



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN



PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE

TEMA:

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO MARÍA ASTUDILLO” DEL CANTÓN BABAHOYO - PROVINCIA DE LOS RÍOS.

AUTOR/ES:

FAJARDO JUNCO MANUEL ENRIQUE
VILLACIS LUZURIAGA GLORIA DEL CISNE

TUTOR:

MSC, JUAN MIGUEL LUPERON TERRY

BABAHOYO- ECUADOR

RESUMEN

La presente investigación titulada APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO MARÍA ASTUDILLO” DEL CANTÓN BABAHOYO -PROVINCIA DE LOS RÍOS que tiene como objetivo elaborar guía metodológica para la práctica de los juegos tradicionales dentro de las clases de educación física en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

En las bases teóricas consta específicamente que los juegos tradicionales son importantes en la sociedad para no perder las tradiciones ancestrales creando lazos y conexiones afectivas entre la comunidad, pero en el contexto educativo es importante porque impulsa una forma de aprendizaje significativo a través del juego, donde se aplican estrategias metodológicas adaptadas para el contexto pedagógico y formativo, tomando en cuenta rasgos de las etnias y así poder introducir las dentro de las clases de educación física para desarrollar habilidades motrices básicas y capacidades físicas en los jóvenes de 12-13 años y a través de estos juegos tradicionales puedan mejorar, de la forma más creativa con fundamentación educativa arraigada en la cultura de la zona.

Para dar cumplimiento a los objetivos se utilizaron métodos cuantitativos, descriptivo relacionados al contexto de la investigación y a la realidad. Se seleccionó una muestra intencional de estudiantes y docentes para la recolección de información, después de la aplicación de la encuesta y entrevista que evaluó el nivel de conocimiento sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motrices y capacidades físicas.

Palabras claves: Juegos, Desarrollo de habilidades motrices, tradiciones, valores.

ABSTRACT

The present research titled “APPLICATION OF TRADITIONAL GAMES IN THE PHYSICAL EDUCATION CLASS FOR EIGHTH GRADE STUDENTS OF THE EDUCATIONAL UNIT “ADOLFO MARÍA ASTUDILLO” OF THE BABAHOYO CANTON - LOS RÍOS PROVINCE” aims to develop a methodological guide for the practice of traditional games within physical education classes for eighth grade students of the Educational Unit “Adolfo María Astudillo” of the Babahoyo canton, Los Ríos province. The theoretical bases specifically state that traditional games are important in society to not lose ancestral traditions, creating bonds and affective connections among the community. However, in the educational context, it is important because it promotes a form of meaningful learning through play, where methodological strategies adapted for the pedagogical and formative context are applied, taking into account features of ethnic groups and thus being able to introduce them within physical education classes to develop basic motor skills and physical abilities in young people aged 12-13 years. Through these traditional games, they can improve in the most creative way with educational foundation rooted in the culture of the area. To achieve the objectives, quantitative methods were used, descriptive related to the context of the investigation and reality. An intentional sample of students and teachers was selected for data collection, after the application of the survey and interview that evaluated the level of knowledge about traditional games in the development of motor skills and physical abilities.

Keywords: Games, Development of motor skills, traditions, values.

CAPÍTULO I.- INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación tiene como tema aplicación de los juegos tradicionales en la clase de educación física en los estudiantes de octavo año de básica de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo -Provincia de los Ríos.

Es un estudio de carácter descriptivo con enfoque cualitativo, cuantitativo, enmarcado a la línea y sublínea de investigación institucional de la Universidad Técnica De Babahoyo que tiene como objetivo Elaborara una guía metodológica para la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo. La educación física es una asignatura importante en el ámbito de la educación, ya que contribuye al desarrollo motor de los estudiantes. La incorporación de juegos tradicionales en clases de educación física puede aportar muchos beneficios físicos, sociales y culturales a los estudiantes.

En el ámbito físico, los juegos tradicionales ayudan a desarrollar habilidades motrices y capacidades físicas como la fuerza, la flexibilidad, resistencia, velocidad, coordinación, el equilibrio y la agilidad. En el ámbito social fomentan la cooperación y el trabajo en equipo.

Esta investigación puede ayudar a los maestros a diseñar las planificaciones para las clases de educación física que incluyan juegos tradicionales para promover el desarrollo integral del estudiante y la comprensión de la cultura y las tradiciones locales. Toda actividad recreativa provoca estimulación en el estudiante, en el sistema psicomotor del estudiante, creando condiciones para que el estudiante aprenda de forma divertida y alegre.

1.1. Contextualización de la situación problemática

2.1 Contexto Internacional.

Según CHALA & ZAPATA (2019) Es necesario que apliquemos estos juegos tradicionales en las clases de educación física ya que permiten a los niños reconocer, aprender, identificar su entorno en relación a aspectos educativos y sociales, contribuyendo, analizar sus pilares culturales. Además, hay que aprovechar la globalización que hoy en día existe; ya que nos permite a través de la tecnología poder emprender e innovar nuevas guías metodológicas, estrategias de enseñanza aprendizaje y desarrollo integral de los contenidos que se pueden adaptar a las clases de educación física para niños escolarizados, haciendo mención con los autores (CHALA & ZAPATA 2019).

Vélez-Montesdeoca, E. J., & Guzmán-Ramírez, A. C. (2024). Se enfocan en mejorar la calidad de las clases de educación física para estudiantes de educación general básica mediante la formulación y aplicación de una estrategia. Que el enfoque de investigación adoptado es mixto, integrando métodos cualitativos y cuantitativos. Se recopilieron datos estadísticos sobre el rendimiento académico y la competencia física de los estudiantes antes y después de la implementación de la propuesta. Además, se llevaron a cabo observaciones directas en el entorno de las clases para obtener datos cualitativos sobre la implementación de la estrategia y el desempeño de los estudiantes.

2.2 Contexto Nacional.

Según BRONNER Y VALVERDE, (2016) En el Ecuador, los juegos tradicionales hacen referencia a las prácticas de juegos ancestrales las cuales son expresivas, significativas para cada región, en el ámbito educativo estos juegos se los asocia con las practicas lúdicas que desarrollan habilidades motoras, capacidades físicas, desarrolla la atención, imaginación, creatividad, haciendo respetar las reglas de los juegos y creando vínculos entre compañeros,

estas prácticas de juegos dentro del país no son debidamente aplicadas y su expiación en las diferentes regiones no son primordiales en las clases de educación física ya que para algunos docentes no son tan importantes.

esto también se reduce debido al incremento de las tecnologías, como juegos en líneas, dispositivos móviles y portátiles, donde en la actualidad los niños tienen acceso fácilmente a este tipo de dispositivos, por ende se percibe la siguiente contextualización de que los juegos tradicionales son autóctonos tradicionalmente que sin ayuda de juguetes, dispositivos tecnológicos se pueden realizar los juegos, mismamente con el propio cuerpo o con herramientas disponibles en la naturaleza, objetos caseros o elaborar y crear un material donde el niño pueda emplear en su práctica de juego.

La Educación Física, según Bourdieu (1971), se origina como un campo de conocimiento diferenciado de las actividades físicas. Este proceso de diferenciación, que tuvo lugar en gran parte del siglo XX, implicó el reconocimiento de diferentes paradigmas que responden a distintas concepciones de sujeto y de mundo. Mientras algunas perspectivas aún disocian al ser humano entre cuerpo y mente, otras lo comprenden como un ser multidimensional e indivisible, fuertemente ligado a sus circunstancias.

La UNESCO (2015) define la Educación Física de Calidad (EFC) como una experiencia de aprendizaje planificada, progresiva e inclusiva que forma parte del currículo escolar. Esta experiencia debe ser apropiada para ayudar a los estudiantes a adquirir las habilidades psicomotrices, cognitivas y sociales que necesitan para llevar una vida físicamente activa. En este sentido, la Educación Física se comprende como una práctica pedagógica que tematiza las prácticas corporales presentes en la cultura corporal del movimiento (Bracht, 1996).

2.3 Contexto Local.

En la Provincia de Los Ríos, específicamente en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, se ha podido observar a través de un estudio preliminar que los juegos tradicionales no son netamente aplicados dentro de las clases de educación física como ya lo hemos mencionado en el anterior párrafo, debido a la falta de docentes especializados en el área, entre otros factores... por otra parte, los docentes áulicos no tienen el debido conocimiento para poder elaborar e implementar a sus planificaciones los juegos tradicionales atendiendo las necesidades de los estudiantes del octavo año de educación básica; por ende este factor muy importante influye en el desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas, cognitivas, fomentación de valores, recreación, culturalidad y el trabajo en equipo dentro del entorno educativo y social.

1.2. Planteamiento del problema

¿Cómo se implementarán los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices y capacidades físicas aplicados en clases de educación física en estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del cantón Babahoyo provincia de los Ríos?

Subproblemas o derivados

¿Qué importante son los juegos tradicionales en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo?

¿Qué tan fundamental son los juegos tradicionales en las clases de educación física en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del cantón Babahoyo provincia de los Ríos?

¿Por qué es importante que los docentes incluyan en sus planificaciones de educación física los juegos tradicionales?

¿Se debería dar una solución para mejorar las clases de educación física a través de los juegos tradicionales?

Delimitación de la investigación

Líneas de investigación de la UTB: Educación y Desarrollo Social

Líneas de investigación de la FCJSE: Talento Humano, Educación y Docencia

Líneas de investigación de la carrera: Actividad Física, Salud, Deporte y Recreación

Delimitación temporal: Año 2024.

Delimitación espacial: Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo.

Delimitación demográfica: Estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”
Del Cantón Babahoyo -Provincia De Los Ríos.

3. Justificación

La necesidad e importancia de esta investigación radica en promover la aplicación de los juegos tradicionales en las clases de educación física para los estudiantes de octavo año de básica de la Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo". De esta forma, los estudiantes podrán realizar actividades físicas de manera recreativa y divertida, fomentando su interés y participación activa.

Dentro del ámbito educativo, los juegos tradicionales son importantes porque contribuyen al desarrollo de habilidades motoras, capacidades físicas y estimulan el desarrollo cognitivo de los niños de manera natural y lúdica. Además, estos juegos fomentan el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto hacia las reglas y compañeros, convirtiéndose en una herramienta pedagógica valiosa.

Del mismo modo, los juegos tradicionales contribuyen a reforzar los valores y tradiciones transmitidos por nuestros ancestros de generación en generación, formando parte

de nuestro patrimonio cultural e identidad. Por lo tanto, su aplicación en las clases de educación física no solo beneficia el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes, sino que también promueve la preservación y valoración de nuestra riqueza cultural.

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo general

- Aplicar los juegos tradicionales en la enseñanza de la educación física para mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes de octavo año de básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

1.4.2. Objetivos específicos

- Promover la participación activa de los juegos tradicionales entre los estudiantes, organizando torneos o competencias de juegos tradicionales y reconociendo el esfuerzo y el logro de los estudiantes.
- Mejorar la aplicación de los juegos tradicionales en los estudiantes de octavo año, proporcionando instrucciones claras y demostraciones prácticas durante las clases de educación física.
- Evaluar las habilidades físicas y cognitivas de los estudiantes a través de la participación en juegos tradicionales.

1.5. Hipótesis

La implementación de un sistema de juegos tradicionales en las clases de educación física para estudiantes de octavo año no solo contribuirá significativamente al desarrollo de habilidades motrices básicas, sino que también mejorará la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Sub Hipótesis

H0: Los juegos tradicionales no inciden en las clases de educación física en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, por tanto, no desean participar en la actividad.

H1: Los juegos tradicionales si inciden positivamente en las clases de educación física en de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo en tanto, desean participar en la actividad.

Variables

Variable independiente: juegos tradicionales.

Variable dependiente: Clases de educación física.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Al revisar el Repositorio Digital de la Universidad Técnica de Babahoyo, se identificó un tema relacionado con la variable independiente en la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte. Por lo tanto, se consideraron los trabajos investigativos detallados a continuación.

Juegos tradicionales continuación.

La investigación realizada por Perez (2018) afirma que los juegos tradicionales hace referencia a aquellos juegos que se practican desde la antigüedad. " El objetivo principal fue determinar la importancia de emplear los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza y aprendizaje en niños de 8vo año básico de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, adquiriendo vínculos dentro de la sociedad como algo representativo de las culturas ancestrales, también

son juegos de figura espontánea y de valor significativo dentro del contexto social; por otro lado en el ámbito educativo los juegos tradicionales son desarrolladores de habilidades básicas y capacidades físicas motoras, desarrollo cognitivo, incrementa la concentración, atención y son actividades de tipo recreativo, ilustrativo y expresivos para los niños; por lo consiguiente los juegos tradicionales son estrategias de fácil enseñanza-aprendizaje en la clases de educación física, ya que está comprobado que a través de los juegos, los niños son más capaces de adquirir conocimientos con sencillez, eficacia, desarrollo de ideas y permitiendo crear su propio carácter personal a través del espacio que se le proporciona con el juego.

Los juegos tradicionales implican movilidad, coordinación y equilibrio. Algunas formas de expresión física tienden a desarrollar habilidades motoras básicas como saltar, correr o caminar, pero también requieren mucha interacción porque muchas veces se realizan con la participación de dos o más personas. El modo multijugador tiene reglas de juego simples y fáciles de ejecutar (García & Tarazona, 2022)

Clases de educación física

Según (Implika, 2023) nos habla que la educación física es una disciplina que trata de ofrecer una educación integral sobre el cuerpo humano contribuyendo al cuidado de la salud.

Con la materia de educación física se busca educar a los individuos en el uso de su propio cuerpo, enseñándoles a mantener su salud física y corporal. Además, reciben formación sobre los diferentes deportes que existen lo que puede ayudarles a practicarlos de forma segura.

En las clases de educación física se aprende a llevar a cabo diferentes actividades que requieran de un esfuerzo físico sin dañarnos, a ejercitar el cuerpo y conocer nuestras limitaciones y logros.

¿Cuál es la importancia de la educación física?

La educación física se contempla como un área esencial de la formación educativa por todo lo que aporta a las personas. Lo más básico sería recalcar que ayuda a mantener la salud

gracias al ejercicio físico, pero vas allá y aporta otro tipo de ventajas muy importantes para el desarrollo integral de las personas.

A través de la educación física se aprenden ciertos valores como la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia y el respeto.

2.2. Bases teóricas

Juegos tradicionales

Conceptos

Como señala ENTSAKUA (2015) “Los juegos tradicionales facilitan el aprendizaje específico de un área, permitiendo el desarrollo de la habilidades y capacidades básica, generales y específica, además de mejorar y favorecer la liberación de tensiones y energía”.

Según Lavega (2020) define los juegos tradicionales como “juegos que se transmiten de generación en generación, se juegan regularmente y representan una región particular”.

Como afirma Perez (2018) Cuando hablamos de juegos tradicionales, nos referimos a aquellos juegos que se practican desde la antigüedad. "

Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, adquiriendo vínculos dentro de la sociedad como algo representativo de las culturas ancestrales, también son juegos de figura espontánea y de valor significativo dentro del contexto social; por otro lado en el ámbito educativo los juegos tradicionales son desarrolladores de habilidades básicas y capacidades físicas motoras, desarrollo cognitivo, incrementa la concentración, atención y son actividades de tipo recreativo, ilustrativo y expresivos para los niños; por lo consiguiente los juegos tradicionales son estrategias de fácil enseñanza-aprendizaje en la clases de educación física, ya que está comprobado que a través de los juegos, los niños son más capaces de adquirir conocimientos con sencillez, eficacia, desarrollo de ideas y permitiendo crear su propio carácter personal a través del espacio que se le proporciona con el juego.

Los juegos tradicionales implican movilidad, coordinación y equilibrio. Algunas formas de expresión física tienden a desarrollar habilidades motoras básicas como saltar, correr o caminar, pero también requieren mucha interacción porque muchas veces se realizan con la participación de dos o más personas. El modo multijugador tiene reglas de juego simples y fáciles de ejecutar (García & Tarazona, 2022)

Características

Desde el punto de vista Crespo (2023) define las características como:

Las características de los juegos tradicionales son muy sencillas, por lo que son fáciles de aprender y practicar. Además, con los juegos tradicionales los alumnos desarrollan la motricidad manteniendo la motivación para jugar y aprender. La ventaja es que no se necesitan recursos para ponerlo en práctica, y esto significa que todos tienen el material necesario para jugar.

