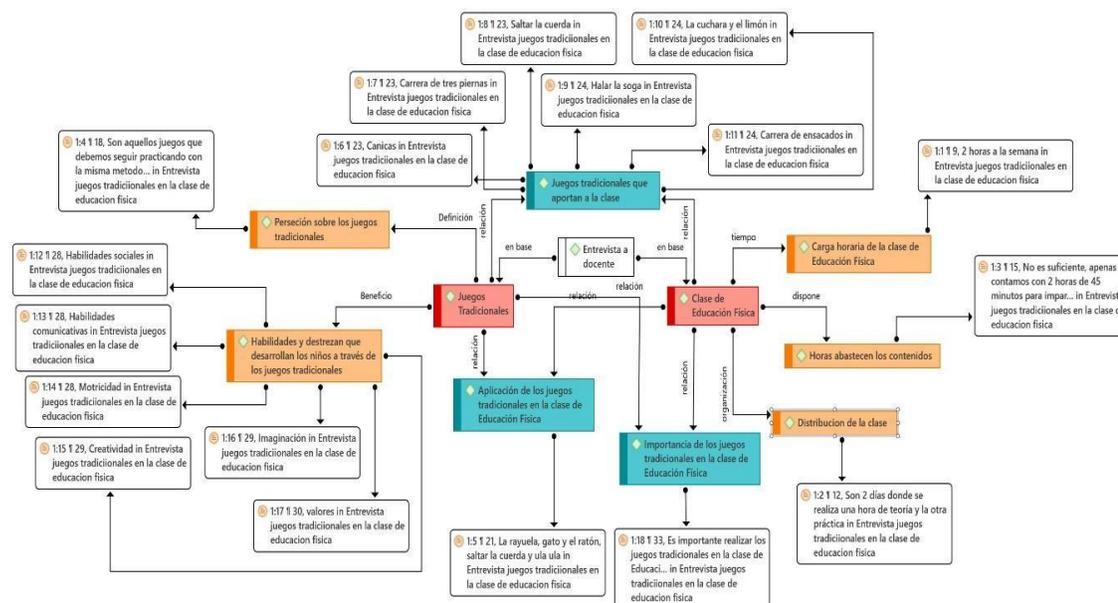


Fuente: (Ramírez, 2023)

Análisis: La entrevista realizada al docente del curso A encargada de los estudiantes del cuarto año de educación básica paralelo "A", expresa que tiene 2 horas de Educación Física a la semana y que son suficiente para impartir los contenidos, ya que utiliza las 2 horas de clases con metodología ERCA. En cuanto a los juegos tradicionales la docente los percibe como aquellos juegos que se han transmitido de generación en generación y que estos ayudan a desarrollar habilidades en la lectura, también la motricidad, creatividad, imaginación y valores, además recuerda haber aplicado los siguientes juegos tradicionales: las canicas, ensacados, salto de la cuerda y cuchara, pero como actividad extracurricular.

Por otra parte, considera que los juegos tradicionales que tienen un aporte más relevante a la clase de Educación Física son: la carrera de tres piernas, saltar la cuerda, carrera de ensacados, cuchara con limón y las canicas. Por último, reconoce la importancia que tienen estos juegos dentro de la clase de Educación Física, ya sea por que fortalecen las habilidades motrices, fomentan valores y desarrollan destrezas que los estudiantes deben adquirir en el área de Educación Física.

Gráfico 4. Entrevista docente del cuarto “B”



Fuente: (Ramírez, 2023)

Análisis: La entrevista realizada Al docente del curso B docente encargada de los estudiantes del cuarto año de educación básica paralelo “B”, expresa que tiene 2 horas de educación física a la semana y que no es suficiente para impartir los contenidos, ya que las horas son de 45 minutos y que utiliza una hora para clases teóricas y la otra práctica. En cuanto a los juegos tradicionales la docente percibe que son aquellos juegos debemos seguir practicando con la misma metodología que nos enseñaron nuestros padres y abuelos, además considera que los juegos tradicionales ayudan al niño a desarrollar habilidades sociales, comunicativas, también contribuye a la motricidad, fomento de valores, creatividad e imaginación.

Por otra parte, si ha aplicado juegos tradicionales dentro de las clases de Educación Física y entre ellas recuerda a: La rayuela, gato y el ratón, saltar la cuerda y ula ula, pero considera que los juegos tradicionales que tienen mayor aporte a las sesiones de Educación Física son las canicas, carrera de ensacados, carrera de tres piernas, saltar la cuerda, cuchara con el limón y halar la soga. Por último, según su criterio es importante realizar los juegos tradicionales en la clase de Educación Física ya que hoy en día se han perdido su práctica debido a la tecnología, también porque su aplicación fomenta la socialización entre compañeros y fortalecen los valores como el respeto, la igualdad y responsabilidad.

4.1.1. Discusión de las entrevistas a los docentes del cuarto grado

La entrevista ejecutada a dos docentes del cuarto grado permitió realizar el análisis y comparación de los resultados, donde se encontraron similitudes y contradicciones en las características o indicadores indagados. Primero, existe concordancia en la carga horaria en la Educación Física, pero hay una contradicción donde las horas que disponen son o no suficientes para abastecer los contenidos, ya que los docentes exponen los siguientes criterios: las 2 horas si son suficiente para abastecer los contenidos, en cambio el otro criterio asume que no son suficiente para impartir los contenidos ya que cada hora cuenta solo con 45 minutos. Esta discrepancia se debe a la diferencia de la distribución de la clase Educación Física, por un lado, utilizan las 2 horas para clases totalmente teóricas y por el otro distribuye una hora para teoría y otra para la práctica.

Por otro lado, en la percepción de los juegos tradicionales hubo una diferencia de respuestas pero con argumentos válidos, además se encontró concordancia en que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la motricidad, al fortalecimiento de la creatividad e imaginación y al fomento de valores, así mismo, una similitud sobre los juegos tradicionales que aporta a la clase de Educación Física donde relatan: las canicas, carrera de ensacados, carrera de tres piernas, saltar la cuerda, cuchara con el limón. Cabe recalcar que existieron más opciones dentro del cuestionario de la entrevista.

Como último punto de la entrevista, se pregunta si se reconocen la importancia que tienen los juegos tradicionales en la clase de Educación Física, en base a las respuestas obtenidas se resalta lo siguiente: por un lado, son importantes porque ayudan fortalecer las habilidades y destrezas que se deben desarrollar en la Educación Física, por el otro, la importancia de su aplicación en la clase de Educación Física es que ayuda al rescate de su práctica, ya que se han dejado de practicar debido a la tecnología y estos no pueden desaparecer por que fomentan la interacción entre alumnos y fortalecen varios valores.

