



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES**

**TITULO:**

**LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO EN EL PERÍODO 2014.**

Tesis previa a la obtención del Título, de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Cultura Física y Deportes.

**AUTOR:**

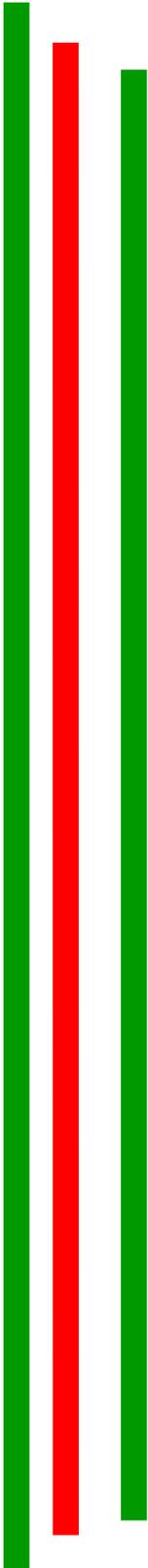
CARLOS OLMEDO LOZANO CANGO.

**DIRECTORA:**

DRA.MG.SC.BÉLGICA AGUILAR.

**LOJA – ECUADOR**

**2015**



## CERTIFICACIÓN

**Dra. Mg. Sc.**

**Bélgica Aguilar.**

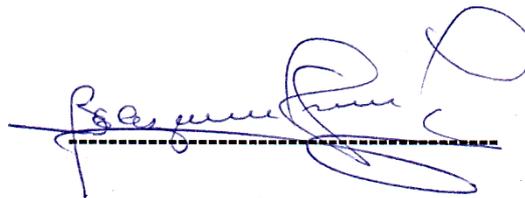
**DOCENTE DE LA CARRERA DE LA CARRERA DE CULTURA FISICA**

**CERTIFICA:**

Haber asesorado y revisado minuciosamente, durante todo su desarrollo la tesis titulada: **LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO EN EL PERÍODO 2014**, de autoría de Carlos Olmedo Lozano Cango.

Por estar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación para proseguir los trámites pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, 23 de Septiembre del 2015



**DRA.MG.SC.BÉLGICA AGUILAR.  
DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Carlos Olmedo Lozano Cango declaro ser autor del presente trabajo de tesis y estimo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de la presente tesis en el Repositorio Institucional- Biblioteca Virtual.

Autora: Carlos Olmedo Lozano Canga

Firma:



Cédula: 1104809908

Fecha: Loja, 23 de Septiembre del 2015

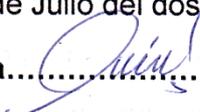
**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, Carlos Olmedo Lozano Cangó, declaro ser autor del presente trabajo de tesis titulada: **LOS JUEGOS ANCESTRALES- Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO EN EL PERIODO 2014**, como requisito para obtener el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Cultura Física y Deportes; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 30 días del mes de Julio del dos mil catorce, firma el autor.

Firma.....  ..... Fecha: Loja, 23 de Septiembre 2015

**Autor: Carlos Olmedo Lozano Cangó**

**Dirección: Cantón Saraguro**

**Correo electrónico: chavos\_24@hotmail.com**

**Teléfono: 0958862202**

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora de tesis: Dra. BÉLGICA AGUILAR Mg. Sc.**

**Tribunal de Grado:**

**Lic. Mg. Sc. José Efraín Macao Naula**

**Lic. Luis Wagner Sotomayor Armijos**

**Mg. Sc. Yindra Flores Cala**

## AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis me gustaría agradecer a ti Dios por guiarme y el camino del bien para estar adonde estoy ahora. Por qué hiciste realidad un sueño anhelado para mí.

A la UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA por darme la oportunidad de estudiar y ser un Profesional.

También me gustaría agradecer a mis profesores durante toda mi carrera profesional porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación profesional.

A la Dra. Bélgica Aguilar Mg. Sc, Directora de tesis; por su apoyo y orientación; lo que hizo posible la elaboración y culminación de este trabajo investigativo.

A las autoridades, docentes, padres de familia, niñas y niños de la Escuela Yaguarzongo del Cantón Saraguro y la Provincia de Loja; quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo de investigación.

A mis queridos padre que hicieron el mayor esfuerzo posibles para conseguir este sueño tan anhelado y son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones..

Para todos ellos muchas gracias y que dios lo bendiga.

.....

Carlos Olmedo Lozano Cango

## DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño. A ti DIOS que mediste la oportunidad de vivir y de regalarme unos Padres maravillosos.

Con mucho cariño principalmente a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en los momentos buenos y malos, y gracias por todo papá y mamá por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre han estado apoyándome y brindándome todo su amor, por todo esto les agradezco de todo corazón el que estén conmigo a mi lado en los momentos de derrota y los grandes triunfos y este es uno de ellos por que confiaron plenamente en mí y no me alcanzara la vida para agradecerlos lo que han hecho por mí, gracias papa y mama siempre los llevaré en mi corazón .

A mis hermanos Martha, Lauro, Darwin, Hugo y Elizabeth y a mis dos amados hijos Dayana y Dylan gracias por estar conmigo y apoyarme siempre, los quiero mucho.

Y no me puedo irme si antes decirles que sin ustedes a mi lado no le hubiese logrado, en tantos momentos tristes y agradables pero esos momentos asen valorar a esas personas que nunca te dejan solos, los quiero mucho nunca los olvidare.

.....  
Carlos Olmedo Lozano Cango

1104809908

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

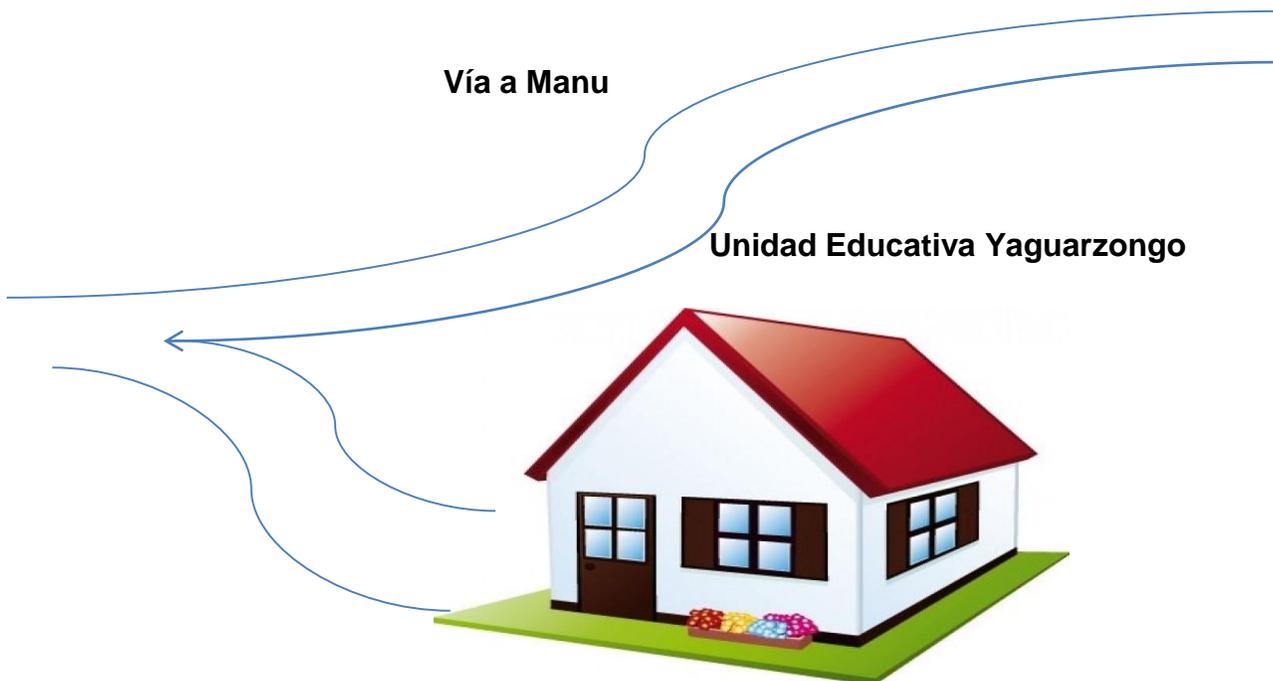
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN							NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD	OTRAS DESAGREGACIONES	
TESIS	Carlos Olmedo Lozano Cango. <b>LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO EN EL PERÍODO 2014.</b>	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	SARAGURO	SARAGURO	YUKUKAPAK	CD	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

## MAPA GEOGRÁFICO DEL CANTON SARAGURO



**FUENTE:** <https://www.google.com.ec/search?q=mapa+geografico+saraguro&espv=2&biw=1024&bih=499&tbm=isch&img>

## CROQUIS DE LA INVESTIGACION



## **ESQUEMA DE TESIS**

I.- PORTADA.