Álvarez (2015) menciona las:

Características y elementos de los juegos tradicionales

- ✓ Zona de juegos sin equipamiento, espacio deportivo. Puedes jugarlo en cualquier lugar. Si necesitas algún objeto, podrás conseguirlo fácilmente: una pelota, un pañuelo, un cordel...
- ✓ Las reglas del juego se transmiten entre jugadores, de generación en generación, y se pueden ajustar según convenga.
- ✓ Se desarrollan habilidades y aptitudes, así como otras cualidades como la precisión, la coordinación, el ritmo o cualidades físicas básicas.
- ✓ Los juegos crean vínculos entre los jugadores y pueden asociarse con festivales y celebraciones famosos.

✓ En muchos juegos populares, una canción o baile acompaña el juego. Algunas letras explican la historia, y otras sirven como instrucciones para el propio juego: eliminar jugadores, invocar movimientos, etc.

Existe una gran variedad de características similares en los juegos tradicionales los cuales permiten identificar que es un juego tradicional a otros tipos de juego; a continuación, se describen las características que podemos hacer referencia como singulares:

Los juegos tradicionales:

- Son jugados por niños y cualquier tipo de persona
- Los jugadores son quienes deciden el espacio y tiempo para ser desarrollados.
- Las reglas son sencillas, adaptadas a ser memorizadas con facilidad.
- Las reglas y normas de los juegos tradicionales se pueden adaptar a las necesidades de los participantes.
- Son juegos cooperativos, recreativos y con aspectos educativos.
- Desarrollan habilidades motrices básicas en niños.
- Crean alternativas de tiempo no ocupacional para convertirlo en aprendizaje significativo en base a la culturalidad.
- Estimula la creatividad, imaginación, concentración y adaptabilidad al medio o entorno el cual el niño se está desarrollando.
- Fomenta valores, como el respeto, la solidaridad, la sencillez, la empatía e impulsa las diferentes etnias de nuestra cultura.

Importancia

La práctica de juegos tradicionales crea un vínculo generacional que abraza a las familias, promoviendo la cohesión social, la creatividad y la actividad física al involucrar activame

nte a cada participante, estimulando los sentidos, en contraste con la pasividad de la televisión, además de acercarlos a la naturaleza. La presencia y los elementos de invitación indirecta de muchas propuestas de entretenimiento se desarrollan al aire libre. Su función principal es formar a los niños física y mentalmente, entendiendo la salud general que aportan las relaciones desde el inicio de la diversión (Editorial, 2022).

Los juegos tradicionales constituyen un legado invaluable de nuestras culturas y tradiciones. Estas actividades lúdicas, transmitidas de generación en generación, son más que simples diversiones; representan una conexión profunda con nuestras raíces y identidad cultural. A través de ellos, se preservan y transmiten valores, costumbres y formas de vida que definen la esencia de nuestros pueblos. Quintero Tobón destaca la importancia de estos juegos como una herramienta para mantener viva nuestra herencia cultural.

Además de su valor cultural, los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. Fomentan habilidades físicas, cognitivas y sociales de manera natural y divertida. Estos juegos promueven la actividad física, la coordinación motora, el pensamiento estratégico y la resolución de problemas. Asimismo, cultivan valores como el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo, contribuyendo así a la formación de individuos íntegros y responsables con su entorno.

En un mundo cada vez más dominado por la tecnología y los medios digitales, los juegos tradicionales representan una oportunidad invaluable para fomentar la interacción social y el contacto directo entre las personas. Estos juegos alientan la comunicación, el diálogo y el intercambio de experiencias, fortaleciendo los vínculos familiares y comunitarios. Quintero Tobón enfatiza la importancia de rescatar y promover estos juegos como una forma de contrarrestar el aislamiento y la desconexión social que a menudo se asocia con la vida moderna.

Finalmente, los juegos tradicionales son una manifestación del ingenio y la creatividad humana. Estos juegos, nacidos de la necesidad de entretenimiento y diversión, demuestran la capacidad de las personas para crear y adaptar actividades lúdicas con recursos limitados. Quintero Tobón destaca la importancia de preservar y valorar esta herencia como una fuente de inspiración para fomentar la creatividad y la imaginación en las generaciones futuras.

Según Vázquez Cuña, los juegos tradicionales constituyen un componente esencial del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades. Estos juegos son una expresión viva de la identidad cultural, transmitiendo conocimientos, prácticas y tradiciones de manera intergeneracional. Al igual que otras manifestaciones culturales como la música, la danza o las artesanías, los juegos tradicionales son testigos de la diversidad cultural y la riqueza del acervo humano. Su preservación es crucial para mantener la diversidad y evitar la homogeneización cultural.

Vázquez Cuña resalta la importancia de los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas y educativas. Estos juegos fomentan el aprendizaje de valores, habilidades sociales y conocimientos culturales de manera lúdica y atractiva. A través de ellos, los niños aprenden a respetar reglas, a trabajar en equipo, a desarrollar estrategias y a comprender su entorno cultural. Además, estos juegos contribuyen a la transmisión de la lengua materna, las tradiciones orales y los conocimientos ancestrales.

Desde una perspectiva social y comunitaria, los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en la cohesión y la integración de las comunidades. Estos juegos promueven la interacción intergeneracional, fortaleciendo los lazos entre niños, jóvenes y adultos mayores. Además, fomentan el sentido de pertenencia y la identidad colectiva, creando espacios de encuentro y convivencia pacífica. Vázquez Cuña destaca la importancia de estos juegos como una herramienta para promover la inclusión social y el diálogo intercultural.

Los juegos tradicionales son importantes en la sociedad para no perder las tradiciones ancestrales creando lazos y conexiones afectivas entre la comunidad, pero en el contexto educativo es importante porque impulsa una forma de aprendizaje significativo a través del juego, donde se aplican estrategias metodológicas adaptadas para el contexto pedagógico y formativo, tomando en cuenta rasgos de las etnias y así poder introducir las dentro de las clases de educación física para desarrollar habilidades motrices básicas en los estudiantes de 12-13 años y ellos a través de estos juegos tradicionales puedan mejorar, de la forma más creativa con fundamentación educativa arraigada en la cultura de la zona.

Técnica

Concepto

La técnica en los juegos tradicionales se refiere a las habilidades y destrezas específicas que se desarrollan y perfeccionan a través de la práctica y la experiencia en cada juego. Uno de los autores que ha abordado este tema es Antonio Gómez Gómez en su libro "Juegos Tradicionales: Recreo y Cultura" (2005).

Los juegos tradicionales, transmitidos de generación en generación, son una manifestación cultural que involucra no solo diversión y entretenimiento, sino también la adquisición y perfeccionamiento de técnicas y habilidades específicas. Cada juego presenta desafíos únicos que requieren el desarrollo de destrezas motoras, cognitivas y sociales. La técnica en estos juegos se convierte en un elemento crucial para el éxito y la experiencia de juego satisfactoria.

Desde una perspectiva motora, los juegos tradicionales fomentan el desarrollo de técnicas como la coordinación óculo-manual, el equilibrio, la agilidad y la precisión. Por ejemplo, en juegos como las canicas o el trompo, los niños aprenden a controlar sus movimientos y desarrollar una técnica precisa para lanzar, rodar o girar estos objetos de manera

efectiva. En juegos de persecución y esquivas, como el "pilla-pilla" o la "gallinita ciega", se requiere una técnica ágil y estratégica para evadir a los oponentes.

Además de las habilidades motoras, los juegos tradicionales también fomentan el desarrollo de técnicas cognitivas y sociales. En juegos de adivinanzas, rimas y trabalenguas, los niños aprenden a pensar de manera creativa y a emplear técnicas mnemotécnicas para recordar y reproducir estos juegos verbales. En juegos de equipo, como la cuerda o el "stop", se requiere una técnica de cooperación y coordinación con los compañeros para lograr el éxito.

La técnica en los juegos tradicionales no solo se adquiere a través de la práctica y la repetición, sino también mediante la observación y la imitación de los compañeros de juego más experimentados. Los niños aprenden unos de otros, compartiendo estrategias y trucos para mejorar su técnica. Esta transmisión de conocimientos y habilidades de generación en generación es una característica fundamental de los juegos tradicionales, preservando así su riqueza cultural y su valor educativo.

Técnicas de Juegos Tradicionales

Reglas y Normas: Cada juego tradicional tiene sus propias reglas y normas. Las técnicas incluyen aprender y seguir estas reglas para garantizar un juego justo y divertido. Los juegos tradicionales suelen contar con reglas bien definidas, estas pueden alterarse, adaptarse o transformarse si así lo desean los jugadores involucrados, por lo que son también una importante fuente de ejercicios imaginativos y de interacción social. Las reglas son explícitas y no están abiertas a interpretación. En los juegos tradicionales cuando las reglas no están claras generan conflicto entre los diferentes jugadores dado que hay varias interpretaciones.

Habilidades Motoras: Muchos juegos tradicionales requieren habilidades físicas específicas, como lanzar, atrapar, saltar o correr. Las técnicas implican desarrollar y perfeccionar estas habilidades. Los juegos tradicionales permiten conectar el sistema nervioso central con el sistema músculo esquelético a través de las actividades lúdicas (rondas y juegos)

desarrollando y mejorando la conexión motriz. Los juegos tradicionales implican movimientos físicos que ayudan a desarrollar y fortalecer los músculos de los niños.

Estrategias: Algunos juegos tradicionales, como las canicas o el ajedrez, involucran estrategias. Las técnicas aquí se relacionan con cómo planificar movimientos, anticipar acciones del oponente y tomar decisiones tácticas⁶. Muchos juegos tradicionales requieren una combinación de pensamiento estratégico, análisis crítico y trabajo en equipo.

Coordinación y Equilibrio: Saltar a la cuerda o jugar a la rayuela requieren coordinación y equilibrio. Las técnicas incluyen practicar y mejorar estas habilidades. Los juegos tradicionales permiten conectar el sistema nervioso central con el sistema músculo esquelético a través de las actividades lúdicas (rondas y juegos) desarrollando y mejorando la conexión motriz. Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la coordinación motriz de los niños, ya que la característica del juego es el trabajo activo donde prevalece la agilidad, equilibrio y ritmo.

Creatividad y Adaptación: En muchos juegos tradicionales, los niños crean sus propias reglas o adaptan las existentes. Las técnicas aquí se centran en la imaginación y la flexibilidad. Los juegos tradicionales dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance. A diferencia de muchos juegos modernos que tienen reglas y resultados predefinidos, los juegos tradicionales permiten a los niños ser creativos, inventar nuevas reglas o adaptar el juego a su entorno.

Beneficios

Los juegos tradicionales hacen un gran aporte al desarrollo sociocultural, pues gracias a ellos la cultura del entretenimiento se enriquece y se desarrollan los valores sociales. Esto muestra que la identidad cultural se puede construir desde la academia, involucrando

dinámicamente a diferentes actores comunitarios en el proceso de reconocimiento y revitalización de las tradiciones (Ardila, 2022).

Clases de educación física

Bennassar (2005) citado por (Tipanluisa, 2015) Indica

Los cursos de educación física están enfocados a contenidos educativos, relacionados a la actividad física. Finalmente, se busca el desarrollo integral del individuo.

Las clases de educación física tienen un carácter educativo, contribuyen a la formación integral de los estudiantes, en las que intervienen actividades físicas recreativas para desarrollar armoniosamente las capacidades y destrezas del estudiante, al mismo tiempo, permite que los estudiantes se desenvuelvan mejor en la vida cotidiana.

Según (Implika, 2023) nos habla que la educación física es una disciplina que trata de ofrecer una educación integral sobre el cuerpo humano contribuyendo al cuidado de la salud.

Con la materia de educación física se busca educar a los individuos en el uso de su propio cuerpo, enseñándoles a mantener su salud física y corporal. Además, reciben formación sobre los diferentes deportes que existen lo que puede ayudarles a practicarlos de forma segura.

En las clases de educación física se aprende a llevar a cabo diferentes actividades que requieran de un esfuerzo físico sin dañarnos, a ejercitar el cuerpo y conocer nuestras limitaciones y logros.

¿Cuál es la importancia de la educación física?

La educación física se contempla como un área esencial de la formación educativa por todo lo que aporta a las personas. Lo más básico sería recalcar que ayuda a mantener la salud gracias al ejercicio físico, pero vas allá y aporta otro tipo de ventajas muy importantes para el desarrollo integral de las personas.

A través de la educación física se aprenden ciertos valores como la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia y el respeto.

Algunos de los beneficios que aporta la educación física son:

- Combate el sedentarismo
- Muestra los beneficios de una vida activa
- Enseña a trabajar en equipo
- Aumenta la creatividad
- Muestra maneras de aprovechar el tiempo libre
- Ayuda a disminuir la ansiedad, el estrés o la depresión.

Las clases de educación física debe llevarlas a cabo un instructor que enseñe las diferentes disciplinas deportivas que son requeridas para el desarrollo de los individuos. Para esto, el profesor debe tener una formación que le haya proporcionado todos los conocimientos necesarios para llevar a cabo las clases de manera correcta. Un ejemplo de este tipo de formaciones es realizar un Grado Superior de Enseñanza y Animación Socio deportiva.

¿Cuáles son los fines de la educación física?

El objetivo de la educación física es que los alumnos sean capaces de desarrollar sus competencias físicas y que tengan conocimiento sobre los movimientos que realizan. El fin de la educación física es que aprendan a desarrollar actividades relacionadas con un estilo de vida saludable.

Las actividades que se llevan a cabo en educación física ejercitan diferentes destrezas como el equilibrio, la flexibilidad, la velocidad, la fuerza o la resistencia.

Uno de los objetivos de la educación física es aprender a trabajar en equipo y relacionarse con los demás en diferentes ámbitos. Para ello, gracias a esta materia se aprenden a comunicar, resolver conflictos y cooperar entre muchas otras cosas.

¿Cuál es la diferencia entre gimnasia y educación física?

La educación física es una asignatura dentro del currículo escolar y engloba un conjunto de disciplinas y ejercicios que persiguen el objetivo de lograr el desarrollo integral de los

individuos. En esta práctica se trabajan todas las capacidades: motoras, sociales, afectivas y cognitivas.

La gimnasia, por su parte, es un deporte que trata de diferentes ejercicios acompañados de música. La gimnasia puede formar parte de la educación física y existen diferentes tipos:

- Gimnasia rítmica
- Gimnasia artística
- Gimnasia acrobática
- Gimnasia aeróbica

Si te interesa la educación podrías echar un vistazo a los cursos relacionados con educación infantil o si lo que te llama la atención son los deportes podrías realizar un curso de preparador físico, conseguir el título de entrenador personal o realizar alguno de los FP Deportes.

Importancia de las clases de Educación Física

Como plantea Kain (2021):

Ayudan a desarrollar muchas habilidades diferentes. Entre ellos, los estudiantes aprenden tácticas y estrategias para realizar mejor ejercicios o juegos, mejorando así su rendimiento. Como resultado, desarrollan confianza que les permite realizar diferentes actividades. Además, ayudan a comprender lo que significa ser disciplinado y responsable. Por otro lado, conocer qué les gusta hacer es clave para decidir qué tipo de actividad física realizarán en el futuro. Esto es especialmente evidente en los deportes, así como en las aulas habituales, donde algunas actividades se fomentan más que otras.

Las recomendaciones internacionales indican que los estudiantes deben participar diariamente en las clases de educación física; Sin embargo, estas condiciones no se cumplen en casi todos los países. Además, el problema es que también se ha demostrado que el curso

no logra garantizar que los estudiantes desarrollen una actividad física de moderada a vigorosa durante el 50% del curso, como recomienda la Asociación de Educación Física de EE. UU. Una revisión sistemática de estudios publicados entre 2005 y 2014 muestra que la proporción media de este tipo de actividad física en las clases de educación física es sólo del 32,6%.

(Euroinnova Business School, 2022) nos habla que se ha comprobado que el ejercicio físico ayuda no solo en la salud física sino también en la emocional y mental, puesto que beneficia a bajar los niveles de estrés y ansiedad. Por lo tanto, en un ambiente de constante actividad mental como es el estudio en el ámbito de educación primaria, secundaria y preparatoria es imperativo disponer de profesionales especializados en la práctica deportiva.

La importancia de la educación física para la salud radica en que desde la infancia, la educación física permite que los estudiantes desarrollen destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su vida diaria y escolar. Asimismo, la aplicación de actividades físicas trae beneficios al desarrollo integral del estudiante en la siguiente forma:

- Promueve el movimiento de cuerpo, sistema circulatorio y respiratorio.
- Enseña a tener una vida activa.
- Enseña a aprovechar el tiempo libre de manera sana.
- Mejora la autoestima.
- Estimula el trabajo en equipo.
- Aumenta la creatividad y la capacidad afectiva.
- Disminuye la ansiedad, el estrés, la hiperactividad y la depresión.