4.2. Encuestas a estudiantes

4.2.1. Análisis y discusión de la encuesta realizada a estudiantes del Cuarto grado

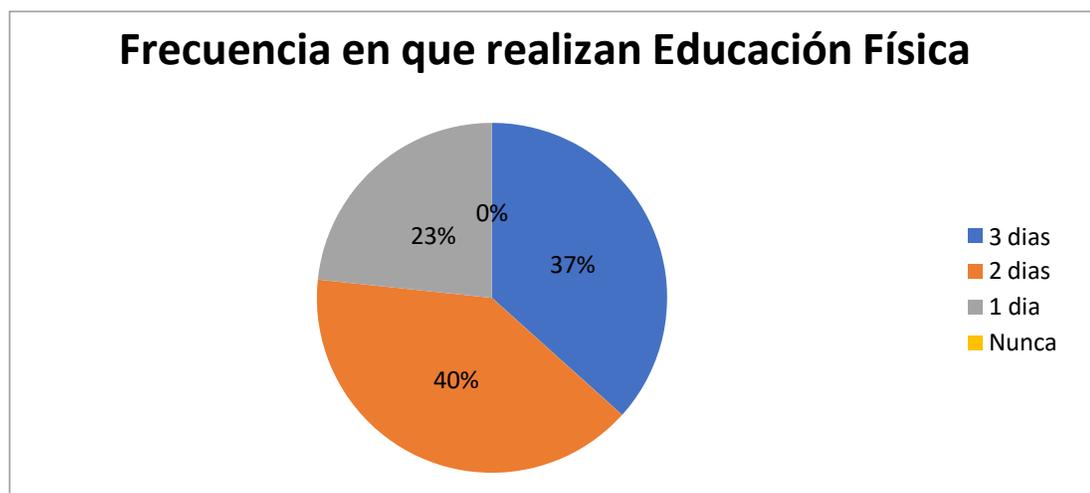
Pregunta 1.- ¿Con que Frecuencia Realizas Educación física en la escuela?

Tabla 4. Pregunta 1

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3 días	11	37%
2 días	12	40%
1 día	7	23%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Gráfico 5. Pregunta 1



Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Análisis: tras analizar la tabla y el cuadro estadístico de los 30 niños encuestados podemos decir que el 40% dijeron que realizaban 3 días Educación Física en la escuela, mientras que el 40% menciono que 2 días y el 23% que 1 día.

Interpretación

Esto determina que los niños no tienen claro cuántas veces exactas tienen Educación Física y lo primordial de realizarla.

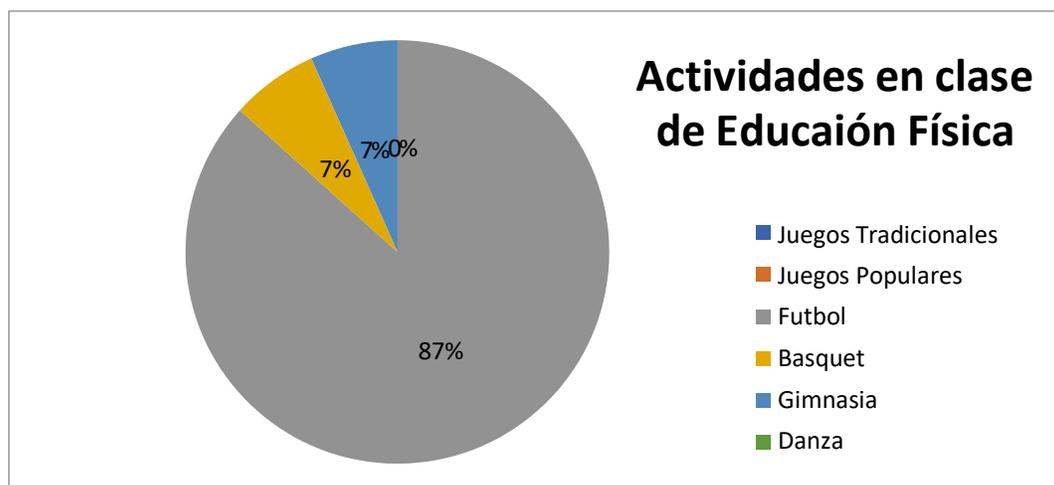
Pregunta 2.- ¿Qué actividades realizas en la clase de Educación Física?

Tabla 5. Pregunta 2

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Juegos Tradicionales	0	0%
Juegos Populares	0	0%
Futbol	25	87%
Básquet	3	7%
Gimnasia	2	6%
Danza	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Gráfico 6. Pregunta 2



Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Análisis: Los resultados que obtuvimos tanto en el cuadro como en la parte del gráfico podemos observar que de los 30 niños encuestados el 87% mencionaron que la actividad que más realizan es fútbol, el 7% en cambio considera que el básquet, también el 7% gimnasia.

Interpretación

De acuerdo a los resultados apreciamos que un gran porcentaje de los niños prefieren los juegos de carreras en el que disfrutaron mucho practicar y el resto actividades acrobáticas.

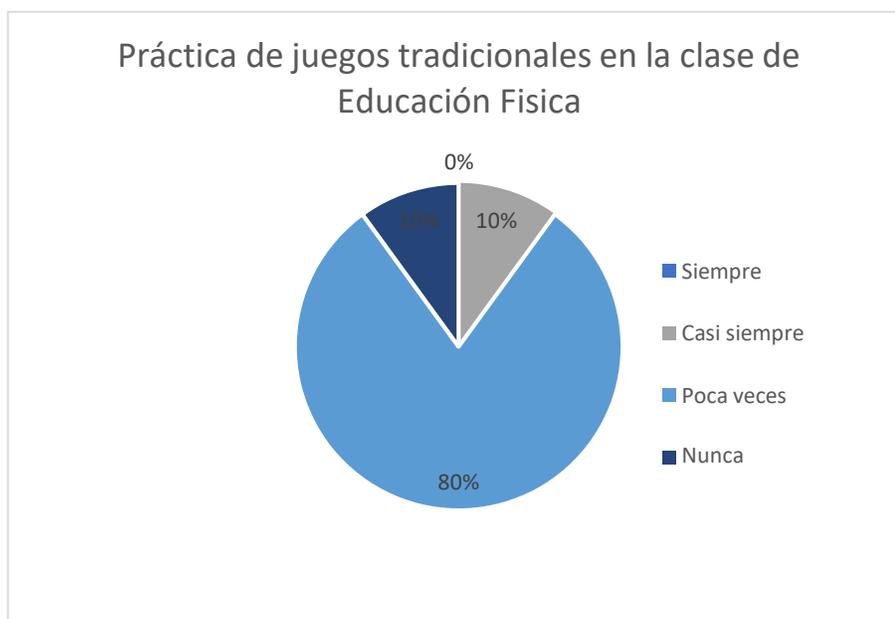
Pregunta 3.- ¿Prácticas Juegos Tradicionales en la clase de Educación Física?

Tabla 6. Pregunta 3

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	3	10%
Poca veces	24	80%
Nunca	3	10%
Total	30	100%

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Gráfico 7. Pregunta 3



Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Análisis: De los 30 niños encuestados el 50% consideran casi siempre practican juegos tradicionales en la clase de Educación Física, y el 27 % que pocas veces, el 20% piensa que siempre, y el 3% considera que nunca.

Interpretación

Esto determina que un porcentaje alto de los estudiantes consideran se practican actividades recreativas, frecuentemente, lo que indica que el docente incluye los juegos tradicionales en sus planificaciones.

