

# UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Incidencia de los juegos tradicionales en las capacidades coordinativas especiales en  
estudiantes de 8 a 10 años.

Trabajo de Titulación previo a  
la obtención del Título de  
Licenciado en Pedagogía de la  
Actividad Física y Deporte

Autores:

Diego Stalin Sucuzhañay Paidá

CI: 0105957823

[diegosuco1894@gmail.com](mailto:diegosuco1894@gmail.com)

Juan Carlos Sucuzhañay Paidá

CI: 0106072853

[jeancsucu19@gmail.com](mailto:jeancsucu19@gmail.com)

Director:

Jacinto Damián Quezada Andrade

CI:0102420619

**Cuenca-ecuador**

16-diciembre-2022

## Resumen

Las capacidades coordinativas son consideradas importantes en la niñez aunque la mayoría de las personas no tienen un conocimiento claro sobre este tema, esto se da porque los docentes presentan un bajo interés en fomentar el aprendizaje, progreso y evaluación de estas capacidades dentro de las clases de Educación Física, lo que conlleva a que las personas presenten incapacidad para coordinar los movimientos y poseer un buen equilibrio en sus actividades diarias, impidiendo que en el futuro tengan un buen desempeño deportivo. El objetivo principal de esta investigación es evaluar la incidencia de los juegos tradicionales sobre las capacidades coordinativas especiales, en los alumnos de 8 a 10 años de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, ubicada en el cantón Azogues. Para su ejecución se optó por un método cuasiexperimental de orden cuantitativo, ya que participaron 21 estudiantes durante las clases de Educación Física. En el programa de intervención se ejecutó 36 sesiones en 3 meses, para lo cual se trabajó con los juegos tradicionales del Ecuador, ajustándose a las necesidades de la institución. Para establecer si estas actividades tienen un efecto positivo se utilizó el Test Capón, antes y después de la intervención. Los datos obtenidos se codificaron de forma numérica para sus pertinentes análisis a través de la estadística descriptiva Microsoft Excel adquiriendo las puntuaciones de cada individuo, también se utilizó la prueba Wilcoxon mediante el software SPSS STADISTIC para verificar si hubo un efecto positivo mediante el plan de actividades en cuanto a los juegos tradicionales. Se evaluó el efecto del programa dando como resultado un cambio significativo del promedio de 0.63 a 2.44, en estudiantes de 8 a 9 años, y en escolares de 10 años, de 0.20 a 1.80. En conclusión, este resultado confirma un aporte significativo y esencial para la formación física de los niños y para el fortalecimiento de sus capacidades coordinativas especiales a partir de una experiencia basada en la diversión y en el entretenimiento, como una nueva metodología cuya efectividad según los resultados obtenido es innegable.

**Palabras clave:** Educación física. Juegos tradicionales. Capacidades coordinativas especiales. Test Capón.

## **Abstract**

Coordinatives are considered important skills in childhood, although most of the skills do not have a clear knowledge on this subject, this may be because teachers have a low interest in promoting learning, progress and evaluation of these within the classes of Physical Education, which means that the people present cannot coordinate their movements and have a good balance in their daily activities, preventing them from having a good sports performance in the future. The main objective of this research is to evaluate the incidence of traditional games on special coordination skills in students aged 8 to 10 years of the Vicente Rocafuerte Educational Unit, located in the Azogues canton. For its execution, a quantitative quasi-experimental method has been chosen, since 21 students participated during Physical Education classes. In the intervention program, 36 sessions were carried out in 3 months, for which we worked with the traditional games of Ecuador, adjusting to the needs of the institution. To establish whether these activities have a positive effect, the Capon Test was achieved before and after the intervention. The data obtained were coded numerically for their pertinent analysis through Microsoft Excel descriptive statistics, acquiring the estimates of each individual, the Wilcoxon test was also obtained through the SPSS STATISTIC software to verify if there was a positive effect through the activity plan. As for traditional games. The effect of the program was evaluated, resulting in a significant change in the average from 0.63 to 2.44, in 8- to 9-year-old students, and in 10-year-old students, from 0.20 to 1.80. In conclusion, this result confirms a significant and essential contribution for the physical training of children and for the strengthening of their special coordination from an experience based on fun and entertainment, as a new methodology whose effectiveness according to the results obtained it's undeniable.

**Keywords:** Physical education. Traditional games. Special coordination abilities. Capón Test.

## índice

RESUMEN .....	1
ÍNDICE .....	¡Error! Marcador no definido.
CLÁUSULAS .....	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA .....	10
AGRADECIMIENTO .....	11
CAPÍTULO I.....	12
Introducción .....	12
Planteamiento del problema .....	12
Justificación .....	14
Objetivos.....	15
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos .....	15
CAPÍTULO II.....	16
Marco Teórico.....	16
Tabla 1. <i>Evaluación del grado de ejecución motriz del Test de Capón</i> .....	20
Tabla 2. <i>Planilla de puntaje edad-categorías</i> .....	23
CAPÍTULO III.....	24
Metodología .....	24
Diseño de investigación:.....	24
Contexto: .....	24
Población y muestra:.....	24
Criterio de inclusión y exclusión:.....	24
Criterio de inclusión: .....	24
Criterio de exclusión: .....	24
Consideraciones éticas .....	25
Plan de intervención.....	25
Preparativos .....	25
Programación .....	25

# UCUENCA

Materiales .....	25
Actividades .....	25
<b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b> .....	45
Test de Capón .....	45
<b>Análisis de los datos</b> .....	46
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	47
<b>Resultados y discusión</b> .....	47
<b>CAPÍTULO V</b> .....	66
<b>Conclusiones</b> .....	66
<b>Bibliografía</b> .....	68

## Clausulas

### Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Diego Stalin Sucuzhañay Paida, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Incidencia de los juegos tradicionales en las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de 8 a 10 años”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 16 de diciembre de 2022



---

Diego Stalin Sucuzhañay Paida

C.I: 0105957823

## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Diego Stalin Sucuzhañay Paida, autor del trabajo de titulación “Incidencia de los juegos tradicionales en las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de 8 a 10 años.”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 16 de diciembre de 2022



---

Diego Stalin Sucuzhañay Paida

C.I: 0105957823

## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Juan Carlos Sucuzhañay Paidá, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Incidencia de los juegos tradicionales en las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de 8 a 10 años”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 16 de diciembre de 2022



---

Juan Carlos Sucuzhañay Paidá

C.I: 0105957823

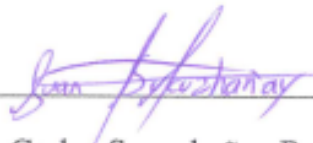


## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Juan Carlos Sucuzhañay Paida, autor del trabajo de titulación “Incidencia de los juegos tradicionales en las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de 8 a 10 años.”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 16 de diciembre de 2022



Juan Carlos Sucuzhañay Paida

C.I: 0105957823

## DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado con todo cariño a toda mi familia, en especial a mi papá Juan Sucuzhañay y a mi mamá Mercedes Paida, que juntos han sido un pilar fundamental y un apoyo en todo trayecto de mi vida académica, para poder cumplir esta mi gran meta de ser un profesional y cumplir mis sueños.

Diego Stalin Sucuzhañay Paida

Este trabajo de investigación va dedicado con todo cariño a mi familia, en especial a mi padre Juan Sucuzhañay y a mi madre Mercedes Paida, por el apoyo brindado en todo mi proceso académico, por estar conmigo en los buenos y malos momentos, en motivarme en cada paso que doy para poder culminar una meta importante en mi vida y cumplir mis sueños tan anhelados.

Juan Carlos Sucuzhañay Paida

## AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por la sabiduría y la capacidad que me dio para salir en adelante en mi vida académica, luego agradezco a mis padres por el apoyo moral y económico que gracias a ellos puedo salir adelante en procesos académicos, también agradezco a mi hermano que es el compañero de trabajo de titulación por el apoyo que nos brindamos en todo este ciclo académico.

También agradezco a mis hermanos y hermana por el apoyo incondicional, a mi tío Raúl Naranjo y mi tía Inés Ortega por el apoyo y la motivación que me brindaron para seguir adelante en mis estudios, a mi tío Jorge S. y mi Abuelito Julio S. que desde el cielo me protegen.

A la Universidad de Cuenca, a todos los docentes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte por compartir sus conocimientos y experiencias que han tenido en todo trayecto de su vida profesional.

Diego Stalin Sucuzhañay Paida

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la sabiduría y las fuerzas necesarias para poder salir en adelante en mi proceso académico, luego a mis padres y hermanos por el apoyo mutuo que me han brindado durante este largo camino, que gracias a ellos pude cumplir una meta de ser un profesional. De igual manera a mis Tío Jorge, mi Abuelito Julio y una niña muy especial Nahomi, son personas muy especiales en mi vida, que desde el cielo me cuidan y me han dado esas fuerzas que necesito para mantenerme de pie y firme en mis decisiones.

Finalmente agradezco a la Universidad de Cuenca y a todos los docentes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte por guiarme y transmitirme todos sus conocimientos en esta etapa académica.

Juan Carlos Sucuzhañay Paida

## CAPÍTULO I

### **Introducción**

En la actualidad la actividad física se ha convertido en un factor importante en la salud, en la vida social y afectiva de las personas, es por eso que en el sistema escolar se busca ejercer actividades lúdicas desde la infancia, es necesario partir siempre de nuevos métodos de enseñanza que sean atractivos y que ayuden a mejorar las capacidades de los estudiantes, conservando la esencia en la etapa del niño como es el juego. Es por ello que dentro de este estudio se pretende mejorar las capacidades coordinativas especiales mediante los juegos tradicionales del Ecuador, ya que estos juegos brindan múltiples beneficios físicos, sociales y psicológicos.

La importancia de esta investigación es ayudar a la práctica, al conocimiento de los beneficios que nos brinda estas actividades y que es necesario desarrollar las capacidades coordinativas especiales para un buen desempeño en el ámbito deportivo que el niño o el adolescente quiera ejercer en el futuro. Por otra parte, se busca incrementar la práctica de los juegos tradicionales, ya que hoy en día existe una disminución de estas actividades recreativas dentro de las clases de Educación Física o en el tiempo libre, esto debido a un sin número de factores como son la invasión tecnológica, lo cual trae como consecuencia altos porcentajes de trastornos psicológicos y sociales, lo cual produce un inadecuado desarrollo de las diferentes capacidades coordinativas.

### **Planteamiento del problema**

Eventualmente en el ámbito educativo ecuatoriano, el proceso de las capacidades coordinativas se han visto disminuidas en la edad infantil, a causa de la falta del desarrollo motor, no desenvuelto a temprana edad, esto debido que en la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” hay escasos docentes del área de Educación Física que ciertamente son pocos en el nivel básico de las instituciones del Estado (Moreno, 2017), esto ha permitido que profesores de áreas comunes brinden las clases optando las horas de Educación Física al juego ocio, teniendo en cuenta con lo que dice Rodríguez (2016), que los docentes ostentan un bajo interés en la preparación, progreso y valoración de las capacidades coordinativas

dentro de las clases ya que son consideradas de suma importancia en el desempeño de los niños.

Este problema con el paso de tiempo comienza a tener dificultades para efectuar una adecuada coordinación de sus movimientos (Pinela, 2012); de ahí que resulte necesario prestar atención a estas actividades, puesto que la falta de coordinación impide el desempeño deportivo en diferentes disciplinas limitando su práctica (Ruiz et al., 2007). Dicha situación ha provocado que los adolescentes destinen su tiempo libre a realizar actividades relacionados con la tecnología, tales como mirar películas y material audiovisual, no necesariamente educativo, jugar en línea, o ver televisión; esto expresa su preferencia por actividades extra académicas, cuya condición es la inmovilidad, restando las posibilidades de realizar actividad física.

La falta de coordinación de los niños según Aveiga (2016), se origina por la limitada utilización de ejercicios concretos, para el desarrollo de las capacidades coordinativas especiales en las clases de Educación Física, ya que existen pocas actividades de movilidad y de estimulación temprana, la ausencia de la corrección de errores y falta de atención a sus estudiantes en el proceso de su aprendizaje por parte del docente de Educación Física.

En consecuencia los niños/as suelen tener un bajo desarrollo de las capacidades coordinativas, déficit en el ritmo, reacción y realización de movimientos sencillos, teniendo una incorrecta ejecución y coordinación de los movimientos o habilidades técnicas en su vida cotidiana (Aveiga Aguirre, 2016). Estos problemas inician desde la niñez y provocan una influencia negativa en la adolescencia haciendo que en un futuro tenga conflictos en su práctica deportiva (Cárdenas-Remolina et al., 2019).

Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas entretenidas que han sido participados de generación en generación, de abuelos a padres, de padres a hijos y así repetidamente, que aparte de proporcionar alegría permite rescatar tradiciones y costumbres de nuestros ancestros (Vázquez Toirac et al., 2013). Por medio de estos juegos se salvaguarda la igualdad, la cohesión, la inclusión, fortalece las capacidades y potencialidades, mejora la identidad nacional y diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad, mejora la calidad de vida y contribuye al buen vivir de los niños (Tomalá, 2018).

Existen varios estudios que evalúan las capacidades coordinativas en base al entrenamiento de un deporte en específico. Sin embargo, son pocas las investigaciones que evalúan el mejoramiento de las capacidades coordinativas especiales mediante actividades recreativas (Solana & Muñoz, 2011), por tal motivo es importante desarrollar el programa de juegos tradicionales, en donde exista el disfrute de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

## **Justificación**

Las capacidades coordinativas especiales en los seres humanos son importantes para su vida cotidiana; en este sentido, la coordinación motriz corresponde al conjunto de capacidades tendientes que organizan y mantienen los procesos parciales de un acto motora, en función de un objetivo preestablecido (Cenizo Benjumea et al., 2017). Recordando que el niño, entre los seis y nueve años, experimenta la fase de crecimiento de su cuerpo y que el profesor de Educación Física, se constituye en un agente fundamental para potenciar el desarrollo de sus capacidades coordinativas, actividad que debe hacer mediante una formación permanente y una intervención oportuna.

De este modo, el niño podrá mejorar sus movimientos y destrezas corporales e incrementar sus competencias físicas, sociales, comunicativas y académicas (Cárdenas-Remolina et al., 2019). Al mismo tiempo, y tal como lo afirma Pinela (2012), también fomentará sus capacidades coordinativas, que son consideradas como prerrequisitos de rendimiento o movimiento que a su vez, los capacitarán para desarrollar determinados trabajos deportivos, que incorporan movimientos con precisión y eficacia.

Carmona (2012) señala que los juegos tradicionales tienen que ser promovidos y protegidos, ya que estos son importantes dentro del patrimonio cultural, al mismo tiempo son instrumentos eficaces para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa, por esto los juegos tradicionales son medios de estímulo, sin importar las limitaciones cognitivas y cinéticas que poseen, brindando así una mejor calidad de vida desde la infancia (Sailema et al., 2017).

Los juegos tradicionales han sido utilizados como una herramienta metodológica que deben ser aplicadas y ejecutadas en las horas de clases de Educación Física (González &

Jarrín, 2021), ya que según el autor Tipanluisa (2015) los juegos tradicionales ayudan a los niños conocer, mejorar las habilidades y destrezas de una manera recreativa, mientras que Zavala (2018) indica que los estudiantes mediante estas actividades generan una relación agradable y sin presiones en el proceso de aprendizaje. Cantor & Palencia (2017) señalan que los juegos son actividades confortables, divertidas y muy educativas que ayuda a la persona en sus habilidades sociales dentro y fuera de sus establecimientos, también aprenden diferentes culturas que los ayudan a expresarse de forma clara, espontánea y auténtica.

Los beneficiarios serán los niños de 8 a 10 años, en donde se conozca la importancia que tiene la realización de los juegos tradicionales para mejorar las capacidades coordinativas. A los docentes les permitirá conocer métodos diferentes y novedosos al momento de impartir las clases y a la vez verificar si este proceso de enseñanza aprendizaje posee un efecto positivo en el desarrollo de las capacidades coordinativas especiales.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

- Evaluar la incidencia de los juegos tradicionales sobre las capacidades coordinativas especiales en los alumnos de 8 a 10 años de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, ubicada en la parroquia Taday del cantón Azogues.

### **Objetivos específicos**

- Valorar las capacidades coordinativas especiales de los alumnos de la institución Vicente Rocafuerte.
- Ejecutar el plan de actividades recreativas basados en juegos tradicionales para mejorar las capacidades coordinativas especiales.
- Comparar los resultados de las capacidades coordinativas especiales mediante el pre y post intervención a través del test Capón.

## CAPÍTULO II

### Marco Teórico

En este capítulo se realizará una revisión de ciertas categorías teóricas que resultan fundamentales para cumplir los objetivos de esta investigación. La primera tiene que ver con la comprensión de la *Educación Física* como una asignatura que imparte conocimientos básicos sobre la actividad física, las capacidades y el bienestar físico de los practicantes, mejorando la coordinación, el equilibrio, el control del movimiento, y fortaleciendo su salud mediante la prevención y la rehabilitación terapéutica, a lo largo de toda la vida (UNESCO, 2015). Asimismo, es oportuno considerar que las clases de Educación Física son consideradas por la mayoría de los estudiantes una asignatura en la que pueden divertirse y prepararse físicamente para poder desenvolverse en los diferentes deportes.

Esto es posible gracias a la labor que realiza el docente en términos de motivación y a través del diseño del proceso de enseñanza aprendizaje. No obstante, existe una serie de obstáculos importantes que impiden el desarrollo adecuado de su función; entre ellos: la baja consideración que posee la EF en el estatus educativo, el papel marginal que desempeña el profesorado de esta asignatura, la escasez del valor educativo que se le reconoce al área y el poco tiempo que se le asigna dentro del horario escolar (Camacho et al., 2013).

También se considera al *juego* como una actividad natural del hombre, esencial en la vida, en las etapas de niñez y adolescencia, porque permite entender la realidad que nos rodea (García & Lull, 2009). En este sentido, Díaz & De la Cruz (2015) consideran que el juego es una parte esencial en las clases de Educación Física, en las que los estudiantes desde sus etapas iniciales van creando las bases para un desarrollo integral y armónico; todo esto, desde el punto motriz y desde las esferas cognitivas, afectivas y sociales.

Con respecto a estas actividades lúdicas, los *juegos tradicionales* se constituyen en alternativas que expresan la historia cultural de una comunidad de forma alegre, recreativa e imaginativa; que activan el compañerismo y el entusiasmo de ese grupo de personas y potencian el buen vivir dentro de una sociedad (Sailema Torres & Sailema Torres, 2018). Por tanto, sería necesario plantearse la recuperación y preservación de estos signos culturales, que definen la identidad de los pueblos y el sentido de pertenencia de los sujetos a un lugar



y contexto particulares. Así mismo, con respecto a los juegos tradicionales, Jiménez (2009) afirma que las características hacen únicos e insuperables a este tipo de actividades, lo cual propicia su vigencia y su potencia, en tanto, resultan muy atractivos para los niños de diferentes generaciones y edades, ya que juegan para divertirse, se sienten bien y satisfechos, al tiempo que aprenden a respetar las reglas y las normas, a compartir con los demás y hacer trabajo en equipo.

Con respecto a este tipo de juegos, se propone *clasificar* en *activos* y *pasivos*, siendo los primeros una actividad que se ejecuta al aire libre, teniendo en cuenta los juegos dinámicos y lúdicos de destreza, utilizando las habilidades de física, fuerza, concentración, conocimientos culturales e intelectual al momento de divertirse, haciendo que todo esto se desarrolla en un clima de alegría, música, colores y movimiento (Valverde, 2016).