Al final de su etapa lectiva, raro será el alumno que opte por convertirse en un atleta profesional. Sin embargo, no es este el objetivo de la educación física. El fin último es fomentar hábitos saludables y cierto gusto por la actividad física, para que, de alguna forma, los alumnos sigan manteniéndose sanos a lo largo de su vida.

Huir del sedentarismo en pro de una actividad física normal desde jóvenes evitará muchos males futuros, como pueden ser dolores de espalda por malas posturas u hormigueo en las piernas por mala circulación.

En este sentido, tiende a minusvalorarse la educación física como asignatura. Esto se debe a su naturaleza eminentemente práctica en la que el foco no ilumina un gran abanico de contenido teórico ni memorístico. A su vez, por desgracia, puede que la educación física se infravalore por malas experiencias propias pasadas debido a malas prácticas por parte del personal docente.

Es por ello que los docentes de deporte y actividad física o aspirantes a profesores de educación física deben recolocar la asignatura en su correspondiente pedestal, alineada con el resto de materias. Para la consecución de los objetivos de la educación física, los alumnos han de tomarse la asignatura en serio y percibir que no es un simple pasatiempo vaciado de trasfondo pedagógico.

Modelos pedagógicos de las clases de educación física en la Actualidad

Según (Irigoyen, 2023) Los modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte muestra el transitar de la metodología de la Educación Física, desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos sustentados desde la neurociencia, la psicología y la didáctica. Los autores comparten los fundamentos teóricos-metodológicos y propuestas prácticas para la implementación de los modelos pedagógicos en contextos educativos, tales como el modelo de coopedagogía, el modelo de enseñanza personalizada, el modelo comprensivo de iniciación deportiva, el modelo integrado técnico-táctico, el modelo ludotécnico en la iniciación al atletismo y el modelo de educación deportiva.

Según Marchena (2023):

- **Aprendizaje cooperativo:** Es una estrategia pedagógica que fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes. Al trabajar en grupos pequeños, los

alumnos se ven obligados a comunicarse efectivamente, escuchar las ideas de los demás y llegar a consensos. Esto les permite desarrollar habilidades interpersonales y de resolución de conflictos que son esenciales en el mundo laboral y en la vida diaria.

En este enfoque, los estudiantes trabajan juntos en grupos pequeños para lograr un objetivo común, mientras desarrollan habilidades sociales y físicas. Además, puede ayudar a promover la inclusión y la diversidad a medida que los estudiantes aprenden a trabajar con personas con diferentes habilidades y orígenes culturales. Uno de los beneficios clave del aprendizaje cooperativo es que promueve un sentido de responsabilidad compartida. Cada miembro del grupo tiene un papel que desempeñar y una contribución que hacer, lo que fomenta un mayor compromiso y motivación. Además, al ayudarse mutuamente, los estudiantes pueden reforzar su comprensión de los conceptos y llenar los vacíos de conocimiento de manera más efectiva.

Otra ventaja del aprendizaje cooperativo es que fomenta la inclusión y la aceptación de la diversidad. Al trabajar en grupos heterogéneos, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con compañeros de diferentes orígenes culturales, habilidades y estilos de aprendizaje. Esto les ayuda a desarrollar una mayor empatía, tolerancia y respeto por las diferencias individuales, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más globalizado y diverso.

- **Responsabilidad personal y social:** El desarrollo de la responsabilidad personal y social este modelo utiliza la actividad física como medio para desarrollar la responsabilidad personal (esfuerzo y autocontrol) un aspecto fundamental en este enfoque educativo. A través de la práctica de actividades físicas, los estudiantes aprenden a hacer un esfuerzo constante, a perseverar ante los desafíos y a mantener un alto nivel de autocontrol. Estas habilidades son esenciales no solo en el ámbito deportivo, sino también en otros aspectos de la vida, como el académico y el laboral.

Además de la responsabilidad personal, este modelo también promueve la responsabilidad social. Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a respetar las reglas y a valorar el esfuerzo colectivo. Comprender la importancia de la cooperación y el respeto mutuo les ayuda a desarrollar una mayor conciencia social y a convertirse en ciudadanos comprometidos y responsables.

Una de las ventajas clave de este enfoque es que los estudiantes adquieren habilidades transferibles que pueden aplicar en diversos aspectos de su vida. Al aprender a establecer metas, superar obstáculos y asumir responsabilidades, estarán mejor preparados para enfrentar los desafíos que se les presenten en el futuro, ya sea en el ámbito académico, profesional o personal.

- **Gamificación: La gamificación (game):** incluye la implementación de actividades de educación física a través de juegos. Combinar juegos y deportes supone un desafío para los estudiantes, ya que les hace participar más en las lecciones y aprender habilidades físicas y sociales sin siquiera darse cuenta. Además de fomentar la participación activa, la gamificación también puede promover el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Los juegos a menudo requieren trabajo en equipo, resolución de problemas y pensamiento estratégico, lo que brinda oportunidades para el crecimiento personal y el aprendizaje significativo.

- **Educación de aventura:** estas actividades de aventura se realizan frecuentemente en entornos naturales e incluyen no sólo actividades deportivas sino también otras actividades de reflexión y autoconocimiento. Por el contrario, todos los ejercicios físicos que se ofrecen en la educación de aventuras giran en torno a desafíos divertidos y estimulantes.

Además de los desafíos físicos, la educación de aventura también incorpora elementos de reflexión y autoconocimiento. Los estudiantes pueden participar en

actividades como excursiones, campamentos y escaladas, que los desafían a superar sus límites y enfrentar sus miedos de manera segura y supervisada.

Un aspecto clave de la educación de aventura es su capacidad para promover el desarrollo integral del estudiante. Al combinar actividades físicas emocionantes con la exploración del entorno natural y la reflexión personal, los estudiantes pueden desarrollar una mayor conciencia ambiental, habilidades de liderazgo y una mayor resiliencia emocional.

- **Alfabetización motriz:** La alfabetización motriz es un enfoque integral para el desarrollo de habilidades motoras en los niños desde una edad temprana. Al centrarse en el desarrollo de destrezas y habilidades apropiadas para cada etapa del crecimiento, los educadores físicos pueden garantizar que los estudiantes adquieran las habilidades motoras fundamentales necesarias para participar en una variedad de actividades físicas.

Un aspecto clave de la alfabetización motriz es su enfoque en la progresión y la práctica. Los estudiantes comienzan con habilidades básicas como correr, saltar y lanzar, y gradualmente avanzan hacia habilidades más complejas a medida que maduran física y cognitivamente. La práctica constante y la retroalimentación constructiva son esenciales para el dominio de estas habilidades.

Además de las habilidades motoras, la alfabetización motriz también aborda el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Los estudiantes aprenden a tomar decisiones, resolver problemas y trabajar en equipo mientras participan en actividades físicas desafiantes y divertidas. Esto sienta las bases para un estilo de vida activo y saludable a lo largo de la vida.

Aplicado en educación física como programa para mejorar las habilidades de movimiento de los niños a partir del desarrollo de destrezas y habilidades correspondientes a cada edad a través de la educación física tengan calidad.

- **Metodologías aps y Aprendizaje de Servicio:** Este es un enfoque educativo en el que los estudiantes aprenden mientras brindan servicio a la comunidad y trabajan en grupos para satisfacer las necesidades de su entorno.

El aprendizaje de servicio es una poderosa herramienta pedagógica que permite a los estudiantes aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en el aula a situaciones del mundo real. Al trabajar en proyectos que abordan necesidades comunitarias reales, los estudiantes desarrollan una mayor conciencia social y un sentido de responsabilidad cívica.

Además de los beneficios académicos, el aprendizaje de servicio también fomenta el desarrollo de habilidades interpersonales y de liderazgo. Los estudiantes deben trabajar en equipo, comunicarse efectivamente y resolver problemas de manera creativa para lograr sus objetivos de servicio. Estas experiencias prácticas los preparan para el éxito en sus futuras carreras y roles en la sociedad.

Un aspecto clave del aprendizaje de servicio es su capacidad para promover la reflexión y el crecimiento personal. A medida que los estudiantes interactúan con miembros de la comunidad y abordan desafíos reales, tienen la oportunidad de reflexionar sobre sus propios valores, fortalezas y áreas de mejora, lo que conduce a un mayor autoconocimiento y madurez emocional.

- **Estilo actitudinal:** El estilo actitudinal en la educación física se centra en el desarrollo de actitudes positivas hacia la actividad física y un estilo de vida saludable. En lugar de centrarse únicamente en las habilidades técnicas, este enfoque

reconoce la importancia de cultivar una mentalidad abierta, una actitud de esfuerzo y una disposición para superar los desafíos.

Es una propuesta metodológica basada en las actitudes como eje vertebrador del proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación física y un aspecto clave del estilo actitudinal es el papel del educador físico como modelo a seguir. Al demostrar entusiasmo, perseverancia y una actitud positiva hacia el ejercicio, los educadores pueden inspirar y motivar a los estudiantes a adoptar hábitos similares.

Además de las actitudes individuales, este enfoque también promueve el desarrollo de actitudes sociales positivas, como el respeto, la cooperación y la empatía. A través de actividades de grupo y juegos cooperativos, los estudiantes aprenden a valorar los esfuerzos de los demás y a trabajar juntos hacia metas comunes.

- **Modelo ludotécnico:** El modelo ludotécnico es un enfoque educativo que combina elementos lúdicos y técnicos para enseñar habilidades deportivas de manera efectiva y atractiva. Este modelo se originó en el ámbito del atletismo, pero sus principios se pueden aplicar a una variedad de deportes y actividades físicas.

Una de las características clave del modelo ludotécnico es su estructura en cuatro partes: la presentación temática, las propuestas interesantes, las propuestas globales y el intercambio de resultados. Esta secuencia permite a los educadores físicos introducir gradualmente nuevos conceptos y habilidades, mientras mantienen el interés y la motivación de los estudiantes.

El modelo de educación deportiva que surgió en el ámbito del atletismo para transmitir enseñanzas técnicas del atletismo a los jóvenes aprendices. Como modelo educativo, incluye cuatro partes: presentación temática, propuestas interesantes, propuestas globales e intercambio de resultados.

Además de las habilidades técnicas, el modelo ludotécnico también fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. A través de juegos y desafíos, los estudiantes practican la toma de decisiones, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, lo que los prepara para enfrentar situaciones similares en otros aspectos de la vida.

- **Materiales autogenerados y educación para la salud:** Este modelo educativo innovador involucra activamente a los estudiantes en la creación de materiales didácticos para las clases de educación física. Al asumir un papel protagónico en el diseño y producción de recursos educativos, los estudiantes desarrollan un sentido de propiedad y responsabilidad hacia su propio aprendizaje.

Se refiere a un modelo educativo emergente en el que se anima a los estudiantes de diferentes niveles a crear sus propios materiales para utilizarlos en las clases de educación física.

Es un aspecto clave de este enfoque es su capacidad para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. Los estudiantes deben investigar, analizar y sintetizar información para crear materiales efectivos y atractivos. Este proceso los desafía a pensar de manera innovadora y a explorar nuevas formas de presentar información.

Además de los beneficios académicos, este modelo también promueve la educación para la salud. Al crear materiales relacionados con temas como la nutrición, la actividad física y el bienestar mental, los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades que les permiten adoptar estilos de vida más saludables.

- **Modelo de aplicación híbrido:** El modelo de aplicación híbrido es un enfoque flexible que combina diferentes métodos y estrategias de entrenamiento para adaptarse a las necesidades individuales y los objetivos específicos. Este modelo

reconoce que no existe un enfoque único que funcione para todos los estudiantes o situaciones.

Un aspecto clave el que se combinan y complementan diferentes modelos de entrenamiento a partir de una combinación de métodos del modelo híbrido es su capacidad para personalizar el proceso de aprendizaje. Los educadores físicos pueden seleccionar y combinar diferentes métodos de entrenamiento, como el entrenamiento de fuerza, el entrenamiento cardiovascular, el entrenamiento de habilidades específicas y el entrenamiento mental, para crear un programa integral y adaptado a cada individuo.

Además de la flexibilidad, el modelo híbrido también fomenta la variedad y la prevención del aburrimiento. Al alternar diferentes tipos de entrenamiento, los estudiantes mantienen su interés y motivación, lo que puede conducir a una mayor adherencia y mejores resultados a largo plazo.

Bloques Curriculares

Como plantea El Ministerio de Educación (2019):

El Currículo Nacional de Educación Física es constructivista y no solo desarrolla la parte motriz del estudiante, sino también lo social, emocional y cognitivo; esto es porque el ser humano tiene una concepción integral, porque se relaciona socialmente (padres, hermanos, compañeros, amigos, etc.); percibe y expresa sus pensamientos y sentimientos oral, escrito y corporalmente; y, realiza procesos metacognitivos en todas las acciones de su vida.

Los bloques curriculares en Educación Física son seis, cuatro de ellos son principales:

Prácticas Lúdicas

Reúne habilidades con criterios de actuación, ayudando al desarrollo de actividades de lúdicas. Cabe señalar que esto no es necesariamente un juego sino cualquier actividad que se realiza con alegría y placer al realizarla. Hay que ver que existen muchos tipos de juegos, son muy diversos y varían dependiendo de la realidad de cada ámbito del país.

Es importante recordar que las actividades lúdicas no se limitan solo a los juegos tradicionales, sino que también pueden incluir desafíos físicos, rompecabezas, acertijos y cualquier otra actividad que fomente la diversión y el disfrute mientras se estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estas actividades pueden ser especialmente útiles para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos durante las sesiones.

Además, las prácticas lúdicas brindan una excelente oportunidad para fomentar el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el respeto mutuo entre los estudiantes. Al trabajar juntos para resolver desafíos o participar en juegos cooperativos, los estudiantes desarrollan habilidades sociales valiosas que les servirán en otros aspectos de sus vidas.

Prácticas Corporales Expresivas Comunicativas

Este bloque educativo reúne destrezas con criterios de implementación, desarrollando actividades físicas para mejorar la condición física, la cognición, la coordinación, el desarrollo corporal, aumentar la confianza y la autoestima de los estudiantes.

Estas prácticas no solo mejoran la condición física y la coordinación, sino que también pueden ser una herramienta poderosa para desarrollar la autoexpresión y la confianza en sí mismos. Al fomentar la creatividad y la expresión a través del movimiento, los estudiantes pueden explorar y comunicar emociones, ideas y perspectivas de manera segura y constructiva.

Además, las prácticas corporales expresivas comunicativas pueden ser un vehículo para abordar temas importantes como la diversidad, la inclusión y el respeto por las diferencias individuales. Al trabajar juntos en actividades expresivas, los estudiantes pueden desarrollar una mayor empatía y apreciación por las experiencias y perspectivas únicas de sus compañeros.

Prácticas Gimnásticas

Agrupa destrezas con criterio de actuación, en el que los niños desarrollan actividades expresivas y comunicativas, promoviendo la creatividad del movimiento y creando diversidad en la comunicación y expresión a través del cuerpo, individual y colectiva, como teatro, mimo, expresión física, teatro, danza, coreografía, danza, etc.

Estas prácticas brindan una oportunidad única para desarrollar la coordinación, la fuerza, la flexibilidad y el control corporal de los estudiantes. Al enfrentar desafíos físicos y trabajar en la ejecución precisa de movimientos, los estudiantes pueden desarrollar una mayor conciencia corporal y una mayor confianza en sus habilidades físicas.

Además, las prácticas gimnásticas pueden fomentar la perseverancia y la determinación, ya que los estudiantes deben practicar y perfeccionar sus habilidades a lo largo del tiempo. Esta experiencia puede ser invaluable para el desarrollo de habilidades transferibles, como la resolución de problemas y el manejo del fracaso, que serán útiles en otros aspectos de sus vidas.

Prácticas Deportivas

Agrupa destrezas con criterios de rendimiento orientados al desarrollo de actividades deportivas que no están orientadas a la competición como herramienta de aprendizaje sino al desarrollo de técnicas y tácticas, al desarrollo de valores y principios de bloqueo en el mismo. Estas habilidades fomentan el trabajo colaborativo en el que los estudiantes participan en una variedad de actividades deportivas, abogan por un enfoque holístico y lúdico para lograr objetivos recreativos y comprenden las capacidades de las actividades competitivas fuera de la institución educativa. Cabe mencionar que este bloque se desarrolla desde el nivel medio.

Es importante destacar que el enfoque de estas prácticas no se centra en la competición, sino en el desarrollo de habilidades técnicas y tácticas, así como en la promoción de valores positivos como el trabajo en equipo, el respeto y la deportividad. Este enfoque puede ser

especialmente beneficioso para aquellos estudiantes que no se sienten atraídos por los deportes competitivos tradicionales.