II.- CERTIFICACIÓN.

III.- AUTORIA.

IV.- CARTA DE AUTORIZACIÓN.

V.- AGRADECIMIENTO.

VI.- DEDICATORIA.

VII.- ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN.

VIII.- UBICACIÓN GEOGRÁFICA.

## **ESQUEMA DE TESIS**

- a) TÍTULO**
- b) RESUMEN**
- c) INTRODUCCIÓN**
- d) REVISIÓN LITERARIA**
- e) MATERIALES Y MÉTODOS**
- f) RESULTADOS**
- g) DISCUSIÓN**
- h) CONCLUSIONES**
- i) RECOMENDACIONES**
  - PROPUESTA ALTERNATIVA
- j) BIBLIOGRAFÍA**
- k) ANEXOS**
  - PROYECTO DE TESIS.
  - ÍNDICE

**a. TITULO**

**LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO EN EL PERÍODO 2014.**

## **b. RESUMEN**

Cuando hablamos de los juegos ancestrales y tradicionales estamos refiriéndonos a la cultura de un pueblo o de un país ya que mediante estos juegos podemos decir que aparte, de ser divertidos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados y reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos ancestrales y tradicionales muy aplicables para los niños en edades tempranas. Las capacidades coordinativas básicas que trata de la coordinación fina que es el ojo, mano y el cerebro, mediante la motricidad fina podemos determinar su edad de desarrollo de los niños. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan aprender conocimiento y planeación, Coordinación, Fuerza muscular, Sensibilidad normal, para desarrollar la motricidad fina se utilizó los juegos como las canicas, trompos y rayuela, aunque también estos juego es para la motricidad gruesa. La motricidad gruesa es para manejar los grandes grupos musculares y por ende a los grandes movimientos como, correr, saltar, y lanzar, y para desarrollar la motricidad gruesa en los niños aplique los juegos como el palo encebado los ensacados, los chasquis, la partida de la leña, y la danza. El tema de investigación es *Los juegos Ancestrales y tradicionales y capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad del sexo masculino y femenino de la Escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro: Loja 2014* cuya problemática es; ***La falta de utilización de los juegos Ancestrales y Tradicionales que impiden mejorar las capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años del sexo masculino y femenino de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro; Loja 2014***, con el objetivo; Evaluar los conocimientos de los juegos Ancestrales y tradicionales de los niños y niñas 4 a 6 años de edad que se educan en la escuela Yaguarzongo, para mejorar las capacidades coordinativas, apoyándome con una metodología que me permitió diagnosticar al aplicar la encuesta, el plan de actividades y el pre tex y pos tex. Final mente se llega a plantear las conclusiones y recomendaciones que al estar acopladas

a la realidad local servirán para desarrollar las capacidad coordinativas, mediante la utilización de los juegos ancestrales y tradicionales.

## SUMMARY

When we talk about ancestral and traditional games, we are referring to a people or country culture because through this games we can say that apart of being funny we are rescuing traditions and customs of our ancestors and reconsidering that to recreate is the objective of all ancestral and traditional games very applicable for very young children. The basic coordinative capacities which try the fine coordination that are the eye, hand and brain, through fine motor we can determine the development age in children.

To have control of the fine motor, children need to learn knowledge and planning, coordination, muscular strength, normal sensibility to develop the fine motor we used games like marbles, tops and hopscotch, even though this game are to develop the gross motor. The gross motor serves to manage big muscle groups and big movements like run, jump and throw. Also to develop the gross motor in the children we applied games such as greasily pole, bagged race, the chaskis, chopping wood and dancing. The investigation topic is: **The ancestral and traditional games and the coordinative capacity of children under 4 and 6 years from the Yaguarzongo school, in the community Yukukapak from Saraguro city: Loja 204 whose problematic is **The lack of usage of ancestral and traditional games which inhibits to improve the coordinative capacities in the children under 4 and 6 years that educate at Yaguarzongo school at Yukukapak community in Saraguro city; Loja 2014**, with the objective ; to evaluate the knowledge of ancestral and traditional games of children that educate at Yaguarzongo school to improve the coordinative capacities, supporting with a methodology which allowed to diagnosis when we applied the survey, the plan of activities and the pre tex and post tex. Finally, we arrived to propose the conclusions and recommendations which are aligned to the local reality and will serve to develop the coordinative capacities through the usage of the ancestral and traditional games.**

### c. INTRODUCCIÓN

Los juegos Ancestrales y tradicionales son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así es como nacen estos juegos. Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos Ancestrales y Tradicionales muy aplicables para los niños de 4 a 6 años de edad, nosotros como educadoras podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

La presente investigación trata de *Los Juegos Ancestrales y Tradicionales y las capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad del sexo masculino y femenino de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro*. Los juegos ancestrales y tradicionales nos ayudan a mejorar las capacidades coordinativas de la motricidad fina y gruesa en los niños de la escuela Yaguarzongo, de allí surge el problema **La falta de utilización de los juegos Ancestrales y Tradicionales que impiden mejorar las capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años del sexo masculino y femenino de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro; Loja 2014**”, ya que la interculturalidad ha terminado haciendo que llegue a las comunidades la nueva tecnología y se pierdan las costumbres y tradiciones de los pueblos. Para la investigación se aplicó los siguientes objetivos: como objetivo general; Evaluar los conocimientos de los juegos Ancestrales y tradicionales de los niños y niñas 4 a 6 años de edad que se educan en la escuela Yaguarzongo, para mejorar las capacidades coordinativas, como objetivos específicos, Aplicar y analizar la encuesta a los niños de 4 a 6 años de edad que se educan en la Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro, dar a conocer las capacidades coordinativas mediante un video conferencia, conocer cuáles son las capacidades coordinativas y los conocimientos que tienes sobre los juegos

ancestrales y tradicionales, aplicar los juegos ancestrales y tradicionales y valorar capacidades coordinativas mediante el pre test y pos test.

En base a los objetivos y con el problema se propuso una metodología que se empleó para la realización de la investigación estos fueron; la aplicación de la encuesta para medir los conocimientos relacionada a los juegos ancestrales y tradicionales y finalmente se realizó un pre test y pos test utilizando los juegos ancestrales y tradicionales con la finalidad de mejorar las capacidades coordinativas de los niños y niñas, de la escuela Yaguarzongo.

La interpretación y análisis de los resultados que se obtuvieron en el trabajo de investigación ejecutada en la Escuela Yaguarzongo, con las diferentes técnicas que fueron aplicadas a los niños y niñas de 4 a 6 años que son parte de la investigación

Como conclusión general podemos decir que la utilización de los juegos ancestrales y tradicionales que se utilizan en las clases de Cultura Física permite un desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de la Escuela Yaguarzongo, por lo tanto se recomienda a los docentes que apliquen estos juegos Ancestrales y Tradicionales y de esta manera ayudaremos a mejorar estas capacidades coordinativas. Esta presente investigación me permitió realizar una propuesta de trabajo para desarrollar las capacidades coordinativas que se deben aplicar por parte de los docentes, para un mayor desarrollo de las misma.

## d.- REVISIÓN DE LITERATURA

### JUEGOS ANCESTRALES Y JUEGOS TRADICIONALES:

#### Juegos ancestrales

Los juegos ancestrales son propio de un país o de un pueblo ya que no es implantado ni traído de otro lugar, y en el mundo entero existen una gran variedad de juegos, para todos los gustos, edades, géneros, y en un número incalculable, ya que en cada continente, región, país, se convive diferentes culturas, y dentro de estas culturas se crean los juegos ancestrales al que ellos le han dado su toque especial de diferenciación, y por ello en algunos países conoce como juegos ancestrales o juegos autóctonos que son propios de un país o pueblo.