Mientras que los *pasivos* se caracterizan por ser poco dinámicos y de menor movimiento al momento del desarrollo de las actividades lúdicas, se puede realizar en espacios reducidos o amplios, considerando interesante el desarrollo de la actitud psicomotriz, la formación de la personalidad, el aprender a convivir en un entorno social diferente, necesitan de muy poco esfuerzo físico, la mayoría de estos juegos son generados por los niños y adultos convirtiéndose en acciones activas simples fáciles de producir (Dominguez & Pérez, 2012).

En relación con los juegos tradicionales, resulta fundamentalmente conocer su *importancia en las clases de Educación Física*, ya que estas actividades ofrecen diversas situaciones atractivas para los alumnos en relación al trabajo en las habilidades motrices y capacidades físicas básicas, transmisión de valores, desarrollo integral del alumno, socialización con sus compañeros, trabajo en equipo, etc. (Cañón & Zapata, 2019), cosa que influye de manera definitiva en las sesiones de clases y productividad.

Además, estos juegos también constituyen parte importante del patrimonio cultural, patrimonio que conviene proteger y promover, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa (Carmona, 2012). En consecuencia, su inclusión en las clases de Educación Física resulta indispensable, ya que en esta asignatura los estudiantes aprenden diferentes formas

de divertirse y conocen actividades diferentes, manteniendo así el cuerpo en movimiento y dejando de lado las diferencias entre ellos.

Por otro lado, las *capacidades coordinativas* en el ser humano son una condición fundamental para realizar todo tipo de movimientos y actividades motrices que dependen de factores internos como lo físico, lo psíquico y de factores externos como el medio que los rodea, es decir, la estimulación para ejecutar un movimiento o una actividad motriz desde una unidad motora hasta el movimiento completo de una parte o todo el cuerpo (Rivera Chamorro et al., 2014).

En tal virtud, es necesario el estudio de las *capacidades coordinativas especiales*, ya que estas difieren de las habilidades técnico-deportivas, siendo la primera necesaria para varias acciones de movimiento, mientras la segunda siempre representa la solución única de una tarea de movimiento (Morejón, 2014). A propósito de las capacidades, a continuación, se realiza brevemente su calificación.

- La capacidad de *equilibrio* es aquella que tiene su base en el desarrollo del aparato vestibular, que es el encargado de regular el equilibrio funcional en las diferentes posiciones que adopten los movimientos (Rodríguez Verdecia et al., 2017). En otras palabras, esta capacidad mantiene el cuerpo estable en diferentes posiciones, pues cualquier movimiento provoca el cambio del centro de gravedad del cuerpo.
- La capacidad de *ritmo* comprende los cambios dinámicos en una secuencia de movimiento para llevarlos a cabo durante la ejecución motriz. Particularmente, constituye la capacidad de recibir un ritmo dado “externamente” por un acompañamiento musical, o por la percepción visual, y adecuarla correctamente a la ejecución del movimiento (Gomeñuka & Cabral, 2008).
- La capacidad de *diferenciación* trata de distinguir y elaborar información acerca de los rasgos espaciales y temporales de los movimientos, acerca del grado de tensión y relajación muscular (Dietrich et al., 2001). Esta capacidad comprende a la destreza para que esta pueda llevar a cabo una coordinación fina de los movimientos de la cabeza, los pies y las manos; y a la capacidad de distensión muscular que conduce a una regulación consciente del tono muscular.

- La capacidad de *orientación* estudia la percepción de la posición, del movimiento en el espacio, y de la acción motora para cambiar la posición del cuerpo entendiéndose como una unidad, o sea, como la capacidad para controlar el movimiento del cuerpo orientado en espacio y tiempo. Esta percibe la situación y posición del cuerpo en relación a un campo de acción determinada. Se logra a través de las sensaciones somáticas que admiten la llegada de la información al organismo (Rodríguez Verdecia et al., 2017).
- La capacidad de *reacción* según los autores (Lago & López, 2001) propone y ejecuta rápidamente acciones motrices adecuadas en un corto tiempo a un estímulo propio o del entorno. Esta capacidad debe producirse en el tiempo más razonable y a una velocidad adecuada a la actividad que realiza, con lo cual la mayoría de las veces la reacción más veloz es la óptima (Gomeñuka & Cabral, 2008).
- La capacidad de *acoplamiento* “es la condición que tiene la persona para enlazar, integrar y combinar durante la acción motriz varios movimientos en forma simultáneamente sincronizada” (Llanga, 2016). Según el Instituto Tecnológico de Sonora (2013), es la coordinación de diferentes movimientos de la parte del cuerpo las cuales deben ser de forma encadenada.
- La capacidad de *adaptación* es considerada como acoplamiento que tiene el organismo, durante una acción dada, contra situaciones existentes que pueden ser esperadas o inesperadas (Instituto Tecnológico de Sonora, 2013).

Otro aspecto importante es la *descripción de los niños de 8 a 10 años* ya que ellos tienen emociones equilibradas formándose una imagen de sí mismo y pueden empezar a compararse con los demás. Necesita el refuerzo de los adultos y su aprobación para fomentar su autoestima, siendo la familia y la escuela referentes importantes.

En los juegos colectivos es capaz de poner y cumplir las normas para ser aceptado, empezando a entender la amistad como algo bidireccional, es decir, que ambas partes deben implicarse para agrandar al otro, distinguiendo así lo que está bien y lo que está mal y siendo capaz de reflexionar sobre ello. A nivel moral comprende conceptos abstractos como la mentira y la verdad lo cual aplicando a la vida cotidiana (Martínez, 2016).

Teniendo en cuenta el *desarrollo afectivo y social* la Institución Healthwise (2021) menciona que la mayoría de los niños de 8 años poseen como el disfrute con sus amigos ya que las opiniones de los mismos son cada vez más importantes, tienen más seguridad por participar con regularidad en actividades grupales, ayudan a crear reglas y cumplirlas, sus emociones son cambiantes como los arranques de furia, a veces se ponen groseros con sus compañeros, les gustan la gratificación inmediata y les disgustan la espera de tener lo que quieren. Sin dejar de lado el *desarrollo sensorial y motor* la Institución Healthwise (2021) hace énfasis sobre el desarrollo sensorial y motor de los niños de 8 años de edad, quienes son más habilidosos en pasatiempos, deportes y juegos activos.

Por último, es importante el estudio del *Test de Capón* pues este evalúa el grado de desarrollo psicomotor en niños desde los 4 a 10 años de edad. Evalúa las áreas del conocimiento corporal, espacial, equilibrio, coordinación general y coordinación óculo-manual. Consta de una evaluación mínima de 6 puntos y máxima de 24 puntos que indicaría un buen desarrollo psicomotriz (Sandoval Vallejos et al., 2017). Carvajal (2007) explica que en este Test se llevan a cabo 6 tareas distintas que evalúan el grado de ejecución motriz en las diferentes áreas; mismas que son mencionados a continuación:

**Tabla 1.** Evaluación del grado de ejecución motriz del Test de Capón

<b>Tarea I: Identificación de las partes del cuerpo</b>	
<b>Objetivo</b>	Evaluar el conocimiento de las partes del cuerpo y la coordinación motriz gruesa.
<b>Procedimiento</b>	Hacer que los niños/as se coloquen a una distancia de tres o cuatro metro y decir que toquen las partes de su cuerpo. Ejemplo: cabeza, hombros, con la mano derecha se toca la rodilla izquierda, etc.
<b>Registro</b>	Más de un error de identificación. 1 punto
	Vacilación o tanteo. 2 puntos
	Exceso de tiempo para la respuesta motora. 3 puntos
	Lo realiza correctamente. 4 puntos

<b>Tarea II: Tabla de equilibrio.</b>											
<b>Objetivo</b>	Evaluación del equilibrio dinámico, lateralidad y asociación viso motriz.										
<b>Procedimiento</b>	<p>Utilizar una tabla de unos 3 metros de largo, por 10 centímetros de ancho apoyada sobre el piso.</p> <p>El profesor se coloca al extremo de la tabla de equilibrio opuesto a aquel donde se ubica el niño.</p> <p>Se indica al niño/a que camine por la tabla sin detenerse y con la vista fija en la palma del profesor.</p>										
<b>Registro</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Pisa fuera de la tabla.</td> <td style="text-align: right;">1 punto</td> </tr> <tr> <td>Desliza los pies o se detiene con frecuencia, vacila, mira la tabla.</td> <td style="text-align: right;">2 puntos</td> </tr> <tr> <td>Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez.</td> <td style="text-align: right;">3 puntos.</td> </tr> <tr> <td>Lo realiza correctamente.</td> <td style="text-align: right;">4 puntos</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Se puede pedir al niño/a que repita la ejecución (hasta dos veces).</td> </tr> </table>	Pisa fuera de la tabla.	1 punto	Desliza los pies o se detiene con frecuencia, vacila, mira la tabla.	2 puntos	Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez.	3 puntos.	Lo realiza correctamente.	4 puntos	Se puede pedir al niño/a que repita la ejecución (hasta dos veces).	
Pisa fuera de la tabla.	1 punto										
Desliza los pies o se detiene con frecuencia, vacila, mira la tabla.	2 puntos										
Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez.	3 puntos.										
Lo realiza correctamente.	4 puntos										
Se puede pedir al niño/a que repita la ejecución (hasta dos veces).											
<b>Tarea III: Salto con un pie</b>											
<b>Objetivo</b>	Evaluar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio dinámico.										
<b>Procedimiento</b>	Pedir al niño o niña que se sostenga sobre el pie derecho durante 3 segundos y luego salte hacia adelante tres veces consecutivas con el mismo pie. Luego el niño se vuelve ubicar al inicio y se realiza el mismo procedimiento, pero esta vez se sostiene con el pie izquierdo.										
<b>Registro</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Mantenerse sobre un pie o al saltar el pie opuesto toca el piso.</td> <td style="text-align: right;">1 punto</td> </tr> <tr> <td>Cambio de postura inarmónica o descoordinados (cuando debe hacerlo con el otro pie).</td> <td style="text-align: right;">2 puntos</td> </tr> <tr> <td>De ritmo en los saltos o poco control del equilibrio.</td> <td style="text-align: right;">3 puntos</td> </tr> <tr> <td>Lo realiza correctamente.</td> <td style="text-align: right;">4 puntos</td> </tr> </table>	Mantenerse sobre un pie o al saltar el pie opuesto toca el piso.	1 punto	Cambio de postura inarmónica o descoordinados (cuando debe hacerlo con el otro pie).	2 puntos	De ritmo en los saltos o poco control del equilibrio.	3 puntos	Lo realiza correctamente.	4 puntos		
Mantenerse sobre un pie o al saltar el pie opuesto toca el piso.	1 punto										
Cambio de postura inarmónica o descoordinados (cuando debe hacerlo con el otro pie).	2 puntos										
De ritmo en los saltos o poco control del equilibrio.	3 puntos										
Lo realiza correctamente.	4 puntos										

## Tarea IV: Salto y caída.

<b>Objetivo</b>	Evaluar el equilibrio dinámico, la coordinación motriz gruesa y kinestésica.	
<b>Procedimiento</b>	Indicar al niño para que adopte la posición para saltar, sobre el cajón o silla con los pies separados a una distancia equivalente al ancho de sus hombros. Se indica entonces al niño que salte de modo que ambos pies se separen en el cajón al mismo tiempo.	
<b>Registro</b>	Si ambos pies no dejan el cajón al mismo tiempo o si no tocan el suelo simultáneamente.	1 punto.
	Después de la caída no es capaz de mantener el equilibrio.	2 puntos.
	Cae rígidamente.	3 puntos.
	Lo realiza correctamente.	4 puntos.

## Tarea V: Recorrido con obstáculos.

<b>Objetivo</b>	Evaluar orientación espacial y conciencia del cuerpo.	
<b>Procedimiento</b>	El estudiante realiza tres tareas: Pasar por un obstáculo de una altura equivalente a la de las rodillas, sin tocarlo. Pasar inclinado por debajo de un obstáculo ubicado a unos 5 cm por debajo de la altura de sus hombros sin tocarlos (utilizar un bastón sostenido por dos alumnos). Pasar a través de un espacio estrecho sin tocar los obstáculos (usar dos sillas con sus respaldos enfrentados y colocados a una distancia adecuada para que el estudiante pueda avanzar de costado y sin tocar).	
<b>Registro</b>	Toca con el cuerpo alguno de los obstáculos.	1 punto.
	Mal cálculo del espacio con un error que exceda los 10cm.	2 puntos.
	Inseguridad frente a un obstáculo.	3 puntos.
	Lo realiza correctamente.	4 puntos.

<b>Tarea VI: Recepción de un Balón.</b>		
<b>Objetivo</b>	Evaluar la coordinación ojo-mano y seguimiento	
<b>Procedimiento</b>	Ubicar al niño de pie frente al profesor a una distancia de 2.5 metros.	
	El profesor lanza una pelota de goma de unos 18 cm de diámetro desde abajo hacia arriba. Realizar tres lanzamientos con cada uno de los niños.	
<b>Registro</b>	Atrapar la pelota menos de dos veces.	1 punto.
	Atrapar la pelota con la ayuda de los brazos o cuerpo.	2 puntos.
	Inseguridad en la recepción, sin que se caiga el balón.	3 puntos.
	Lo realiza correctamente.	4 puntos.

Nota. Datos tomados del autor (Carvajal, 2007).

**Tabla 2.** Planilla de puntaje edad-categorías

<b>Edades</b>	<b>Categorías</b>				
	<b>Muy bueno</b>	<b>Bueno</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Regular</b>	<b>Con problemas</b>
<b>10 o más</b>	24	22-23	20-21	18-19	≤ 17
<b>8 – 9</b>	23-24	21-22	19-20	17-18	≤ 16
<b>6 – 7</b>	22-24	19-21	16-18	15-13	≤ 12
<b>4 – 5</b>	22-24	19-21	15-18	11-14	≤ 10

Nota. Datos tomados del autor (Carvajal, 2007).

## CAPÍTULO III

### Metodología

#### **Diseño de investigación:**

Esta investigación se plantea como un diseño cuantitativo de tipo cuasi experimental, ya que el objeto es conocer la incidencia de los juegos tradicionales sobre las capacidades coordinativas especiales en los alumnos de 8 a 10 años de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, ubicada en la parroquia Taday del cantón Azogues.

#### **Contexto:**

Este estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, la cual está ubicada en la parroquia de Taday de la ciudad de Azogues. Dicha institución pertenece al sistema de educación pública cuya modalidad de estudio es presencial abarcando una jornada de estudio: matutina, además cuenta con una población estudiantil mixta.

#### **Población y muestra:**

La población está constituida por 21 estudiantes de quinto año de Educación General Básica Media, en edades comprendidas entre 8 a 10 años, de ello se extrae a todas las personas, entre hombres y mujeres, esta muestra es a conveniencia ya que se realizó a un solo curso.

#### **Criterio de inclusión y exclusión:**

##### **Criterio de inclusión:**

- Personas que se encuentren entre las edades comprendidas entre 8 a 10 años.
- Estudiantes que voluntariamente aceptaron participar en la investigación.
- Consentimiento firmado de los representantes legales.

##### **Criterio de exclusión:**

- Individuos que presenten discapacidad tanto física como cognitiva.
- Estudiantes que no asistan a las clases durante la intervención.



## **Consideraciones éticas**

Se obtuvo un consentimiento informado por parte de la rectora de la Unidad Educativa, padres o tutores legales de cada estudiante que participaron en esta investigación, teniendo en cuenta que no se divulga los datos personales y estos fueron cambiados por códigos, la base de datos es utilizado en beneficio de esta investigación, podrán ser consultados por los tutores, padres de familia y autoridades de la institución.

## **Plan de intervención**

### **Preparativos**

Disponer de los materiales adecuados y específicos para cada actividad, un espacio adecuado para realizar todo tipo de actividades recreativas-tradicionales.

### **Programación**

Esta intervención se desarrolló de forma presencial en un periodo de 3 meses, cada sesión tuvo una duración de 1 hora de clase (40 minutos) interviniendo 3 horas de clase a la semana. Se aplicó el Test Capón sobre las capacidades coordinativas especiales antes y después de la intervención para conocer el resultado de las capacidades de los estudiantes implicados en la investigación. Los resultados se dividen en dos, ya que las categorías de puntuación varían entre las edades de 8 a 9 años y de 10 años (tabla 2).

### **Materiales**

El uso de materiales en este estudio varía mucho de acuerdo a las actividades que se plantearon en las sesiones, es por ello que se utilizó los implementos que posee los investigadores y los que son creados por los estudiantes de dicha institución.

### **Actividades**

Basado en el libro: “Juegos tradicionales y populares del Ecuador” de los autores (Saillema Torres & Saillema Torres, 2018), videos, y observación directa, donde se trabajó los

juegos; ajustándose al contexto escolar. Los contenidos a evaluar bajo este plan de actividades son:

- Equilibrio, ritmo, diferenciación, orientación, acoplamiento y adaptación

Los recursos a utilizados fueron espacios adecuados donde se desarrollaron las actividades y objetos que dispongan la institución. Se trabajo un total de 36 sesiones en 3 meses en donde se elaboró 3 sesiones a la semana, teniendo en cuenta que cada sesión es una hora clases (40 min):

- La sesión 1 se buscó llamar la atención de los estudiantes presentando un video sobre los juegos tradicionales del Ecuador, los cuales se ejecutaron a lo largo de todas las sesiones y la importancia de cada uno de ellos.
- Desde la sesión 2 hasta la sesión 33 se efectuaron los juegos que están establecidas en la tabla 3 las cuales fueron planificadas y se utilizaron diferentes variables para cada juego.
- En la última semana (sesiones 34, 35, 36) se realizó una retroalimentación en donde los estudiantes plantearon actividades que más le llamaron la atención en todo el proceso, y finalizada la intervención se desarrolló el post test para conocer los resultados.

A continuación, se presenta un plan de clase como una estructura que se realizó en sus horas laborales de Educación Física, en donde se da a conocer el tiempo que se divide las actividades planificadas.

## DATOS INFORMATIVOS

<b>NOMBRE DEL DOCENTE:</b>	Diego Sucuzhañay – Juan Sucuzhañay		<b>ÁREA / ASIGNATURA:</b>	Cultura Física	<b>GRADO / CURSO:</b>	5 E.G.B.	<b>PARALELO:</b>	A	<b>Planificación: No. 1</b>
<b>N° DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:</b>	1	<b>TÍTULO DE LA UNIDAD:</b>	PRACTICAS LÚDICAS: EL JUEGO Y EL JUGAR	<b>N° DE SEMANAS</b>	1	<b>FECHA INICIO</b>	18/11/2021		
						<b>FECHA TÉRMINO</b>	22/11/2021		
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>O.EF.3.4. Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.</li> </ul>								
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CE.EF.3.1 Participa y/o juega de manera segura y democrática con sus pares en diferentes juegos (creados, de diferentes regiones, entre otros), reconociéndolos como producciones de la cultura (propia y de otras), identificando sus características, objetivos y proveniencias y acordando, respetando y modificando las reglas según sus intereses y necesidades.</li> </ul>								
<b>EJES TRANSVERSALES</b>	El Buen Vivir								
<b>OBJETIVO DE LA CLASE FECHA Y HORA</b>	Participar en los juegos “el trompo”, “estatuas”, “el puente se ha caído”, “ensacados”, modificando y respetando diferentes reglas.								