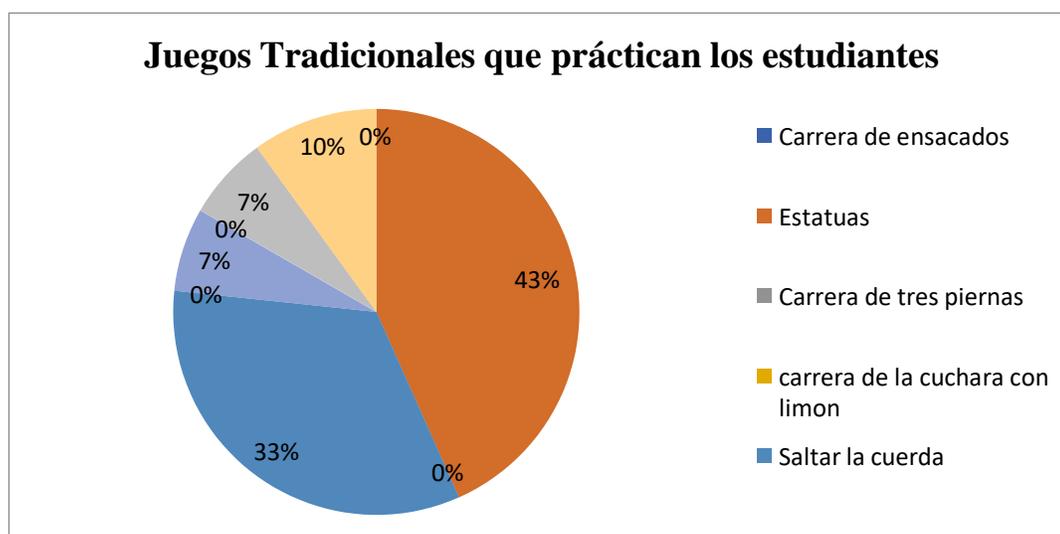
Pregunta 4.- De los Siguiete Juegos, ¿Cuáles realizas en la clase de Educación Física?

Tabla 7. Pregunta 4

Alternativa	Respuesta	Porcentaje
Carrera de Ensacados	0	0%
Estatuas	13	43%
Carrera de 3 Piernas	0	0%
la cuchara y Limón	0	0%
Saltar la cuerda	10	33%
El Baile de la silla	0	0%
Trompo	2	7%
Halar la cuerda	0	0%
Rayuela	2	7%
Canica	3	10%
Total	30	100%

Elaborado por: Tigreiro y Merejildo (2023)

Gráfico 8. Pregunta 4



Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Análisis: Luego de haber realizado la encuesta arroja lo siguiente, que el 33% de los niños practican más el juego de Estatuas en la clase de Educación Física, mientras que el 33% juegan a saltan la cuerda, el 10% juegan a las canicas, el 7% a los trompos y el otro 7% a la rayuela.

Interpretación

Esto nos lleva a considerar que no hay un tipo de juego preferido sino una diversidad de estos que los niños practican, teniendo en cada uno de ellos un gusto y comodidad al practicarlos en las clases de Educación Física.

Pregunta 5.- ¿Crees que la práctica de los juegos tradicionales ayuda a desarrollar Valores?

Tabla 8. Pregunta 5

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Siempre	22	73%
Casi siempre	3	10%
Pocas veces	5	17%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Gráfico 9. Pregunta 5



Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Análisis: A través de la tabla de tabulación se ha logrado identificar que el 73% de los 30 niños encuestados consideran que la práctica de los juegos tradicionales ayuda a desarrollar Valores, mientras que el 17% pocas veces y el 10% casi siempre

Interpretación

Esto señala que en su mayoría de los estudiantes consideran que es muy importante la práctica de los juegos tradicionales debido a que cada uno de estos aporta al desarrollo de principios por eso primordial implementar y desarrollar estas actividades.

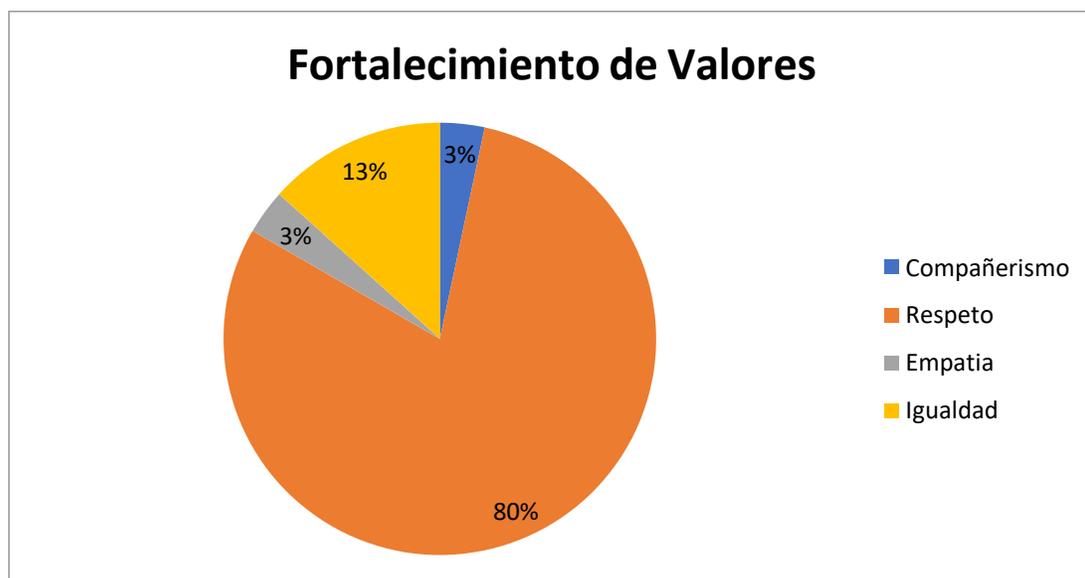
Pregunta 6.- De los siguientes valores ¿Cuáles crees que se fortalecen al realizar juegos Tradicionales en la Clase de Educación Física?

Tabla 9. Pregunta 6

Alternativa	Respuesta	Porcentaje
Compañerismo	1	3%
Respeto	24	80%
Empatía	1	3%
Igualdad	4	13%
Total	30	100%

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Gráfico 10. Pregunta 6



Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Análisis: De los resultados arrojados de la encuesta aplicada se puede observar que la opción respeto tiene un 80% y la opción igualdad es de 13% y el 3% empatía, El compañerismo así mismo dijeron que es el 3%

Interpretación

Por cuanto se ha considerado que las clases de Educación Física son de vital importancia en las acciones de los niños