Además, estas prácticas brindan una oportunidad para que los estudiantes exploren una variedad de deportes y actividades físicas, lo que puede ayudarlos a descubrir nuevos intereses y pasiones. Al fomentar una amplia gama de experiencias deportivas, los educadores físicos pueden inspirar a los estudiantes a mantener un estilo de vida activo y saludable más allá de sus años escolares.

Dos bloques son transversales como son:

Construcción de la identidad corporal

Desarrollar la identidad individual y colectiva del grupo, es decir, cómo se perciben a sí mismos y cómo se perciben a sí mismos al realizar actividades. En este bloque se presentan habilidades con criterios de actuación encaminados a construir la identidad física del estudiante, desarrollando la conciencia a través de los sentidos y partiendo de la capacidad de transformarla y construirla; Es decir, si un alumno tiene dificultades para realizar correctamente un ejercicio, pensará en sus potenciales y capacidades físicas y las mejorará.

Este bloque curricular es fundamental para promover una imagen corporal saludable y una autoestima positiva en los estudiantes. Al ayudarlos a desarrollar una comprensión y aceptación de sus propias capacidades físicas, fortalezas y limitaciones, los educadores físicos pueden empoderarlos para abrazar su singularidad y construir una identidad corporal positiva.

Además, este enfoque puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes que enfrentan desafíos relacionados con la imagen corporal, como los trastornos alimentarios o la baja autoestima. Al brindarles un espacio seguro para explorar y apreciar sus cuerpos a través

del movimiento y la actividad física, los educadores físicos pueden desempeñar un papel crucial en la promoción de una mentalidad saludable y una aceptación de sí mismos.

Relación de las Prácticas Corporales y la Salud

Este bloque educativo agrupa habilidades con criterios de rendimiento, con el objetivo de desarrollar actividades encaminadas a incrementar el conocimiento sobre la importancia e interés de la práctica de actividad física así como los aspectos necesarios para un mejor rendimiento, que es una alimentación sana y equilibrada, adecuada a las necesidades de ejercicio, y adaptarse al contexto de la zona, calentar primero, hidratarse periódicamente, realizar con la técnica adecuada, aprovechar al máximo los recursos necesarios, minimizar los riesgos del entrenamiento, etc., para desarrollar

Estos bloques curriculares reúnen destrezas con criterios de desempeño que tienen características, conocimientos y actividades similares; Esas son las bases que hay que desarrollar; y es deseable que se desarrollen según un criterio encaminado a alcanzar la excelencia hábitos de vida saludables.

Este bloque curricular es fundamental para educar a los estudiantes sobre la importancia de adoptar un estilo de vida saludable y activo. Al enseñarles conceptos como la nutrición adecuada, la hidratación, el calentamiento apropiado y la prevención de lesiones, los educadores físicos pueden equiparlos con el conocimiento y las habilidades necesarias para maximizar los beneficios de la actividad física y minimizar los riesgos asociados.

Además, este enfoque puede fomentar una mayor conciencia y respeto por el medio ambiente y los recursos naturales. Al aprender sobre la importancia de aprovechar al máximo los recursos disponibles y minimizar el impacto ambiental de las actividades físicas, los estudiantes pueden desarrollar una mayor apreciación por la conservación y la sostenibilidad.

Estructura de la Clase de Educación Física

Según Rosales, V. (2024). Toda clase bien planificada debe seguir un orden claro, que permita tanto al profesor, como a los alumnos visualizar el propósito que se quiere lograr a través de ella. Esto no significa rigidizar la clase, sino ser flexible y oportuno para adaptarse a las necesidades que van surgiendo de los estudiantes y a rediseñar si es necesario, las actividades (individuales o grupales) que se desarrollan. Permitiendo un uso eficiente del tiempo, del espacio y de los recursos. Las etapas o fases que debiera tener una clase bien estructurada son: Inicio, Desarrollo y Cierre.

INICIO

Corresponde al comienzo de la clase y actúa como un “puente cognitivo” entre los conocimientos previos de los alumnos y la información contenida en la exposición, logrando ser un “puente cognitivo” hacia los nuevos conocimientos se sugiere que ocupe el 10% del tiempo de la clase e integrar tres aspectos que resultan ser muy efectivas en el aprendizaje

Presentación del propósito de la clase

En este momento el profesor da a conocer a sus estudiantes qué pretende que ellos logren y la estrategia metodológica que utilizará para trabajar.

Motivación hacia el tema.

En este momento el profesor captará la atención de sus estudiantes con el objetivo de incorporarlos a la tarea, utilizando el recurso más adecuado al tipo de alumno, edad estilos de aprendizaje, etc. Ej. Contar una anécdota, plantear una situación problemática, mostrar una presentación multimedia, escuchar una canción, observar una imagen, plantear una pregunta desafiante, escuchar una noticia, ver un anuncio televisivo, escuchar la lectura de un texto, etc. No debe descuidar que lo planteado sea alusivo al tema de la clase, que involucre a los alumnos, los active y les recuerde en qué están.

Activación de los conocimientos previos respecto de los contenidos a abordar.

En este momento el profesor intenciona preguntas que permitan al alumno relacionar el nuevo aprendizaje a trabajar con los conocimientos que tiene acerca de éste. Tener presente que cada clase necesariamente debe articularse con la anterior y se deben relacionar las distintas actividades hechas y por hacer. En esta etapa de la clase el profesor deberá tener en consideración los siguientes criterios:

- Conocimiento de las características, conocimientos y experiencias de sus estudiantes Establecer un clima de relaciones de aceptación, equidad, confianza, solidaridad y respeto.
- Manifestar altas expectativas sobre las posibilidades de aprendizaje y desarrollo de todos sus alumnos
- Establecer un ambiente organizado de trabajo y disponer de los espacios y recursos en función de los aprendizajes

DESARROLLO

Corresponde al segundo momento de la clase y es de hecho, la etapa en la cual se invierte la mayor cantidad de tiempo. Se desarrollan las actividades que previamente se han diseñado. Este momento se caracteriza por la participación activa de los alumnos en el desarrollo de las actividades diseñadas por el docente y otras que pueden emerger, cuya finalidad principal es lograr los resultados de aprendizajes planificados para esa clase, se sugiere que ocupe el 65% del tiempo de la clase. En esta etapa de la clase el profesor deberá tener en consideración los siguientes criterios:

- Establecer y mantener normas consistentes de convivencia en el aula.
- Establecer un ambiente organizado de trabajo y disponer los espacios y recursos en función de los aprendizajes.
- Utilizar estrategias de enseñanza, desafiantes, coherentes y significativas para los estudiantes.

- Tratar el contenido de la clase con rigurosidad conceptual y hacerlo comprensible para los estudiantes.
- Optimizar el tiempo disponible para la enseñanza.
- Promover el desarrollo del pensamiento, es decir hace preguntas a sus alumnos problematiza, permite que los alumnos hagan preguntas y también que se respondan entre ellos mismos.
- Evaluar y monitorear el proceso de comprensión y apropiación de los contenidos por parte de los estudiantes, a través de preguntas, mirando y revisando el trabajo que realizan.
- Reflexionar sistemáticamente sobre su práctica.

CIERRE

Esta tercera fase o etapa es la más abandonada dentro del desarrollo didáctico olvidando la gran importancia que tiene para los procesos de aprendizajes. El cierre nos brinda una instancia en la cual se invita a los estudiantes a efectuar una metacognición de lo vivido en la clase, es decir, a que tomen conciencia de sus progresos, de sus nuevos aprendizajes, puedan extraer conclusiones, evaluar los aprendizajes y lograr la generalización o transferencia de los aprendizajes. Se sugiere que ocupe el 25% del tiempo de la clase. En esta etapa de la clase el profesor deberá tener en consideración lo siguiente:

- Tener una planificación de la clase que considere los tiempos de cada etapa y actividad.
- Verificar el logro del propósito planteado al principio de la clase
- Elegir la manera que utilizará para evaluar los aprendizajes (preguntas, ideas fuerzas etc.

A continuación, se presenta un cuadro resumen de la estructura de una clase:

INICIO 10% del tiempo de la clase

- ✓ Captar la atención a través de una anécdota, historia, hecho relevante en relación al tema.

- ✓ Comunicar claramente los objetivos.

- ✓ Destacar la importancia del tema.

- ✓ Propiciar un ambiente de confianza que permita la participación de los estudiantes.

DESARROLLO 65% del tiempo de la clase.

- ✓ Organizar el tema jerarquizando las ideas y conectándolas entre sí.

- ✓ Fundamentar las ideas con datos objetivos.

- ✓ Dar espacio a preguntas verificando la comprensión.

- ✓ Utilizar la comunicación no verbal.

- ✓ Apoyarse en recursos didácticos variados.

CIERRE 25% del tiempo de la clase

- ✓ Retomar los objetivos.

- ✓ Realizar una síntesis de las ideas expuestas.

- ✓ Dar un espacio para preguntas.

- ✓ Indicar bibliografía complementaria.

Como señala la Universidad de Murcia (2013)

Parte Inicial

Es un conjunto de actividades y ejercicios de carácter general y específico. Después de ordenar el material viene la parte psicológica, caracterizada por la motivación y la voluntad de esforzarse, marcando directrices de lo que se va hacer. Destacamos también la adaptación fisiológica, concretamente el sistema cardiorrespiratorio y el sistema musculo esquelético. Se

trata de movimientos dinámicos y motivadores, variados según los juegos (persecución, salto, etc.). La duración debe ser de 5 a 10 minutos.

Es crucial que los ejercicios y actividades de la parte inicial sean atractivos y motivadores para los estudiantes. Esto ayudará a captar su interés y entusiasmo desde el comienzo de la sesión. Además, esta parte inicial puede ser una oportunidad para que el educador físico refuerce conceptos clave o introduzca nuevos temas de manera lúdica y dinámica.

Es importante tener en cuenta las habilidades y niveles de condición física de los estudiantes al diseñar la parte inicial. Los ejercicios deben ser desafiantes, pero también accesibles para todos, evitando así frustraciones o lesiones innecesarias. Esto promoverá un ambiente inclusivo y motivador para todos los participantes.

Parte Principal

Esta es la sesión más larga, de 25 a 35 minutos, se trata los contenidos previos para lograr alcanzar los objetivos. Esta fase implica un enriquecimiento cognitivo, motor. Hay que tener en cuenta, entre otros aspectos, las actividades de iniciación-motivación, desarrollo, extensión/intensificación, evaluación y aquellas adecuadas para personas con un determinado tipo de discapacidad; la organización del grupo y sus recursos, su distribución espacial, los movimientos, el estilo de enseñanza utilizado y los tipos de conocimiento sobre los resultados.

Durante esta sección más extensa, es fundamental mantener a los estudiantes comprometidos y desafiados a través de una variedad de actividades y enfoques metodológicos. El educador físico puede incorporar elementos de gamificación, trabajo en equipo y resolución de problemas para fomentar el aprendizaje activo y el pensamiento crítico.

Además, es crucial adaptar las actividades y ejercicios a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades o necesidades especiales. Esto puede implicar el uso de adaptaciones, modificaciones o enfoques

diferenciados para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y progresar de manera significativa.

Parte Final o Vuelta a la Calma

Esta fase debe finalizar con una sesión de práctica ligera y otra de organización que incluya retiro de material, con una duración de 5 a 10 minutos. El objetivo es reducir la frecuencia cardíaca y respiratoria mediante ejercicios y juegos relajantes. Otra fase es la psicológica, que tiene como objetivo liberar al grupo de las tensiones existentes, al mismo tiempo que lo motiva para la siguiente sesión. Algunos ejemplos son las experiencias de juego sensorial, relajación, atención, respiración, expresión y verbalización. Para volver a la calma, incluimos una reseña. Se trata de analizar en qué medida hemos conseguido los objetivos previstos, si la metodología es la adecuada, etc.

Esta etapa final es una excelente oportunidad para fomentar la reflexión y el crecimiento personal de los estudiantes. El educador físico puede guiarlos a través de actividades de reflexión, como discusiones en grupo o ejercicios de escritura, para que los estudiantes puedan analizar su desempeño, identificar áreas de mejora y establecer metas para el futuro.

Además, esta sección puede incluir elementos de educación para la salud, como la enseñanza de técnicas de relajación, respiración o estrategias para manejar el estrés. Esto ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades valiosas para su bienestar físico y mental, promoviendo así un estilo de vida saludable más allá de la clase de educación física.

CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA

Enfoque de investigación

Cualitativo, se debe a la recopilación de información, que sirven como sustento teórico para dar respuesta al problema planteado.

Cuantitativo, porque se realizarán procesos estadísticos y análisis de datos, obtenidos como resultados de las encuestas aplicadas.

Diseño de investigación

En la presente investigación se usará el diseño documental y bibliográfico basado en la recopilación de datos a través de libros, revista y artículos científicos los cuales nos brindaran un sustento teórico para luego realizar un análisis de los aportes obtenidos de los diferentes autores.

De campo porque acudimos a la institución a realizar la encuesta e interactuar con las autoridades y estudiantes de octavo año de básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo -Provincia de los Ríos.

3.2. Operacionalización de variables

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
V. Independiente Los juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son una importante parte del patrimonio cultural de un pueblo o región. Son una forma de transmitir las tradiciones y los valores de una cultura a las generaciones futuras. También son una oportunidad para que las personas se relacionen entre sí, y para que desarrollen habilidades físicas, cognitivas y sociales.	Educativa Cultural Región	Habilidades motoras Creencias Actividad social	¿Usted conoce sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física? ¿Cree usted que los juegos tradicionales son expresiones culturales de los pueblos? ¿Usted cree que los juegos tradicionales pueden enseñar lecciones importantes sobre trabajo en equipo, respeto a las normas y reglas?	Encuestas y Entrevista
V. Dependiente Clase de Educación Física	Las clases de educación física son una parte importante de una educación integral. Si se diseñan e implementan de manera efectiva, pueden tener un impacto positivo en la salud física, mental y social de los estudiantes.	Educación integral Impacto	Modelo Educativo Condición física Valores Disfrute	¿Usted está de acuerdo que dentro de las clases de educación física se debe utilizar recurso didáctico para desarrollar las habilidades del estudiante? ¿Usted como docente aplicaría una guía adaptable de los juegos tradicionales en las clases de educación? ¿Usted está de acuerdo que los juegos tradicionales se adapten a las necesidades de los estudiantes en las clases de educación física?	Encuestas y Entrevistas

Elaborado por: Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024)

Fuente: Elaboración propia

3.3. Población y muestra de investigación

3.3.1. Población

Para el presente estudio se identificó una población de 80 estudiantes de octavo año de educación básica y 3 docentes y a el director de la institución.

3.3.2. Muestra

En el siguiente estudio se plantea trabajar con una población de 30 estudiantes que serían hombres y mujeres de octavo año de educación básica del párelo A, B, C y 3 docente de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

Universo	Cantidad
Población	80
Muestra	30
Docentes	3
Total, encuestados	33

3.4. Técnicas e instrumentos de medición

Técnica

En la siguiente investigación se utilizó la encuesta y entrevista, la cual nos facilitara información para la recolección de datos relacionados al tema de investigación. Estas técnicas se le aplicaron a estudiantes y docentes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

Instrumentos

En la siguiente investigación se utilizó como instrumento el cuestionario, con el que se comprobara el nivel de conocimiento previo que tienen respecto al tema, de tal manera los encuestados tendrá la libertad de contestar las preguntas.

3.5. Procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos se considera un orden secuencial de todas las fases realizadas donde a continuación se detalla cada una de ellas:

Primera fase: Socialización del tema con directivos, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, cuya finalidad es brindarles información sobre el objetivo de investigación.

Segunda fase: Aplicación de los instrumentos para la recolección de datos relacionados con la aplicación de los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Tercera fase: Tabulación de resultados se procede a ingresar los datos al programa SPSS para determinar la prueba de hipótesis y desarrollar los gráficos estadísticos.

Cuarta fase: Análisis e interpretación de los resultados obtenidos, asociados a las bases teóricas que dan le dan sustento a nuestro aporte de investigación.

3.6. Aspectos éticos

1. El proyecto de investigación preparan y procesan información para proporcionar referencias y fuentes de investigación basadas en sus respectivos autores; Mantener estándares de seguridad y referencias para proporcionar una línea de investigación segura y confiable.

2. El proyecto de investigación fue demostrado y desarrollado durante un período de estudio de campo predeterminado y puede caracterizarse por sus muestras, justificando así su cita bibliográfica, que también justifica éticamente la realización de la investigación y su rol en términos de educación.

3. Se aplican reglas de edición adecuadas y ninguna regla debe alterarse o cambiarse subjetivamente, ya que el cumplimiento de las reglas y el desarrollo de un diseño de investigación sistemático es un aspecto ético el cual comprueba su legitimidad en el campo científico.