### 1. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER?  DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER?  ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<b>EF.3.1.9.</b> Participar/jugar de diversos juegos de otras regiones (barrios, parroquias, cantones, ciudades, provincias), caracterizándolos y diferenciándolos de los de su propio contexto.	<p><b>ANTICIPACIÓN (10 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organización del grupo: Se organiza a los estudiantes en el espacio, la formación es en una fila o columnas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Espacio adecuado</li> <li>Trompo</li> <li>Piola</li> <li>Parlante</li> <li>Sacos</li> </ul>	<b>I.EF.3.1.1.</b> Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Discusión guiada:</b> ¿Cómo vamos a jugar “el trompo”, “estatuas”, “el puente se ha caído”, “ensacados”? ¿Qué materiales necesitamos?</li> <li>• <b>Ejecución de movimientos varios de calentamiento:</b> Lubricación articular de forma ascendente.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO (20 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Explicación de las normas del juego:</b> <b>Trompo</b></li> </ul> <p>Los estudiantes realizarán un nudo simple en la cabeza del trompo y enrollarán la piola alrededor del mismo desde la punta de acero hasta la mitad.</p> <p>Se efectuará el lanzamiento hacia el lugar indicado y halaran la piola de forma inmediata, haciendo que este gire en el suelo, a partir de ello el estudiante intentará trasladar el trompo hacia el sitio establecido y dejar hasta que este deje de girar.</p> <p style="text-align: center;"><b>Estatuas</b></p> <p>Todos los participantes se colocarán en un espacio establecido en donde al ritmo de la música estos bailarán y al momento que esta se</p>		<p>con influencia en su identidad corporal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> </ul>
--	---	--	---	---

	<p>detenga los participantes deben quedarse de forma inmóvil, la persona que realice un movimiento de la posición en la que se quedó será descalificado.</p> <p style="text-align: center;"><b>El puente se ha caído</b></p> <p>Se realiza una fila y se escoge a dos integrantes, los cuales se convertirán en un puente y cada uno de estos elegirá una fruta que los representa. Los integrantes que están en la fila pasarán de forma ordenada y continua por debajo de los brazos de sus compañeros (puente), en donde los seleccionados cantarán:</p> <p>Pasa, pasa birun, birun, dónde viene tanta gente de la casa de Marcelo, una puerta se ha caído mandaremos a componer, con qué plata, con que dinero, con las cáscaras de huevo, que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar.</p> <p>La persona que se quede entre los brazos de sus compañeros (puente) elige una de las dos frutas e inmediatamente formarán parte de ella. Al</p>			
--	---	--	--	--



	<p>finalizar realizan entre grupos un breve jaloneo hacia su lado, gana la fila que permanezca junta.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ensacados</b></p> <p>Para esta actividad cada estudiante debe tener un saco y se colocan dentro de ella, al mismo tiempo sostendrán la parte superior del saco con sus manos. Después se ubicarán en la línea de salida y a la orden del docente los integrantes saldrán realizando pequeños saltos hasta la línea de meta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Ejecución del juego (parte 1):</b> los estudiantes realizan la actividad de acorde a su entendimiento.</li> <li>● <b>Corrección de errores:</b> se da a conocer los errores cometidos mediante la práctica, esto si no han entendido la actividad</li> <li>● <b>Ejecución del juego (parte 2):</b> los estudiantes realizan la actividad de forma correcta.</li> <li>● <b>Cambio de reglas:</b> se implementará música, al momento que se detenga la música y el niño que se encuentre el balón en sus manos realiza dicha mímica mencionada anteriormente</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN (10 min)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Vuelta a la calma</li> <li>● Hidratación</li> <li>● Opinión de los estudiantes</li> <li>● Aseo e ingreso al aula</li> </ul>			
--	---	--	--	--

<b>ADAPTACIONES CURRICULARES</b>	
<b>ADAPTACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA</b>	<b>ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD A SER APLICADA</b>
Currículo de Educación Física 2016	

<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
DOCENTE:	TUTOR:	ORIENTADOR:
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA:	FECHA:	FECHA:

Los juegos tradicionales que se ejecutaron se encuentran descritas a continuación con el número de sesiones, el nombre y el desarrollo de cada actividad de forma explícita.

**Tabla 3.** *Nombres y desarrollo de los juegos tradicionales.*

Nombre del juego	Desarrollo
<b>Sesión 2</b>	
<p data-bbox="334 716 570 747"><b>El gato y el ratón</b></p> 	<p data-bbox="651 474 1425 726">Formar un círculo con los niños agarrados de las manos, luego seleccionamos a los niños para representar el personaje de gato y el ratón, donde el primero se ubica en la parte externa del círculo, mientras que el segundo en la parte central.</p> <p data-bbox="651 751 1425 835">Los personajes que interpretan a los animales realizarán el siguiente dialogo:</p> <ul data-bbox="699 863 1203 1129" style="list-style-type: none"><li>• ¡Ratón, ratón!</li><li>• ¿Qué quieres gato ladrón?</li><li>• ¡Comerte quiero!</li><li>• ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!</li><li>• ¡Hasta la punta de mi rabito!</li></ul> <p data-bbox="651 1157 1425 1241">Terminado la expresión el gato toma la decisión de perseguir al ratón por el lugar seleccionado hasta lograr atraparlo.</p>
<b>Sesión 3</b>	
<p data-bbox="391 1444 505 1476"><b>Rayuela</b></p> 	<p data-bbox="651 1325 1425 1409">Con una tiza dibujar cuadros formando un avión (rayuela), y se enumeran según la cantidad de cuadros establecidos.</p> <p data-bbox="651 1434 1425 1633">A continuación, cada participante deberá coger una piedra o cualquier otro objeto y lanzar a una casilla; donde ejecutará saltos con una sola pierna por todo el avión, es importante que la persona no toque la casilla donde está la piedra.</p> <p data-bbox="651 1659 1425 1743">Si la piedra cae fuera del avión vuelve a repetir el lanzamiento.</p>



---

## Sesión 4

---

### Trompo



Realizar un nudo simple en la cabeza y enrollar la piola alrededor del trompo desde la punta de acero hasta la cabeza. Efectuar el lanzamiento hacia el lugar indicado y halar la piola de forma inmediata, haciendo que este gire en el suelo, a partir de ello el estudiante intentará trasladar el trompo hacia el sitio establecido y dejar hasta que este deje de girar. El ganador será el estudiante que haya hecho girar más tiempo el trompo.

---

## Sesión 5

---

### Estatuas



Todos los participantes se colocarán en un espacio establecido en donde al ritmo de la música estos bailarían y al momento que esta se detenga los participantes deben quedarse de forma inmóvil, la persona que realice un movimiento de la posición en la que se quedó será descalificado.

### El puente se ha caído



Se realiza una fila y se escoge a dos integrantes, los cuales se convertirán en un puente y cada uno de estos elegirá una fruta que los representa. Los integrantes que están en la fila pasarán de forma ordenada y continua por debajo de los brazos de sus compañeros (puente), en donde los seleccionados cantarán:

Pasa, pasa birun, birun, dónde viene tanta gente de la casa de Marcelo, una puerta se ha caído mandaremos a componer, con qué plata, con que dinero, con las cáscaras de huevo, que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar (Sailema Torres & Sailema Torres, 2018).

La persona que se quede entre los brazos de sus compañeros (puente) elige una de las dos frutas e inmediatamente formarán parte de ella. Al finalizar realizan entre grupos un breve jaloneo hacia su lado, gana la fila que permanezca junta.

---

## Sesión 6

---

### Ensacados



Para esta actividad cada estudiante debe tener un saco y se colocan dentro de ella, al mismo tiempo sostendrán la parte superior del saco con sus manos. Después se ubicarán en la línea de salida y a la orden del docente los integrantes saldrán realizando pequeños saltos hasta la línea de meta.

### Piedra, papel y tijera



Se establece dos grupos, cada uno se ubicarán a sus extremos, en el medio de estos estarán una fila de ulas por la cual deberán atravesar saltando.

Cada vez que se encuentren los integrantes de cada equipo realizan la actividad de piedra, papel y tijera, el que gana sigue avanzando hasta que se encuentre con el contrincante.

Si llega al otro grupo formará parte de ese equipo y pierde el que se queda con menos integrantes en el grupo.

---

## Sesión 7

---

### El rey manda

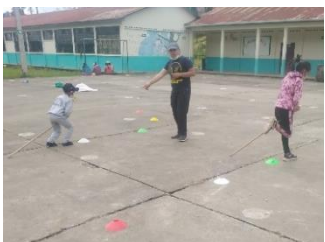


Seleccionar al rey, el cual da las ordenes dentro del juego, con la frase de:

- El rey manda a que traiga (cualquier objeto que se encuentre alrededor de su establecimiento).

Los demás participantes deben cumplir las órdenes e intentar llegar lo más pronto posible con el objeto.

### El caballo de palo



En esta actividad las personas se imaginan que están en un caballo, para esto se utiliza como un implemento necesario un palo de escoba. Los integrantes se colocan en la línea de salida y a la orden del encargado los niños saldrán en una carrera pasando por varios obstáculos hacia el punto de llegada.

---

## Sesión 8

---

Establecer grupos de tres personas, después de ello, se elige a un participante quien será el promotor del juego y tendrá que colocarse en medio de sus compañeros, al cual pondrán un nombre de un elemento de la cocina.

Elegir dos personas, un cliente y un comerciante, establecen la siguiente conversación:

### Las ollitas



- CLIENTE pum, pum
- COMERCIANTE. ¿Quién es?
- CLIENTE yo
- COMERCIANTE. ¿Qué desea?
- CLIENTE un sartén ¿cuánto cuesta?
- COMERCIANTE. 5 dólares
- CLIENTE le doy diez
- COMERCIANTE. Bueno lleve

Los compañeros que están situados a los extremos son los encargados de columpiar a la persona del medio y deberán nombrar los meses del año. Gana el que resista más tiempo en el balanceo.

---

### Los Tillos



Elaborar una circunferencia de unos 60 cm de diámetro, en el interior de esta se divide en varias partes, las mismas que tendrán una puntuación, la circunferencia estará ubicada a una distancia de 10 m del lanzamiento. La cantidad de tillos (tapas) que tendrá cada integrante dependerá del número de los participantes. En el juego cada uno lanzará las tapas hacia la circunferencia y al final gana el que haga más puntos.

---

## Sesión 9

---

### Los países



En esta actividad cada estudiante nombrará un país, aleatoriamente se selecciona al primer participante y los demás se ubicarán a una distancia de 2 metros del participante, este sujeto lanzará el balón hacia arriba y dirá el nombre de un país que sus compañeros eligieron mientras los demás se alejan del lugar. El estudiante o país nombrado deberá atrapar el balón y una vez que logre gritará “alto”, en ese instante todos sus compañeros se detendrán. Por último, el país nombrado dará pasos largos nombrando a su país y lanzará el balón a cualquiera de sus compañeros para que este realice el lanzamiento hacia arriba.

---

## Sesión 10

---

### Cuatro esquinas



Los jugadores se colocan en los bordes de la cancha, para empezar con el juego, los participantes estarán atentos a las órdenes del tutor para intercambiar de lugar, tomando en cuenta que el equipo que está en el centro deberá correr ante uno de las zonas seleccionadas y llegar antes que los demás grupos.

Cabe mencionar que el equipo que se queda sin puesto se traslada a la parte del centro para empezar de nuevo la actividad.

---

## Sesión 11

---

### El juego del marro



Seleccionar un espacio de preferencia rectangular con el fin de utilizar las 4 esquinas. Se forma dos grupos, los lanzadores se dividen en la cancha y queda uno para ejecutar la acción, los bateadores se colocan en medio de la cancha y uno por uno ejecutan el bateo y corre hacia una esquina de la cancha, realizar la misma actividad con el otro bateador y los demás intentarán pasar por todas las esquinas para poder ganar.

## El gatito ciego



Designar a uno de los jugadores para el papel de gatito ciego y este será vendado los ojos con un pañuelo, inmediatamente todos los participantes cambian de lugar para que el gatito seleccione a uno de sus compañeros, la persona que llega a ser elegida tendrá que pronunciar la palabra “MIAU” 3 veces consecutivas con diferentes tonos de voz.

Reconocer y mencionar el nombre del jugador que contesta.

---

## Sesión 12

---

## La raya



Trazar una raya que nos permite saber dónde deben caer las monedas.

Lanzar la moneda con dirección y exactitud para que esta caiga cerca o sobre la línea.

## Pica, pica ¿picará?



Pasar uno de los jugadores al centro de la circunferencia humana, el cual debe sentarse en el medio y lanzar la pelota hacia arriba cantando la siguiente estrofa:

- Pica, pica y no es un mosquito pica, pica ya lo verán (Sailema Torres & Sailema Torres, 2018).

Una vez que acabe de cantar debe pasar el balón a su compañero de lado, el cual realizará la misma acción. Esta actividad se debe ejecutar cada vez más rápido.

---

## Sesión 13

---

## Las quemadas



Para iniciar el juego se dividen en dos grupos, en donde el primer grupo tratara de lanzar con una pelota inflable a cada integrante del equipo contrario para determinar que están quemados.

Una regla fundamental en el juego es: si uno de los integrantes contrario ataja el balón, se intercambian los roles y tienen las posibilidades de ejecutar los lanzamientos al otro equipo.



---

## El juego del tomate



Los integrantes forman parejas, luego se les entrega un tomate, que será colocada entre sus frentes y deberán bailar de acuerdo al ritmo de la música.

No deben tocarse, ni perder el equilibrio y tendrán que durar el mayor tiempo posible.

---

## Sesión 14

---

## El patio de mi casa



Realizar un círculo y uno debe colocarse en el centro y comenzará a cantar

El patio de mi casa es muy personal, cuando llueve se moja, igual que los demás, agáchate y vuélvete agachar, que las agachaditas no saben bailar, agáchate y vuélvete agachar, que las agachaditas no saben bailar, h, i, j, k, l, ll, m, a que si tú no me quieres otra niña me querrá (Sailema Torres & Sailema Torres, 2018).

Los demás compañeros agarrados de la cintura avanzan hacia la derecha, y al momento que se escuche “agáchate” o “agachar” estos deben acatar la orden, y al decir “y vuélvanse” estos se colocarán de pie.

---

## Sesión 15

---

## Ali cacatú



Formamos un círculo con los participantes. Entre todos aplauden y repiten la frase: nombres de países por ejemplo (Brasil), entonces cada individuo va a responder con lo solicitado, en caso que no responda pasado los 5 segundos o repita la misma respuesta que su compañero tendrá que realizar una penitencia.

---

## La Cebolla



Los participantes (cebollas) deben colocarse en columna y sujetarse de la cintura de sus compañeros, el primero debe sujetarse fuertemente de algo estático o de alguna persona.

Se nombra a un estudiante el que es encargado de sacar cada cebolla de la columna, es por eso que estos no deben soltarse de su compañero.

---

## Sesión 16

---

## El baile de la silla



Ubicar las sillas en las zonas establecidas de forma intercalada, los participantes deben bailar alrededor de estos, al momento que la música esté pausada los niños tendrán que sentarse lo más rápido, el participante que se queda sin la silla será descalificado.

El juego continúa hasta que permanezca una sola persona dentro del juego.

---

## Zancos



Juego de equilibrio que consiste en desplazarse sobre dos tiras largas de madera a las que son anexados dos piezas en la parte inferior donde se colocan los pies. Deben desplazarse de un lugar a otro sin perder el equilibrio.

---

## Sesión 17

---

## Canicas



Dentro de la cancha se va a dibujar un ruedo en el piso, esta será la superficie establecida donde debe caer las canicas, existirá un punto determinado para que el escolar ejecute su lanzamiento con el objetivo de golpear a las canicas que se encuentran en el interior.

El ganador es la persona que más canicas logre sacar de la zona.

## Medio limón



Formar una circunferencia con los estudiantes sentados, después se enumeran y se graban el número para realizar el juego.

Una vez ya establecido los números, un estudiante o el docente comenzará con la siguiente canción:

- Un limón, medio limón \_\_ (dice el número de cualquiera de sus compañeros) limones, medio limón.

El jugador que se encuentre despistado o se equivoca realizará una penitencia.

## Sesión 18

### El balero



Esta actividad se desarrolla impulsando la esfera con el dedo pulgar en lo más alto, con el propósito de poder insertar dentro del tallo, esto proveerá un punto por cada vez que logre introducir.

El ganador es quien más puntos obtenga durante el tiempo establecido.

## Sesión 19

### Las cogidas



Para la ejecución de este juego es necesario un espacio amplio en donde los niños puedan desplazarse sin ningún problema.

De todos los integrantes debe haber uno que sea el encargado de atrapar a los compañeros, y si estos son tocados ayudarán a seguir atrapando a los demás, continuar el proceso hasta que no haya ninguno estudiante libre.

## Sesión 20

### Carrera de tres piernas



Esta actividad se realiza en parejas, y estos deben unir sus piernas atándose a la altura de sus rodillas convirtiéndose en uno solo. A la orden del docente las parejas deben salir de forma coordinada y así poder llegar a la meta, para eso los participantes deben llegar al punto de salida.



---

## Sesión 21

---

### El pescador



Marcar una línea que divida en dos campos, después de ello, los jugadores se colocan a un costado de la cancha, al instante en que el pescador pronuncie todos al agua, los escolares tendrán que movilizarse hacia el otro punto, en el cual deberán atravesar los participantes la línea divisoria. Los jugadores que sean tocados, se unirán al pescador.

---

## Sesión 22

---

### Los agujeros o las pozas



Realizar un agujero para el lanzamiento, luego los participantes se ubicarán a una distancia de 2 a 3 pasos del orificio, y desde ahí lanzarán las pelotas hacía el punto establecido.

El ganador es el que más pelotas inserte.

---

### Palito da vueltas



Para el siguiente juego se utiliza un palo, la parte inferior va al piso, en la parte superior se coloca la frente, el participante debe efectuar 3 a 4 vueltas, cuando cumpla esta actividad debe correr a tocar un objeto que se encuentra a una distancia de 5 metros.

Crear nuevas alternativas para mejorar la secuencia del juego.

---

## Sesión 23

---

### El baile del periódico



Seleccionar el espacio y la música para el juego, luego colocarse en un círculo, donde se repartirá una hoja a cada niño.

Los chicos van a bailar encima de la hoja, al momento que se detenga la música van a tener que doblar por la mitad y volver a bailar arriba del periódico hasta que el participante ya no pueda sostenerse más dentro de ella.

El ganador es la persona que más tiempo se mantuvo encima de hoja doblada

## El buitre y las palomas



Para este juego, se divide la cancha en dos partes iguales y en el medio de estas se encuentra el buitre y a un extremo se las palomas, estas deben cruzar al otro extremo sin que el buitre les atrape, el cual puede moverse solo de forma lateral.

En esta actividad se puede elegir uno o varios buitres para así facilitar su papel.

## Sesión 24

## Perros y venados



Seleccionar a los participantes dividiéndoles en dos pelotones, el primero serán nombrados como los venados y el otro grupo se les asigna como los perros, se ubicarán los venados en la parte media de la cancha, mientras que los perros en la zona del arco.

A la señal efectuada por el docente, los que se encuentran en el lado del arco tendrán que salir corriendo hacia el otro arco, evitando que sean tocados por el grupo que se localiza en la parte interna.

## Sesión 25

## La lobito



Se escogerá a una persona que personifique al lobo, y sus compañeros representarán a las ovejas, las cuales realizan una circunferencia.

Mientras las ovejas dan vuelta alrededor del lobo ellos cantan:

- “Juguemos en el bosque, mientras que, el lobo no está, porque si el aparece a todos nos comerá, ¿Qué estás haciendo lobito?”.
- Lobo: “me estoy despertando”

Y así siguen hasta que el lobo diga “les voy a comer”, en ese instante las ovejas se separan e intentar escapar del lobo para que este no les atrape.

---

## Sesión 26

---

### La guaraca



Para ejecutar esta actividad lúdica todos los integrantes se colocan dentro de una cuerda, la misma debe estar apegada a nuestro cuerpo.

Saltar con los pies juntos y dirigirse hacia la derecha o izquierda, según la orden del tutor e ir cambiando la dificultad (colocar la cuerda en cualquier parte del cuerpo).

---

## Sesión 27

---

### El florón



Formar a los participantes en una media luna, se les entregara un elemento que tendrán que ocultarlo entre sus manos.