#### Juegos ancestrales en el ecuador

A lo largo del tiempo, desde los inicios mismos de los Incas en el Ecuador se ha dado diferentes cambios en las sociedades, constantemente han creado y desarrollado actividades destinadas a romper con la rutina de las labores comunes y diarias; actividades de esparcimiento que las realizaban solos, en pareja o en grupos; y que simplemente surgieron por la necesidad que tiene el ser humano de divertirse, distraerse y compartir un momento de tiempo libre; con la familia y la sociedad y las que fundamentalmente han sido los juegos ancestrales de nuestro



país Ecuador.

Estos juegos fueron creados en los propios lugares de origen y adaptados a las condiciones naturales y físicas de los lugares en donde se podría practicar dicha actividad. Y están presentes en todo sitio o lugar,

así han perdurado y han sido objeto de grandes cambios a lo largo de la historia para poder ajustarse a las realidades de las épocas en las que se practican los juegos.

Los Juegos ancestrales dan un alto grado de importancia a las Tradiciones y costumbres de un pueblo donde se incluyen especialmente las expresiones de tradición (cuentos, leyendas, etc.), música, danza, cocina popular, las actividades como los juegos ancestrales etc

### **Juegos ancestrales del Cantón Saraguro**

El cantón Saraguro está ubicado a 64 kilómetros al norte de la provincia de Loja, cuya cabecera cantonal está ubicada en las faldas del Puglla, a 2500 metros de altura. Tiene los siguientes límites: Norte: por la provincia del Azuay; al Sur: el cantón Loja, al Este; la provincia de Zamora Chinchipe; y, al Oeste la provincia del Oro, Tiene un Clima 13°C siendo cálido al descender de sus valles,

Su historia se basa en raíces nativas, se dice que los Saraguro son un pueblo descendiente de la nobleza Incaica, traídos con la finalidad de afianzar a los pueblos conquistados e impartir sus conocimientos y tecnología para ser incorporados al gran Tawantinsuyu, A Saraguro se lo conoce como la tierra del maíz, por la abundancia y la calidad de este producto

Su nombre se deriva de palabras quichuas, aunque no está totalmente definido cuales serían, hay varias hipótesis como: "SARA" = maíz, "GURO" = jora; lo que significa maíz germinado. Luego la palabra Saraguro quiere decir maíz germinado preparado para la chicha de jora, también hay otras hipótesis



Sara=Maíz y Guru=Olla, que se interpretaría como la Olla del Maíz; Sara=Maíz y Kuru=Gusano, que significa Gusano de Maíz o también puede ser SARA"KURI" que significa Maíz de Oro.

Los juegos ancestrales del Cantón Saraguro cuando realizamos la actividad de los juegos ancestrales, estamos fortaleciendo nuestra identidad del pueblo, y mediante Juegos tratamos de romper la rutina diaria y compartir un momento grato con la familia y estos juegos se viene trasmitiéndose de generación en generación de Abuelos a padres y de padres a hijos Etc. y para realizar estos juegos tenemos que adaptarnos al medio a donde se convive con la cultura y fortalecer al pueblo Quichua Saragura, y dar a conocer nuestra identidad al mundo entero.

Juegos ancestrales.

- Los chasquis
- Partida de la leña
- Juego del zambo
- Pelada del cuy
- La danza

### **Juegos tradicionales**

Juegos tradicionales en el mundo, son los que se implementan de un país o pueblo y que se adaptan a la geografía del pueblo y tiene una gran acogida y que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, como arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, etc. o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples, muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc. Especialmente cuando se autoconstruyen por el niño, caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos. Aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos.

### **Juegos tradicionales en el Ecuador**

Los juegos tradicionales en el Ecuador parten de la expresión lúdica asociada a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades de una región de nuestro país.

La mayoría de juegos tradicionales que se presentan son una transmisión de emigrantes ya sea por estudiar o buscar mejor vida en otros países y ellos son los encargados de llevar estos juegos a diferentes países y así es como algunos juegos nacieron en nuestro país y se adaptaron a las regiones ecuatorianas. Y todos los juegos se dan con el propósito recrear a los niños y jóvenes y adultos de un pueblo

### **Juegos tradicionales en Saraguro**

Los juegos tradicionales en el Cantón Saraguro como cualquier tipo de juego, tiene un origen que se transmitió por unos estudiantes o emigrantes que vinieron a transmitir o compartirnos estos juegos para recrear a la infancia saragureña y a los niños de los diferentes establecimientos educativos



Estos juegos tradicionales suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante canciones infantiles, bailes y otros contenidos de cultura popular, que no son propios del pueblo Saraguro.

Los juegos tradicionales

- ✓ Los trompos
- ✓ La llanta
- ✓ El palo encebado
- ✓ Los encostalados
- ✓ Las canicas
- ✓ Rayuela

## **CAPACIDADES COORDINATIVAS**

La historia de las capacidades han demostrado que es un saber y una necesidad innata, pero la profundización de la importancia demuestran que el ser humano está en capacidad de mejorar las condiciones de esta capacidad coordinativa para obtener capacidades motrices y cognitivas, Actualmente se ve más en las actividades recreativo y competitivo.

Las Capacidades Coordinativas Son capacidades sensomotrices consolidadas del rendimiento de la personalidad, que se aplican conscientemente en la dirección de los movimientos componentes de una acción motriz. Las capacidades coordinativas se interaccionan con las habilidades motrices y sólo se hacen efectivas en el rendimiento deportivo por medio de su unidad con las capacidades condicionales. Como todas las capacidades humanas, ellas no son innatas, sino que se desarrollan sobre la base de propiedades fundamentales que tiene el organismo del hombre, en el enfrentamiento diario con el medio

Las capacidades coordinativas y habilidades motrices básicas identificadas como factor clave en el desarrollo sicomotor, motriz, y cognitivo son aquellas que en

primer lugar involucrar capacidades deportivo motoras, fuerza, resistencia, velocidad, equilibrio

- Capacidad coordinativas Su nombre proviene de la capacidad que tiene el cuerpo de desarrollar una serie de acciones determinadas son aquellas que se realizan conscientemente en la regulación y dirección de los movimientos, con una finalidad determinada, estas se desarrollan sobre la base de determinadas aptitudes físicas del hombre y en su enfrentamiento diario con el medio.
- Las capacidades motrices se interrelacionan entre si y solo se hacen efectivas a través de su unidad, pues en la ejecución de una acción motriz, el individuo tiene que ser capaz de aplicar un conjunto de capacidades para que esta se realice con un alto nivel de rendimiento
- Habilidad: cumplir o aprender una tarea propuesta, con eficiencia y con el mínimo gasto de energía.
- Básicas: habituales y necesarias para la vida cotidiana.
- Motrices: capacidades para moverse.

### **Capacidades coordinativas en los niños**

Las capacidades coordinativas en los niños es un elemento fundamental para la recreación de los niños. El nivel de desarrollo de cada una de las capacidades coordinativas, condiciona al mismo tiempo la adquisición de destrezas motrices, lo cual se expresa especialmente en el tiempo de aprendizaje el que depende siempre del nivel inicial de las capacidades coordinativas, y en parte de las cualidades de la condición física.

Las capacidades coordinativas para trabajar con los niños, se dividen en coordinación básica, que es el ojo y la mano y oído la motricidad gruesa que es para mejorar los grandes grupos musculares y los grandes movimientos de las capacidades coordinativas en los niños y se desarrollan sobre todo entre los 6 y los 12 años.

En definitiva: capacidad, adquirida por aprendizaje, de realizar uno o más patrones motores fundamentales a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más complejas

- **La motricidad gruesa**



El área de la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, y además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en

sus movimientos, el ritmo de evolución varía de un sujeto a otro pero siempre entre unos parámetros, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad

gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, la motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea. Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

### **Desarrollo de las capacidades coordinativas con los juegos ancestrales y tradicionales.**

#### **Caracterización de la escuela Yaguarzongo.**

El barrio Yukuhapak está ubicado al Oeste del Cantón a una distancia 2 kl y tiene una población de 45 familias en donde se convive las cultura indígena y mestiza.