4.1. Presupuesto

Tabla N4 - Presupuesto sobre Equipos y bienes duraderos

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Total
Computador	1	\$600	\$600
Impresora	1	\$280	\$280
Memoria USB	1	\$20	\$20
Sub Total Equipos y bienes duraderos			\$ 900

Fuente: Elaboración autores

Tabla N5 - Presupuesto sobre Materiales e insumos

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Total
Papel	2	\$7	\$14
Tinta	8	\$15	\$120
Folders	8	\$0,75	\$6
Sub Total Materiales e insumos			\$ 140

Fuente: Elaboración autores

Tabla N6 - Presupuesto sobre Asesorías especializadas y servicios

Descripción	Unidad	Costo Unitario	Monto Total
Estadístico	1	\$50	\$50
Tiempo	0	0	0
Sub Total Asesorías especializadas y servicios			\$ 50

Fuente: Elaboración autores

Tabla N7 -. Presupuesto sobre Gastos operativos

Descripción	Unidad	Costo Unitario	Monto Total
Útiles	2	\$0,35	\$0,70
Pasajes	2	\$300	\$600
Celular	2	\$ 200	\$400
Sub Total Gastos operativos			\$1000,70

Fuente: Elaboración autores

Presupuesto General de Inversión

Equipos y bienes duraderos	\$ 900
Materiales e insumo	\$ 140
Asesoría especializada y servicios	\$ 50
Gastos operativos	\$1000,70
Total	\$2,090,70

Elaborado por: Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024)

Fuente: Elaboración propia

PROPUESTA

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES Y CAPACIDADES FÍSICA.



Elaborado: *Fajardo Junco Manuel Enrique*

Villacis Luzuriaga Gloria del Cisne

Índice

1.INTRODUCCIÓN	51
1.1 Concepto de Habilidades motrices básicas	51
2.OBJETIVO GENERAL.....	52
1.JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE LOCOMOCIÓN.....	52
2.JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE MANIPULACIÓN.....	57
3.JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD ESTABILIDAD	66

1. Introducción

Los juegos tradicionales son métodos educativos que permiten a los estudiantes puedan desarrollar habilidades motrices y capacidades físicas, donde ellos aprende de una manera creativa, recreativa, segura y fácil haciendo el aprendizaje más significativo y voluntario, respetando las reglas, compartiendo lazos afectivos y trabajó en grupo; estos juegos también permiten que no se pierdan las tradiciones ancestrales, la cultura de una región o país fomentando valores morales y éticos que se evidencian en la sociedad transmitiéndolos de generación en generación

1.1 Concepto de Habilidades motrices básicas


(Lozano et al., 2014) citaron que en la Educación física incluye varios movimientos. Las habilidades motoras que aparecieron en la evolución humana, como correr, saltar, lanzar, atrapar...mejoran la coordinación y equilibrio. Las habilidades básicas apoyan el desarrollo de sus habilidades de percepción que son las que existe desde el nacimiento y se desarrolla simultáneamente.


Hay dos tipos de habilidades:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| | Locomoción (saltar, correr.) |
| ✓ Habilidades fundamentales: | Manipulación (lanzar, coger, decepcionar) |
| | Estabilidad (equilibrio, agilidad) |
| ✓ Habilidades específicas | Actividades de lucha |
| | Actividades gimnásticas. |
| | Actividades atléticas |
| | Deportes colectivos |

2. Objetivo general

El objetivo principal de la elaboración de la guía metodológica, es aplicarla dentro del contexto educativo y las planificaciones de educación física que los docentes áulicos usarán como apoyo fundamentado para la realización de la práctica de juegos tradicionales adaptándose a las necesidades de los estudiantes para desarrollar habilidades motrices básicas y capacidades físicas que permitirán un óptimo desarrollo en edades comprendidas de 12 a 13 años.

1. JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE LOCOMOCIÓN	
Nombre del juego: Salta la cuerda	Objetivo del Juego: Desarrollar la habilidad del salto con la capacidad física de resistencia
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupos de 3 estudiantes
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Cuerda
Descripción: Los participantes se sitúan en grupo de 3, dos de los participantes agarra de cada extremo la cuerda y el tercer participante se sitúa al centro de la cuerda, los dos participantes con la cuerda comienza a balancear al cuerda hasta crear profundo balanceo creando un tipo de arco o círculo envolvente para que el tercer participante pueda saltar por encima de la cuerda consecutivamente sin enredarse, no tocar la cuerda, después se van intercambiando los lugares de los participantes para realizar por igual el juego y la actividad	
	

Nombre del juego: El pañuelo	Objetivo del Juego: Desarrollar la habilidad del correr potenciando la velocidad y flexibilidad
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Pañuelo
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes formaron un grupo grande, la maestra puso un pañuelo en el medio, el número máximo de participantes en un círculo en el suelo era de 10 personas, la maestra cantó, pañuelo, pañuelo, lentamente me levantó y habló con 1, 2, 3, sale el número favorito del maestro (Ejemplo 3) Todos los participantes número 3 deben levantarse de sus asientos y correr hacia el centro del círculo para agarrar el pañuelo.</p>	
	
Nombre del juego: El ratón y el gato	Objetivo del Juego: Fomentar la habilidad correr atendiendo la capacidad velocidad.
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Cantico
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, el docente elegirá quien será el gato y el ratón, el gato se situará fuera del círculo y el ratón dentro, los demás participantes comenzaran a cantar y giraran a la misma dirección, mientras cantan lo siguiente – Gato- Ratón, ratón, - Ratón- ¿qué quieres gato ladrón? – Gato- ¿Comerte quiero? -Ratón- ¿Cómeme si puedes? -Gato- ¿Estas gordito? – Ratón- Hasta la punta del</p>	

rabito, una vez dicho este canto el ratón deberá de salir y no dejarse atrapar del gato hasta volver a salvo dentro del círculo.

La regla es que el gato no deberá permanecer dentro del circulo y tampoco puede entrar.



Nombre del juego: Agua de limón.

Objetivo del Juego: Fomentar la habilidad correr atendiendo la capacidad velocidad.

Número de estudiantes: 30

Organización: Grupo grande

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva –
15 minutos

Materiales: Cantico

Descripción:

Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, los estudiantes deberán de girar en la misma dirección alzando y alternando las piernas en forma de patadas hacia dentro del circulo cantando y estar atentos en grupos de cuantos participantes se deberán de agrupar, el docente comenzara a cantar lo siguiente: Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedara hee!!, se reúnen en grupos de (ejemplo 7 estudiantes) el docente elije el número de agrupaciones que quiere realizar y quien se quede solo perderá en esa ronda.



Nombre del juego: La escapada	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad correr atendiendo la capacidad velocidad, flexibilidad
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Silbato

Descripción:

Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, los estudiantes deberán de girar en la misma dirección y cambiando de direcciones, habrá un jugador en el centro, el intentara salir del circulo y sus compañeros deben de impedir la salida de este, al sonido del silbato se inicia la ronda, si el estudiante no logra salir en los 30 segundos próximos pierde.



Nombre del juego: Carrera de ensacado	Objetivo del Juego: Desarrollar la habilidad de correr y saltar mejorando la velocidad y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Individual
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Sacos

Descripción:

Los participantes se sitúan al borde de la salida indicada por el docente y dentro de un saco se colocan los estudiantes, deberán de llegar a la línea de meta saltando y procurando no

caerse en el menor tiempo posible en forma de competencia hasta la línea de meta, a la voz de partida por el docente se da inicio a la carrera.



Nombre del juego: Carrera de 3 pies

Objetivo del Juego: Desarrollar la habilidad de correr y saltar mejorando la velocidad y resistencia.

Número de estudiantes: 30

Organización: Agrupación de dos

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva –
15 minutos

Materiales: Soga, Pañoleta


Descripción:

Los participantes se sitúan al borde de la salida indicada por el docente, en agrupación de dos se amarran los extremos de las piernas entre ellos con la soga o pañoleta, el juego consiste en que los estudiantes caminen hasta la meta amarrados de las piernas entre ellos para poder llegar a la meta en el tiempo más rápido posible, se puede saltar, correr o caminar durante el trayecto de la carrera, el docente dará la señal de salida.



Nombre del juego: Volar cometa

Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad de correr, manipulación de manos y

	mejorando las capacidades de velocidad y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación 2
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Cometa
<p>Descripción:</p> <p>En este juego se realizarán grupos de 2 estudiantes, el juego consiste que un jugador sostenga la cometa deberá de correr para que la cometa tome vuelo y el otro jugador le da cuerda o piola al momento de la elevación para mantenerla en el aire, el docente dará iniciación a la actividad.</p>	
	

2. JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE MANIPULACIÓN.	
Nombre del juego: Juego del trompo	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la fuerza.
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 3
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Trompo, cuerda.
<p>Descripción:</p> <p>En este juego se harán grupos de 3 estudiantes, los cuales entre ellos podrán competir; los participantes deben de enrollar la cuerda al contorno del trompo y de ahí tirarlo a bailar en el suelo, el trompo que se tenga en mayor tiempo en movimiento gana, la señal de iniciación la da el docente.</p>	



Nombre del juego: Quemado

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la fuerza y flexibilidad.

Número de estudiantes: 30

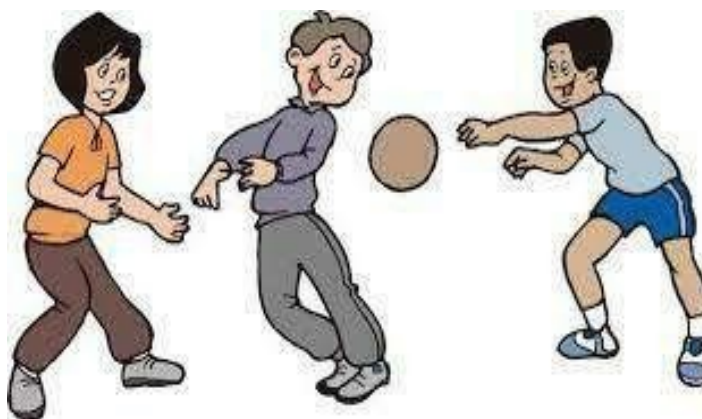
Organización: Grupo grande

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos

Materiales: Balón.


Descripción:

Los participantes se sitúan en un grupo grande en forma de círculo, el docente elije quien llevara el balón en la manos para poder lanzarlas a sus compañeros haciendo la fase del quemado, los estudiantes al sonido del silbato saldrán corriendo por toda la cancha deportiva, el estudiante que lleve el balón deberá de lanzarla con impulso hacia sus compañeros y tocarlos para cambiar de posición (ósea el que quema deja de ser el quemado y pasa a correr, para que el compañero que quemo tome su lugar como el quemado).



Nombre del juego: las bolitas (El pepo y trulo.)

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la fuerza y resistencia.

Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 5
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Canicas, boliches.
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en grupos de 5 estudiantes en forma de círculo, en el suelo se realizará un círculo donde dentro se colocan las canicas, los estudiantes desde afuera tendrán que con una canica impulsarla con fuerza con dirección al círculo para poder sacar la mayor cantidad de caninas posibles, el participante que se le quede la canica de iniciación deberá de dejar dos canicas dentro del círculo como penitencia, al final del juego quien haya recaudado la mayor cantidad de caninas ganara.</p>	
	
Nombre del juego: Los mamones	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 2
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Teteros y pañuelos
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en agrupación de 2 estudiantes uno frente al otro, deberán de tener los ojos vendados y tener las tetas llenas con líquido de algún jugo a la misma medida y proporción, los estudiantes tendrán que sostener la teta de su compañero y viceversa con sus manos; consiste en apretar, mantener y succionar el líquido del tetero para poder terminar en el menor tiempo posible la pareja que termine primero ganaran eventualmente, el docente dará la señal de iniciación.</p>	



Nombre del juego: La perinola

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la resistencia.

Número de estudiantes: 30

Organización: Agrupación de 5

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva –
15 minutos

Materiales: Perinola

Descripción:

Los participantes se sitúan en agrupación de 5 con forma de círculo, en el suelo se dibujará una estrella en la cual se deberán de poner con las manos a girar las perinolas en cada punta de la estrella, las perinolas que se mantengan girando el mayor tiempo posible ganarán eventualmente, el docente da la voz de iniciación.




Nombre del juego: El pan quemado

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de control y manipulación con las manos mejorando la atención.

Número de estudiantes: 30

Organización: Grupo grande

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva 15 minutos	Materiales: Objeto de búsqueda. (pelota, piedra, discos, monedas, etc.)
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en la cancha deportiva, previamente el docente habrá tenido que esconder los diferentes objetos ocultos por lugares distintos del patio, el docente los guiara diciendo lo siguiente Frio -lejos del objeto-, Tibio -próximo al objeto-, Caliente -cerca del objeto- y los estudiantes una vez encontrados el objeto dirán -Quema, quema-.</p> 	
Nombre del juego: El baile de la silla	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades velocidad y flexibilidad
Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 10
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Sillas, música.
Descripción:	

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en agrupación de 10, se colocan sillas siempre siendo menos o impar a la cantidad de estudiantes (ejemplo 10 estudiantes, 9 sillas), las posiciones de las sillas se harán intercaladas una hacia delante y la otra hacia atrás, los estudiante darán vuelta y al ritmo de la música bailaran, cuando la música pare los estudiante deberán coger asiento y quien se queda sin silla se quedara afuera del juego, las reglas es no coger, empujar, quitar , mover la silla de su posición inicial.



Nombre del juego: El baile con la escoba

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia y flexibilidad

Número de estudiantes: 30

Organización: Agrupación de 3

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos

Materiales: Palo de escoba, música.

Descripción:

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en agrupación de 3, dos de los participantes agarra de cada extremo el palo de escoba y el tercer participante se sitúa al centro con el ritmo de la música debe de pasar por debajo del palo de escoba que sostienen sus compañeros, así se intercambian entre los participantes y a medida de las repeticiones al son del ritmo se va bajando la altura del palo de escoba para crear tensión, el docente da la señal de iniciación.



Nombre del juego: Encantados.

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia, fuerza

Número de estudiantes: 30

Organización: Grupo grande

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva –
20 minutos

Materiales: Música

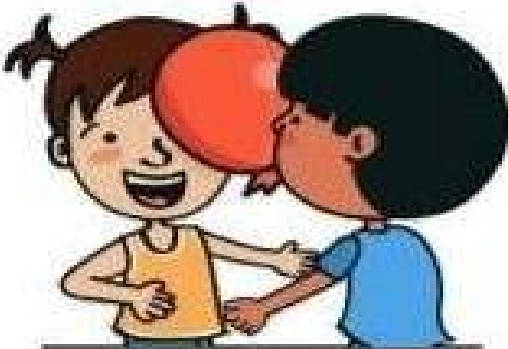
Descripción:

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva donde el docente dará la voz de mando que ejercicio deberán de realizar, al momento de las repeticiones el dirá –Encantados- y en la posición que estén tendrán que mantenerse por 30 segundos inmóviles, quien se mueva pierde y va quedando descalificado del juego, el docente puede usar música, canticos o ejercicios básicos como saltar, correr, sentarse y pararse, entre otros.



Nombre del juego: El globo se pasea

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia, fuerza

Número de estudiantes: 30	Organización: Agrupación de 2
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Globo
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en parejas uno al frente del otro con el globo inflado y se lo colocan frente con frente en la parte superior de sus cabezas, el docente dará una salida y una llegada, en el transcurso del trayecto deberán de mantener el globo solo con la cabeza, las reglas es no tocar el globo con las manos durante la carrera, no pararse en el trayecto, el docente da la señal de iniciación.</p>	
	
Nombre del juego: El baile del globo	Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia, fuerza
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Globos
<p>Descripción:</p> <p>Los participantes se sitúan en la cancha deportiva con los globos inflados amarrados en cada pie, consiste que entre compañeros se revienten los globos usando los mismos pies para la explotación y solo quien le quede un globo o mantenga sus dos globos intactos sin habérselo reventados sus compañeros será el ganador, regla no se debe de utilizar las manos, empujar, agarrar, golpear, entre otras, el docente dará iniciación a la actividad.</p>	



Nombre del juego: El baile del globo en parejas (Variación).

Objetivo del Juego: Desarrollar habilidad de recepción, control de piernas mejorando las capacidades resistencia, fuerza

Número de estudiantes: 30

Organización: Agrupación de 2

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos

Materiales: Globos

Descripción:

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en parejas espalda con espalda entrelazando los brazos, con los globos inflados amarrados en cada pie, entre grupos deberán de proteger sus 4 globos, consiste que entre los diferentes grupos se revienten los globos usando solo los pies y solo la pareja que le quede 1 globo o mantenga sus 4 globos intactos sin habérselo reventados los otros grupos serán los ganadores, regla no se debe de utilizar las manos, empujar, agarrar, golpear, entre otras, el docente dará iniciación a la actividad.



3. JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD ESTABILIDAD.

Nombre del juego: El huevo con la cuchara	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad equilibrio, coordinación impulsando las capacidades de velocidad y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Individual
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 15 minutos	Materiales: Huevo, cuchara

Descripción:

En este juego se realizarán carreras de forma individual cada participante, cada uno de ellos tendrán que colocarse la cuchara en la boca y el huevo encima de la cuchara, caminar desde el punto de partida hasta la señalización de llegada, quien llego primero obtendrá la victoria; regla el huevo no se puede caer de la cuchara y tampoco se puede coger con la mano, el docente dará iniciación a la actividad.



Nombre del juego: Gallinita ciega	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad equilibrio, coordinación impulsando la capacidad velocidad.
Número de estudiantes: 30	Organización: Grupo de grande
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Pañuelo

Descripción:

Los participantes se sitúan en la cancha deportiva en forma de circulo grande, se elige a un participante para que se vende los ojos y sea la gallinita ciega, a este jugador se le darán 5 vueltas para que se maree y así pueda buscar a los compañeros, sus compañeros deberán de

hacerle saber sus posiciones por medios de sonidos, una vez atrapado el primer participante se podrán relevar con su lugar para que otro pase hacer la gallinita ciega, el docente dará iniciación a la actividad.



Nombre del juego: El puente

Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad equilibrio, coordinación impulsando las capacidades de velocidad y flexibilidad.

Número de estudiantes: 30

Organización: Grupo Grande.

Lugar y Tiempo: Cancha deportiva –
20 minutos

Materiales: Cantico

Descripción:

En este juego se agrupan dos estudiantes cada uno de ellos elije un color por lo consiguiente se tomara de las manos formando un puente con sus brazos, los demás participantes deberán pasar por debajo de los brazos de sus compañeros y ellos estarán cantando lo siguiente – El puente se ha quebrado, ¿con que lo componemos?, con cascara de huevo, que pase el rey, el hijo del conde se ha de quedar- cuando se escuche “se ha de quedar” al jugador que le toque esta frase se queda en medio del puente y le preguntaran a que color quiere pertenecer, una vez elegido su color se coloca atrás de su elección y van haciendo una columna hacia atrás, cuando todos los participantes hayan elegido un bando, se viene la disputa de jalar a los participantes con el fin de obtener más participantes que pertenezcan a ese bando y poder ganar con mayor número de jugadores.



Nombre del juego: La rayuela	Objetivo del Juego: Trabajar la habilidad equilibrio, coordinación impulsando las capacidades de flexibilidad y resistencia.
Número de estudiantes: 30	Organización: Individual
Lugar y Tiempo: Cancha deportiva – 20 minutos	Materiales: Tiza, disco.

Descripción:

Este juego se empieza por dibujar un esquema en el suelo con tiza de manera manual donde se debe de limitar la tierra (salida), el cielo (llegada) con un semicírculo y los números en formas de cuadrados unidos, los participantes harán una fila para que cada quien espere su turno y sepa quién va después. Todos están situados en el espacio delimitado como "tierra". El primer participante tomará el disco y lo apuntará hacia el primer cuadro de La Rayuela. Todos ellos están ubicados en el espacio definido como "Tierra". El primer jugador tomará el disco y lo apuntará al cuadrado del primer salto.

El lugar donde se lanza la piedra se llama "hogar" y los jugadores no pueden pisarlo. Cuando esté cuadrado, empezará a saltar con una pierna; si hay un cuadrado doble, empezará a saltar con los dos pies. El objetivo es avanzar y retroceder por cada casilla sin salirse del tablero ni pisar la línea e ignorar la casilla donde está el disco.

El jugador debe llegar al "Cielo" y al regresar a la "Tierra" debe recoger la piedra de la caja sin perder el equilibrio. Reglas Si un jugador pisa la línea, pierde su turno y el siguiente jugador continúa. Cada jugador tiene tres turnos para llegar a cada casilla con números

crecientes. Después de regresar a la siguiente ronda, cada jugador debe continuar el juego desde la última casilla en la que falló. El único lugar para descansar es después de llegar al "cielo". La primera persona que complete todo el recorrido gana la carrera.



CAPÍTULO IV.- RESULTADO Y DISCUSIÓN

4.3. Resultados

Tabla 1

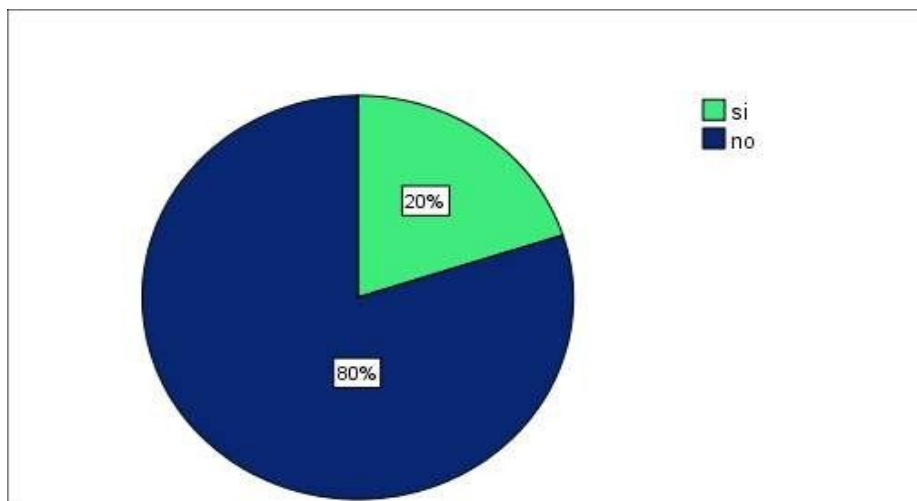
¿Usted conoce sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	si	6	20,0
	no	24	80,0
	Total	30	100,0

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

Grafica 1



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis: De los 30 estudiantes encuestados el 80% mencionaron que no tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales, mientras que el 20% manifestó que si tienen conocimiento respecto al tema.

Interpretación: Como podemos observar que existe una gran diferencia en respuesta a la interrogante que se evidencio con la falta de conocimiento sobre los juegos tradicionales empleados en las clases de educación física.

Tabla 2

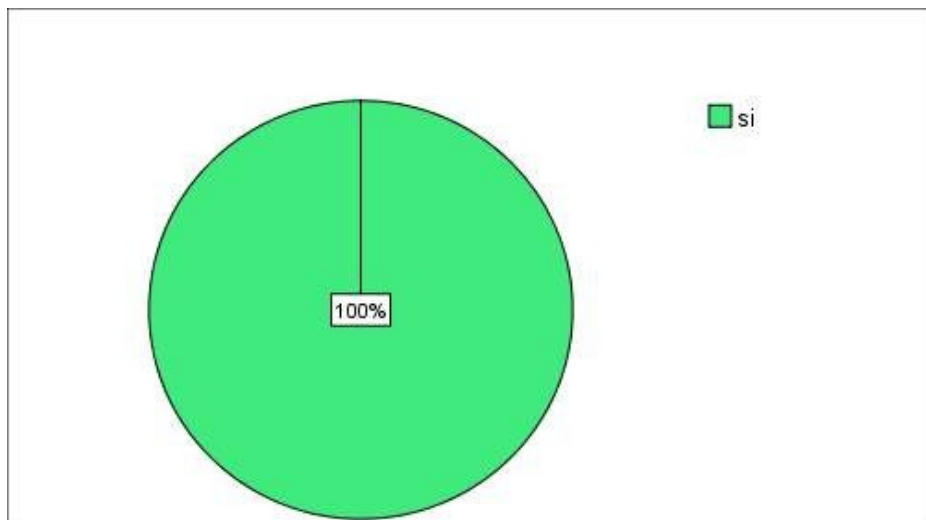
¿Usted está de acuerdo que los juegos tradicionales se adapten a las necesidades de los estudiantes en las clases de educación física?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	si	30	100,0

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

Grafica 2



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis: El 100% de los encuestados mencionaron estar de acuerdo que se adapten los juegos tradicionales clases de educación física.

Interpretación: Es importante que los docentes antes de realizar cualquier actividad deben tener en cuenta las necesidades de cada estudiante. Se debe entender que los juegos tradicionales son actividades lúdicas estimulan el desarrollo de habilidades.

Tabla 3

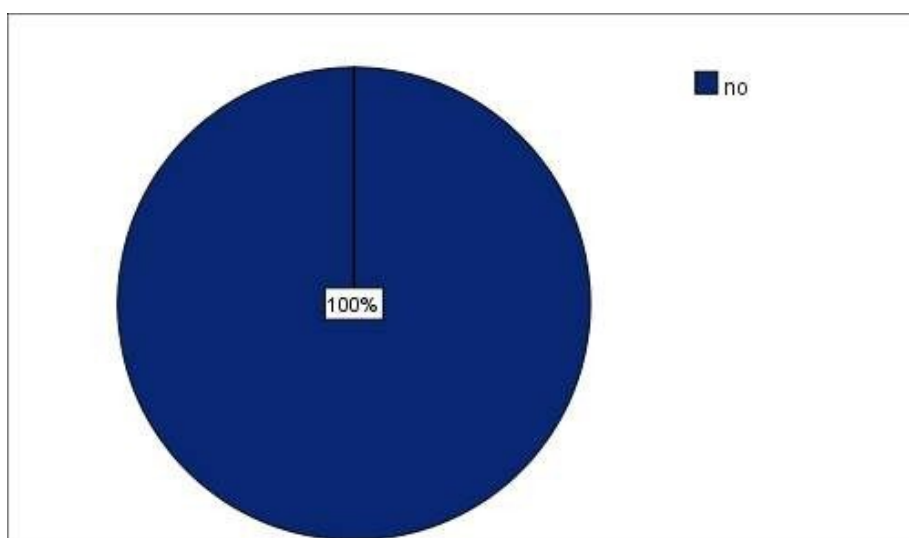
¿Cree que su docente utiliza los juegos tradicionales en las clases de educación física?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	no	30	100,0

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

Grafica 3



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis: Delos resultados obtenidos el 100% de los encuestados demostraron que sus docentes no utilizan los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Interpretación: Esto nos lleva a conocer que los docentes no ponen en práctica los juegos tradicionales debido a la falta de conocimiento que tienen en el área de educación física.

Tabla 4

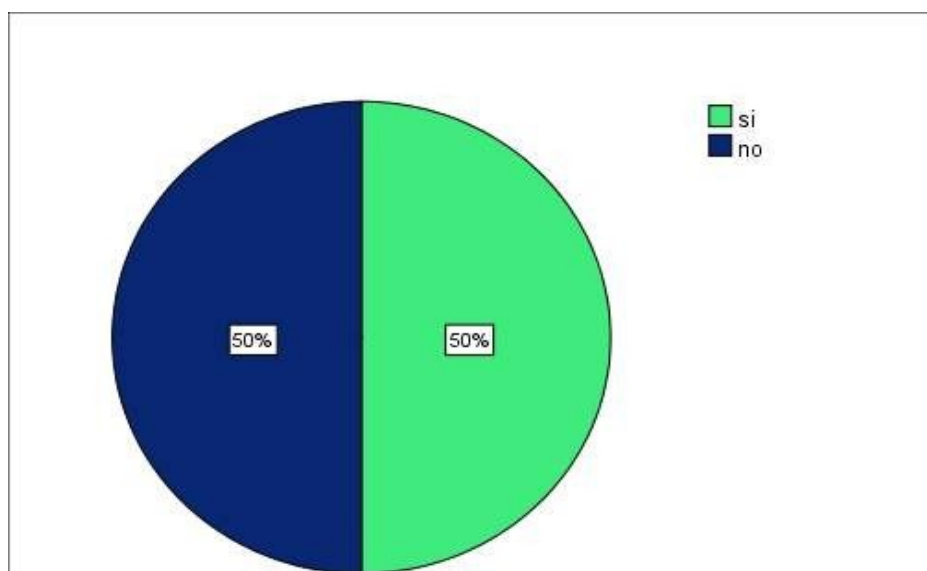
¿ Usted cree que los juegos tradicionales desarrollan sus habilidades motrices básicas en las clases de educación física para su desempeño diario?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	si	15	50,0
	no	15	50,0
	Total	30	100,0

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

Grafica 4



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis: De los estudiantes encuestados el 50% considera que los juegos tradicionales si desarrollan sus habilidades motrices básicas, mientras que el 50% manifestaron que no.

Interpretación: Por esta razón se considera que los juegos tradicionales influyen mucho en el desarrollo de habilidades y la motivación de los estudiantes en las clases de educación física.

Tabla 5

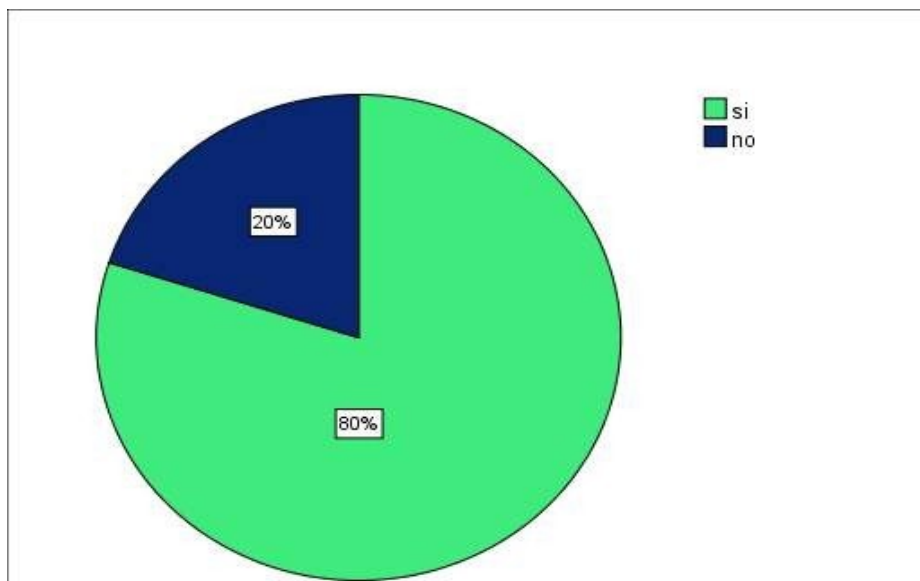
¿Usted cree que los juegos tradicionales pueden enseñar lecciones importantes sobre trabajo en equipo, respeto a las normas y reglas?

	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Válido	si	24	80,0
	no	6	20,0
	Total	30	100,0

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Fuente. Encuesta aplicada a estuantes de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

Grafica 5



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis: De los resultados obtenidos se pudo determinar que 80% de los encuestados mencionaron que a través del juego aprenden.

Interpretación: Es importante tener en cuenta que a través de los juegos tradicionales se fomenta en trabajo en equipo, la cooperación, el respeto hacia sus compañeros y normas.

Análisis de la entrevista: De la entrevista a que le realizo a los docentes áulicos se obtuvo como respuesta 100% si a todas las preguntas, una de las preguntas más relevante para ellos fue que si es necesario un docente especialista en el área de educación física debido a que ellos no están capacitados para enseñar, estructurar una clase de educación física y muchas veces no los sacan a realizar ninguna clase de actividad física por temor a que se lesionen, por ende, manifestaron que el ministerio de educación debe proporcionarle a las instituciones de educación básica profesionales en el área de educación física para que los estudiantes puedan realizar correctamente las prácticas de actividad física .