El docente que orienta pedirá que cante:

El florón está en mis manos, de mis manos ya paso las monjitas marcelitas se fueron al a Agoyán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayan ¿Dónde está el florón? (Sailema Torres & Sailema Torres, 2018).

Al momento que termine la canción preguntaremos a la persona que fue elegida en que mano está la pieza y los escolares tratan de identificar.

---

## Sesión 28

---

### El elástico



En este juego es necesario que dos estudiantes sean el soporte y ayuden a que el elástico este separado, los mismos irán elevando el elástico, el cual empezará desde los tobillos y llegará como máximo hasta los hombros.

Los demás participantes ejecutan los saltos pisando el elástico cercano y después el lejano, un salto al exterior (dejando al elástico en el medio), al interior y por último salen realizando un salto con los pies juntos. Así mismo realizarán con las manos después que el elástico se ubique en la parte superior.

---

## Sesión 29

---

### Carrera de carretilla



Para el siguiente juego se colocan entre dos personas en un punto señalado, el primero se colocan en posición prono, mientras que su acompañante será quien va a sostener las piernas de su compañero para que pueda realizar los desplazamientos hacia el sector pertinente.

---

## Sesión 30

---

### La gallinita ciega



Los integrantes del juego realizan una circunferencia colocando en el medio a un compañero que realiza el papel de la gallina ciega, para esto el participante debe vendarse los ojos, una vez ya vendado los compañeros le cantan:  
Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar?, una aguja y un dedal, da tres vueltas y la encontrarás. Una vez concluido los compañeros se alejan y aplaudirán para que la gallina los escuche y les intente atrapar.

---

## Sesión 31

---

### Hervis



Lanzar el balón hacia los contrincantes, mientras estos tienen que correr para evitar ser quemados y en su trascurso van a tener que armar una torre y gritar hervís, el juego finiquita cuando consigan quemar a todos los integrantes.

Como otro punto, se escogerá aleatoriamente a un equipo que busque derrumbar la torre que se construyó y el otro grupo procederán a mantener cuidar sus torres.

---

## Sesión 32

---

### El huevo y la cuchara.



Trazar con una tiza la línea de partida y a una distancia de 6 metros la llegada. El participante debe tener una cuchara que debe estar sujeta con la boca y el huevo o limón se coloca en la parte ancha de la cuchara. Se ordena a la persona que coloque sus manos atrás y que intente realizar el recorrido establecido sin que se caiga el limón.



---

## Tres en raya



Colocar las 9 uñas a una distancia de 5 metros de línea de salida las cuales estarán ubicados de forma de cuadrado 3 x 3.

Los estudiantes correrán a colocar los chalecos en el interior de cada uña hasta formar los tres en raya. El tres en raya puede ser en forma horizontal, vertical o diagonal.

---

## Sesión 33

---

## La rueda



Para desarrollar esta actividad utilizaremos material reciclado por ejemplos una manguera poder realizar el aro. La finalidad de la actividad es que por intermedio de un palo tratemos de sostener y poseer estabilidad de la rueda que está en movimiento.

---

## Saltar la soga



Saltar de forma consecutiva y evitar que la soga toque alguna parte del cuerpo. Para cumplir esto, dos compañeros estarán a los extremos haciendo girar la soga y al mismo tiempo contarán los saltos.

---

## Sesión 34

Retroalimentación sobre los juegos tradicionales que más les

---

## Sesión 35

llamaron la atención a los niños durante su práctica.

---

## Sesión 36

Nota. Datos tomados del libro Juegos tradicionales y populares del Ecuador de los autores (Sailema Torres & Sailema Torres, 2018).

## Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Para la recolección de los datos del presente trabajo de investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

### Test de Capón

Este es un Test que evalúa el grado de desarrollo psicomotor en niños desde los 4 a 10 años de edad o más. Evalúa las capacidades coordinativas especiales con diferentes tareas

las cuales tienen una calificación de 4 puntos. Consta de una evaluación mínima de 6 puntos y máxima de 24 puntos que indicaría un buen desarrollo psicomotriz (Sandoval Vallejos et al., 2017).

## **Análisis de los datos**

Una vez efectuada la intervención y obtenido los datos del pre y post test se procedió a tabular las respuestas a través del Office Microsoft Excel, en la que se obtuvo los gráficos estadísticos de barras, la cual ayudó a conocer las diferenciaciones de las puntuaciones de cada estudiante entre el antes y después de las actividades planteadas.

Para saber si la intervención tuvo efecto se realizó un análisis a través de la estadística inferencial mediante la prueba Wilcoxon, en la que se comparó las medias de los datos pre y post test, utilizando un nivel de significancia del 5% en todos los datos estadísticos. Este análisis se realizó en el Software IBM SPSS Statistics 25.

## CAPÍTULO IV

### Resultados y discusión

#### Análisis Cuantitativo Estadístico Descriptivo

Dentro del presente trabajo de investigación, de acuerdo con el tercer objetivo específico, se logró obtener los siguientes resultados a partir de la comparación del antes y después de ejecutar el Test de Capón aplicado a los estudiantes. Se presenta los gráficos estadísticos de cada estudiante de acuerdo a las tareas.

A continuación se seleccionaron a los estudiantes de diferentes edades ya que varían los resultados, se iniciaría con los estudiantes de 8 a 9 años de edad, ya que tienen la misma evaluación, esto según a la tabla 2.

#### *Planilla de puntaje edad-categorías*

Edades	Categorías				
	Muy bueno	Bueno	Aceptable	Regular	Con problemas
<b>8 - 9</b>	23-24	21-22	19-20	17-18	≤ 16

Nota. Datos tomados del autor (Carvajal, 2007).

### Estudiante\_001

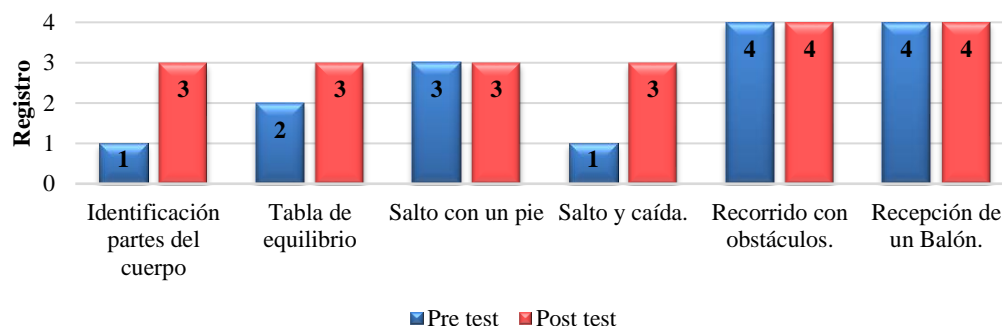


Gráfico 1

El estudiante 001, en el pre test tiene una suma de 15 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), por tal motivo se encuentra “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de cumplir el programa de intervención se observa que en el post test ha incrementado su puntuación a 20 puntos colocándose en la categoría de “aceptable” (gráfico 1).

### Estudiante\_002

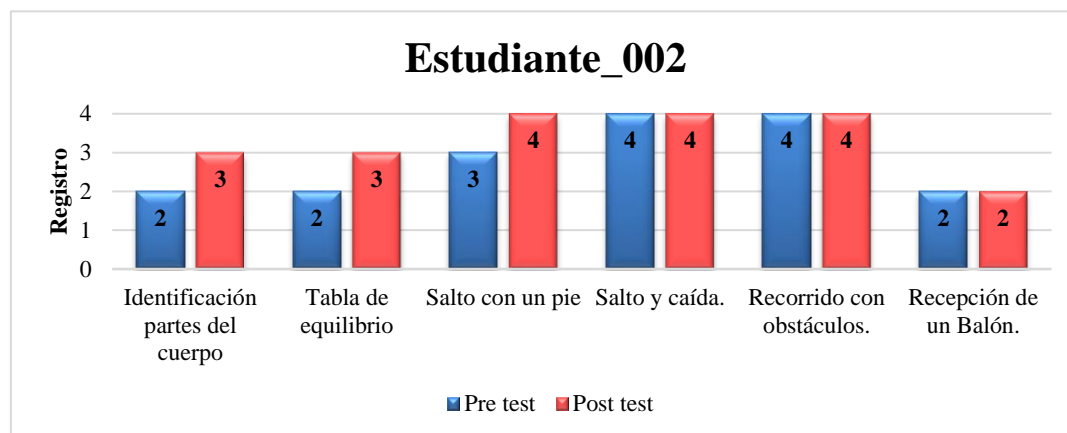


Gráfico 2

El estudiante 002, en el pre test tiene una suma de 17 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), por lo cual está en “regular” con las capacidades coordinativas especiales. Después de realizar el programa de intervención el post test indica un incremento en su puntuación de 20 puntos poniéndose en la categoría de “aceptable” (gráfico 2).



## Estudiante\_003

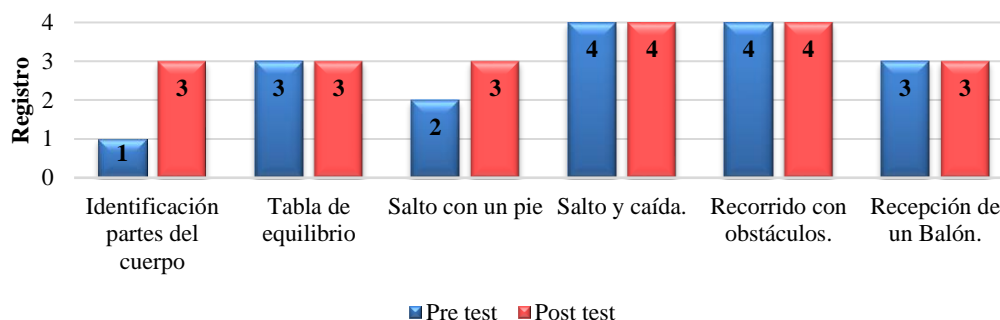


Gráfico 3

El estudiante 003, en el pre test tiene una suma de 17 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el alumno está “regular” con las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se observa que en el post test ha incrementado su puntuación a 20 puntos ubicándose en la categoría de “aceptable” (gráfico 3).

## Estudiante\_004

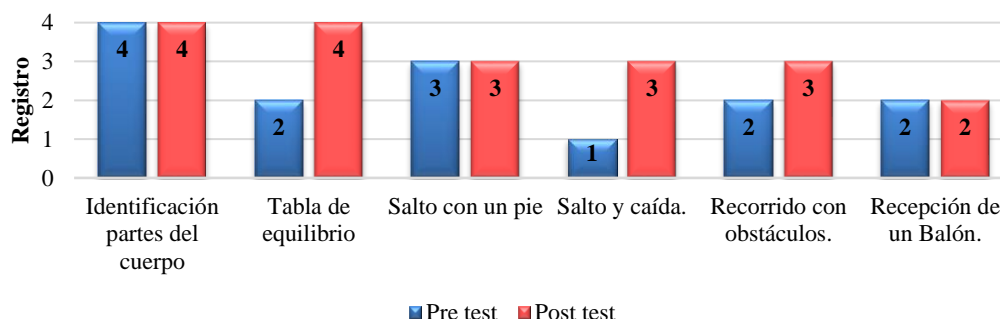


Gráfico 4

El estudiante 004, en el pre test tiene una suma de 14 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el escolar está “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se desarrolló un incremento en la puntuación del post test de 19 puntos colocándose en la categoría de “aceptable” (gráfico 4).

## Estudiante\_005

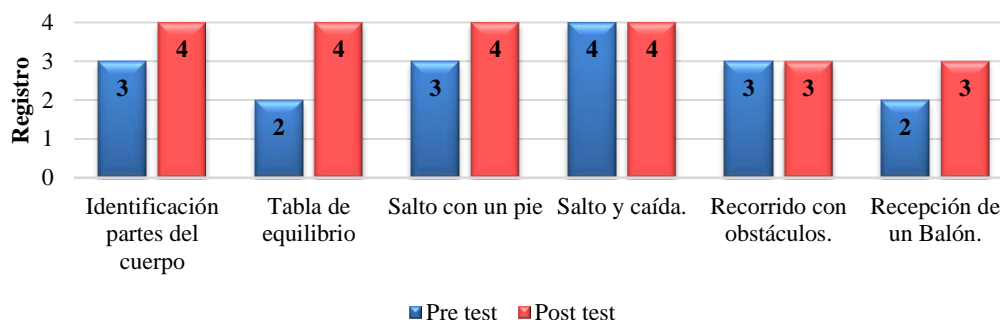


Gráfico 5

El alumno 005, en el pre test tiene una suma de 17 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el estudiante está “regular” con las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se observa que en el post test ha incrementado su puntuación a 22 puntos poniéndose en la categoría de “bueno” (gráfico 5).

## Estudiante\_006

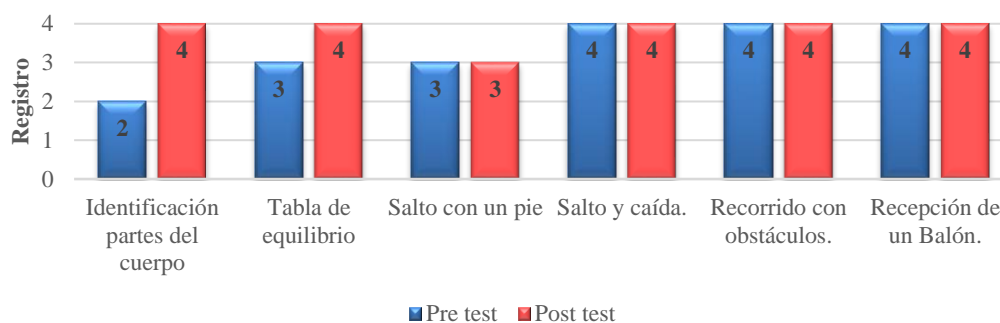


Gráfico 6

El estudiante 006, en el pre test tiene una suma de 20 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), por lo cual está en “aceptable” con las capacidades coordinativas especiales. Después de ejecutar el programa de intervención indica que ha incrementado su puntuación a 23 puntos en el post test colocándose en la categoría de “muy bueno” (gráfico 6).

## Estudiante\_007

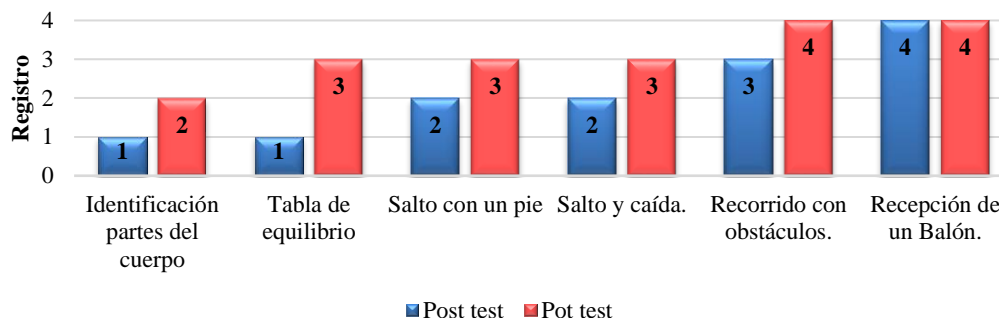


Gráfico 7

El alumno 007, en el pre test tiene una suma de 13 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el estudiante está “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se observa que en el post test ha incrementado su puntuación a 19 puntos situándose en la categoría de “aceptable” (gráfico 7).

## Estudiante\_008

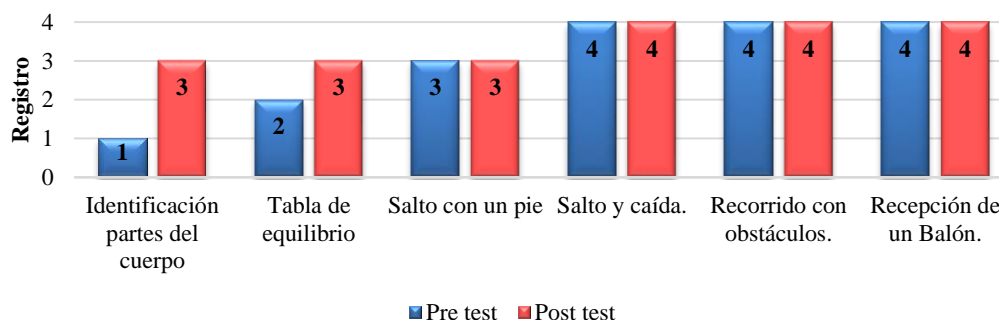


Gráfico 8

El estudiante 008, en el pre test tiene una suma de 18 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), se encontraba “aceptable” con las capacidades coordinativas especiales. Después de ejecutar el programa de intervención se observa que ha incrementado su puntuación a 21 puntos en el post test poniéndose en la categoría de “bueno” (gráfico 8).

## Estudiante\_009

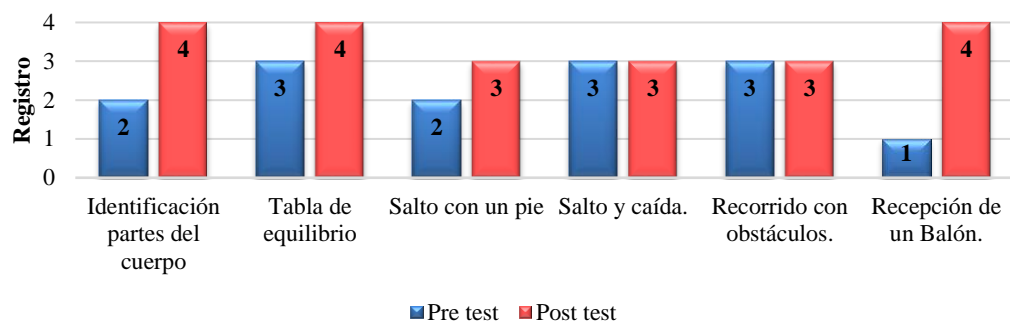
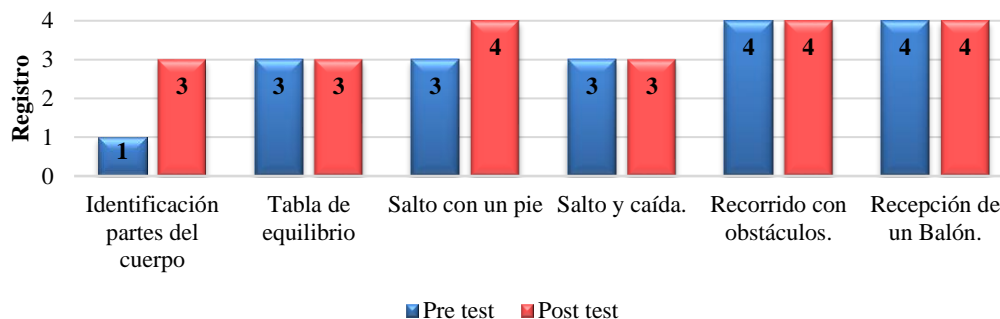


Gráfico 9

El estudiante 009, en el pre test tiene una suma de 14 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el cual está “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de utilizar el programa de intervención el post test indica un incremento en su puntuación a 21 puntos poniéndose en la categoría de “bueno” (gráfico 9).

## Estudiante\_010



Gráfica 10

El alumno 010, en el pre test tiene una suma de 18 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el estudiante está “regular” con las capacidades coordinativas especiales. Después de ejecutar el programa de intervención el puntaje se ha visto incrementado en el post test siendo su puntuación de 21 puntos colocándose en la categoría de “bueno” (gráfico 10).