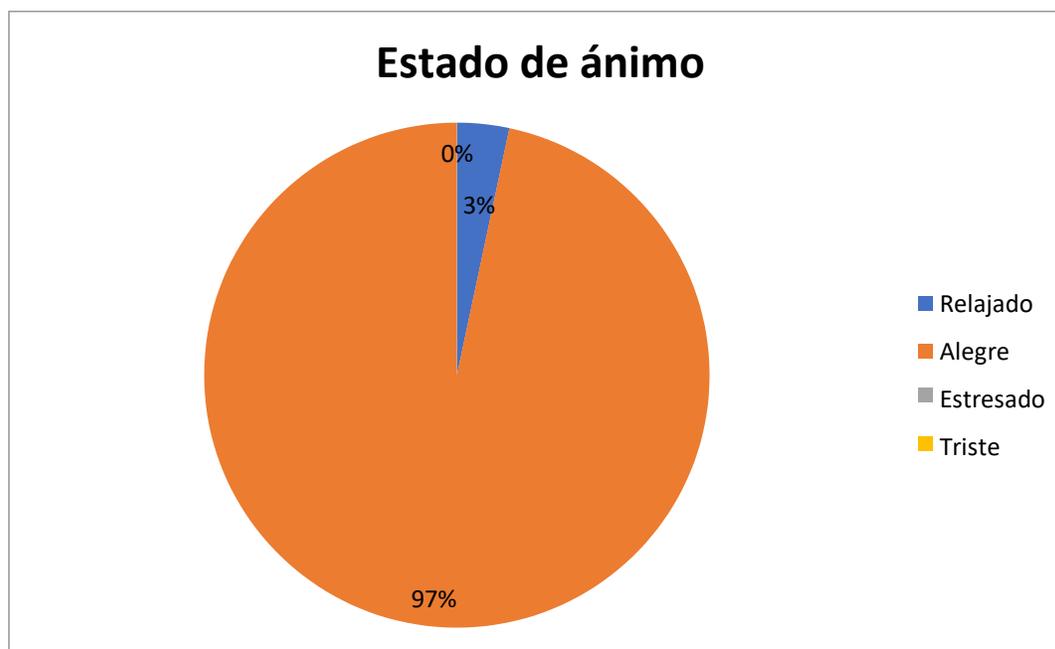
Pregunta 7.- Cuando realizas juegos tradicionales en la clase de Educación Física, te sientes:

Tabla 10. Pregunta 7

Alternativa	Respuesta	Porcentaje
Relajado	1	3%
Alegre	29	97%
Estresado	0	0%
Triste	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Gráfico 11. Pregunta 7



Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Análisis: De los resultados obtenidos el 97% se siente alegre y el 3% relajado al realizar juegos tradicionales en la clase de Educación Física.

Interpretación

De acuerdo a los resultados observamos que en general los niños se sienten plácidamente al realizar estos juegos en clases de Educación Física.

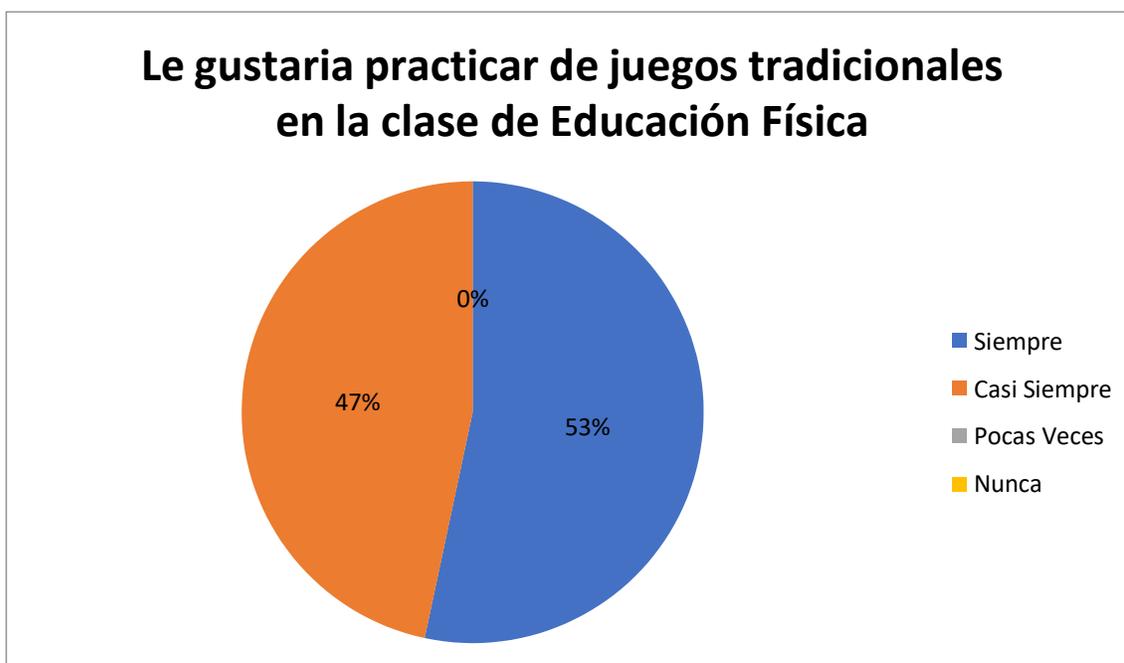
Pregunta 8.- Con qué frecuencia te gustaría realizar juegos tradicionales en la clase de Educación Física.

Tabla 11. Pregunta 8

Alternativa	Respuesta	Porcentaje
Siempre	16	53%
Casi Siempre	14	47%
Pocas Veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Gráfico 12. Pregunta 8



Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Análisis: al realizar la encuesta obtuvimos que el 53% considero que siempre le gustaría realizar juegos tradicionales en clases de educación física y el 47% piensa que casi siempre.

Interpretación

Esto indica que los estudiantes están predispuestos a realizar estos juegos, que les llena de mucha alegría practicar en clases de educación física.

4.3. Ficha de observación

Objetivo: Determinar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la clase de educación física a través de la observación de una sesión presencial mostrando los efectos “del antes y el después” de la aplicación de estos juegos.

4.3.1. Ficha de observación de la clase de Educación Física del cuarto “A”

Tabla 12. Guía de observación de cuarto “A”

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA				
Docente: Lic. Glenda Ramírez		N° de estudiantes: 42		
Fecha: 06/07/22		Curso y paralelo: Cuarto “A”		
CRITERIOS GENERALES		SÍ	A VECES	NO
1	INICIO Se inicia la clase con una breve explicación.	X		
2	Se realiza calentamiento previo a comenzar las actividades.	X		
3	Los estudiantes acatan las disposiciones establecidas por el docente.		X	
4	DESARROLLO Los estudiantes demuestran coordinación y control de sus movimientos.			X
5	Realizan movimientos básicos como: caminar, correr, saltar, lanzar, etc.		X	
6	Se realizan juegos tradicionales dentro la clase.			X
7	Los estudiantes muestran mayor interacción en la realización de los juegos grupales.		X	
8	Las actividades contribuyen al trabajo en equipo y el juego limpio			X
9	Las actividades desarrolladas promueven a la formación de valores.			X
10	CIERRE El docente realiza una retroalimentación de los contenidos desarrollados en la práctica.			X

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

4.3.2. Ficha de observación de la clase de Educación Física del cuarto “B”

Tabla 13. Guía de observación de cuarto “B”