Batería de habilidades motrices básicas (Inicio)

Tabla 6

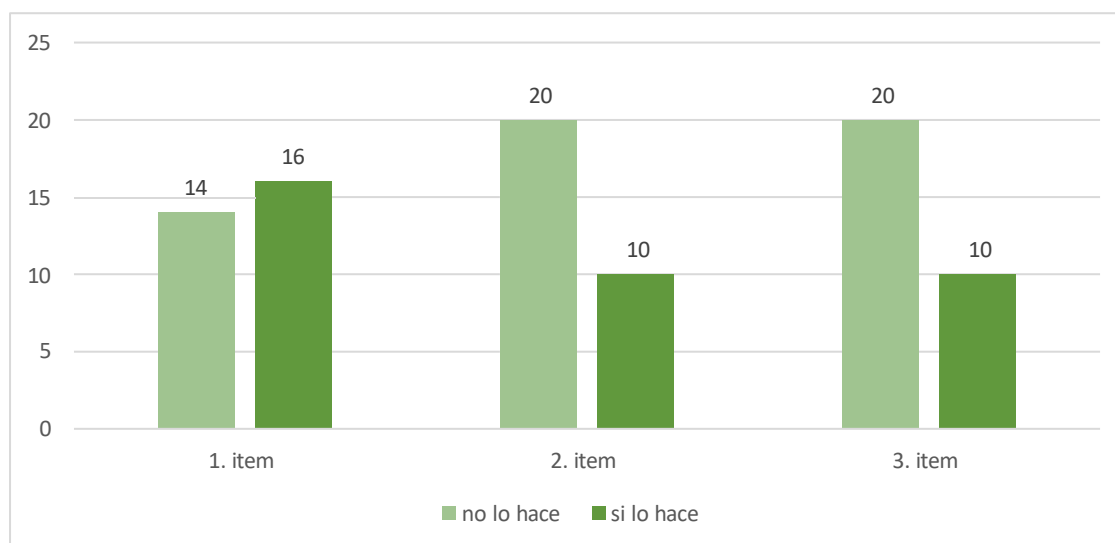
Correr

Ítems a tener en cuenta	no lo hace (0)	si lo hace (1)	Total
Los brazos se mueven (adelante y atrás) descubriendo un arco desde los hombros están flexionados 90° y en oposición a las piernas	0%	30 100 %	30
El tronco esta levemente inclinado hacia delante	13 43,3 %	17 56,7 %	30
Las piernas de apoyo se flexionan en un movimiento de amortiguación, soporta el tiempo de apego y se produce una mayor propulsión	10 33,3 %	20 66,7 %	30

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 6



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis e interpretación: En la siguiente tabla se evaluaron 3 ítems de la dimensión del correr. En el primer ítem el 100% de los estudiantes si mueven los brazos al momento de correr, mientras que en el ítem 2 el 43,3% no inclina el tronco hacia adelante, por ende, el 57,7% si lo hace. Por otro lado, el ítem 3 el 33,3% no flexiona bien las piernas al momento de correr, en tanto que el 66,7% si lo hace.

Tabla 7

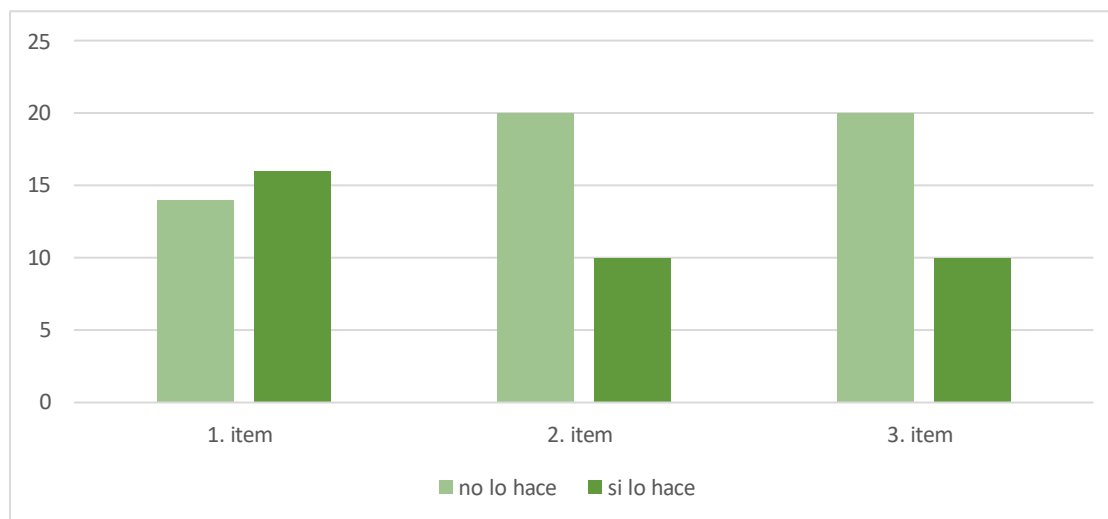
Saltar

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Tot a
Despega y cae apoyando ambas piernas simultáneamente y amortiguando flexionando las rodillas.	14 46,7 %	16 53,3 %	30
Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie derecho	20 66,7 %	10 33,3 %	30
Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie izquierdo	20 66,7 %	10 33,3 %	30

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 7



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis e interpretación: De la tabla de dimensión de saltar. En el ítem 1 el 53,3% despegan y caen apoyados con ambas piernas, seguido de 46,7% no lo hace. Por otro lado, en el ítem 2 y 3 el 66,7% no despega ni aterriza las 3 veces con el pie derecho e izquierdo, mientras que el 10% si lo hace.

Tabla 8

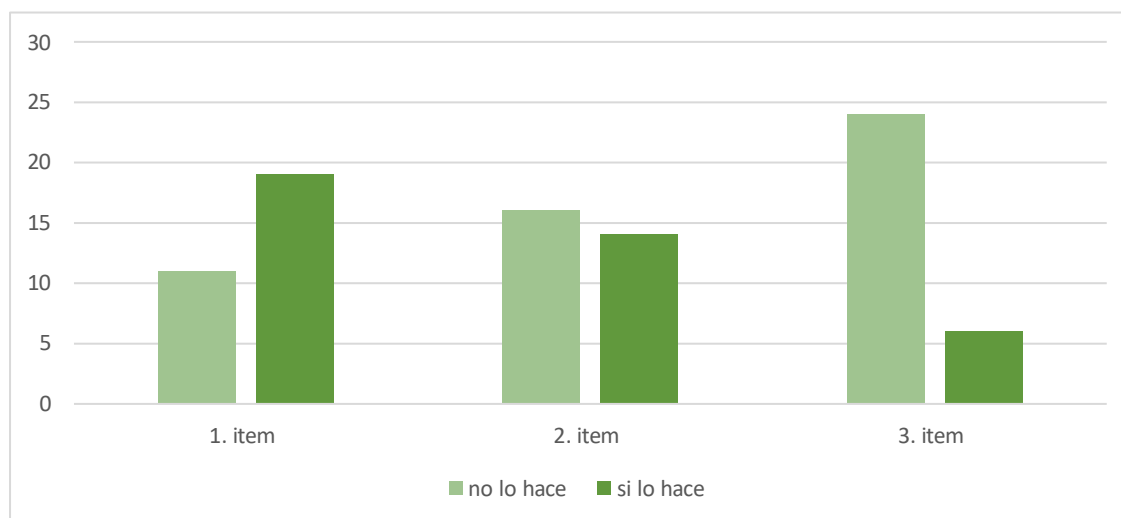
Lanzamiento

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Tot al
Lanzamiento por encima de la cabeza	11 36,7 %	19 63,3 %	30
Extensión total de los brazos en el momento de soltar la pelota	16 53,3 %	14 46,7 %	30
Las piernas deben de estar en dirección a la altura de los hombros.	24 80%	6 20%	30

Fuente. Elaboración propia.

Grafica 8



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis e interpretación: De acuerdo a la dimensión de lanzamiento del 1 ítem el 63,3% de los estudiantes si hacen el lanzamiento por encima de la cabeza, mientras que el 36,7% no lo hace. Por tanto, el 2 ítem tiene un 53,3% no extiende lo brazos al momento de lanzar la pelota, seguido del 46,7% si lo hace. Finalmente, en el 3 ítem el 80% no coloca las piernas a la altura de los hombros, mientras que el 20% si lo hace.

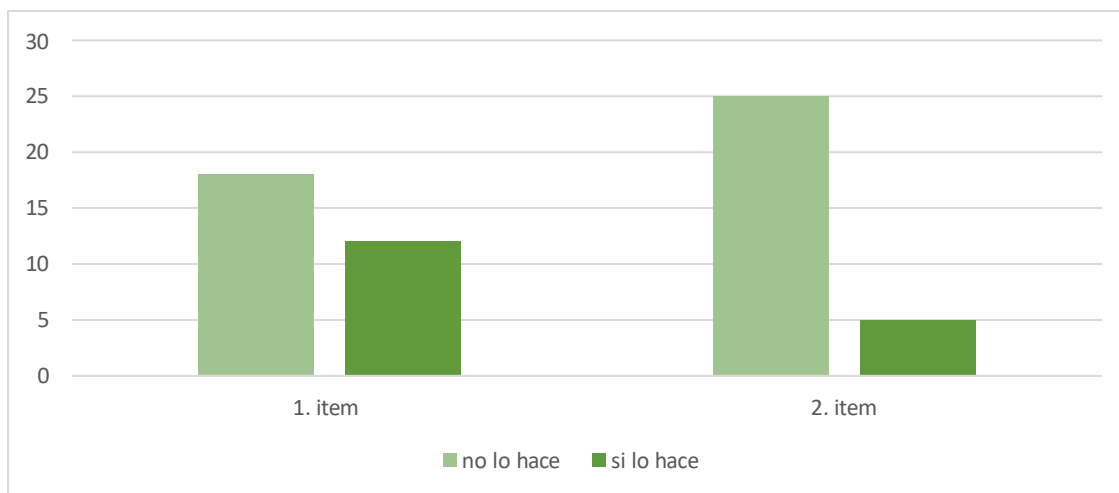
Tabla 9

Equilibrio Dinámico

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Total
La mirada al frente mantiene una postura erguida	18 60%	12 40%	30
Los brazos se coordinan con los pies contrarios, se mueven de adelante hacia atrás sin elevarlos lateralmente los pies se mantienen todo el tiempo en la línea de la trayectoria.	25 83,3%	5 16,7%	30

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).
Fuente. Elaboración propia.

Grafica 9



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis e interpretación: En la dimensión equilibrio dinámico del 1 ítem el 60% no mantiene la mirada hacia el frente, seguido del 40% que si mantiene mantienen una postura erguida con la mirada al frente. Por otro lado, en el 2 ítem el 83,3% no coordina los brazos con los pies al momento de desplazarse, mientras que el 16,7% si lo hace.

Batería de habilidades motrices básicas (Final)

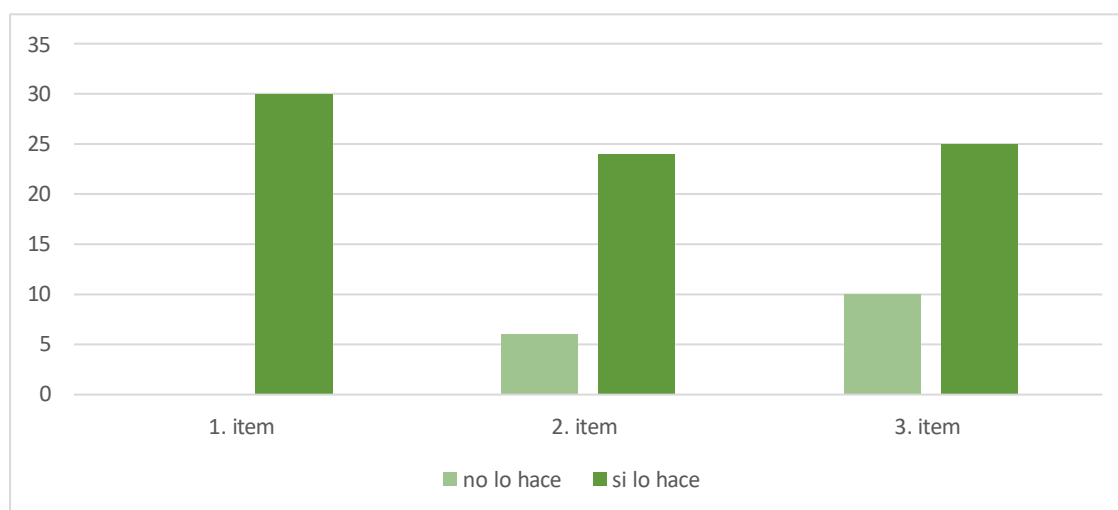
Tabla 10

Correr

Ítems a tener en cuenta	no lo hace (0)	si lo hace (1)	Tota l
Los brazos se mueven (adelante y atrás) descubriendo un arco desde los hombros están flexionados 90° y en oposición a las piernas	0%	30 100%	30
El tronco esta levemente inclinado hacia delante	6 20%	24 80%	30
Las piernas de apoyo se flexionan en un movimiento de amortiguación, soporta el tiempo de apego y se produce una mayor propulsión	5 16,7 %	25 83,3 %	30

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).
Fuente. Elaboración propia.

Grafica 10



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis e interpretación: De la dimensión correr hemos notado que en el ítem 2 el 80% de los estudiante corrigieron en la postura del tronco, mientras que en el 3 ítem el 83,3% mejoraron las piernas de apoyo y el movimiento de amortiguación.

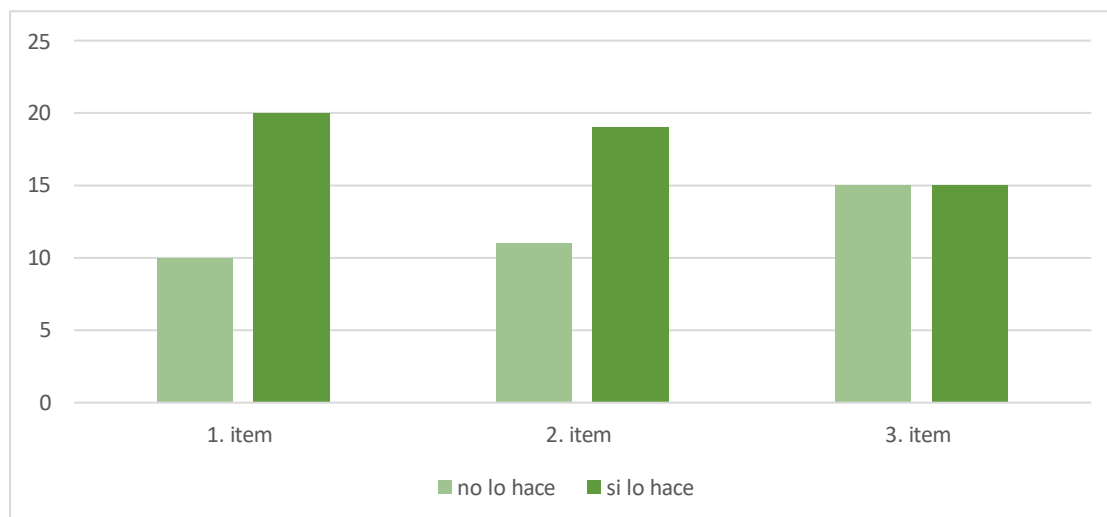
Tabla 11

Saltar

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Tot
Despega y cae apoyando ambas piernas simultáneamente y amortiguando flexionando las rodillas.	10 33,3 %	20 66,7 %	30
Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie derecho	11 36,7 %	19 63,3 %	30
Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie izquierdo	15 50%	15 50%	30

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).
Fuente. Elaboración propia.

Grafica 11



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis e interpretación: En la tabla de la dimensión saltar podemos notar que el 1 ítem con 66,7% de los encuestados tuvo una evolución significativa en el despegue y caída, por ende, el 2 ítem tiene un 63,3% de aterrizar las 3 veces consecutivas con el pie derecho. Seguido del 3 ítem con un 50%.

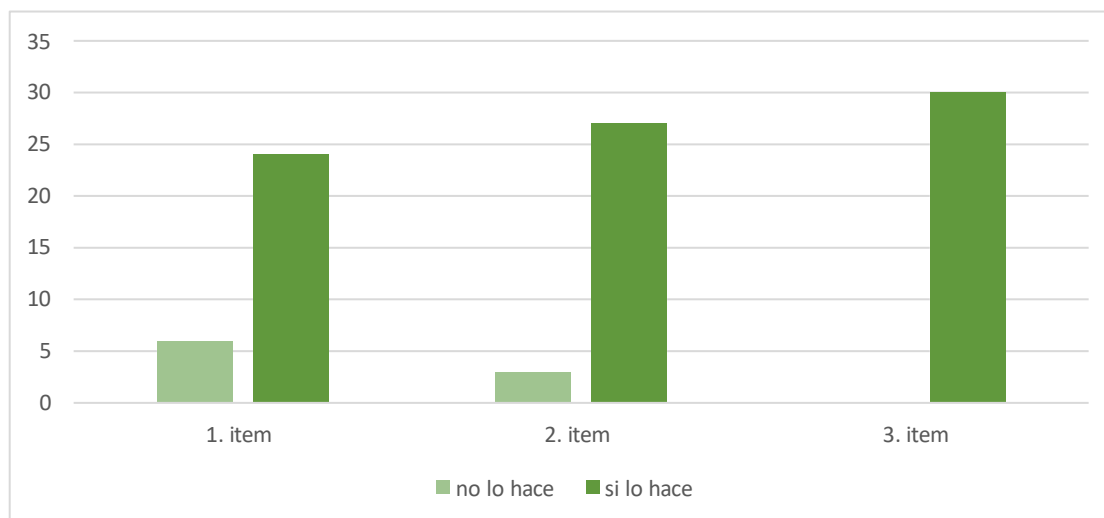
Tabla 12

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Total
Lanzamiento por encima de la cabeza	6	24	30
	20	80%	
	%		
Extensión total de los brazos en el momento de soltar la pelota	3	27	30
	10	90%	
	%		
Las piernas deben de estar en dirección a la altura de los hombros.	0	30	30
	0%	100	
		%	

Lanzamiento

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).
Fuente. Elaboración propia.