## Estudiante\_011

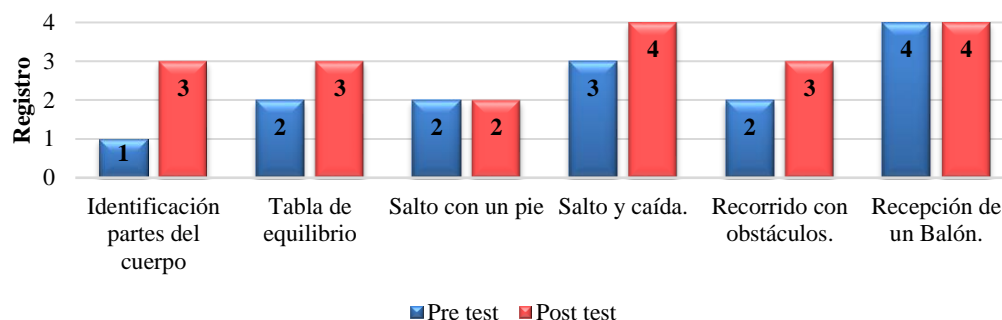


Gráfico 11

El estudiante 011, en el pre test tiene una suma de 14 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el alumno está “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se observa que en el post test ha incrementado su puntuación a 19 puntos situándose en la categoría de “aceptable” (gráfico 11).

## Estudiante\_012

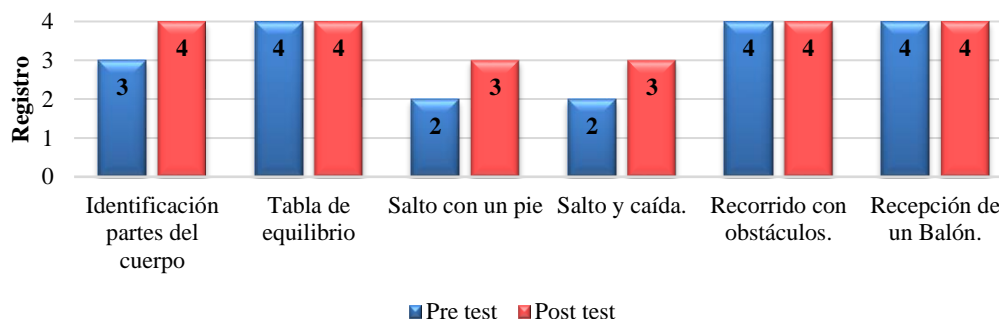


Gráfico 12

El alumno 012, en el pre test tiene una suma de 19 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el cual se encuentra “aceptable” con las capacidades coordinativas especiales. Después de emplear el programa de intervención se conoce que en el post test ha incrementado su puntuación a 22 puntos ubicándose en la categoría de “bueno” (gráfico 12).

## Estudiante\_013

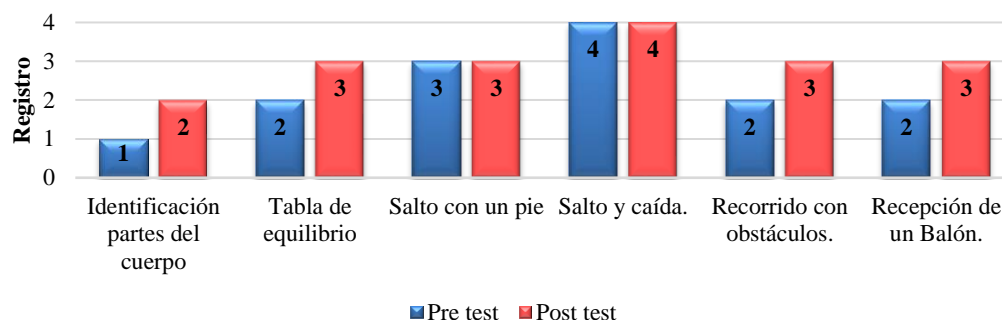


Gráfico 13

El estudiante 013, en el pre test tiene una suma de 14 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), por tanto, se encuentra “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de ejecutar el programa de intervención se observa que en el post test ha incrementado su puntuación a 18 puntos poniéndose en la categoría de “regular” (gráfico 13).

## Estudiante\_014

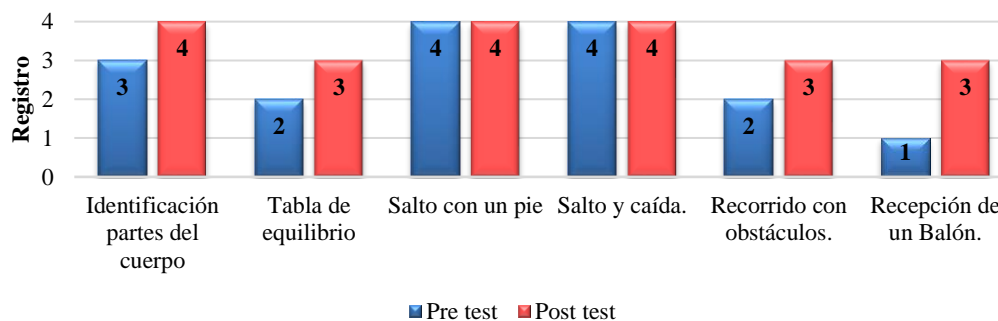


Gráfico 14

El alumno 014, en el pre test tiene una suma de 16 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), hallándose “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de realizar el programa de intervención el post test indica un incremento en su puntuación a 21 puntos ubicándose en la categoría de “bueno” (gráfico 14).



Gráfica 15

El estudiante 015, en el pre test tiene una suma de 18 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el cual se encuentra en “regular” con las capacidades coordinativas especiales. Después de ejecutar el programa de intervención el puntaje se ha visto incrementado en el post test siendo su puntuación de 21 puntos atribuyendo a la categoría de “bueno” (gráfico 15).

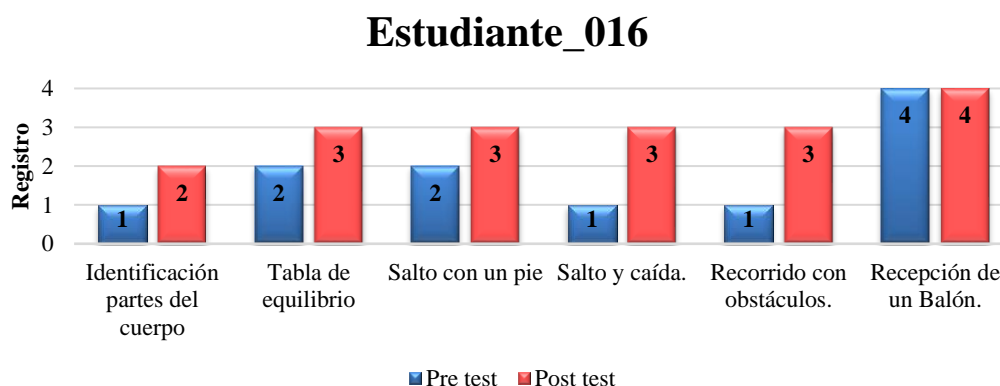


Gráfico 16

El alumno 016, en el pre test tiene una suma de 11 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), por tal motivo se encuentra “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de realizar el programa de intervención se visualizó un incremento de su puntuación en el post test de 18 puntos ubicándose en la categoría de “regular” (gráfico 16).

A continuación se seleccionaron a los estudiantes de 10 años ya que varían los resultados.

## Planilla de puntaje edad-categorías

Edades	Categorías				
	Muy bueno	Bueno	Aceptable	Regular	Con problemas
10 o más	24	22-23	20-21	18-19	≤ 17

Nota. Datos tomados del autor (Carvajal, 2007).

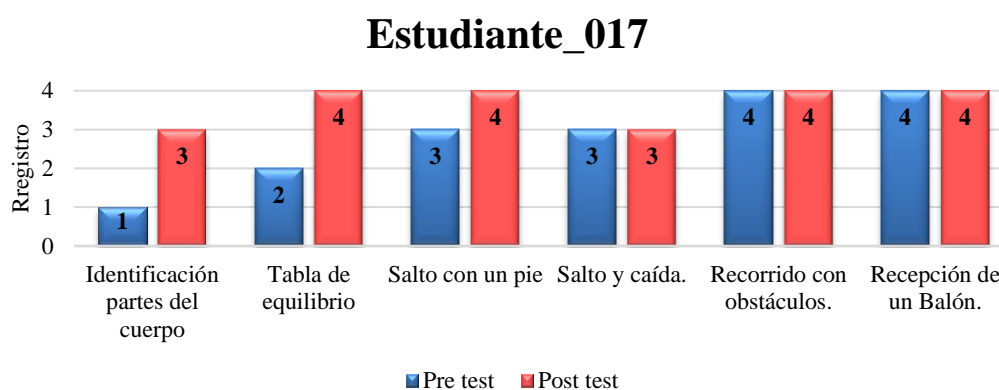


Gráfico 17

Con estudiante 017, en el pre test tiene una suma de 17 puntos, en relación a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el estudiante tiene “problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se observa que en el post test ha incrementado su puntuación a 22 puntos poniéndose en la categoría de “bueno” (gráfico 17).



## Estudiante\_018

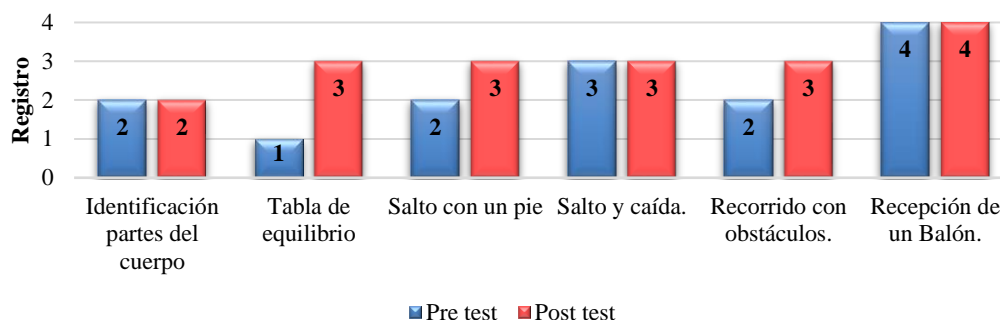


Gráfico 18

El estudiante 018, en el pre test posee una suma de 14 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), por tal motivo se encuentra “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se observa que en el post test incrementó su puntuación a 18 puntos colocándose en la categoría de “regular” (gráfico 18).

## Estudiante\_019

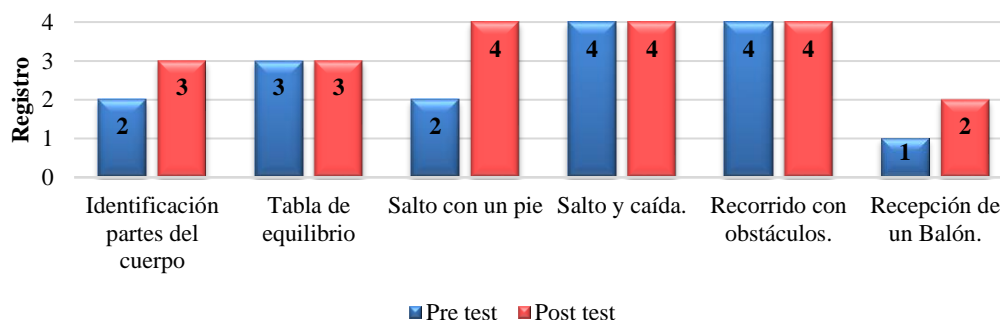


Gráfico 19

El estudiante 019, en el pre test tiene una suma de 16 puntos, con relación a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el escolar está “con problemas” con las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se observa que en el post test ha incrementado su puntuación a 20 puntos colocándose en la categoría de “aceptable” (gráfico 19).

## Estudiante\_020



Gráfico 20

El alumno 020, en el pre test tiene una suma de 16 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), el estudiante está “con problemas” en las capacidades coordinativas especiales. Después de aplicar el programa de intervención se ve que en el post test ha incrementado su puntuación a 18 puntos ubicándose en la categoría de “regular” (gráfico 20).

## Estudiante\_021

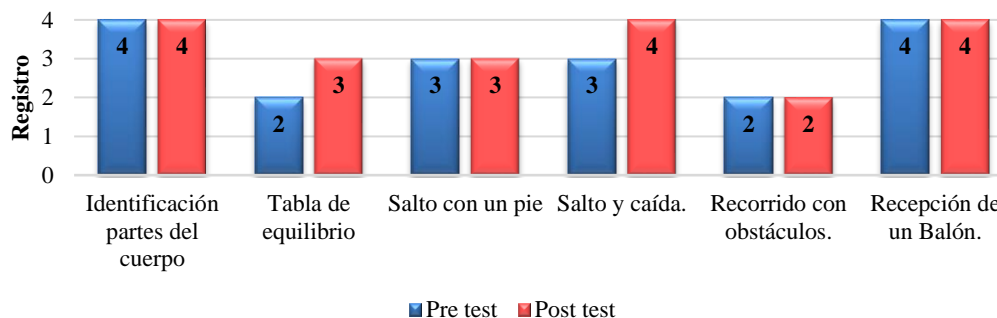


Gráfico 21

El alumno 021, en el pre test tiene una suma de 18 puntos, con respecto a la planilla de puntaje edad-categorías (tabla 2), por tal motivo se encuentra “regular” con las capacidades coordinativas especiales. Después de ejecutar el programa de intervención indica que en el post test ha incrementado su puntuación a 20 puntos poniéndose en la categoría de “aceptable” (gráfico 21).

En las siguientes tablas se dan a conocer el resumen de los gráficos anteriores, en donde se explica las categorías de los estudiantes de acorde a su edad.

*Planilla de puntaje edad-categorías*

Edades	Categorías				
	Muy bueno	Bueno	Aceptable	Regular	Con problemas
<b>8 - 9</b>	23-24	21-22	19-20	17-18	≤ 16

Nota. Datos tomados del autor (Carvajal, 2007).

**Tabla 4.** Resultados del pre test de los estudiantes de 8 a 9 años

Estudiante	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Total	Categoría
	I	II	III	IV	V	VI		
<b>001</b>	1	2	3	1	4	4	15	Con problemas
<b>002</b>	2	2	3	4	4	2	17	Regular
<b>003</b>	1	3	2	4	4	3	17	Regular
<b>004</b>	4	2	3	1	2	2	14	Con problemas
<b>005</b>	3	2	3	4	3	2	17	Regular
<b>006</b>	2	3	3	4	4	4	20	Aceptable
<b>007</b>	1	1	2	2	3	4	13	Con problemas
<b>008</b>	1	2	3	4	4	4	18	Regular
<b>009</b>	2	3	2	3	3	1	14	Con problemas
<b>010</b>	1	3	3	3	4	4	18	Regular
<b>011</b>	1	2	2	3	2	4	14	Con problemas
<b>012</b>	3	4	2	2	4	4	19	Aceptable
<b>013</b>	1	2	3	4	2	2	14	Con problemas
<b>014</b>	3	2	4	4	2	1	16	Con problemas
<b>015</b>	2	2	4	4	3	3	18	Regular
<b>016</b>	1	2	2	1	1	4	11	Con problemas

**Tabla 5.** Resultados del pre test de los estudiantes de 8 a 9 años

Estudiante	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Total	Categoría
	I	II	III	IV	V	VI		
001	3	3	3	3	4	4	20	Aceptable
002	3	3	4	4	4	2	20	Aceptable
003	3	3	3	4	4	3	20	Aceptable
004	4	4	3	3	3	2	19	Aceptable
005	4	4	4	4	3	3	22	Bueno
006	4	4	3	4	4	4	23	Muy bueno
007	2	3	3	3	4	4	19	Aceptable
008	3	3	3	4	4	4	21	Bueno
009	4	4	3	3	3	4	21	Bueno
010	3	3	4	3	4	4	21	Bueno
011	3	3	2	4	3	4	19	Aceptable
012	4	4	3	3	4	4	22	Bueno
013	2	3	3	4	3	3	18	Regular
014	4	3	4	4	3	3	21	Bueno
015	3	4	4	4	3	3	21	Bueno
016	2	3	3	3	3	4	18	Regular

La siguiente planilla indica las categorías de los estudiantes de 10 años y el resumen de los gráficos demostrado en las tablas.

*Planilla de puntaje edad-categorías*

Edades	Categorías				
	Muy bueno	Bueno	Aceptable	Regular	Con problemas
10 o más	24	22-23	20-21	18-19	≤ 17

Nota. Datos tomados del autor (Carvajal, 2007).

**Tabla 6.** Resultado del pre test de los estudiantes de 10 años

Estudiante	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Total	Categoría
	I	II	III	IV	V	VI		
017	1	2	3	3	4	4	17	Con problemas
018	2	1	2	3	2	4	14	Con problemas
019	2	3	2	4	4	1	16	Con problemas
020	1	3	3	3	3	3	16	Con problemas
021	4	2	3	3	2	4	18	Regular

**Tabla 7.** Resultado del post test de los estudiantes de 10 años

Estudiante	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Tarea	Total	Categoría
	I	II	III	IV	V	VI		
017	3	4	4	3	4	4	22	Bueno
018	2	3	3	3	3	4	18	Regular
019	3	3	4	4	4	2	20	Aceptable
020	2	3	3	3	4	3	18	Regular
021	4	3	3	4	2	4	20	Aceptable

**Tabla 8.** Porcentaje del pre y post test de los estudiantes de 8 a 9 años.

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Con problemas	8	50 %		
Regular	6	37.5 %	2	12.5 %
Aceptable	2	12.5 %	6	37.5 %
Bueno			7	43.8 %
Muy bueno			1	6.2 %
Total	16	100 %	16	100 %

Como se evidencia en la tabla 8, antes de la intervención el 50% de los estudiantes están en la categoría con problemas, el 37.5 en regular y el 12.5% en aceptable, después de

la intervención el 43.8% se encuentran en la categoría de bueno, el 37.5% en aceptable, el 12.5 en regular y el 6.2% en muy bueno.

**Tabla 9.** *Porcentaje del pre y post test de los estudiantes de 10 años.*

Categoría	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Con problemas	4	80 %		
Regular	1	20 %	2	40 %
Aceptable			2	40 %
Bueno			1	20 %
Total	5	100 %	5	100 %

En la tabla 9, se observa que antes de la intervención de los juegos tradicionales en los estudiantes de 10 años, el pre test expresa que el 80% se encuentran con problemas y el 20% en regular, después de ejecutar la intervención el 40% se encuentran en la categoría de regular y 40% en aceptable, dejando así el 20% en la categoría de bueno, indicando un gran cambio en sus capacidades coordinativas especiales.

### **Prueba de Wilcoxon**

Para la prueba de Wilcoxon se dividió en dos grupos, en estudiantes de 8-9 años y de 10 años, esto se da porque contienen diferentes categorías de evaluación como se puede observar en la tabla 2, se inicia con los escolares de 8 a 9 años.

**Ho:** Los juegos tradicionales no mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales de los estudiantes de 8 a 9 años.

**Ha:** Los juegos tradicionales mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales de los estudiantes de 8 a 9 años.

**Tabla 10.** *Estadísticos descriptivos*

	<b>N</b>	<b>Media</b>	<b>Desv. Desviación</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
<b>Pre test</b>	16	.63	.719	0	2
<b>Post test</b>	16	2.44	.814	1	4

Como se muestra en la tabla 10, la media aritmética en el pre test es de 0.63, mientras que en el post test existe un incremento de 2.44, por tanto, se concluye que si existen diferencias entre antes y después de la intervención de los juegos tradicionales.

**Tabla 11.** *Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

	<b>Post test - Pre test</b>
<b>Z</b>	-3.602 <sup>b</sup>
<b>Sig. asintótica(bilateral)</b>	.000

Nota. a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 11, la prueba de Wilcoxon se evidencia que el valor p es  $0.000 < 0.05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula a favor de la alternativa, concluyendo que existe diferencia significativa en las capacidades coordinativas especiales de los estudiantes de 8-9 años de edad.

Para la prueba de Wilcoxon se dividió en dos grupos, en estudiantes de 8-9 años y de 10 años, esto se da porque contienen diferentes categorías de evaluación como se puede observar en la tabla 2, se inicia con los escolares de 10 años.