Su nombre en una palabra quichua pero que el origen de este nombre no tiene una adecuada definición ya que kapak significa rey.

La escuela tiene una creación de 45 años, los fundadora de esta escuela fueron la licenciada Carmen Escobar y Presidente del barrio el señor Jesus Mediana, lo crearon con la finalidad de educar a los niños de esta comunidad, y para su función de este establecimiento en los primeros años solo contaba con una maestra y ahora en la actualidad la escuela cuenta con 5 profesores en donde se educaban y se educa niños indígenas y mestizos. Y de esta escuela han salido grandes profesionales y algunos en la actualidad todavía se encuentran preparándose lejos de su tierra y algunos en el exterior

## **Como desarrollar las capacidades coordinativas con los juegos ancestrales y tradicionales.**

Para desarrollar y mejorar las capacidades coordinativas, en los niños de la Escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukupapac, se utilizó los juegos ancestrales y tradicionales del pueblo quichua Saraguro, y para ellos se aplicó un pre test y pos test.

El pre test me ayudo a conocer en qué grado de conocimiento se encuentra cada alumno sobre los juegos ancestrales y tradicionales y las capacidades coordinativas y al obtener el resultado se aplicó el plan de actividades para mejorar las capacidades coordinativas utilizando los juegos ancestrales y tradicionales.

El post test me ayudo a verificar si las actividades planteadas para los alumnos me dan resultados buenos o toca aplicar otra metodología para el mejoramiento de las capacidades coordinativas.

### **Juegos ancestrales.**

#### **➤ Los chasquis**



Los chasquis eran jóvenes baqueanos y preparados físicamente desde su juventud para recorrer, a través de un sistema de postas, los extensos caminos construidos por el Kapa Inca, pues de ellos dependía a veces que se suspendiera una acción militar a tiempo o llegaran los refuerzos en una batalla, así es como los

chasquis trasportaba las comunicaciones de un lado a otro y con el pasar de los años este juego entra en las olimpiadas conocidos como carrera de relevos o postas, el test que se aplico

➤ **Partida de la leña**



Juego ancestral del pueblo Saraguro ya que la leña es un material que sirve como combustible para poder cocer los alimentos para la nutrición de nuestros ancestros y así es como nace este juego en el pueblo Saraguro y los participantes pueden ser hombres o mujeres.

**Reglamento**

- El participante tiene que partir la leña o tucos en 4 partes con el hacha
- El participante tiene que partir la leña en un tiempo de 2 minutos los tucos que pueda.

➤ **Juego del zambo**



En el Cantón Saraguro se lo utiliza el zambo en sopas como en el locro de Zambo y la Fanesca, en mermeladas, coladas de zambo dulce y también sus semillas que tienen un alto valor nutritivo porque aportan considerables proteínas en salsa, y la cultura Saraguro a la pepa de zambo de lo utiliza en salsa de ají.

Es así como nace el juego del zambo ya que en el Pueblo Saraguro el cultivo del maíz y el cultivo del zambo es lo principal en las cosechas y por gozar de gran cantidad de este producto en las fiestas de los barrios se organiza el juego del zambo.

### **Reglamento**

- El participante tiene que empujar al zambo con la cabeza hacia una distancia definida
- El participante no puede empujar al zambo con la mano se lo descalifica
- El que llegó primero a la meta será el ganador
- La distancia puede ser entre 20 y 40 metros

### ➤ **Pelada del cuy**



El juego de la pelada del cuy en un juego ancestral del pueblo quichua Saraguro ya que el cuy por tradición y costumbre los Saraguros tiene como criaderos ya sea para comercialización o para el uso familiar, y en las fiestas como la Navidad Tres reyes entre otros, utilizados para los matiuchos o pinshes que se acostumbra

llevar a la casa de los Marcantaitas y servirse con todos los invitados, y pelarlos en las siembras para servirse con todos los trabajadores.

### **Reglamento**

- La pelada del cuy se puede tener el número de participantes que sea.
- Se lo entrega a cada participante un cuchillo una bandeja con agua caliente y el cuy.
- Cuando escuchen el silbato o vos de mando empieza la competencia
- Tiene que matarlo y pelarlo en el menor tiempo posible
- Tiene que entregar a los jugador calificador destripado y lavado que esté listo para poner al asadero

### ➤ **La danza**



La danza podemos ver desde el punto de vista como un juego y también como una costumbre y tradición del pueblo Saraguro ya que viene de generación en generación, la danza se lo practica en las festividades del pueblo quichua Saraguro como son en el Cápac Raymi y el Inti Raymi y para ello los grupos de danza de las diferentes comunidades se reúne para hacer el festival de la danza en honor a las festividades más grandes del pueblo Saraguro.

### **Reglamento**

- El número de participantes es indefinido

- Se toma en cuenta la vestimenta
- La música tiene que ser del pueblo Saraguro
- La coordinación del grupo participante
- La Coreografía

## Juegos Tradicionales

### Juego de los trompos



El origen del trompo es más bien incierto pero ya es mencionado en los escritos de Virgilio en su obra "Eneida". Perseo, poeta romano, decía que en su niñez tuvo mayor afición al trompo que a los estudios.

El trompo es un juguete de madera con punta de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos nadie sabe a ciencia cierta cómo llegó este juego al pueblo Saraguro pero según los taitas dicen que a ellos los enseñaron a jugar sus papas.

### Reglas de Juego

- Los participantes pueden ser hombres o mujeres
- El trompo que baile más del participante es el ganador

## El juego de la llanta



El juego de la llanta es un juego tradicional del pueblo Saraguro ya que los Saraguro son agricultores y ganaderos cuando ellos iban a los cerros a cuidar las vacas, pastorear las ovejas y los niños como no tenían en que distraerse acudían al bosque a jugar en los árboles y es adonde encontraban los bejucos y este material como es flexible ellos enredaban haciendo un círculo para poder jugar y hacer rodar en los llanos y distraer cuando sus papas trabajan en los sembríos y cuidaban los animales y así es como nace el juego de la llanta y hoy en día la tecnología crece en grandes masas y para jugar los niños se consiguen las llantas de las motos si cletas y también se las elabora de pedazo de manguera con carrizo y es así como nace este juego tan divertido de los niños.

### Reglas de juego

- El número de participantes pueden ser entre hombres y mujeres
- La distancia determinada pueda ser en 40 m en adelante
- Los participantes tiene que llevar haciendo rodar a la llanta con la mano
- Y el que llega primero a la meta es el ganador

## **Palo Encebado**



En el Ecuador, todos conocemos ese divertido juego que se denomina el “palo encebado”, propio de las ferias pueblerinas: se planta un palo grueso, tan largo como es posible, al que previamente se le ha untado grasa de animal para volverlo resbaloso, y se lo corona con una gran canasta de dulces, dinero y otros premios, destinados al afortunado trepador que llega hasta ese objetivo, lo que solo alguno lo alcanza, y no siempre, después de resbalar incontables veces para deleite de los espectadores, en el pueblo Saraguro este juego se lo conoce como el castillo que los amigos de los marcan taitas los obsequian para que los juguetes o disfrazados lo alcance y se repartan entre los invitados

Son pocos los valientes que se exponen al juego y a las risotadas de la gente, a cambio de alcanzar la gloria, es decir la canasta, para jugar al palo encebado hay que tener piernas y brazos fuertes que permitan sujetarse pese a lo resbaloso de la grasa.

### **Reglas del Juego**

- El número de participantes es indefinido.
- El participante que llegue a subir al castillo o palo encebado él es el que se encarga de coger los alimentos o frutas y de botar a los invitados o participantes de la fiesta.

## Los encostados



Una de las actividades más pintorescas de nuestros juegos populares son las carreras de ensacados, en las que los competidores meten sus piernas dentro de un saco. Como los sacos les impiden caminar o correr, deben saltar hasta llegar a la meta.