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA				
Docente: Lic. Marjorie Lino		N° de estudiantes: 40		
Fecha: 06/07/22		Curso y paralelo: Cuarto “B”		
CRITERIOS GENERALES		SÍ	A VECES	NO
1	INICIO Se inicia la clase con una breve explicación.	X		
2	Se realiza calentamiento previo a comenzar las actividades.	X		
3	Los estudiantes acatan las disposiciones establecidas por el docente.		X	
4	DESARROLLO Los estudiantes demuestran coordinación y control de sus movimientos.			X
5	Realizan movimientos básicos como: caminar, correr, saltar, lanzar, etc.		X	
6	Se realizan juegos tradicionales dentro la clase.			X
7	Los estudiantes muestran mayor interacción en la realización de los juegos grupales.			X
8	Las actividades contribuyen al trabajo en equipo y el juego limpio			X
9	Las actividades desarrolladas promueven a la formación de valores.			X
10	CIERRE El docente realiza una retroalimentación de los contenidos desarrollados en la práctica.		X	

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

4.3.3. Análisis y discusión de las fichas de observación de la clase Educación Física del cuarto grado.

La ficha de observación realizada al cuarto “A” y “B”, permitió evidenciar dos situaciones o realidades de la clase de Educación Física. En el primer punto, en las dos realidades si se realiza una explicación al inicio de la clase. Segundo, hubo características parecidas en la ejecución del calentamiento apropiado ante de realizar las actividades.

En el Tercero y Cuarto criterio, hay concordancia en que los estudiantes a veces acatan las disposiciones del docente, por ende, también existe similitud en que no demuestran coordinación y control de sus movimientos. En el quinto criterio, en las dos sesiones hubo concordancia en que a veces realizan movimientos básicos, pero solo correr y caminar. Sexto, no se practican juegos tradicionales en las clases. Séptimo, se evidenció semejanza en los indicadores por que los estudiantes no demostraron socializar al realizar juegos grupales, ya que no se realizó ningún tipo de juegos.

En el octavo indicador, se tuvo una igualdad en que las actividades no contribuyeron al trabajo en equipo o al juego limpio. Noveno criterio, se demostró una concordancia en que las actividades que se desarrollaron no promueven a la formación de valores. Por último, en el cierre de la clase a veces o no se realiza una retroalimentación desarrollados en la práctica.

La observación de la clase de educación se apreció la falta de motivación, organización además los docentes no aplican modelos integradores o estrategias didácticas. Por ello, es necesario incluir actividades recreativas como son los juegos tradicionales para que los estudiantes el fortalezcan aquellas habilidades y destrezas que deben alcanzar en una clase de Educación Física.

4.3.4. Fichas de observación aplicando los juegos tradicionales en clase Educación Física en el cuarto “A”.

Tabla 14. Guía de observación de Aplicando juegos tradicionales en el cuarto “A”

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA				
Docente: Lic. Glenda Ramírez		N° de estudiantes: 15		
Fecha: 09/02/2023		Curso y paralelo: Cuarto “A”		
CRITERIOS GENERALES		SÍ	A VECES	NO
1	INICIO Se inicia la clase con una breve explicación.	X		
2	Se realiza calentamiento previo a comenzar las actividades.	X		
3	Los estudiantes acatan las disposiciones establecidas por el docente.	X		
4	DESARROLLO Los estudiantes demuestran coordinación y control de sus movimientos.	X		
5	Realizan movimientos básicos como: correr, saltar, lanzar, etc.	X		
6	Se realizan juegos tradicionales dentro la clase.	X		
7	Los estudiantes muestran mayor interacción en la realización de los juegos grupales.	X		
8	Las actividades contribuyen al trabajo en equipo y el juego limpio	X		
9	Las actividades desarrolladas promueven a la formación de valores.	X		
10	CIERRE El docente realiza una retroalimentación de los contenidos desarrollados en la práctica.	X		

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

4.3.5. Fichas de observación aplicando los juegos tradicionales en clase Educación Física en el cuarto “B”.

Tabla 15. Guía de observación de Aplicando juegos tradicionales en el cuarto “B”

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA				
Docente: Lic. Marjorie		N° de estudiantes: 15		
Fecha: 09/02/2023		Curso y paralelo: Cuarto “B”		
CRITERIOS GENERALES		SÍ	A VECES	NO
1	INICIO Se inicia la clase con una breve explicación.	X		
2	Se realiza calentamiento previo a comenzar las actividades.	X		
3	Los estudiantes acatan las disposiciones establecidas por el docente.	X		
4	DESARROLLO Los estudiantes demuestran coordinación y control de sus movimientos.	X		
5	Realizan movimientos básicos como: caminar, correr, saltar, lanzar, etc.	X		
6	Se realizan juegos tradicionales dentro la clase.	X		
7	Los estudiantes muestran mayor interacción en la realización de los juegos grupales.	X		
8	Las actividades contribuyen al trabajo en equipo y el juego limpio	X		
9	Las actividades desarrolladas promueven a la formación de valores.	X		
10	CIERRE El docente realiza una retroalimentación de los contenidos desarrollados en la práctica.	X		

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

4.3.6. Análisis y discusión de las fichas de observación aplicando los juegos tradicionales en la clase de Educación Física en el Cuarto grado.

La aplicación de la ficha de observación en el cuarto “A” y “B”, permitió evidenciar los efectos de dos realidades donde se incluyen juegos tradicionales en la clase de Educación Física.

En primer lugar, se encontró concordancia en los tres primeros criterios a observar, ya que en las dos sesiones se realizó una breve explicación, calentamiento y los estudiantes acataron las disposiciones del docente, ya que se encontraban animado al saber que realizaría juegos. En cuanto al desarrollo de la clase, si hubo similitud en los seis criterios, por ende, si demostraron coordinación y control de sus movimientos, si demostraron habilidades básicas como el caminar, correr, saltar, por otro lado, si realizaron juegos tradicionales, donde estos si contribuyeron al trabajo en equipo y al juego limpio, y si desarrollaron valores como el respeto, la igualdad y el compañerismo. Por último, las dos clases si concluyeron con una retroalimentación de los juegos tradicionales que se practicaron.

La aplicación de los juegos tradicionales tuvo efectos considerables en la clase de educación física, cumpliendo con los criterios a observar, donde estos demostraron aspectos positivos en las fases de la clase, por otra parte, estos juegos contribuyeron a que los estudiantes demuestren coordinación y control de su cuerpo, fortalezcan las habilidades básicas y desarrollen valores.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

En la ejecución de la investigación se logró evidenciar la importancia de aplicar la práctica de “juegos tradicionales” dentro de “las clases de Educación Física”, ya que a través de la aplicación de instrumentos recolección de datos y medición de cualidades, aplicados en el cuarto grado de educación básica de la escuela Manuela Cañizares, se pudo desarrollar las siguientes conclusiones:

En las clases de Educación Física se muestra preferencia a las prácticas deportivas como el fútbol o básquet, por otro lado, se pudo identificar que existe un número limitados de juegos, los cuales, son los más repetitivos, entre esto esta: saltar la cuerda, ula y gato y el ratón. En cuanto a juegos tradicionales esta la carrera de ensacados, la cuchara con el limón, el trompo, la estatua y las canicas, pero solo son realizados en eventos extracurriculares

Por otra parte, se determinó los efectos positivos que tienen los juegos tradicionales aplicados en la clase de Educación Física, los cuales fueron los siguientes: motivación y actitud positiva, mayor atención y participación en las indicaciones del docente, los estudiantes demuestran la realización de habilidades básicas con más libertad tales como: caminar, correr y saltar, así mismo, se fortalecen valores como el compañerismo, respeto y la igualdad.