Ho: Los juegos tradicionales no mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales de los estudiantes de 10 años.

Ha: Los juegos tradicionales mejoran significativamente las capacidades coordinativas especiales de los estudiantes de 10 años.

**Tabla 12. Estadísticos descriptivos**

	N	Media	Desv. Desviación	Mínimo	Máximo
<b>Pre test</b>	5	.20	.447	0	1
<b>Post test</b>	5	1.80	.837	1	3

Como se muestra en la tabla 12, la media aritmética en el pre test es de 0.20, mientras que en el post test existe un incremento de 1.80, por tanto, se concluye que si existen diferencias entre antes y después de la intervención de los juegos tradicionales.

**Tabla 13. Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	<b>Post test - Pre test</b>
<b>Z</b>	-2.060 <sup>b</sup>
<b>Sig. asintótica(bilateral)</b>	.039

Nota. a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 13, indicada anteriormente de prueba de Wilcoxon se evidencia que el valor p es  $0.039 < 0.05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula a favor de la alternativa, concluyendo que existe diferencia significativa en las capacidades coordinativas especiales de los estudiantes de 10 años de edad.



## **Discusión**

Mediante la ejecución del trabajo de titulación se realizó un test para conocer el estado de las capacidades coordinativas especiales de los estudiantes, el cual reveló datos importantes: la mayor parte de los estudiantes, cuyas edades oscilaban entre 8 y 10 años, no poseía una coordinación muy buena debido a la falta de práctica de las actividades físicas durante su proceso escolar, y por ello, su puntuación en el pre test fue menor, ya que en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, institución en la que se desarrolló el proyecto, no cuenta con docentes del área de Educación Física, aspecto que confirma lo propuesto por Moreno (2017), en torno a la disminución de las capacidades coordinativas debido a la falta de docentes especializados en cada uno de los niveles.

Por otro lado, es importante mencionar que durante el programa fueron trabajadas las actividades recreativas basadas en los juegos tradicionales con el objeto de mejorar las capacidades coordinativas especiales, pues tal como menciona Vázquez Toirac et al. (2013), los juegos son manifestaciones lúdicas entretenidas para los niños puesto que proporcionan alegría y diversión a la experiencia de aprendizaje, al tiempo que permite el rescate de las tradiciones y la identidad cultural de los estudiantes. Así mismo, después de culminar el plan de actividades, se desarrolló el post test, que puso en evidencia el fortalecimiento de las capacidades coordinativas, cuya expresión son las altas puntuaciones alcanzadas, cuyo promedio mejoró (de 0.20 a 1.80, en estudiantes de 10 años, y en estudiantes de 8 a 9 años, de 0.63 a 2.44). Estos datos prueban fehacientemente los efectos positivos en el mejoramiento de las capacidades coordinativas especiales; más aún si comparamos nuestros resultados y el estudio de Gonzáles & Jarrín (2021), que fue un argumento fundamental para el desarrollo de esta investigación, en la medida en que nos demuestra que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de capacidades coordinativas en los estudiantes y que son una herramienta metodológica fundamental, ya que al aplicar frecuentemente este tipo de recreaciones en las horas de enseñanza de Educación Física, como estrategia pedagógica, es posible lograr de manera exitosa el desarrollo de dichas capacidades.

## CAPÍTULO V

### Conclusiones

De acuerdo con el primer objetivo específico -valorar las capacidades coordinativas especiales de los alumnos de la Institución Vicente Rocafuerte-, se ha podido cumplir a cabalidad con la ejecución del pre test y su evaluación, que fue realizada sin contratiempos y permitió efectuar un análisis sobre el estado y desarrollo de las capacidades que los estudiantes poseían, en efecto, carecían de aquellas y que era necesaria una intervención realizada en esta investigación.

Con respecto al segundo objetivo específico, -ejecutar el plan de actividades recreativas basados en juegos tradicionales para mejorar las capacidades coordinativas especiales-, podemos decir que el plan fue proyectado en función de los juegos tradicionales del Ecuador. Esta estrategia permitió la recopilación de variedad de juegos que resultan llamativos para los niños, y se convierten en un registro interesante de alternativas metodológicas lúdicas para los docentes del área, en tanto permite fomentar nuevos conocimientos y promover este tipo de actividades que facilitan el aprendizaje significativo en los escolares, al tiempo que construyen su identidad cultural.

De acuerdo al tercer objetivo específico, -comparar los resultados de las capacidades coordinativas especiales mediante la pre y post intervención a través del test Capón-, se pudo evidenciar un notable cambio en las evaluaciones, se estableció un incremento 0.63 a 2.44 en estudiantes de 8 a 9 años, y en estudiantes de 10 años, de 0.20 a 1.80. Datos que prueban la efectividad de las estrategias aplicadas en función del objetivo general de esta investigación, particular que además se ve reflejada en los gráficos presentados anteriormente.

En conclusión, el plan de actividades que fue ejecutado dentro de la Institución cumplió a cabalidad con el objetivo general de esta investigación; evaluar la incidencia de los juegos tradicionales sobre las capacidades coordinativas especiales en los alumnos de 8 a 10 años de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, ubicada en la parroquia Taday del cantón Azogues. Este resultado confirma un aporte significativo y esencial para la formación física de los niños y para el fortalecimiento de sus capacidades coordinativas especiales a partir de una experiencia basada en la diversión y en el entretenimiento, como una nueva metodología cuya efectividad según los resultados obtenido es innegable.

## **Recomendaciones**

Es recomendable planificar actividades recreativas para los subniveles de preparatoria, elemental y media, puesto a que estas edades tienen la posibilidad de desarrollar capacidades coordinativas de forma más rápida y eficiente.

Fomentar capacitaciones y talleres a docentes que laboran dentro del sector rural, sobre la importancia de las capacidades coordinativas en los niños y adolescentes para que de esta manera no posean problemas coordinativos al momento de la práctica de actividad física y el deporte.

Promover guías didácticas como un soporte para garantizar a los estudiantes los métodos adecuados para obtener un perfeccionamiento de sus capacidades tanto en el nivel educativo, como incluir estas guías dentro de los centros deportivos de diferentes disciplinas.

Inducir la práctica de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física, para mantener y fortalecer las diferentes culturas que tiene nuestro país, y sea practicada de forma extraescolar con el objetivo que estas actividades lo practiquen en familia para evitar la inactividad física.

Ejecutar diversas evaluaciones de forma consecutiva con el propósito que los estudiantes conozcan sus fortalezas y debilidades, mediante esto se enfoquen en mejorar sus diferentes capacidades (coordinativas, físicas, condicionales, entre otras) con el objetivo de elevar su nivel de actividad física.

## Bibliografía

- Aveiga Aguirre, K. M. (2016). *Ejercicios aeróbicos de bajo impacto en las clases de Cultura Física para mejorar la coordinación de los niños de 7 - 9 años de edad de la Unidad Educativa Ángela Aspiazu de Chambers en Guayaquil*.  
[http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/16153/1/Avelga\\_Aguirre\\_Katerine\\_29-2016.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/16153/1/Avelga_Aguirre_Katerine_29-2016.pdf)
- Camacho, M., Fernández, E., Ramírez, E., & Blández, J. (2013). The role of Physical Education in the promotion of health-oriented physical activity in adolescence: a systematic review of intervention programs. *Revista Complutense de Educación*, 24(1).  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/122349/41189-55898-3-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cañón, R., & Zapata, A. (2019). *La Educación Física, a través de los juegos tradicionales como medio para fortalecer los valores del respeto y la tolerancia dentro del aula en los estudiantes del grado séptimo de la jornada de la mañana de la institución educativa Playa Rica en la ciudad*.  
[https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1523/LA\\_EDUCACION\\_FISICA%2C\\_A\\_TRAVES\\_DE\\_LOS\\_JUEGOS\\_TRADICIONALES\\_COMO\\_MEDIO\\_PARA\\_FORTALECER\\_LOS\\_VALORES\\_DEL\\_RESPETO\\_Y\\_LA\\_TOLERANCIA\\_DENTRO\\_DEL\\_AULA\\_EN\\_LOS\\_ESTUDIANTES\\_DEL\\_GRADO\\_SEPTIMO\\_DE\\_LA\\_JORNAD](https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1523/LA_EDUCACION_FISICA%2C_A_TRAVES_DE_LOS_JUEGOS_TRADICIONALES_COMO_MEDIO_PARA_FORTALECER_LOS_VALORES_DEL_RESPETO_Y_LA_TOLERANCIA_DENTRO_DEL_AULA_EN_LOS_ESTUDIANTES_DEL_GRADO_SEPTIMO_DE_LA_JORNAD)
- Cantor, C., & Palencia, C. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio Universidad Libre en las clases de educación física*.  
[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F.\\_Cantor\\_Y\\_PALENCIA\\_final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA_final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cárdenas-Remolina, M. C., Burbano-Pantoja, V. M. Á., & Espitia-Fúquene, E. Y. (2019). Efectos de un programa recreativo-pedagógico en las capacidades coordinativas en escolares. *Revista U.D.C.A Actualidad & Divulgación Científica*, 22(1), 1-7.  
<https://doi.org/10.31910/rudca.v22.n1.2019.1047>

- Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: revista digital de educación física*, 15(15), 7-20.
- Carvajal, F. (2007). Test de evaluación psicomotriz. *Deporte, Ciencia y Actividad Física*. <https://docplayer.es/16929343-Test-de-evaluacion-psicomotriz.html>
- Cenizo Benjumea, J. M., Ravelo, J., Pineda, S., & Fernández Truan, J. C. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 32(2), 189-193. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/52720/33684>
- Díaz, M., & De la Cruz, L. (2015). Guía metodológica para evaluar el desarrollo integral mediante los juegos para habilidades motrices básicas en escolares de 2º grado. *Efdeportes.com*.
- Dietrich, M., Klaus, C., & Klaus, L. (2001). *Manual de metodología del entrenamiento deportivo* (Editorial). [https://books.google.com.ec/books?id=\\_ehXzkJzpQIC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=_ehXzkJzpQIC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false)
- Dominguez, I., & Pérez, R. (2012). Los juegos como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo, estado Carabobo. *Efdeportes.com*. <https://www.efdeportes.com/efd168/los-juegos-como-alternativa-recreativa-de-6-a-12.htm#:~:text=Los juegos como alternativa recreativa que pueden diseñarse para incrementar,deportivas%2C formar valores entre otros.>
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología* (Editex).
- Gomeñuka, N., & Cabral, M. (2008). Las capacidades coordinativas en los alumnos del profesorado de Educación Física. *Efdeportes.com*, 124. <https://www.efdeportes.com/efd124/las-capacidades-coordinativas-en-los-alumnos-del-profesorado-de-educacion-fisica.htm>
- González, L., & Jarrín, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como

- método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2).  
<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1238/html>
- Healthwise. (2021). *Etapas del desarrollo para niños de 8 años*. Cigna.  
<https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-8-aos-ue5720>
- Instituto Tecnológico de Sonora. (2013). Clasificación de las capacidades y habilidades motoras. *Pedagogía del Deporte, Unidad de Competencia II*, 13.
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 23.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_23/JOSEFA\\_JIMENEZ\\_FERNANDEZ02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf)
- Lago, C., & López, P. (2001). Las capacidades coordinativas en los juegos deportivos colectivos. *El balonmano. Efdportes.com*, 30.  
<https://www.efdeportes.com/efd30/balonm.htm>
- Llanga, F. (2016). *La actividad física como factor determinante en las capacidades coordinativas especiales del adulto mayor en la fundación Fudeinco de la ciudad de Riobamba*. [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22418/1/TESIS\\_FINAL\\_MAESTRIA\\_FRANKLIN\\_LLANGA.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22418/1/TESIS_FINAL_MAESTRIA_FRANKLIN_LLANGA.pdf)
- Martínez, E. (2016). *Desarrollo emocional de 6 a 12 años*. Salud.  
<https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/crecimiento-y-desarrollo-nino/desarrollo-emocional-de-6-a-12-anos/>
- Morejón, A. (2014). *Las capacidades coordinativas especiales y su incidencia en los fundamentos técnicos del patinaje en línea de las niñas y niños de 8 a 10 años de la provincia de Imbabura*. [http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4727/1/05\\_FECYT\\_2298\\_TRABAJO\\_GRADO.pdf](http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4727/1/05_FECYT_2298_TRABAJO_GRADO.pdf)

- Moreno, E. S. (2017). *El desarrollo de las capacidades coordinativas en la iniciación deportivad de los estudiantes de sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Pérez Pallares" de la ciudad de Quito*.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27389/1/1500541048> MORENO TORRES EDGAR SANTIAGO.pdf
- Pinela, J. (2012). *Programa de actividades recreativas para mejorar las capacidades coordinativas de los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Escuela Veintiuno de Julio del Cantón El Triunfo, Provincia del Guayas, periodo lectivo 2011-2012*. [http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/27/Programa de actividades recreativas para mejorar las capacidades coordinativas de los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Escuela Veintiuno de Julio del.pdf?sequence=3&](http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/27/Programa%20de%20actividades%20recreativas%20para%20mejorar%20las%20capacidades%20coordinativas%20de%20los%20niños%20y%20niñas%20del%20Tercer%20año%20de%20Educación%20Básica%20de%20la%20Escuela%20Veintiuno%20de%20Julio%20del.pdf?sequence=3&)
- Rivera Chamorro, H., Gómez Cardoso, Á., Núñez Rodríguez, O., Concepción, O., & Armas Hing, E. (2014). Consideraciones teóricas acerca de las capacidades coordinativas desde las clases de Educación Física. *Efdeportes.com*, 195.  
[https://www.efdeportes.com/efd195/capacidades-coordinativas-desde-educacion-fisica.htm#:~:text=A criterio de los autores,los rodea%2C es decir%2C la](https://www.efdeportes.com/efd195/capacidades-coordinativas-desde-educacion-fisica.htm#:~:text=A%20criterio%20de%20los%20autores,los%20rodea%20es%20decir%20la)
- Rodríguez Verdecia, L., Guerra Reyna, M., & Lores Sánchez, L. (2017). Ejercicios para las capacidades coordinativas de las niñas de 7 años de gimnasia rítmica. *Olimpia: Publicación científica de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma*, 14(45), 53-66.
- Rodríguez Zumárraga, R. R. (2016). *Desarrollo de las capacidades coordinativas y su influencia en los fundamentos ofensivos del baloncesto en los niños/as de 10 a 12 años, en la Unidad Educativa 17 de Julio, ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura*.  
[http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/6564/1/05 FECYT 3097 TRABAJO DE GRADO.pdf](http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/6564/1/05_FECYT_3097_TRABAJO_DE_GRADO.pdf)
- Ruiz, L., Mata, E., & Moreno, J. (2007). Los problemas evolutivos de coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: estado de la cuestión. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 18, 1-17.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3321227>

Sailema, Á. A., Torres, M. S., Amores, P. del R., Franco, L. E., Mallqui Quisintuña, V. A., & Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. <http://scielo.sld.cu/pdf/ibi/v36n2/ibi01217.pdf>

Sailema Torres, A., & Sailema Torres, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del ECUADOR* (primera). <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros2019/JuegosTradicionales.pdf>

Sandoval Vallejos, M., Fernández Ávila, A., Vargas Vitoria, R., Martínez Salazar, C., & Carrasco Alarcón, V. (2017). Estudio comparativo entre el desarrollo psicomotor y el estado nutricional en niños de kínder, pertenecientes a un establecimiento municipal y a uno particular de la ciudad de Temuco. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 2(18). <http://revistacaf.ucm.cl/article/view/114/117>

Solana, A., & Muñoz, A. (2011). Importancia del entrenamiento de las capacidades coordinativas en la formación de jóvenes futbolistas. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, 21(2), 121-142. <https://www.redalyc.org/pdf/654/65423606010.pdf>

Tipanluisa, M. (2015). *Los juegos tradicionales en las clases de educación física, en los niños de quinto y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga*. [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/18599/1/TESIS MÓNICA FIRMAS.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/18599/1/TESIS_MÓNICA_FIRMAS.pdf)

Tomalá Macías, V. (2018). *Juegos tradicionales como medio del desarrollo de la coordinación óculo-pédica en niños de 9 A 11 años*. [http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27519/1/Tomalá Macías Vicente Carlos 054-2018.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27519/1/Tomalá%20Macías%20Vicente%20Carlos%20054-2018.pdf)

UNESCO. (2015). *Informe sobre la revisión de la Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte*.



[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231550\\_spa?posInSet=4&queryId=00d279fe-2cc3-4f67-80ad-8b8b6a1d50de](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231550_spa?posInSet=4&queryId=00d279fe-2cc3-4f67-80ad-8b8b6a1d50de)

Valverde, J. (2016). *Elaboración y aplicación de una Guía Metodológica de Juegos Activos*.  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3135>

Vázquez Toirac, Y. C., Rodríguez, M. N., Janjaque, I. B., & Gómez, J. C. (2013). El rescate de los juegos tradicionales. *Efdeportes.com*. <https://www.efdeportes.com/efd184/el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>

Zavala, A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la convivencia en la escuela de educación básica «Carlos Olvera Olvera»*.  
[http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27579/1/Zavala Mieles Alicia Gisela 065-2018.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27579/1/Zavala%20Mieles%20Alicia%20Gisela%20065-2018.pdf)



ANEXOS

**Anexo 1: CARTA DIRIGIDA A LA INSTITUCIÓN**

**De mi consideración:**

Por medio de la presente me dirijo a usted Prof. Rosa Guiracocha como la máxima autoridad de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, sin antes extenderle un cordial saludo. Somos Diego Stalin Sucuzhañay Paida con C.I. 0105957823 y Juan Carlos Sucuzhañay Paida con C.I. 0106072853, estudiantes del octavo ciclo de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte en la Universidad de Cuenca. Con fines académicos se pretende realizar una investigación cuyo objetivo de estudio es evaluar la incidencia de los juegos tradicionales sobre las capacidades coordinativas especiales en los alumnos de 8 a 10 años de la Unidad Educativa. Tomando como población de intervención a estudiantes de quinto grado de EGB. Posteriormente los datos recabados serán analizados en un programa SPSS para conocer la validez o credibilidad de la investigación.

Contactos:

- dstalin.suczhanay@ucuenca.edu.ec Telf. 0995964994
- juan.suczhanay@ucuenca.edu.ec Telf. 0962660993

Una vez obtenida la aceptación de los nuevos colaboradores para ser parte del estudio, deberán llenar los formularios de consentimiento informado y posteriormente se entregará un informe final con los resultados respectivos y las posibles recomendaciones.

Agradecemos la atención prestada a esta solicitud.

Atentamente

Diego Stalin Sucuzhañay Paida

C.I. 0105957823

Juan Carlos Sucuzhañay Paida

C.I. 0106072853

## **Anexo 2. Consentimiento informado para padres de familia**

### **UNIVERSIDAD DE CUENCA**

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de la Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES**

#### **Propósito**

Su hijo está invitado a participar en la investigación: programa de los juegos tradicionales sobre las capacidades coordinativas especiales en los alumnos de 8 a 10 años de la Unidad Educativa “Isabel Moscoso Dávila” aplicado a estudiantes de quinto grado de EGB. El estudio se realizará como trabajo de graduación, requisito exigido previo a la obtención del título de Pedagogo en la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad de Cuenca.

#### **Explicación del estudio**

#### **El proyecto se divide en 3 fases:**

**Primera Fase.** Se procederá a desarrollar una reunión entre los participantes y los investigadores, en la cual se dará a conocer el propósito y la estructuración de todo el proyecto, asimismo, se procederá a firmar los consentimientos informados por parte de los padres o representantes legales. Posteriormente se desarrollará una siguiente reunión en la cual se realizará el Test de Capón, como parte de la toma inicial de datos.