## Reglas de juego

- Los competidores pueden ser hombres y mujeres.
- El participante tienen que llegar a una distancia determina.
- El ganador será el que llegue primero a la meta.

## Juego de las Canicas



El Juego de las Canicas es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también como boliches, bolitas, balitas, bochas, bolindres, metras, bolillas, pelotitas, chibolas o polcas. Las canicas o boliches son pequeñas esferas de vidrio, arcilla, metal, alabastro o cerámica que se utilizan en muchos juegos infantiles, por lo que se consideran como un juguete. En el pueblo Saraguro el juego de las canicas nace, como los niños no tenían dinero para compra, ellos jugaban con los pepos una planta muy conocida en el medio siempre está llena de pelotitas y es así como nace este juego de las canicas.

Para jugar a las canicas es preferible hacerlo sobre suelo de tierra. Porque como estas son de cristal, metálicas, o de cerámica rebotan mucho sobre una superficie dura. Se comienza haciendo un hoyo de unos 8 centímetros de diámetro y 3 centímetros de profundidad aproximadamente. El juego de las canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.

## **El juego de la rayuela**



La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había

distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro (lunes) desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

## **e.- MATERIALES Y METODOS**

### **Materiales.**

Los materiales que fueron utilizados; hojas de papel bond A4, cartuchos de tinta, copias. Así mismo se utilizó diferentes equipos tecnológicos como son computadora, cámara de videos, flash USB, proyector y materiales de escritorio como, lápices, tableros, cintas,

Aplicación de los juegos: los siguientes materiales, silbato, cuerda, canicas o bolitas de cristal, sacos, zambos, piedras, trompos, piola, frutas, palo encebado, trozos de madera, botellas de plástico, trozos de manguera y tiza.

Encuestas, pre-test y post test, Bibliografías, plan de actividades.

### **Tipo de Investigación**

La investigación es pre – experimental ya que no existe grupo de control (patrón o testigo) para comparar, por tanto se reducen las posibilidades de manipular las variables independientes, las capacidades coordinativas en los niños de la escuela Yaguarzongo y las conclusiones son extraídas en el mejor de los casos por la variación de la variable dependiente. Lo que hace que la validez interna de la investigación de los juegos ancestrales y tradicionales como medio para que los alumnos mejoren las capacidades coordinativas utilizando los juegos.

### **Enfoque**

El enfoque de la investigación o metodología cuantitativa, es aquella que expresa un procedimiento de una escala y que expresa cantidades de unas magnitudes numéricas que pueden ser tratadas mediante herramientas de campo de la estadística. Para la presente investigación se utilizó la recolección de datos para resolver la situación problemática y esto me lleva a plantear el problema que los estudiantes de la escuela yaguarzongo “No utilizan los juegos ancestrales y

tradicionales como medio para mejorar las capacidades coordinativa, y para ello elaboré y na propuesta metódica ya que ella decisión que pretende decir, entre ciertas alternativas, usando magnitudes numéricas que pueden ser tratadas mediante herramientas del campo de la estadística

El enfoque de la investigación Los juegos fueron aplicados en la comunidad con el objetivo de rescatar los juegos Ancestrales Tradicionales, logrando así una mayor comunicación y trasmisión de éstos, de padres a hijo y a los habitantes de la comunidad.

### **Contexto.**

La investigación se la realiza en la escuela Yaguarzongo, de la comunidad de Yukukapac que pertenece al Cantón Saraguro, el Cantón es conocida por los lojanos como tierra del maíz por sus grandes sembríos de maíz, ya que del maíz se puede preparar una bebida como la chicha de jora también, tamales, humitas y tortillas estás comidas son muy apetecidas por los habitantes y turistas. Saraguro está ubicado al norte de la provincia de Loja a 64 km, el establecimiento educativo se encuentra a 2 km del Cantón se realizó en el 2014, 29 y se tuvo el permiso de la directora de la escuela Yaguarzongo con el apoyo de los cuatro docentes que laboran en dicho establecimiento, los alumnos y padres de familia.

### **Métodos.**

La presente investigación cuyo título es *Los juegos ancestrales y tradicionales y capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad del sexo masculino y femenino de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del cantón Saraguro, Loja 2014*, se enmarca en el siguiente proceso. Los métodos utilizados en la investigación fueron: El método inductivo realiza que es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. En la presente investigación el método inductivo permitió la delimitación

del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares en este proceso de conocimiento que inicie por la observación de alumnos de la escuela Yaguarzongo con el propósito de llegar a la conclusión que puede llegar a ser aplicadas a situaciones similares a la observación. El método deductivo es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, con este proceso de conocimiento inicie con la observación de los alumnos de la escuela, Yaguarzongo con el propósito de señalar las verdaderas particulares contenidos explicitaste en la situación general. En la presente investigación el método sirvió para partir de una teoría general acerca de los juegos Ancestrales y Tradicionales y Capacidades Coordinativas. El método de observación con este proceso de conocimiento que realice para percibir como los juegos Ancestrales y Tradicionales son parte de la educación y del entorno familiar educativo en donde desarrollan las actividades los niños. Metodo Estadístico que sirvió para la tabulación, análisis, e interpretación de resultados con el coeficiente de correlación de Pearson. de la misma manera los pre test y post test cuyos resultados sirvieron para valorar los conocimientos el antes y el después de la aplicación de los juegos, para la aplicación de las técnicas se siguió el plan de actividades con sus respectivas reglas del juego, tanto ancestrales ( juego de los chasquis, juego del zambo, partida de la leña, pelada del cuy, y la danza) y tradicionales ( juego del trompo, canicas, rayuela, palo encebado, la llanta, y los ensacados), todas estas actividades se realizó a los 17 niños y niñas de la escuela escogidas de acuerdo a las edades entre 4 y 6 años de edad.

### **Técnicas e Instrumentos**

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación, la técnica pretende los siguientes objetivos:

Ordenar las etapas de la investigación.

Aportar instrumentos para manejar la información.

Llevar un control de los datos.

Orientar la obtención de conocimientos.

La observación: es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

**La observación:** Es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación

**La encuesta:** La encuesta una técnica ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. Además es un procedimiento de investigación, dentro de los diseños de investigación descriptivos en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado a alguien, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información.

**La ficha:** es un documento en forma de sumario que contiene la descripción de las características de un objeto, material, proceso o programa de manera detallada.

### **Fases de la investigación**

El presente trabajo de investigación se lo realizó a los 17 alumnos, con una fundamentación teórica para incentivar a los niños al manejo de los juegos Ancestrales y Tradicionales de la escuela Yaguarzongo y mediante estos juegos puedan mejorar las capacidades coordinativas.

Se elaboró y aplicó una encuesta a los alumnos de la escuela Yaguarzongo, para identificar si tenían conocimientos de los juegos Ancestrales y tradicionales, la que permite elaborar una tabla en Excel con gráficos con características en %.

Se elaboró una propuesta alternativa para llevar a cabo el estudio de los juegos Ancestrales y Tradicionales para aplicarlos a los alumnos de la escuela Yaguarzongo.

Se aplicará a los alumnos de la escuela Yaguarzongo una ficha inicial y una ficha final de 5 juegos Ancestrales y 6 Tradicionales y cada juego tendrá una calificación que me permite que los alumnos puedan llenarse de conocimiento, y mejoren las capacidades coordinativas para ello se realizó una tabla en Excel utilizando la fórmula de correlación de Pearson donde se simboliza con la letra  $P(x-y)$ , siendo la expresión que nos permite calcular.

Se aplicó un plan de juegos ancestrales y tradicionales desarrollándose un mini festival donde hubo una convivencia entre alumnos, docentes y padres de familia. Para evaluar los resultados obtenidos de la ficha inicial y ficha final se procedió aplicar el coeficiente de correlación de Pearson para realizar la tabulación de los datos obtenidos de los alumnos.

### **Población**

Está constituido por 45 alumnos.

Se tomara una muestra representativas a un grupo de niños, se tomara en cuenta a diez y siete niños de la escuela estos, serán de acuerdo a la edad entre cuatro y seis años de edad todos los estudiantes son del barrio adonde se convive la cultura indígena y mestiza la cual me permite plantear el siguiente investigación de los juegos ancestrales y tradicionales y capacidades coordinativas y poner en práctica en los alumnos de la escuela Yaguarzongo.