Además, se elaboró una guía de juegos para fortalecer la orientación y practica de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física, donde se incluye el aporte al área, indicaciones para el desarrollo correcto de cada uno, así mismo, las estrategias que se deben utilizar para su aplicación, y por último una breve reflexión de sus resultados.

Por último, se considera que la importancia de practicar los juegos tradicionales dentro de las clases Educación Física radica en la contribución en promover valores, mejoramiento de la creatividad e imaginación, pero su mayor aporte es que ayuda fortalecer las habilidades y destrezas básicas que muchas veces no se desarrollan en la Educación Física.

5.2. Recomendaciones

En base a los resultados arrojados por la aplicación de los instrumentos, para fortalecer la práctica de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física, se considera las siguientes recomendaciones:

Primero, los docentes deben darle más importancia a la distribución del tiempo y desarrollar planificaciones adecuando varios tipos de juegos tradicionales que sean modificables a las necesidades físicas de los estudiantes y a la clase de educación física, ya que estos no solo pueden aplicarse al desarrollo de la clase, sino también al inicio o cierre.

Segundo, la institución educativa debe adecuar espacios y considerar a dar más preferencia a la práctica de los juegos tradicionales, dando una hora más a las sesiones de clase de Educación Física para su práctica, o también capacitar a los docentes en estrategias para fomentar la práctica de estos juegos a otras áreas, ya que cuentan como actividades lúdicas que pueden adaptarse a eventos curriculares o extracurriculares

Tercero, se recomienda a los docentes usar o elaborar una guía de juegos tradicionales que les permita orientar de manera correcta a su realización, además, que les ayude y motive a conocer la contribución que tienen estos juegos a las clases de educación física, tomando en cuenta los beneficios en valores, desarrollo de destrezas, habilidades y trabajo colaborativo.

PROPUESTA

Objetivo: Fomentar la práctica de juegos tradicionales en las clases de educación a través de una guía de juegos, que permite reconocer los por aportes y orientación correcta para su realización.

Guía de juegos

Tabla 16. Guía de la carrera de ensacados.

Carrera de ensacados	
Objetivo	Aportes a la educación física
Realizar el recorrido hasta la línea de meta	Velocidad, agilidad, esfuerzo, resistencia, trabajo autónomo
Materiales	Estrategia
<ul style="list-style-type: none"> - Silbato - Sacos o yutes 	Articulación Verbal Observación, tono de voz
Desarrollo	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Considerar un espacio despejado. 2. limitar la distancia de recorrido. 3. Los participantes se ponen en línea recta, con las dos piernas metidas en costales o sacos de yute. 4. Cuando el docente da la señal o pite con el silbato, todos salen saltando en carrera. Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco. 5. Se recomienda que los estudiantes mantengan las piernas en posición firme para realizar los saltos, ya que evitan que se enreden con el saco y caigan. 6. Los estudiantes necesitan motivación cuando están en la ejecución del juego 	
<p>Reflexión: La realización de los ensacados permite avivar el espíritu competitivo de los estudiantes, además contribuye al trabajo autónomo</p>	

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Tabla 17. Guía de la carrera de tres piernas.

TRES PIERNAS	
Objetivo	Aportes a la educación física
Finalizar el recorrido con la ayuda de tu compañero de juego	Equilibrio, esfuerzo, coordinación, trabajo en equipo, compañerismo
Materiales	Estrategia
- cuerda o pedazo de tela	Articulación Verbal Observación, tono de voz
Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> - Dar indicaciones en cuanto al comportamiento de los estudiantes - Crear un espacio despejado para el recorrido - Limitar la distancia para el recorrido - Desarrollo <p>Se forman parejas, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se amarran a la altura del tobillo, con una cuerda o pedazo de tela. La pierna derecha de un niño con la izquierda del otro. Luego que ya todos los participantes están amarrados, se traza una línea de salida y otra de llegada y se hace la carrera. Gana la pareja que llega primera a la meta.</p>	
<p>Reflexión: realizar este juego contribuye al desarrollo de la coordinación y compañerismo, así mismo, se demuestra la comunicación e interacción entre estudiantes lo cual es muy provechoso para despertar la motivación de jugar</p>	

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Tabla 18. Guía de la carrera de la cuchara con el limón

CARRERA DE CUCHARAS CON LIMÓN	
Objetivo	Aportes a la Educación Física
Desarrolla el dominio del equilibrio y mucha agilidad	equilibrio, agilidad, firmeza, juego limpio,
Materiales	Estrategia
<ul style="list-style-type: none"> - Cucharas - Limones 	Articulación Verbal Observación, tono de voz
Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> - Dar indicaciones en cuanto al comportamiento de los estudiantes - Crear un espacio despejado para el recorrido - Limitar la distancia para el recorrido - Desarrollo <p>El juego consiste en que los estudiantes estarán parados en una línea de forma horizontal en el que se colocaran una cuchara en la boca que, y encima de esta se colocara un el limón, todos llevaran un limón una vez listo tendrán que seguir salir caminando manteniendo el equilibrio para que no tirar el limón de la cuchara, al caminar si el limón se cayese se recogería y empezaría desde principio de la línea para volver a comenzar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Este juego también puede realizarse para relevos. 	
<p>Reflexión: Este juego es uno de los más divertido, los niños les gusta mantener el equilibrio de la cuchara para que el limón no se caiga, por lo que este mantiene resistencia mientras recorre la distancia indicada. Además, contribuye al juego limpio ya que el estudiante respeta los carriles y la decisión del juez si queda eliminado por dejar caer el Limón</p>	

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Tabla 19. Guía del gato y el ratón.

EL GATO Y EL RATÓN	
Objetivo	Aportes a la educación física
Desarrollar la motricidad gruesa en los niños y la concentración	Prudencia, estrategia, rapidez
Materiales	Estrategia
- no se necesitan materiales	Articulación Verbal Observación, tonalidad
Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> - Se recomienda buscar un lugar con espacio amplio y clima apropiado - Los niños y niñas crean un círculo tomado de las manos. - Luego se elige a un niño para que sea el ratón, y se coloca dentro del círculo que se formó y se escoge otro niño, para que sea el gato, y este permanecerá afuera fuera. - Desarrollo: <p style="margin-left: 20px;">Después entablan un diálogo donde el que dicen ¡Ratón, ratón! ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Comerte quiero! ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito! ¡Hasta la punta de mi rabito! El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o esperando que entre medio del alboroto se suelten de las manos para entrar entre los niños, mientras el otro huye y si logra atraparlo se termina el juego</p> 	
<p>Reflexión: A través de este juego fortalecer las habilidades básicas como el caminar y correr, además crean estrategias y toman decisiones adecuadas a las situaciones</p>	

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

Elaborado por: Tigrero y Merejildo (2023)