**Segunda Fase.** Se desarrollará una intervención de un programa de los juegos tradicionales el mismo que se cumplirá en 36 sesiones:

La duración del proyecto será de 3 meses aproximadamente, con una frecuencia estimada de dos o tres sesiones por semana, y cada una tendrá un tiempo de duración de 40 minutos.

**Tercera Fase.** En esta última fase, se procederá a la aplicación del Test final, con el propósito obtener información sobre el mejoramiento de las capacidades coordinativas especiales de

los estudiantes, y seguidamente realizar el análisis, conclusiones y recomendaciones pertinentes de los datos obtenidos.

## **Riesgos**

Existe poca probabilidad de riesgo debido a que no son actividades en donde no implican sobreesfuerzos que perjudiquen la salud física o mental de los participantes.

## **Beneficios**

Los participantes de este proyecto de investigación tendrán un programa de juegos tradicionales del Ecuador para mejorar de las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes durante las clases de Educación Física.

## **Confidencialidad**

Una vez obtenido los datos de los estudiantes es muy importante mantener siempre su privacidad, por lo tanto, la información que nos proporcione se identificará con un código que reemplazará su nombre, por ende, su nombre no será mencionado en los reporte o publicaciones, y se guardará en un lugar seguro donde sólo los investigadores de este proyecto tendrán acceso. La información obtenida de los participantes a través del test será utilizada solo para esta investigación, si usted lo desea será recopilada para futuras investigaciones.

## **Tiempo de participación estimada**

- Explicación del conocimiento: cinco minutos (representante).
- Test: 80 min (Participantes).
- **Derechos e información acerca de su consentimiento**

Usted no tiene obligación de participar en este estudio, su participación debe ser voluntaria. Usted no perderá nada si decide no participar. Además, puede retirarse del estudio en cualquier momento, deberá notificarlo al supervisor o persona que esté a cargo del estudio.

Los investigadores principales son:

- Diego Stalin Sucuzhañay Paida dstalin.sucuzhanayp@ucuenca.edu.ec Telf. 0995964994
- Juan Carlos Sucuzhañay Paida juan.sucuzhanay@ucuenca.edu.ec Telf. 0962660993

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo (escriba su nombre completo)

\_\_\_\_\_ comprendo mi participación y la de mi representado en este estudio, así como los riesgos y beneficios de esta investigación. He tenido el tiempo suficiente para revisar este documento y el lenguaje del consentimiento fue claro y comprensible. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me han entregado una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en este estudio de investigación, así como la participación de mi representado (Nombre de su hijo/a) \_\_\_\_\_.

Curso de su hijo/a: ..... Paralelo: .....

Nombre del colegio: .....

Fecha: .....

.....

Firma del representante

.....

Investigador 1

.....

Investigador 2



UNIVERSIDAD DE CUENCA

### CONSENTIMIENTO INFORMADO


Yo (escriba su nombre completo) Julia Rivera Romero  
comprendo mi participación y la de mi representado en este estudio, así como los riesgos y beneficios de esta investigación. He tenido el tiempo suficiente para revisar este documento y el lenguaje del consentimiento fue claro y comprensible. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me han entregado una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en este estudio de investigación, así como la participación de mi representado (Nombre de su hijo/a) Veronica Gabriela Naska Rivera  
Curso de su hijo/a: 5<sup>ta</sup> E.G.B Paralelo: .....  
Nombre de la escuela: "Vicente Rocafuerte"  
Fecha: 07 - 10 - 2021

Firma del representante

\_\_\_\_\_  
Diego Stalin Sucuzhañay Paida  
Investigador Principal

\_\_\_\_\_  
Juan Carlos Sucuzhañay Paida  
Investigador Principal

## Anexo 3. Autorización de la institución educativa

	<b>ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VICENTE ROCAFUERTE"</b> <b>DIRECCIÓN: AV. Del Maestro · Vía A Mazar TELEF: (07)2438043</b> <b>Taday · Azogues · Ecuador</b> <b>EMAIL: vicenterocafuerte@yahoo.com</b>	2021-2022
---	--	-----------

**Oficio Circular N°375-2021-EEB-VR-SAT**  
Taday, 07 de octubre de 2021

Señores

ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE CUENCA-FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION.

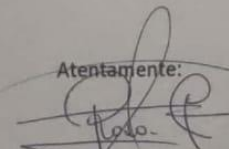
Presente. –


De mis consideraciones:

Estimados Señores, Diego Stalin Sucuzhañay Paida con CI: 0105957823 y Juan Carlos Sucuzhañay Paida con CI: 0106072853, estudiantes de la Carrera de la Pedagogía de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Cuenca, por medio del presente expreso mi saludo, deseándoles éxitos en sus actividades diarias.

En respuesta al oficio recibido el 05 de octubre del presente año, donde solicitan realizar la práctica para el trabajo de titulación denominado: Licencia de los juegos tradicionales en las capacidades coordinadas especiales, con los estudiantes del 5° Año, la escuela de Educación básica Educativa Vicente Rocafuerte, con código AMIE 03H00201 de la parroquia Taday, del Cantón Azogues, Provincia del cañar, en calidad de Directora, autorizo desarrollar el Proyecto de Titulación previo a la obtención del título de "Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y deporte". Actividades que lo ejecutaran desde el 07 de octubre, con una duración de tres meses aproximadamente.

Esperando que cumplan con responsabilidad todas las actividades planificadas durante la permanencia en la escuela.

Atentamente:  
  
Prof. Rosa Guiracocha Caseres  
CI. 0301289690  
DIRECTORA





## Anexo 4. Fotografías







Anexo 5. Planificaciones de clases

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		“ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE ROCAFUERTE”			
Nombre del docente				Fecha	14/11/2021 al 21/01/2022
Área	Educación Física	Grado	Quinto	Año lectivo	2021 - 2022
Asignatura:	Educación Física			Tiempo	12 semanas
Unidad Didáctica	2	Periodos			
EJES TRANSVERSALES	INTERCULTURALIDAD: Respeto a las opiniones diversas				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	¿Qué y cómo evaluar) EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
<b>Semana 1</b> Reconocer la condición física de partida (capacidades coordinativas) y mejorarla de manera segura y saludable, en relación a las demandas y objetivos que presentan las diferentes prácticas corporales <b>R.F EF.3.6.3.</b>	<b>ANTICIPACIÓN</b> - Saludo y presentación del tema. <b>Calentamiento</b> - Lubricación ascendente. - Movimientos articulares. - Organización del grupo.	Espacio adecuado.  Tabla 3x10 cm.  Balón.  Sillas.	<b>I.EF.3.3.1.</b> Construye colectivamente secuencias gimnásticas individuales y grupales, realizando el acondicionamiento corporal necesario, utilizando variantes de destrezas y acrobacias, percibiendo el tiempo y espacio y reconociendo las capacidades motoras a		

	<p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Test Capón</i></p> <p style="text-align: center;"><b>Tarea I: Identificación de las partes del cuerpo</b></p> <p>Hacer que los niños/as se coloquen a una distancia de tres o cuatro metro y decir que toquen las partes de su cuerpo. Ejemplo: cabeza, hombros, con la mano derecha se toca la rodilla izquierda, etc.</p> <p style="text-align: center;"><b>Tarea II: Tabla de equilibrio.</b></p> <p>Utilizar una tabla de unos 3 metros de largo, por 10 centímetros de ancho apoyada sobre el piso. El profesor se coloca al extremo de la tabla de equilibrio opuesto a aquel donde se ubica el niño.</p> <p>Se indica al niño/a que camine por la tabla sin detenerse y con la vista fija en la palma del profesor.</p>	<p>Bastones o palos de escoba.</p>	<p>mejorar durante su participación en las mismas.</p>	
--	--	------------------------------------	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>Tarea III: Salto con un pie</b></p> <p>Pedir al niño o niña que se sostenga sobre el pie derecho durante 3 segundos y luego salte hacia adelante tres veces consecutivas con el mismo pie. Luego el niño se vuelve ubicar al inicio y se realiza el mismo procedimiento, pero esta vez se sostiene con el pie izquierdo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Tarea IV: Salto y caída.</b></p> <p>Indicar al niño para que adopte la posición para saltar, sobre el cajón o silla con los pies separados a una distancia equivalente al ancho de sus hombros.</p> <p>Se indica entonces al niño que salte de modo que ambos pies se separen en el cajón al mismo tiempo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Tarea V: Recorrido con obstáculos.</b></p> <p>El estudiante realiza tres tareas:</p> <p>Pasar por un obstáculo de una altura equivalente a la de las rodillas, sin tocarlo.</p>			
--	---	--	--	--

<p><b>EF.3.1.9.</b> Participar/jugar de diversos juegos de otras regiones (barrios, parroquias, cantones, ciudades, provincias), caracterizándolos y diferenciándolos de los de su propio contexto.</p>	<p>Pasar inclinado por debajo de un obstáculo ubicado a unos 5 cm por debajo de la altura de sus hombros sin tocarlos (utilizar un bastón sostenido por dos alumnos).</p> <p>Pasar a través de un espacio estrecho sin tocar los obstáculos (usar dos sillas con sus respaldos enfrentados y colocados a una distancia adecuada para que el estudiante pueda avanzar de costado y sin tocar).</p> <p style="text-align: center;"><b>Tarea VI: Recepción de un Balón.</b></p> <p>Ubicar al niño de pie frente al profesor a una distancia de 2.5 metros. El profesor lanza una pelota de goma de unos 18 cm de diámetro desde abajo hacia arriba. Realizar tres lanzamientos con cada uno de los niños.</p> <p style="text-align: center;"><i>Juegos tradicionales</i></p> <p style="text-align: center;"><b>El gato y el ratón</b></p> <p>Formar un círculo con los niños agarrados de las manos, luego seleccionamos a los niños para</p>	<p>Espacio adecuado.</p> <p>Tiza.</p>	<p><b>I.EF.3.1.2.</b> Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras.</p>	
---	--	---------------------------------------	---	--

	<p>representar el personaje de gato y el ratón, donde el primero se ubica en la parte externa del círculo, mientras que el segundo en la parte central. Los personajes que interpretan a los animales realizarán el siguiente dialogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡Ratón, ratón!</li> <li>• ¿Qué quieres gato ladrón?</li> <li>• ¡Comerte quiero!</li> <li>• ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!</li> <li>• ¡Hasta la punta de mi rabito!</li> </ul> <p>Terminado la expresión el gato toma la decisión de perseguir al ratón por el lugar seleccionado hasta lograr atraparlo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Rayuela</b></p> <p>Con una tiza dibujar cuadros formando un avión (rayuela), y se enumeran según la cantidad de cuadros establecidos.</p> <p>A continuación, cada participante deberá coger una piedra o cualquier otro objeto y lanzar a una</p>			
--	--	--	--	--

	<p>casilla; donde ejecutará saltos con una sola pierna por todo el avión, es importante que la persona no toque la casilla donde está la piedra. Si la piedra cae fuera del avión vuelve a repetir el lanzamiento.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
<p>Semana 2</p> <p><b>EF.3.1.9.</b> Participar/jugar de diversos juegos de otras regiones (barrios, parroquias, cantones, ciudades, provincias), caracterizándolos y diferenciándolos de los de su propio contexto.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul>	<p>Espacio adecuado.</p> <p>Tiza.</p> <p>Parlante.</p> <p>Música.</p>	<p><b>I.EF.3.1.1.</b> Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal.</p>	<p><b>Lista de cotejo</b></p>

	<p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Trompo</b></p> <p>Realizar un nudo simple en la cabeza y enrollar la piola alrededor del trompo desde la punta de acero hasta la cabeza.</p> <p>Efectuar el lanzamiento hacia el lugar indicado y halar la piola de forma inmediata, haciendo que este gire en el suelo, a partir de ello el estudiante intentará trasladar el trompo hacia el sitio establecido y dejar hasta que este deje de girar.</p> <p>El ganador será el estudiante que haya hecho girar más tiempo el trompo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Estatuas</b></p> <p>Todos los participantes se colocarán en un espacio establecido en donde al ritmo de la música estos bailarían y al momento que esta se detenga los participantes deben quedarse de forma inmóvil, la persona que realice un</p>			
--	--	--	--	--

	<p>movimiento de la posición en la que se quedó será descalificado.</p> <p style="text-align: center;"><b>El puente se ha caído</b></p> <p>Se realiza una fila y se escoge a dos integrantes, los cuales se convertirán en un puente y cada uno de estos elegirá una fruta que los representa. Los integrantes que están en la fila pasarán de forma ordenada y continua por debajo de los brazos de sus compañeros (puente), en donde los seleccionados cantarán:</p> <p>Pasa, pasa birun, birun, dónde viene tanta gente de la casa de Marcelo, una puerta se ha caído mandaremos a componer, con qué plata, con que dinero, con las cáscaras de huevo, que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar (Sailema Torres &amp; Sailema Torres, 2018).</p> <p>La persona que se quede entre los brazos de sus compañeros (puente) elige una de las dos frutas e inmediatamente formarán parte de ella. Al</p>			
--	--	--	--	--



	<p>finalizar realizan entre grupos un breve jaloneo hacia su lado, gana la fila que permanezca junta.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ensacados</b></p> <p>Para esta actividad cada estudiante debe tener un saco y se colocan dentro de ella, al mismo tiempo sostendrán la parte superior del saco con sus manos. Después se ubicarán en la línea de salida y a la orden del docente los integrantes saldrán realizando pequeños saltos hasta la línea de meta.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
<p><b>Semana 3</b>  <b>EF.3.1.6.</b> Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> </ul>	<p>Trompo.          Sacos.          Palo de escoba.</p>	<p><b>I.EF.3.2.2.</b> Participa en diversos juegos reconociendo su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejorándolo de manera</p>	

<p>(motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Piedra, papel o tijera</b></p> <p>Se establece dos grupos, cada uno se ubicarán a sus extremos, en el medio de estos estarán una fila de uñas por la cual deberán atravesar saltando.</p> <p>Cada vez que se encuentren los integrantes de cada equipo realizan la actividad de piedra, papel y tijera, el que gana sigue avanzando hasta que se encuentre con el contrincante.</p> <p>Si llega al otro grupo formará parte de ese equipo y pierde el que se queda con menos integrantes en el grupo.</p> <p style="text-align: center;"><b>El rey manda</b></p> <p>Seleccionar al rey, el cual da las ordenes dentro del juego, con la frase de:</p>		<p>segura individual y colectiva y estableciendo diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas, demandas, roles y situaciones de juego en cada uno. (I.2.)</p>	
---	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El rey manda a que traiga (cualquier objeto que se encuentre alrededor de su establecimiento).</li> </ul> <p>Los demás participantes deben cumplir las órdenes e intentar llegar lo más pronto posible con el objeto.</p> <p style="text-align: center;"><b>Caballo de palo</b></p> <p>En esta actividad las personas se imaginan que están en un caballo, para esto se utiliza como un implemento necesario un palo de escoba. Los integrantes se colocan en la línea de salida y a la orden del encargado los niños saldrán en una carrera pasando por varios obstáculos hacia el punto de llegada.</p> <p style="text-align: center;"><b>Las ollitas</b></p> <p>Establecer grupos de tres personas, después de ello, se elige a un participante quien será el promotor del juego y tendrá que colocarse en medio de sus compañeros, al cual pondrán un nombre de un elemento de la cocina.</p>			
--	--	--	--	--

	<p>Elegir dos personas, un cliente y un comerciante, establecen la siguiente conversación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CLIENTE pum, pum</li> <li>• COMERCIANTE. ¿Quién es?</li> <li>• CLIENTE yo</li> <li>• COMERCIANTE. ¿Qué desea?</li> <li>• CLIENTE un sartén ¿cuánto cuesta?</li> <li>• COMERCIANTE. 5 dólares</li> <li>• CLIENTE le doy diez</li> <li>• COMERCIANTE. Bueno lleve</li> </ul> <p>Los compañeros que están situados a los extremos son los encargados de columpiar a la persona del medio y deberán nombrar los meses del año. Gana el que resista más tiempo en el balanceo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Los Tillos</b></p> <p>Elaborar una circunferencia de unos 60 cm de diámetro, en el interior de esta se divide en varias partes, las mismas que tendrán una</p>			
--	--	--	--	--

	<p>puntuación, la circunferencia estará ubicada a una distancia de 10 m del lanzamiento. La cantidad de tillos (tapas) que tendrá cada integrante dependerá del número de los participantes. En el juego cada uno lanzará las tapas hacia la circunferencia y al final gana el que haga más puntos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
<p><b>Semana 4</b>  <b>EF.3.1.7.</b> Reconocer la necesidad del trabajo en equipo para responder a las demandas y objetivos de los juegos colectivos cooperativos o de oposición).</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul>	<p>Platillos o            ulas.            Balón.</p>	<p><b>I.EF.3.2.2.</b> Participa en diversos juegos reconociendo su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejorándolo de manera segura individual y colectiva y estableciendo diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas,</p>	

	<p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Los países</b></p> <p>En esta actividad cada estudiante nombrará un país, aleatoriamente se selecciona al primer participante y los demás se ubicarán a una distancia de 2 metros del participante, este sujeto lanzará el balón hacia arriba y dirá el nombre de un país que sus compañeros eligieron mientras los demás se alejan del lugar. El estudiante o país nombrado deberá atrapar el balón y una vez que logre gritará “alto”, en ese instante todos sus compañeros se detendrán.</p> <p>Por último, el país nombrado dará pasos largos nombrando a su país y lanzará el balón a cualquiera de sus compañeros para que este realice el lanzamiento hacia arriba.</p>		<p>demandas, roles y situaciones de juego en cada uno.</p>	
--	--	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>Cuatro esquinas</b></p> <p>Los jugadores se colocan en los bordes de la cancha, para empezar con el juego, los participantes estarán atentos a las órdenes del tutor para intercambiar de lugar, tomando en cuenta que el equipo que está en el centro deberá correr ante uno de las zonas seleccionadas y llegar antes que los demás grupos.</p> <p>Cabe mencionar que el equipo que se queda sin puesto se traslada a la parte del centro para empezar de nuevo la actividad.</p> <p style="text-align: center;"><b>El juego del marro</b></p> <p>Seleccionar un espacio de preferencia rectangular (cancha de fútbol), con el fin de utilizar las 4 esquinas. Se forma dos grupos (lanzadores y bateadores), los lanzadores se dividen en la cancha y queda uno para ejecutar la acción, los bateadores se colocan en medio de la cancha y uno por uno ejecutan el bateo (el bateo debe realizarse con la mano y debe</p>			
--	--	--	--	--

	<p>mandar lo más alejado de los lanzadores) y corre hacia una esquina de la cancha, realizar la misma actividad con el otro bateador y los demás intentarán pasar por todas las esquinas para poder ganar.</p> <p style="text-align: center;"><b>El gatito ciego</b></p> <p>Designar a uno de los jugadores para el papel de gatito ciego y este será vendado los ojos con un pañuelo, inmediatamente todos los participantes cambian de lugar para que el gatito seleccione a uno de sus compañeros, la persona que llega a ser elegida tendrá que pronunciar la palabra “MIAU” 3 veces consecutivas con diferentes tonos de voz.</p> <p>Reconocer y mencionar el nombre del jugador que contesta.</p> <p style="text-align: center;"><b>La raya</b></p> <p>Trazar una raya que nos permite saber dónde deben caer las monedas.</p>			
--	--	--	--	--



	<p>Lanzar la moneda con dirección y exactitud para que esta caiga cerca o sobre la línea</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
<p><b>Semana 5</b>  <b>EF.3.5.3.</b> Identificar y valorar la necesidad de generar espacios de confianza que habiliten la construcción de identidades colectivas, para facilitar el aprendizaje de diferentes prácticas corporales.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Pica, pica ¿picará?</b></p> <p>Pasar uno de los jugadores al centro de la circunferencia humana, el cual debe sentarse en</p>	<p>Pañuelos.</p>	<p><b>I.EF.3.3.2.</b> Construye con pares acuerdos de seguridad y trabajo en equipo, facilitando la confianza en la realización de secuencias gimnásticas grupales.</p>	