## f.- RESULTADOS

### ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS DE LA ECUELA YAGUARZONGO

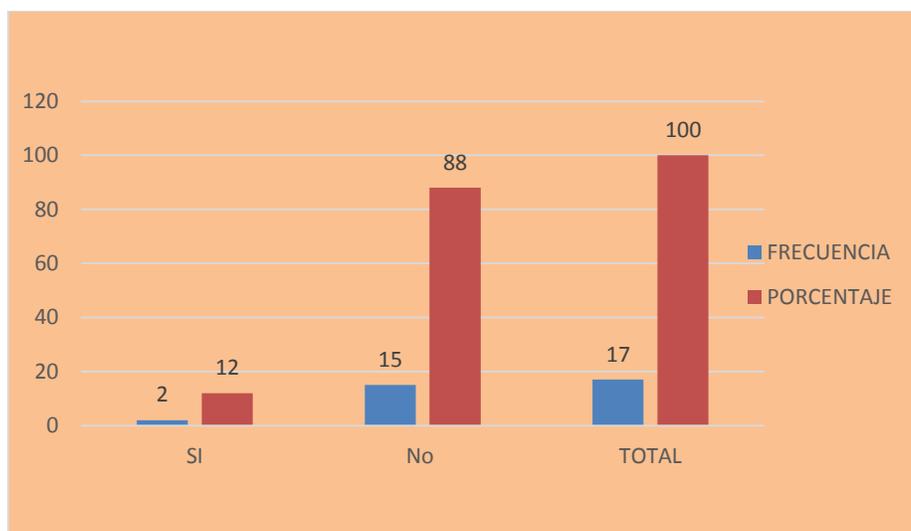
TABLA Nº 1

#### ¿CONOCE EL JUEGO DE LOS CHASQUIS?

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	2	12
No	15	88
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

#### ANÁLISIS:

Para realizar el juego de los chasquis se tendrá que ubicar entre 4 y más grupos que tendrán que llevar el testigo de una distancia a otra en el menor tiempo

posible el grupo ganador será el que llegue primero en el menor tiempo, del estudio realizado a los alumnos encuestados se encuentra que el 88 % no conocen el juego de los chasquis, mientras que el 12% conocen el juego de los chasquis. El juego de los chasquis es una actividad que permite desarrollar las destrezas coordinativas en los niños, si el 88% no conocen el juego quiere decir que es necesario rescatarlos este juego con la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

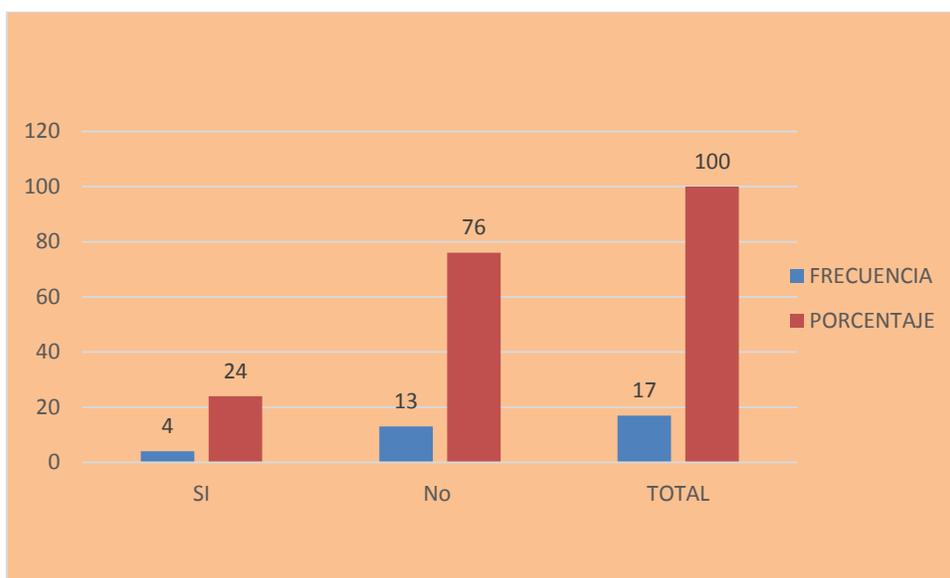
**TABLA Nº 2**

**¿CONOCE EL JUEGO DE LA PARTIDA O RAJADA DE LA LEÑA?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	4	24
No	13	76
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS:**

Este juego ancestral nace con la búsqueda de la leña para poder cocinar los alimentos, a cada participante se lo entrega un hacha y un tuco de leña el concursante cuando escuche el silbato tiene que partirlo al tuco de leña en 4 partes, en el menor tiempo posible. Del estudio realizado de los alumnos encuestados se encuentra que el 76% no conocen el juego de la partida de la

leña, mientras que el 24% conocen el juego de la partida de la leña. El juego de la partida de la leña es una actividad que permite desarrollar las destrezas coordinativas en los niños, este juego no se puede aplicar en los niños debido a que este juego tiene objeto corto punzante, para ello solo se dio una demostración con los niños de mayor edad, si el 76% no conocen el juego quiere decir que es necesario rescatarlos este juego con la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

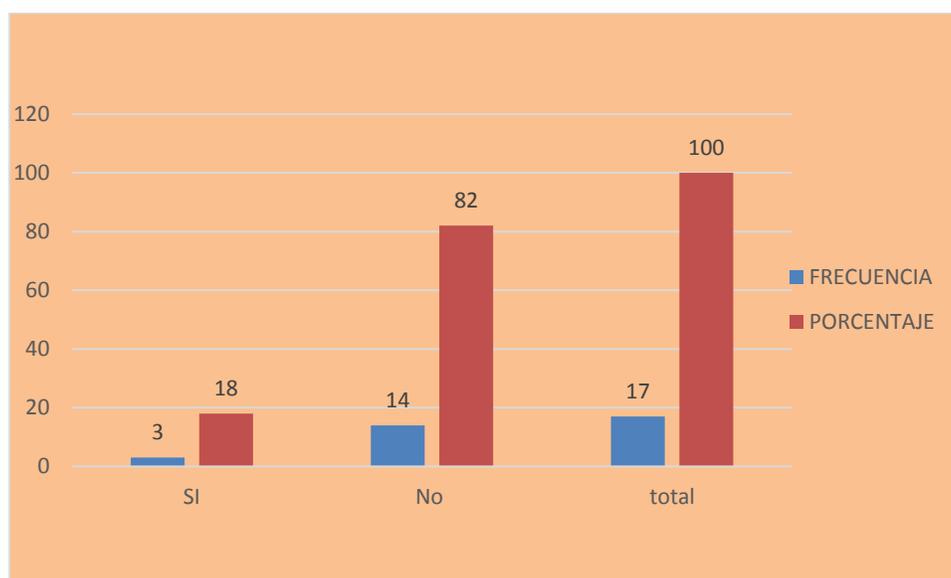
**TABLA N° 3**

**¿CONOCE EL JUEGO DEL ZAMBO?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	3	18
No	14	82
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS:**

Para realizar el juego del zambo el participante tiene que ubicarse en la posición de cuadrupedia y con la cabeza tiene que empujar el zambo a una distancia de 20 a 40 metros y no puede utilizar las manos si los utiliza será descalificado el ganador será el que llegue primero a la meta, del estudio realizado a los alumnos

encuestados se encuentra que el 82 % no conocen el juego del zambo, mientras que el 18 % conocen el juego del zambo.

El juego del zambo es una actividad que permite desarrollar las destrezas coordinativas en los niños, si el 82% no conocen el juego quiere decir que es necesario rescatarlos este juego con el fin de utilizarlo para utilizarlo en los niños.