Grafica 12



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis e interpretación: De acuerdo a la dimensión de lanzamiento correspondiente al 1 ítem el 80% logro lanzar la pelota por encima de la cabeza, mientras que el 2 ítem corrigió la extensión de los brazos al momento de soltar la pelota, finalmente el 3 ítem aprendieron a posicionar los pies a la altura de los hombros al momento de lanzar o recibir la pelota.

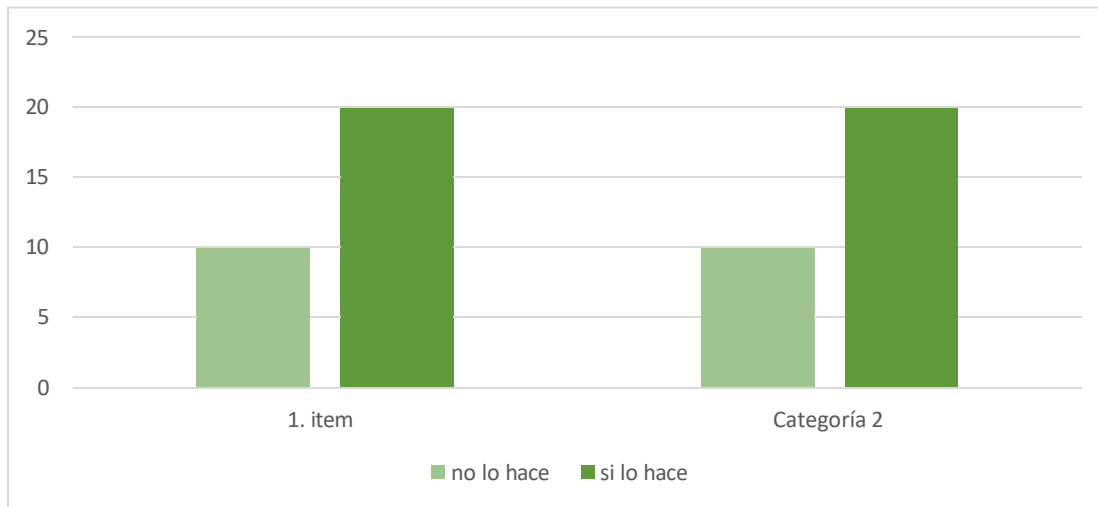
Tabla 13

Equilibrio

Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)	Tot al
La mirada al frente mantiene una postura erguida	10	20	30
	33,3 %	66,7 %	
Los brazos se coordinan con los pies contrarios, se mueven de adelante hacia atrás sin elevarlos lateralmente los pies se mantienen todo el tiempo en la línea de la trayectoria.	10	20	30
	33,3 %	66,7 %	

Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).
Fuente. Elaboración propia.

Grafica 13



Nota. Elaborado por Manuel Enrique Fajardo Junco y Gloria del Cisne Villacis Luzuriaga (2024).

Análisis e interpretación: Se tuvo como resultado en esta dimensión que en ambos ítem el 66,7% de encuetados corrigieron la postura y mejoraron la coordinación.

Se puede evidencia que la mayoría de los estuantes mejoraron favorablemente en cuanto al desarrollo de sus habilidades motrices a través de los diversos juegos tradicionales que se aplicaron en las clases de educación física. Razón por la cual se manifestó que los juegos tradicionales son muy importantes en el área de Educación física ya que esto permite que los estudiantes a través del juego exploren sus habilidades y conocimientos.

4.4. Discusión

En este estudio se analizaron las bases teóricas que respaldan las variables, los juegos tradicionales, clases de educación física y sus derivadas.

Luego del análisis del resultado de la encuesta y la batería aplicada a los estudiantes se pudo notar que la implementación de los juegos tradicionales en las clases de educación física es muy importante, ya que ayuda a desarrollar habilidades motrices, como la coordinación, equilibrio, agilidad entre otras capacidades físicas.

De acuerdo a la entrevista aplicada a los docentes áulicos manifestaron que ellos no son docentes especialistas en el área de educación física, por su parte ellos no emplean con frecuencia este tipo de juegos debido a la falta de conocimientos. Por otra parte, podemos mencionar que la implementación de la guía metodológica influye de manera positiva en el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes. Mediante la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física ayudaron a que los estudiantes se sientan seguros realizando cada actividad con el único fin de mejorar y fortalecer sus habilidades.

CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones

A través del siguiente informe final tenemos como conclusiones lo siguiente:

- ✓ Los niños y niñas de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, mediante los juegos tradicionales aplicados durante el proceso de investigación, se evidenció que su desarrollo de habilidades y capacidades físicas mejoró notablemente para su desempeño, integral, académico y social.
- ✓ Los juegos tradicionales son de suma importancia dentro de las clases de educación física porque desarrollan habilidades y capacidades físicas permitiendo un aprendizaje significativo, ya que la aplicación de los juegos tradicionales son juegos creativos, de fácil aprendizaje y conlleva a que los niños dentro de las clases de educación física sean más participativos, dando rienda suelta a su imaginación y la construcción de valores sociales
- ✓ Dentro de la unidad educativa Adolfo María Astudillo, se evidencio que los docentes áulicos no introducen con frecuencia a sus planificaciones los juegos tradicionales, por ende, no emplean las debidas técnicas, implementación, estrategias y contenidos fundamentales con los cuales se desarrollan habilidades motrices básicas y capacidades físicas, ya que, son de suma importancia en edades comprendidas de 12-13 años, también es beneficioso el contar con un plan de actividades recreativas organizadas, que estimulen la participación de los niños a través de juegos tradicionales que les interesen o les permitan conocer más sobre sus raíces y tradiciones de la comunidad.

- ✓ Finalmente se elaboró una guía metodológica para la práctica de los juegos tradicionales dentro de las clases de educación física en los niños escolarizados de segundo año de educación básica, con esta guía se hace énfasis que juegos tradicionales permiten el óptimo desarrollo de habilidades motrices y capacidades físicas para los niños y niñas, permitiendo mejorar aspectos individuales y colectivos con la práctica de juegos tradicionales.

5.2. Recomendaciones

- Implementar talleres donde los estudiantes aprendan y participen activamente en juegos tradicionales para enriquecer sus conocimientos y explorar el desarrollo de sus habilidades y destrezas.
- Se sugiere programas de capacitación para los docentes áulicos en el área de educación físicas, sobre como estructurar, dirigir y organizar correctamente una clase de educación física de acuerdo las necesidades e interese de cada estudiante. La educación física es fundamente en el desarrollo integral, físico y social del estudiante.
- Se recomienda que la guía metodológica de los juegos tradicionales sea adaptada a las planificaciones en el área de educación física de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, debido a que son importante dentro del ámbito educativo y en la práctica de cualquier actividad, además fomenta valores.

REFERENCIAS

- Álvarez, C. J. (2015). Juegos Populares. Gobierno de Canarias. Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mmujper/files/2015/11/Juegos-y-Deportes-Populares-y-Tradicionales.pdf>
- Ardila, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bracht, V. (2021). Educación física en la escuela primaria: conocimientos y especificidad. *Revista Paulista de Educación Física*, 23-28.
- CHALA, E., & ZAPATA, M. (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. *Universidad de los Llanos*, 31.
- Crespo, B. E. (2023). Juegos tradicionales como recurso didáctico en Educación Física. *Universidad de Valladolid*, 18. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62177/TFG-G6243.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Del Val Martín, P., Kukurová, K., Ho, W., Sánchez, D. B., & Obrador, E. M. S. (2023). La percepción de la Educación Física de calidad (EFC) desde la óptica de los profesionales en Ecuador (The perceptual understanding of quality Physical Education (QPE) from professional in Ecuador). *Retos*, 48, 16-23.
- Deyer, E. (2021). Aplicación de los juegos tradicionales para el fortalecimiento del área de Educación Física. *Untumbes.edu.pe*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2683>
- EDUCACIÓN FÍSICA. (n.d.). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>

Edison José Vélez-Montesdeoca, & Antonio Clarencio Guzmán-Ramírez. (2024). “Estrategia para mejorar la calidad de las clases de educación física en estudiantes de educación general básica.” MQRInvestigar, 8(1), 2439–2463. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.1.2024.2439-2463>

Editorial. (2022). Importancia de los Juegos tradicionales. Significado.com. Obtenido de <https://significado.com/im-juegos-tradicionales/>

Educacion, M. D. (2019). educacion.gob. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf>

Ernesto, R., & Andrés, M. (2020, January 30). 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 Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio. Repositorio Universidad de Los Llanos; Universidad de los Llanos. <https://repositorio.unillanos.edu.co/entities/publication/534fae4c-0738-4944-ba29-8ec27b78f980>

Euroinnova Business School. (2022, October 27). Te contamos qué es un sistema de entrenamiento deportivo. Euroinnova Business School; Euroinnova Business School. <https://www.euroinnova.ec/blog/importancia-de-la-educacion-fisica-para-la-salud>

Fernando, L., & Abel, J. (2023). La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física. Upse.edu.ec. <https://doi.org/UPSE-TEB-2023-0015>

Gómez Gómez, A. (2005). Juegos Tradicionales: Recreo y Cultura.

Implika. (2023, February 20). La importancia de la educación física en nuestra vida. Implika.es; Implika. <https://www.implika.es/blog/que-es-educacion-fisica#title-1>

Irigoyen, L. (2023, February 9). Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte. Qartuppi. <https://qartuppi.com/educacion/modelos/>

- Kain, J. (2021). Clases de Educación Física como pilar para aumentar la Actividad Física durante los días de semana. Universidad de Chile. Obtenido de <https://inta.uchile.cl/noticias/192778/clases-de-educacion-fisica>
- Lavega, X. (2020). “Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y juventud”. “Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y juventud”., 11(1), 42. Obtenido de [http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731008/html/#:~:text=Los%20Juegos%20Tradicionales%3A%20Lavega%20\(2020,representativos%20en%20una%20determinada%20zona%20na%E2%80%9D](http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731008/html/#:~:text=Los%20Juegos%20Tradicionales%3A%20Lavega%20(2020,representativos%20en%20una%20determinada%20zona%20na%E2%80%9D).
- Marchena, R. (2023). Modelos pedagógicos en Educación Física para amar el deporte. Obtenido de INESEM: <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/modelos-pedagogicos-en-educacion-fisica/>
- Nastacuas Pai, B. J. (2021). Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo. Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD.
- Perez, X. (2018). Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. Editorial Educación Física y Deportes. Caracas Venezuela, 350.
- Rosales, V. (2024). Estructura de una clase 2.pdf. Scribd. <https://es.scribd.com/doc/94309065/Estructura-de-una-clase-2-pdf#:~:text=La%20estructura%20ideal%20de%20una,las%20principales%20actividades%20de%20aprendizaje>.
- Tipanluisa, T. 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. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, 34.

Universidad de Murcia. (2013). <https://webs.um.es>. Obtenido de <https://webs.um.es/jlyuste/documts/sesiedufis.pdf>

Vargas, G. L. (2023). Los juegos tradicionales en educacion fisica . Acervo Digital Educativo.

Vázquez Cuña, M. D. (2012). Juegos Tradicionales: Patrimonio Cultural Inmaterial.

ANEXOS

1. ANEXOS

ENTREVISTA DIRIGIDAS A DOCENTES ÁULICOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO

Objetivo: Recopilar información sobre el nivel de conocimiento que tienen los docentes y estudiante sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Indicaciones: Marque con una x dentro del cuadro la respuesta que usted crea conveniente.

1) **¿Usted como docente integra a sus clases de educación física los juegos tradicionales?**

Si

No

2) **¿Usted está de acuerdo que dentro de las clases de educación física se debe utilizar recurso didáctico para desarrollar las habilidades del estudiante?**

Si

No

3) **¿Cree usted que los juegos tradicionales son expresiones culturales de los pueblos?**

Si

No

4) **¿Usted como docente aplicaría una guía adaptable de los juegos tradicionales en las clases de educación?**

Si

No

5) **¿Usted como docente áulico cree que es necesario un docente especialista en el área de educación física?**

Si

NO

ENCUESTA DIRIGIDAS A ESTUDIANTE DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO

Objetivo: Recopilar información sobre el nivel de conocimiento que tienen los docentes y estudiante sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física.

Indicaciones: Marque con una x dentro del cuadro la respuesta que usted crea conveniente.

1) **¿Usted conoce sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física?**

Si

No

2) **¿Usted está de acuerdo que los juegos tradicionales se adapten a las necesidades de los estudiantes en las clases de educación física?**

Si

No

3) **¿Cree que su docente utiliza juegos tradicionales en las clases de educación física?**

Si

No

4) **¿Usted cree que los juegos tradicionales desarrollan sus habilidades motrices básicas en las clases de educación física y para su desempeño diario?**

Si

No.

5) **¿Usted cree que los juegos tradicionales pueden enseñar lecciones importantes sobre trabajo en equipo, respeto a las normas y reglas?**

Si

No

Tipo de habilidad	Habilidad - Indicador	Ítems a tener en cuenta	Valoración	
			No lo hace (0)	Si lo hace (1)
Locomoción	Correr	Los brazos se mueven (adelante y atrás) descubriendo un arco desde los hombros están flexionados 90° y en oposición a las piernas		
		El tronco esta levemente inclinado hacia delante		
		Las piernas de apoyo se flexionan en un movimiento de amortiguación, soporta el tiempo de apego y se produce una mayor propulsión		
Descripción:	Cuando el evaluador de la Indicación, el estudiante deberá desplazarse hacia adelante corriendo (estando calzado), tocar el cono que se encuentra al frente y devolverse hasta el cono de inicio (distancia entre conos: 18 metros).	Total		
Tipo de habilidad	Habilidad - Indicador	Ítems a tener en cuenta	Valoración	
			No lo hace (0)	Si lo hace (1)
Manipulación	Salto	Despega y cae apoyando ambas piernas simultáneamente y amortiguando flexionando las rodillas.		
		Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie derecho		
		Despega y aterriza 3 veces consecutivas en el pie izquierdo		
Descripción:	Atrás de una marca en el piso, el estudiante deberá desplazarse hacia adelante realizando tres saltos como se lo indique	Total		
Tipo de habilidad	Habilidad - Indicador	Ítems a tener en cuenta	Valoración	
			No lo hace	Si lo hace

		(0)	(1)
Manipulación	Lanzamiento con ambas manos	Lanzamiento por encima de la cabeza	
		Extensión total de los brazos en el momento de soltar la pelota	
		Las piernas deben de estar en dirección a la altura de los hombros.	
Descripción:	El estudiante con los pies a la anchura debe situarse a 5 metros de un arco (o punto de referencia), que deberá de estar ubicado a una altura de 1½ en relación con el piso.	Total	
Manipulación	Recepcionar con las dos manos	Seguimiento visual de la pelota desde el inicio hasta el final de la trayectoria.	
		Las manos adoptan forma de recipiente con pulgares y meñiques en oposición.	
		Mantiene la pelota en sus dos brazos	
Descripción:	El evaluador ubicado a 3 metros de distancia le lanzara al estudiante una pelota de plástico con sus dos manos y por debajo de la cadera(en cucharita) y este deberá de atraparla con las dos manos	Total	
Manipulación	Recepcionar con ambos pies	Seguimiento visual de la pelota desde el inicio hasta el final de la trayectoria.	
		Controla y mantiene el equilibrio mientras recibe la pelota.	
		La pelota no rebota más de los 50 metros.	
Descripción:	El evaluador ubicado a 3 metros de distancia le lanzara al estudiante una pelota de plástico con sus dos manos por el piso y este deberá de recepcionarla con ambos pies.	Total	
			Valoración

Tipo de habilidad	Habilidad - Indicador	Ítems a tener en cuenta	No lo hace (0)	Si lo hace (1)
Estabilidad	Equilibrio dinámico	La mirada al frente mantiene una postura erguida		
		Los brazos se coordinan con los pies contrarios, se mueven de adelante hacia atrás sin elevarlos lateralmente los pies se mantienen todo el tiempo en la línea de la trayectoria.		
Descripción:	El estudiante se ubica en una línea de 5 centímetros de ancho por 9 metros de largo y se le pide que camine sobre esta línea hasta el final del recorrido		Total	