LA RAYUELA	
Objetivo	Aportes a la educación física
Mejorar el equilibrio y la coordinación	Noción de fuerza, equilibrio, precisión
Materiales	Estrategia
<ul style="list-style-type: none"> - Tiza - una ficha 	Articulación Verbal Observación, tono de voz
Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> - Dibujar en el suelo un dibujo separado en secciones. - Los jugadores cada uno debe tener su propia ficha y lanzarla en orden ascendente dependiendo el casillero que le toque el casillero que contenga la ficha - El jugador con el turno no puede ser tocado. - El jugador debe saltar en un solo pie por todos los casilleros a excepción del cual está con su ficha cuando. - Está prohibido tocar ninguna línea del dibujo sino automáticamente pierde. 	
<p>Reflexión: El juego de la rayuela tiene aportes interesantes, ya que exige, equilibrio, el salto, el lanzamiento y que decir de su aporte pedagógico a la memoria y el conteo del recorrido de las fichas y pasos al brincar</p>	

Tabla 20. Guía de la rayuela.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberto, J., & López, G. (2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*. <https://www.researchgate.net/publication/324363292>
- Alfaro Serna, G. (2018). *Repositorio*. Obtenido de Repositorio: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2337/1/TRABAJO%20DE%20GRADO%20VERSION%20APROBADA.pdf>
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arévalo, E., Barragán, G., & Penso, M. (2020). *Los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica para el rescate de valores en los estudiantes de 5 grado [UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA]*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33749/gnbarraganm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Asencio, M. (2016). *LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "IGNACIO ALVARADO VILLO" COMUNA PALMAR [UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA]*. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2997/1/UPSE-TEB-2015-0277.pdf>
- Barragán, 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]*. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/8675/1/Juegos_tradicionales.pdf

- Candela Yuviana Jacqueline, C., & Aurora Barreiro Vera Mg Ge, L. (2016). *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESTIMULACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA* [Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí]. <https://core.ac.uk/download/pdf/159378775.pdf>
- Campos, J. (2020). Integracion de datos en investigaciones de métodos Mixtos: Desafío y oportunidad para la enfermería . *Scielo*, 1.
- Chancusig, D. (2012). *Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la ciudad de Latacunga*. Obtenido de <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/10905>
- Diaz, L., Torruco, U., Martinez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Inv Ed Med*, 2(7), 162–167. www.elsevier.es
- González-Cordero, L. H., & Jarrín-Navas, S. A. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 234. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>
- López, E. (2018). *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS*. Universidad Técnica de Ambato.
- Luis, S., Badillo, F., Oficial, R., & de Mi, E. C. (2010). *LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION*. www.lexis.com.ec
- Ministerio de Educación. (2016). *EDUCACIÓN FÍSICA*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>

Naveda, L., & Tosina, P. (2020, June). *PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS JUEGOS TRADICIONALES*.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/20120/El%20impacto%20de%20las%20Nuevas%20Tecnologias%20en%20los%20Juegos%20Tradicionales.pdf?sequence=1>

Noguerón, S. (2014). *LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN NIÑOS PREESCOLARES QUE CURSAN EL SEGUNDO GRADO EN EL CENDI, "SANTIAGO TEPALCATLALPAN" EN LA DELEGACIÓN XOCHIMILCO DEL DF* [SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL].

<http://200.23.113.51/pdf/30737.pdf>

Padilla , R., García , M., & Chávez , R. (2012). Acciones para el rescate de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física para los alumnos del tercer grado. *EFDeporte*.

Parra, J. (2010). *"EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACIÓN EN LA* [UNIVERSIDAD DE CUENCA].

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>

Regina, M. (1999). Lecturas: Educación Física y Deportes. *Efdeportes*.

<https://www.efdeportes.com/efd13/juegtral.htm>

Trompos Space. (2016, September 14). *El valor de los juegos tradicionales* | Blog Trompos Space. <http://tromposspace.eu/valores-juegos-tradicionales/>

Thompson, I. (2013, May 18). *Definición de Encuesta - Documentos de Investigación - djevil96*. <https://www.clubensayos.com/Informes-de-Libros/Definición-de-Encuesta/773157.html>

Tipanluisa, M. (2019). *Repositorio*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18599/1/TESIS%20%20M%C3%93NICA%20FIRMAS.pdf>

Vilema, B. (2020). *Los Juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la unidad educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019*. Universidad Central del Ecuador.

Villalobos, N. (2020). *Revaloración de los juegos tradicionales infantiles en la comunidad de Santa Bárbara, cantón Cotacachi a través de material. Impreso ilustrado*. Universidad de Otavalo

Anexos

Anexo A. Formato de entrevista.



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA Entrevista a los Docentes

Objetivo: Indagar datos preliminares sobre la clase de Educación Física y la práctica de los juegos tradicionales en la misma a través de un cuestionario que permita conocer la aplicación de una categoría sobre otra.

Conteste el siguiente cuestionario según su criterio.

1. ¿Cuántas horas dispone para la clase de Educación Física?

2. ¿Cómo está distribuida su clase de Educación Física?

3. ¿Considera que el número de horas que tiene para las clases de Educación Física es suficiente para impartir los contenidos establecidos?

4. Según su criterio: ¿Qué son los juegos tradicionales?

5. ¿Alguna vez ha aplicado los juegos tradicionales en la clase de Educación Física?
¿Cuáles?

6. Marque con una (x) los juegos tradicionales que considere que tienen un aporte más relevante en las clases de Educación Física.

Canicas ()	Carrera de tres piernas ()	Saltar la cuerda ()
Halar la soga ()	La cuchara y el limón ()	Carrera de ensacados ()
Volar cometas ()	Trompo ()	Palo encebado ()

Otros: _____

7. Según su criterio, subraye las habilidades y destrezas que pueden desarrollar los niños a través de los juegos tradicionales.

Habilidades sociales ()	Habilidades comunicativas ()	Motricidad ()
Habilidades de lectura ()	Creatividad ()	Imaginación ()
Ortografía ()	Conciencia cultural ()	valores ()

Otras _____

8. ¿Reconoce la importancia que tienen los juegos tradicionales para la clase de Educación Física? ¿Por qué?

Anexo B. Entrevista a docente del cuarto "A"



Anexo C. Entrevista a docente del cuarto "B"



Anexo D. Formato de encuesta

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA



ENCUESTA

“La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física en estudiantes del cuarto grado EGB”

La presente encuesta va direccionado a los estudiantes del cuarto años de educación general básica

Indicaciones: Marque con un X cada respuesta

1. ¿Con que frecuencia realizas Educación Física en la escuela?

- Un día
- Dos días
- Tres días
- Nunca

2. ¿Qué actividades realizas en la clase de Educación Física?

- Juegos tradicionales
- Juegos populares
- Fútbol
- Básquet
- Gimnasia
- Danza

3. ¿Practicas juegos tradicionales en la clase de Educación Física?