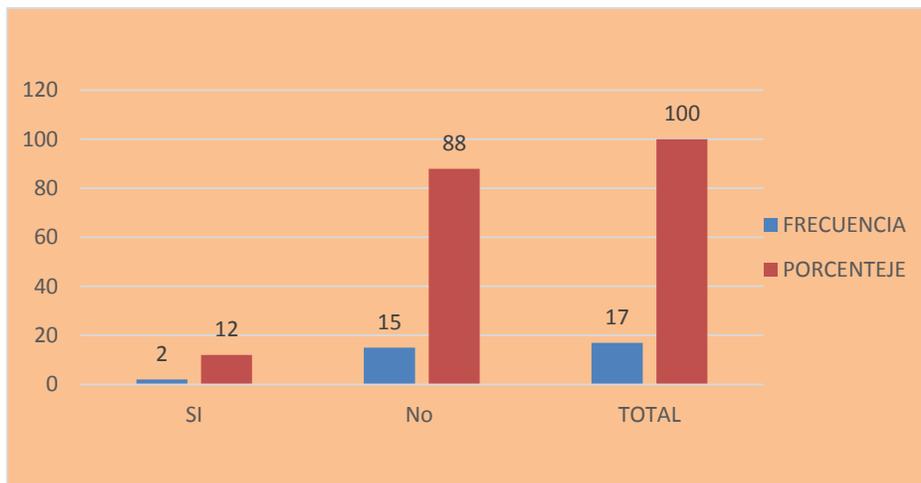
**TABLA Nº 4**

**¿CONOCE EL JUEGO DE LA PELADA DEL CUY?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	2	12
No	15	88
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS**

La pela del cuy es una tradición que el pueblo Saraguro ya que por costumbre y tradición se consume como alimento y para población es normal como consumir otro tipo de carne el juego de la pelada del cuy se lo realiza, a cada participante se lo entrega un cuchillo una lavacara con agua fuerte y el cuy, para que lo maten y lo pelen el ganador de este juego será el que en el menor tiempo posible lo entregue al jurado calificador peladito y lavado listo para poder asar, en conclusión vemos que pelar un cuy necesita de creatividad agilidad concentración, este juego no se

puedo aplicar en los niños debido a que este juego tiene objeto corto punzante, para ello solo se dio una demostración con los niños de mayor edad, de los alumnos encuestados el 88 % no conocen el juego de la pelada del cuy, mientras que el 12 % conocen el juego, quiere decir que este juego tiene la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

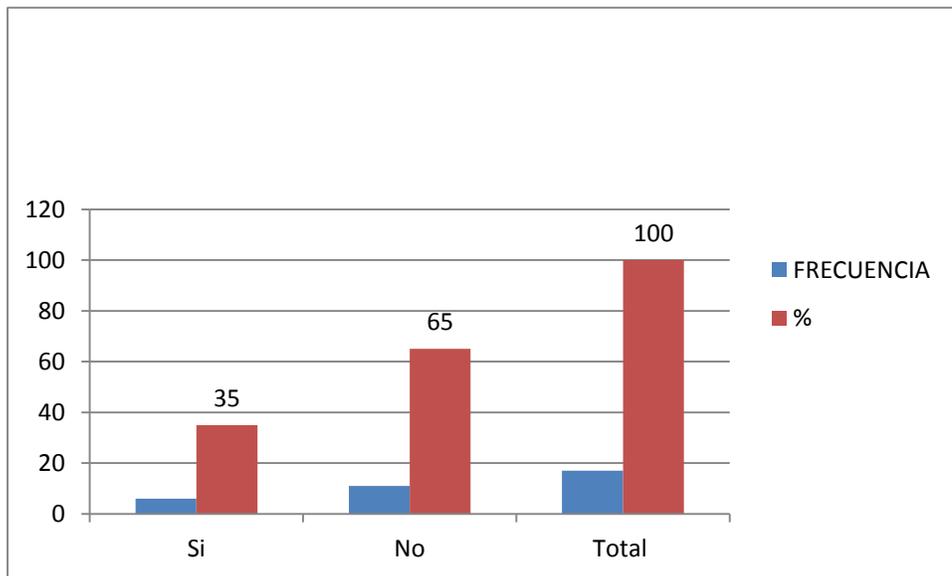
**TABLA Nº 5**

**¿CONOCE USTED LA DANZA DEL PUEBLO SARAGURO?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	6	35
No	11	65
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS**

La danza del pueblo Saraguro es algo Ancestral y tradicional, que se viene practicando de generación en generación en conclusión vemos que la danza de manda de movimientos corporales artísticos y expresivos y más en los niños porque es la edad en donde a través del movimiento se puede trabajar las capacidades coordinativas en los niños, de los alumnos encuestados el 65% no

conocen la dance del pueblo Saraguro, mientras que el 35% conocen la danza del pueblo Saraguro, quiere decir que la danza tiene la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

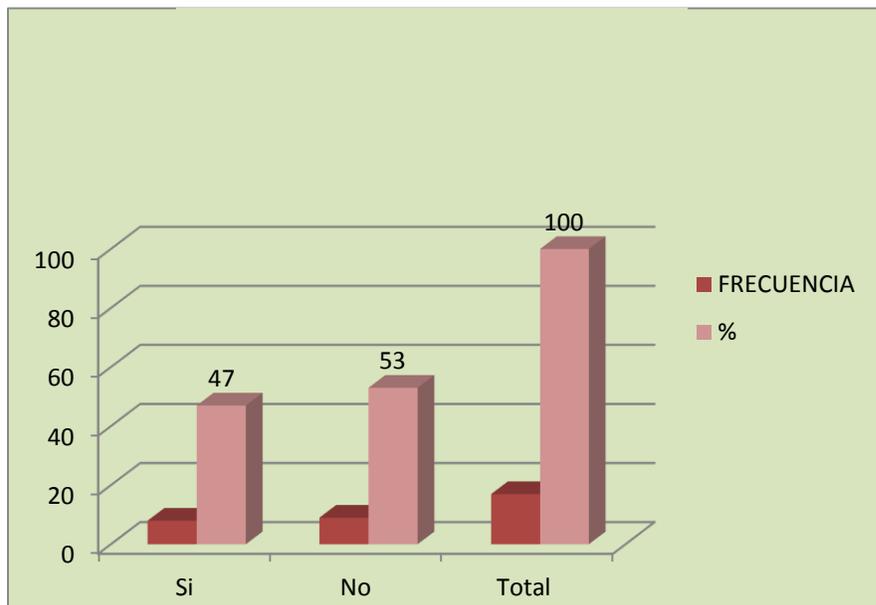
**TABLA Nº 6**

**¿CONOCES EL JUEGO DEL TROMPO Y SUS REGLAS?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	8	47
No	9	53
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS:**

El juego del trompo es un juego tradicional que demanda de coordinación para poder envolver con la piola y lanzarlo al piso para que baile y así poder coger en la palma de la mano y también coger con la piola y poder hacer algunas piruetas o

trucos, el estudio realizado de los alumnos encuestados se encuentra que el 53% no conocen el juego de la partida de la leña, mientras que el 47% conocen el juego del trompo, quiere decir que es necesario rescatarlos este juego con la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

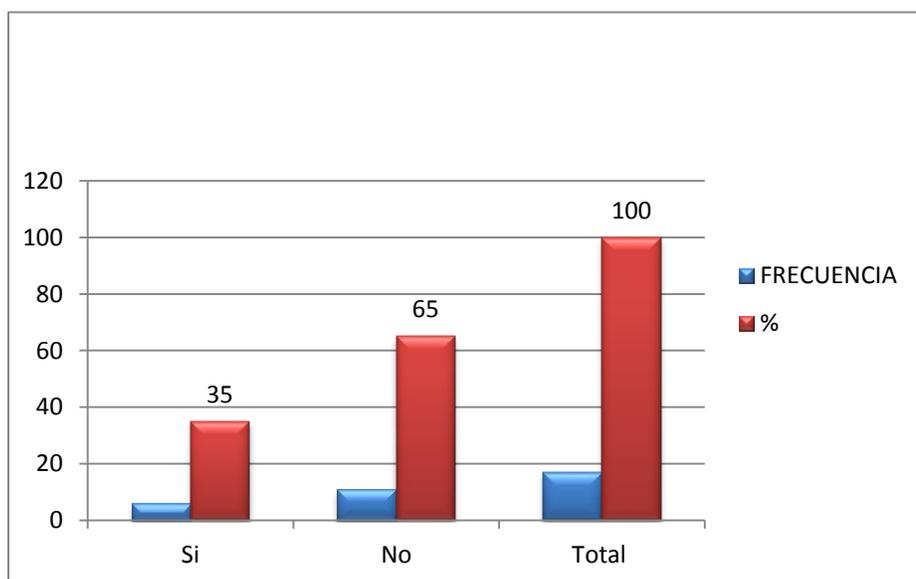
**TABLA N° 7**

**¿CONOCES EL JUEGO DE LA LLANTA?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	6	35
No	11	65
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo.