	<p>el medio y lanzar la pelota hacia arriba cantando la siguiente estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pica, pica y no es un mosquito pica, pica ya lo verán</li> </ul> <p>Una vez que acabe de cantar debe pasar el balón a su compañero de lado, el cual realizará la misma acción. Esta actividad se debe ejecutar cada vez más rápido.</p> <p style="text-align: center;"><b>Las quemadas</b></p> <p>Para iniciar el juego se dividen en dos grupos, en donde el primer grupo tratara de lanzar con una pelota inflable a cada integrante del equipo contrario para determinar que están quemados.</p> <p>Una regla fundamental en el juego es: si uno de los integrantes contrario ataja el balón, se intercambian los roles y tienen las posibilidades de ejecutar los lanzamientos al otro equipo.</p>			
--	--	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>El juego del tomate</b></p> <p>Los integrantes forman parejas, luego se les entrega un tomate, que será colocada entre sus frentes y deberán bailar de acuerdo al ritmo de la música.</p> <p>No deben tocarse, ni perder el equilibrio y tendrán que durar el mayor tiempo posible</p> <p style="text-align: center;"><b>El patio de mi casa</b></p> <p>Realizar un círculo y uno debe colocarse en el centro y comenzará a cantar</p> <p>El patio de mi casa es muy personal, cuando llueve se moja, igual que los demás, agáchate y vuélvete agachar, que las agachaditas no saben bailar, agáchate y vuélvete agachar, que las agachaditas no saben bailar, h, i, j, k, l, ll, m, a que si tú no me quieres otra niña me querrá (Sailema Torres &amp; Sailema Torres, 2018).</p> <p>Los demás compañeros agarrados de la cintura avanzan hacia la derecha, y al momento que se escuche “agáchate” o “agachar” estos deben</p>			
--	--	--	--	--

	<p>acatar la orden, y al decir “y vuélvanse” estos se colocarán de pie.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ali cacatú</b></p> <p>Formamos un círculo con los participantes. Entre todos aplauden y repiten la frase: nombres de países por ejemplo (Brasil), entonces cada individuo va a responder con lo solicitado, en caso que no responda pasado los 5 segundos o repita la misma respuesta que su compañero tendrá que realizar una penitencia</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
<p><b>Semana 6</b>  <b>EF.3.5.3.</b> Identificar y valorar la necesidad de generar espacios de confianza que habiliten la construcción de</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> </ul>	<p>Balón. Tomate o pelotas de beisbol.</p>	<p><b>I.EF.3.3.1.</b> Construye colectivamente secuencias gimnásticas individuales y grupales, realizando el acondicionamiento corporal necesario, utilizando</p>	

<p>identidades colectivas, para facilitar el aprendizaje de diferentes prácticas corporales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>La Cebolla</b></p> <p>Los participantes (cebollas) deben colocarse en columna y sujetarse de la cintura de sus compañeros, el primero debe sujetarse fuertemente de algo estático o de alguna persona. Se nombra a un estudiante el que es encargado de sacar cada cebolla de la columna, es por eso que estos no deben soltarse de su compañero.</p> <p style="text-align: center;"><b>El baile de la silla</b></p> <p>Ubicar las sillas en las zonas establecidas de forma intercalada, los participantes deben bailar alrededor de estos, al momento que la música esté pausada los niños tendrán que sentarse lo más rápido, el participante que se queda sin la silla será descalificado.</p>		<p>variantes de destrezas y acrobacias, percibiendo el tiempo y espacio y reconociendo las capacidades motoras a mejorar durante su participación en las mismas.</p>	
--	--	--	--	--

	<p>El juego continúa hasta que permanezca una sola persona dentro del juego.</p> <p style="text-align: center;"><b>Zancos</b></p> <p>Juego de equilibrio que consiste en desplazarse sobre dos tiras largas de madera a las que son anexados dos piezas en la parte inferior donde se colocan los pies. Deben desplazarse de un lugar a otro sin perder el equilibrio.</p> <p style="text-align: center;"><b>Canicas</b></p> <p>Dentro de la cancha se va a dibujar un ruedo en el piso, esta será la superficie establecida donde debe caer las canicas, existirá un punto determinado para que el escolar ejecute su lanzamiento con el objetivo de golpear a las canicas que se encuentran en el interior.</p> <p>El ganador es la persona que más canicas logre sacar de la zona.</p>			
--	---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>Medio limón</b></p> <p>Formar una circunferencia con los estudiantes sentados, después se enumeran y se graban el número para realizar el juego.</p> <p>Una vez ya establecido los números, un estudiante o el docente comenzará con la siguiente canción:</p> <p>Un limón, medio limón __ (dice el número de cualquiera de sus compañeros) limones, medio limón.</p> <p>El jugador que se encuentre despistado o se equivoca realizará una penitencia.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
--	--	--	--	--

<p><b>Semana 7</b>  <b>EF.3.1.4.</b> Reconocer el sentido, la necesidad y las posibilidades de las reglas de ser modificadas, creadas, recreadas, acordadas y respetadas para participar/jugar en diferentes juegos, según sus necesidades e intereses.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>El Balero</b></p> <p>Esta actividad se desarrolla impulsando la esfera con el dedo pulgar en lo más alto, con el propósito de poder insertar dentro del tallo, esto proveerá un punto por cada vez que logre introducir.</p> <p>El ganador es quien más puntos obtenga durante el tiempo establecido.</p>	<p>Sillas.  Música  Canicas.  Vasos desechables pequeños.  Hilo o piola.  Un palo pequeño.</p>	<p><b>I.EF.3.1.2.</b> Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras.</p>	
---	---	--	---	--



	<p style="text-align: center;"><b>Las cogidas</b></p> <p>Para la ejecución de este juego es necesario un espacio amplio en donde los niños puedan desplazarse sin ningún problema.</p> <p>De todos los integrantes debe haber uno que sea el encargado de atrapar a los compañeros, y si estos son tocados ayudarán a seguir atrapando a los demás, continuar el proceso hasta que no haya ninguno estudiante libre</p> <p style="text-align: center;"><b>Carrera de tres piernas</b></p> <p>Esta actividad se realiza en parejas, y estos deben unir sus piernas atándose a la altura de sus rodillas o por los tobillos convirtiéndose en uno solo.</p> <p>A la orden del docente las parejas deben salir de forma coordinada para evitar las caídas y así poder llegar a la meta, para eso los participantes deben llegar al punto de salida (va y ven).</p>			
--	---	--	--	--

	<b>CONSOLIDACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
<b>Semana 8</b> <b>EF.3.1.7.</b> Reconocer la necesidad del trabajo en equipo para responder a las demandas y objetivos de los juegos colectivos (cooperativos o de oposición).	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>El pescador</b></p> <p>Marcar una línea que divida en dos campos, después de ello, los jugadores se colocan a un costado de la cancha, al instante en que el pescador pronuncie todos al agua, los escolares tendrán que movilizarse hacia el otro punto, en</p>	<p>Espacio adecuado</p> <p>Hilo, pañuelo o correa.</p>	<p><b>I.EF.3.2.2.</b> Participa en diversos juegos reconociendo su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejorándolo de manera segura individual y colectiva y estableciendo diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas, demandas, roles y situaciones de juego en cada uno.</p>	

	<p>el cual deberán atravesar los participantes la línea divisoria. Los jugadores que sean tocados, se unirán al pergador.</p> <p style="text-align: center;"><b>Los agujeros o las pozas</b></p> <p>Realizar un agujero para el lanzamiento, luego los participantes se ubicarán a una distancia de 2 a 3 pasos del orificio, y desde ahí lanzarán las pelotas hacía el punto establecido.</p> <p>El ganador es el que más pelotas inserte</p> <p style="text-align: center;"><b>Palito da vueltas</b></p> <p>Para el siguiente juego se utiliza un palo, la parte inferior va al piso, en la parte superior se coloca la frente, el participante debe efectuar 3 a 4 vueltas, cuando cumpla esta actividad debe correr a tocar un objeto que se encuentra a una distancia de 5 metros.</p> <p>Crear nuevas alternativas para mejorar la secuencia del juego.</p>			
--	---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>El baile del periódico</b></p> <p>Seleccionar el espacio y la música para el juego, luego colocarse en un círculo, donde se repartirá una hoja a cada niño.</p> <p>Los chicos van a bailar encima de la hoja, al momento que se detenga la música van a tener que doblar por la mitad y volver a bailar arriba del periódico hasta que el participante ya no pueda sostenerse más dentro de ella. El ganador es la persona que más tiempo se mantuvo encima de hoja doblada</p> <p style="text-align: center;"><b>El buitre y las palomas</b></p> <p>Para este juego, se divide la cancha en dos partes iguales y en el medio de estas se encuentra el buitre y a un extremo se las palomas, estas deben cruzar al otro extremo sin que el buitre les atrape, el cual puede moverse solo de forma lateral. En esta actividad se puede elegir uno o varios buitres para así facilitar su papel.</p>			
--	--	--	--	--

	<b>CONSOLIDACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> </ul>			
<b>Semana 9</b> <b>EF.3.1.8.</b> Construir con sus pares diferentes estrategias para los desafíos que presenta cada juego (de dominio técnico y táctico), reconociendo y asumiendo roles según las situaciones del juego (ataque y defensa, perseguidor y perseguido, buscadores y buscados, jugador comodín, entre otros).	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Perros y venados</b></p> <p>Seleccionar a los participantes dividiéndoles en dos pelotones, el primero serán nombrados como los venados y el otro grupo se les asigna como los perros, se ubicarán los venados en la parte media de la cancha, mientras que los</p>	Espacio adecuado.  Elástico.	<b>I.EF.3.2.2.</b> Participa en diversos juegos reconociendo su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejorándolo de manera segura individual y colectiva y estableciendo diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas, demandas, roles y situaciones de juego en cada uno.	

	<p>perros en la zona del arco. A la señal efectuada por el docente, los que se encuentran en el lado del arco tendrán que salir corriendo hacia el otro arco, evitando que sean tocados por el grupo que se localiza en la parte interna.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lobito</b></p> <p>Se escogerá a una persona que personifique al lobo, y sus compañeros representarán a las ovejas, las cuales realizan una circunferencia. Mientras las ovejas dan vuelta alrededor del lobo ellos cantan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Juguemos en el bosque, mientras que, el lobo no está, porque si el aparece a todos nos comerá, ¿Qué estás haciendo lobito?”.</li> <li>• Lobo: “me estoy despertando”</li> </ul> <p>Y así siguen hasta que el lobo diga “les voy a comer”, en ese instante las ovejas se separan e intentar escapar del lobo para que este no les atrape.</p>			
--	---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>La guaraca</b></p> <p>Para ejecutar esta actividad lúdica todos los integrantes se colocan dentro de una cuerda, la misma debe estar apegada a nuestro cuerpo.</p> <p>Saltar con los pies juntos y dirigirse hacia la derecha o izquierda, según la orden del tutor e ir cambiando la dificultad (colocar la cuerda en cualquier parte del cuerpo).</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
<p><b>Semana 10</b></p> <p><b>EF.3.1.1</b> Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos,</p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> </ul>	<p>Espacio adecuado.</p> <p>Elástico.</p> <p>Pañuelos.</p>	<p><b>I.EF.3.1.1.</b> Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con</p>	

<p>populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>El florón</b></p> <p>Formar a los participantes en una media luna, se les entregara un elemento que tendrán que ocultarlo entre sus manos. El docente que orienta pedirá que cante:</p> <p>El florón está en mis manos, de mis manos ya paso las monjitas marcelitas se fueron al a Agoyán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayan ¿Dónde está el florón? (Sailema Torres &amp; Sailema Torres, 2018).</p> <p>Al momento que termine la canción preguntaremos a la persona que fue elegida en que mano está la pieza y los escolares tratan de identificar.</p>		<p>influencia en su identidad corporal.</p>	
--	---	--	---	--



	<p style="text-align: center;"><b>El elástico</b></p> <p>En este juego es necesario que dos estudiantes sean el soporte y ayuden a que el elástico este separado, los mismos irán elevando el elástico, el cual empezará desde los tobillos y llegará como máximo hasta los hombros.</p> <p>Los demás participantes ejecutan los saltos pisando el elástico cercano y después el lejano, un salto al exterior (dejando al elástico en el medio), al interior y por último salen realizando un salto con los pies juntos. Así mismo realizarán con las manos después que el elástico se ubique en la parte superior.</p> <p style="text-align: center;"><b>Carrera de carretilla</b></p> <p>Para el siguiente juego se colocan entre dos personas en un punto señalado, el primero se colocan en posición prono, mientras que su acompañante será quien va a sostener las piernas de su compañero para que pueda realizar los desplazamientos hacia el sector pertinente</p>			
--	---	--	--	--

	<b>CONSOLIDACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
<b>Semana 11</b> <b>EF.3.1.4.</b> Reconocer el sentido, la necesidad y las posibilidades de las reglas de ser modificadas, creadas, recreadas, acordadas y respetadas para participar/jugar en diferentes juegos, según sus necesidades e intereses.	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>La gallinita ciega</b></p> <p>Los integrantes del juego realizan una circunferencia colocando en el medio a un compañero que realiza el papel de la gallina ciega, para esto el participante debe vendarse los</p>	Espacio adecuado.  Balón.  Cucharas.  Limón o huevos.  Soga.  Rueda.  Palos.  Ulas o platillos.	<b>I.EF.3.1.2.</b> Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras.	

	<p>ojos, una vez ya vendado los compañeros le cantan:</p> <p>Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar?, una aguja y un dedal, da tres vueltas y la encontrarás (la gallina da tres vueltas).</p> <p>Una vez concluido los compañeros se alejan y aplaudirán para que la gallina los escuche y les intente atrapar.</p> <p style="text-align: center;"><b>Hervis</b></p> <p>Lanzar el balón hacia los contrincantes, mientras estos tienen que correr para evitar ser quemados y en su trascurso van a tener que armar una torre y gritar hervís, el juego finiquita cuando consiguen quemar a todos los integrantes.</p> <p>Como otro punto, se escogerá aleatoriamente a un equipo que busque derrumbar la torre que se construyó y el otro grupo procederán a mantener cuidar sus torres.</p>			
--	---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>El huevo y la cuchara.</b></p> <p>Trazar con una tiza la línea de partida y a una distancia de 6 metros la llegada.</p> <p>El participante debe tener una cuchara que debe estar sujeta con la boca y el huevo o limón (la mayor parte se utiliza el limón) se coloca en la parte ancha de la cuchara. Se ordena a la persona que coloque sus manos atrás y que intente realizar el recorrido establecido sin que se caiga el limón.</p> <p style="text-align: center;"><b>Tres en raya</b></p> <p>Colocar las 9 ulas a una distancia de 5 metros de línea de salida las cuales estarán ubicados de forma de cuadrado 3 x 3.</p> <p>Los estudiantes correrán a colocar los chalecos en el interior de cada ula hasta formar los tres en raya. El tres en raya puede ser en forma horizontal, vertical o diagonal.</p>			
--	---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>La rueda</b></p> <p>Para desarrollar esta actividad utilizaremos material reciclado por ejemplos una manguera poder realizar el aro. La finalidad de la actividad es que por intermedio de un palo tratemos de sostener y poseer estabilidad de la rueda que está en movimiento.</p> <p style="text-align: center;"><b>Saltar la sogá</b></p> <p>Saltar de forma consecutiva y evitar que la sogá toque alguna parte del cuerpo. Para cumplir esto, dos compañeros estarán a los extremos haciendo girar la sogá y al mismo tiempo contarán los saltos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
--	--	--	--	--

<p><b>Semana 12</b></p> <p><b>EF.3.1.6.</b> Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.</p> <p>Reconocer la condición física de partida (capacidades coordinativas) y mejorarla de manera segura y saludable, en relación a las demandas y objetivos que presentan las diferentes prácticas corporales</p> <p><b>R.F EF.3.6.3.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ANTICIPACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y presentación del tema.</li> </ul> <p><b>Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lubricación ascendente.</li> <li>- Movimientos articulares.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Retroalimentación de los juegos tradicionales</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Test Capón</i></p> <p style="text-align: center;"><b>Tarea I: Identificación de las partes del cuerpo</b></p> <p>Hacer que los niños/as se coloquen a una distancia de tres o cuatro metro y decir que toquen las partes de su cuerpo. Ejemplo: cabeza, hombros, con la mano derecha se toca la rodilla izquierda, etc.</p>		<p><b>I.EF.3.2.2.</b> Participa en diversos juegos reconociendo su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejorándolo de manera segura individual y colectiva y estableciendo diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas, demandas, roles y situaciones de juego en cada uno.</p> <p><b>I.EF.3.3.1.</b> Construye colectivamente secuencias gimnásticas individuales y grupales, realizando el acondicionamiento corporal necesario, utilizando variantes de destrezas y acrobacias, percibiendo el tiempo y espacio y reconociendo las capacidades motoras a</p>	
---	---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>Tarea II: Tabla de equilibrio.</b></p> <p>Utilizar una tabla de unos 3 metros de largo, por 10 centímetros de ancho apoyada sobre el piso.</p> <p>El profesor se coloca al extremo de la tabla de equilibrio opuesto a aquel donde se ubica el niño.</p> <p>Se indica al niño/a que camine por la tabla sin detenerse y con la vista fija en la palma del profesor.</p> <p style="text-align: center;"><b>Tarea III: Salto con un pie</b></p> <p>Pedir al niño o niña que se sostenga sobre el pie derecho durante 3 segundos y luego salte hacia adelante tres veces consecutivas con el mismo pie. Luego el niño se vuelve ubicar al inicio y se realiza el mismo procedimiento, pero esta vez se sostiene con el pie izquierdo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Tarea IV: Salto y caída.</b></p> <p>Indicar al niño para que adopte la posición para saltar, sobre el cajón o silla con los pies</p>		<p>mejorar durante su participación en las mismas.</p>	
--	---	--	--	--

	<p>separados a una distancia equivalente al ancho de sus hombros.</p> <p>Se indica entonces al niño que salte de modo que ambos pies se separen en el cajón al mismo tiempo.</p> <p><b>Tarea V: Recorrido con obstáculos.</b></p> <p>El estudiante realiza tres tareas:</p> <p>Pasar por un obstáculo de una altura equivalente a la de las rodillas, sin tocarlo.</p> <p>Pasar inclinado por debajo de un obstáculo ubicado a unos 5 cm por debajo de la altura de sus hombros sin tocarlos (utilizar un bastón sostenido por dos alumnos).</p> <p>Pasar a través de un espacio estrecho sin tocar los obstáculos (usar dos sillas con sus respaldos enfrentados y colocados a una distancia adecuada para que el estudiante pueda avanzar de costado y sin tocar).</p>			
--	--	--	--	--



	<p align="center"><b>Tarea VI: Recepción de un Balón.</b></p> <p>Ubicar al niño de pie frente al profesor a una distancia de 2.5 metros. El profesor lanza una pelota de goma de unos 18 cm de diámetro desde abajo hacia arriba. Realizar tres lanzamientos con cada uno de los niños.</p> <p align="center"><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estiramiento:</b> vuelta a la calma.</li> <li>• <b>Reflexión de la clase:</b> reconocer la importancia del trabajo en equipo, y la importancia de cada miembro del grupo.</li> <li>• <b>Aseo e hidratación.</b></li> </ul>			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
<b>NOMBRE:</b>	<b>NOMBRE:</b>	<b>NOMBRE:</b>		
<b>Firma:</b>	<b>Firma:</b>	<b>Firma:</b>		
<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>		