- Siempre
- Casi Siempre
- Pocas veces
- Nunca

4. De los siguientes juegos, cuales realizas en la clase de Educación Física:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Carrera de ensacados | <input type="checkbox"/> El baile de la silla |
| <input type="checkbox"/> Estatuas | <input type="checkbox"/> Trompo |
| <input type="checkbox"/> Carrear de tres piernas | <input type="checkbox"/> Halar la cuerda |
| <input type="checkbox"/> Carrera de la cuchara con el limón | <input type="checkbox"/> Rayuela |
| <input type="checkbox"/> Saltar la cuerda | <input type="checkbox"/> Canicas |

5. ¿Crees que, la práctica de los juegos tradicionales ayuda a desarrollar valores

- Siempre
- Casi Siempre
- Pocas veces
- Nunca

6. De los siguientes valores ¿Cuáles crees que se fortalecen al realizar juegos tradicionales en la clase de Educación Física?

- Compañerismo
- Respeto
- Empatía
- Igualdad

7. Cuando realizas juegos tradicionales en la clase de Educación Física, te sientes:

- Relajado
- Alegre
- Estresado
- Triste

8. ¿Con que frecuencia te gustaría realizar juegos tradicionales en la clase de Educación Física?

- Siempre
- Casi Siempre
- Pocas veces
- Nunca

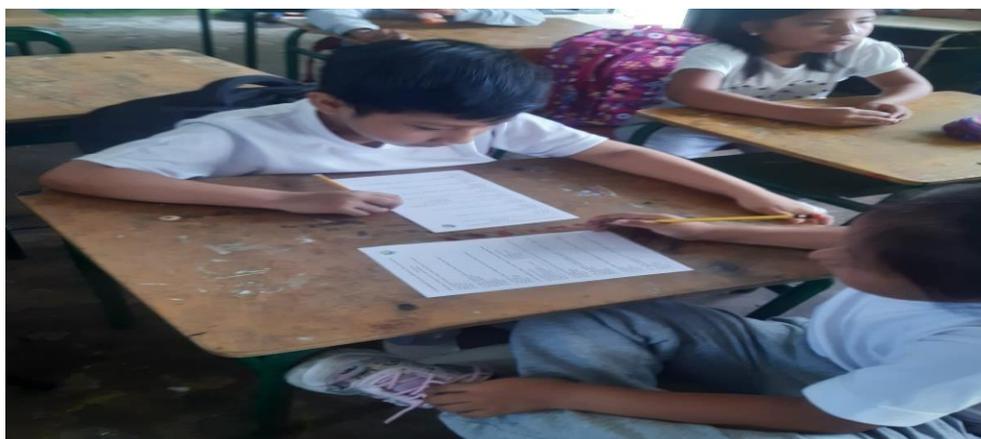
Anexo E. Aplicación de encuesta



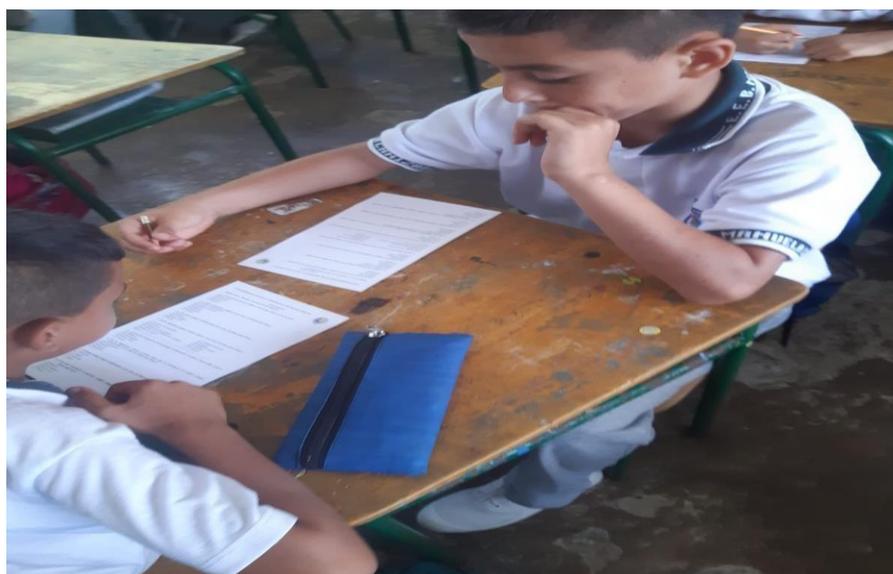
Anexo F. Aplicación de encuesta



Anexo G. Aplicación de encuesta



Anexo H. Aplicación de encuesta



Anexo I. Formato de Guía de observación

Objetivo: Determinar los efectos que tienen los juegos tradicionales en la clase de Educación Física a través de la observación de una sesión presencial mostrando “del antes y el después” de la aplicación de estos juegos.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA				
Docente:		N° de estudiantes:		
Fecha:		Curso y paralelo:		
CRITERIOS GENERALES		SÍ	VECE S^A	O
1	INICIO Se inicia la clase con una breve explicación.			
2	Se realiza calentamiento previo a comenzar las actividades.			
3	Los estudiantes acatan las disposiciones establecidas por el docente.			
4	DESARROLLO Los estudiantes demuestran coordinación y control de sus movimientos.			
5	Realizan movimientos básicos como: correr, saltar, lanzar, etc.			
6	Se realizan juegos tradicionales dentro la clase.			
7	Los estudiantes muestran mayor interacción en la realización de los juegos grupales.			
8	Las actividades contribuyen al trabajo en equipo y el juego limpio			
9	Las actividades desarrolladas promueven a la formación de valores.			
10	CIERRE El docente realiza una retroalimentación de los contenidos desarrollados en la práctica.			

Anexo J. Aplicación de la guía de observación encuesta



Anexo K. inicio de la clase



Anexo L. Ensacados



Anexo M. Ensacados 2



Anexo N. Saltar la cuerda



Anexo O. Carrera de tres piernas



Anexo P. Cuchara con el limón



Anexo R. Retroalimentación de la clase



Anexo S. Certificado de compilatio



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TRABAJO DE TITULACION TERMINADO

2%
 Similitudes

5%
 Texto entre comillas

< 1%
 similitudes entre comillas

< 1%
 Idioma no reconocido

Nombre del documento: TRABAJO DE TITULACION TERMINADO.docx

ID del documento: 774bfb785081490930d26616e03a25db18912138

Tamaño del documento original: 815,96 ko

Autor: luis merejildo

Depositante: luis merejildo

Fecha de depósito: 18/2/2023

Tipo de carga: url_submission

fecha de fin de análisis: 18/2/2023

Número de palabras: 10.858

Número de caracteres: 71.157

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.monografias.com La Educación Física y el Deporte https://www.monografias.com/trabajos92/educacion-fisica-y-deporte/educacion-fisica-y-deporte 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (99 palabras)
2	www.dspac.e.uce.edu.ec http://www.dspac.e.uce.edu.ec/bitstream/25000/22970/1/IT-UCV-ME-VILEMA.pdf 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (47 palabras)
3	efdeportes.com https://efdeportes.com/ef8130/la-educacion-fisica-en-la-enseñanza-y-aprendizaje-de-las-destrezas-ba...	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (22 palabras)
4	Documento de otro usuario #24b7d4 El documento proviene de otro grupo 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (21 palabras)
5	repositorio.utc.edu.ec Elaboración de una guía didáctica de juegos populares para... http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2598/6/IT-UTC-00136.pdf.txt	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (21 palabras)