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS:**

El juego de la llanta es un juego tradicional que consiste en llevarla la llanta haciendo rodar con un pedazo de carrizo a una distancia de 100 metros a más. El estudio realizado de los alumnos encuestados se encuentra que el 65% no conocen el juego de la partida de la leña, mientras que el 35% conocen el juego

de la llanta, quiere decir que es necesario rescatarlos este juego con la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

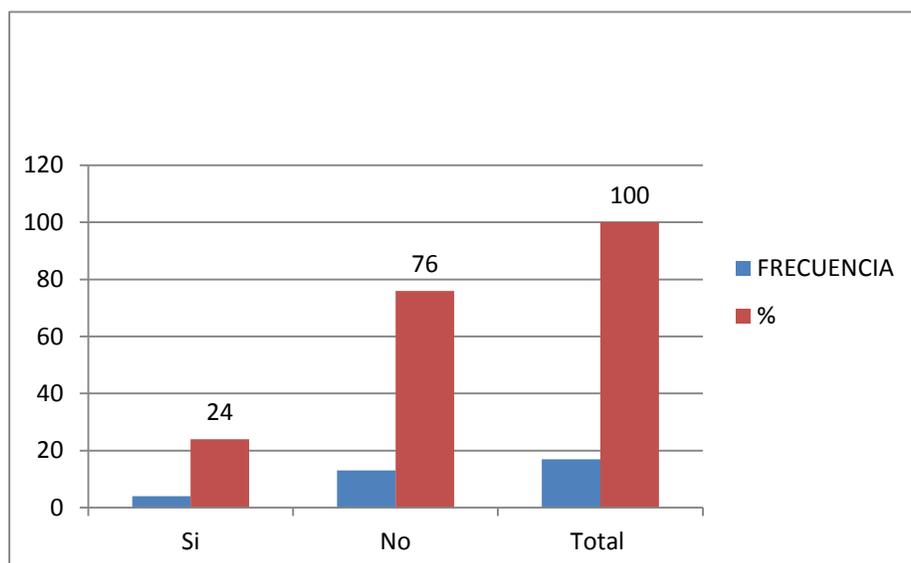
**TABLA N° 8**

**¿HAZ JUGADO EL PALO ENCEBADO?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	4	24
No	13	76
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

**ANÁLISIS:**

El juego del palo enccebado es un juego que se tiene q subir en un palo que esta puesto de grasa o manteca el que logra subir es el que coge todas las prendas o regalos y puede también lanzar estas prendas al público, el estudio realizado de los alumnos encuestados se encuentra que el 76% no conocen el juego del palo

encebado, mientras que el 24% conocen el juego del palo encebado, quiere decir que es necesario rescatarlos este juego con la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

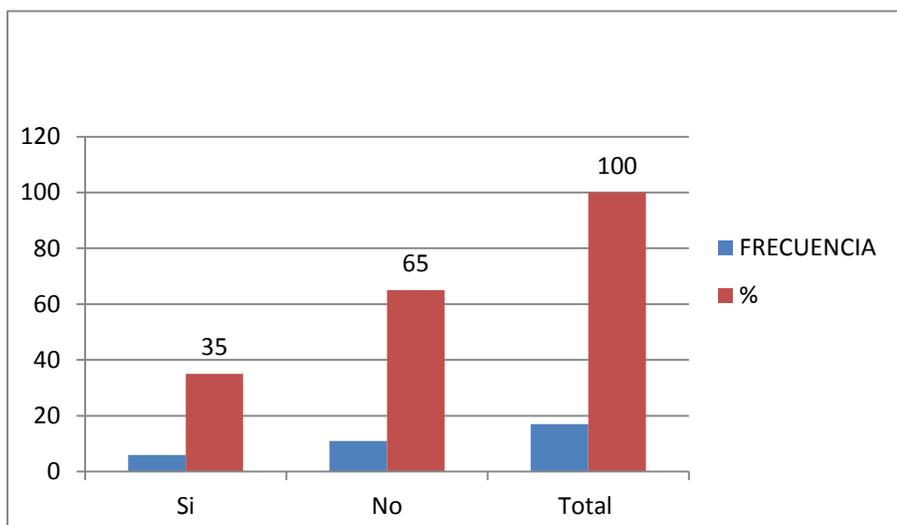
**TABLA N° 9**

**¿CONOCES EL JUEGO DE LOS ENSACADOS?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	6	35
No	11	65
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Responsable:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Responsable:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS:**

El juego de los ensacados se realiza, a cada participante se le entrega un saco, el participante tiene que introducirse y ubicarse en fila para que juez de la voz de partida y tiene que ir una cierta distancia de ida y regreso y el ganador será el que primero llegue a la meta, el estudio realizado de los alumnos encuestados se encuentra que el 65% no conocen el juego de los ensacados, mientras que el 35%

conocen el juego de los ensacados, esto quiere decir que es necesario rescatarlos este juego con la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

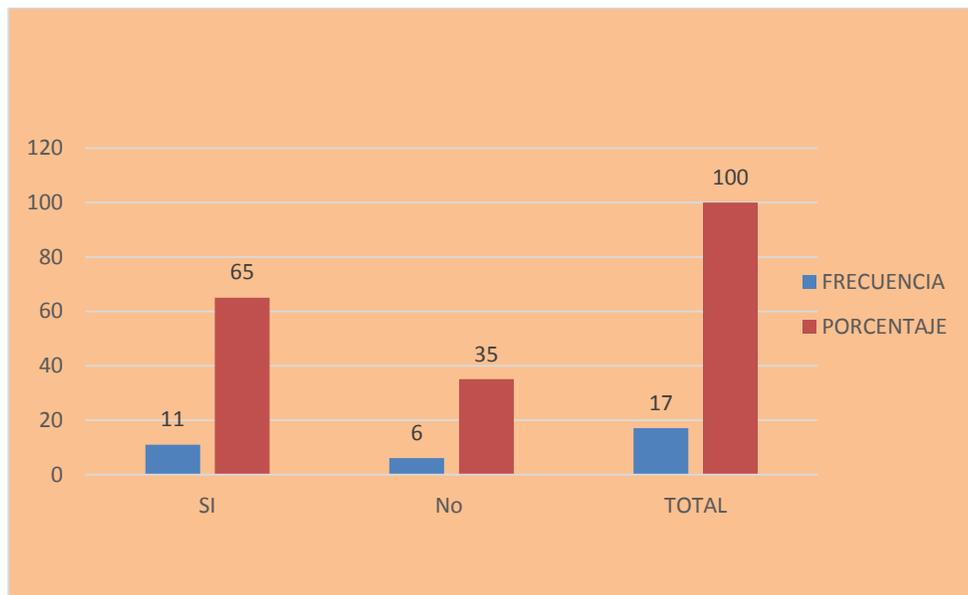
**TABLA Nº 10**

**¿CONOCE EL JUEGO DE LAS BOLITAS DE CRISTAL O CANICAS?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	11	65
No	6	35
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS:**

El juego de las bolitas de cristal canicas es de mucha concentración porque en este juego trabaja ojo mano y cerebro, se realizara un circulo en los cuales los participantes tiene que plantar dos o más bolitas y empiezan dando uno por uno y si uno saca una bolita del circulo repito o más conocida me toca las prosas el

ganador de este juego es el que logra sacar más bolitas del círculo, el estudio realizado de los alumnos encuestados se encuentra que el 35% no conocen el juego de las bolitas de cristal, mientras que el 65% si conocen el juego de los ensacados, a pesar de que el 65% conocen este juego se propuso a trabajar porque es un juego que es de concentración y trabajo de ojo mano y cerebro y ayuda a mejorar las destrezas coordinativas en los niños.

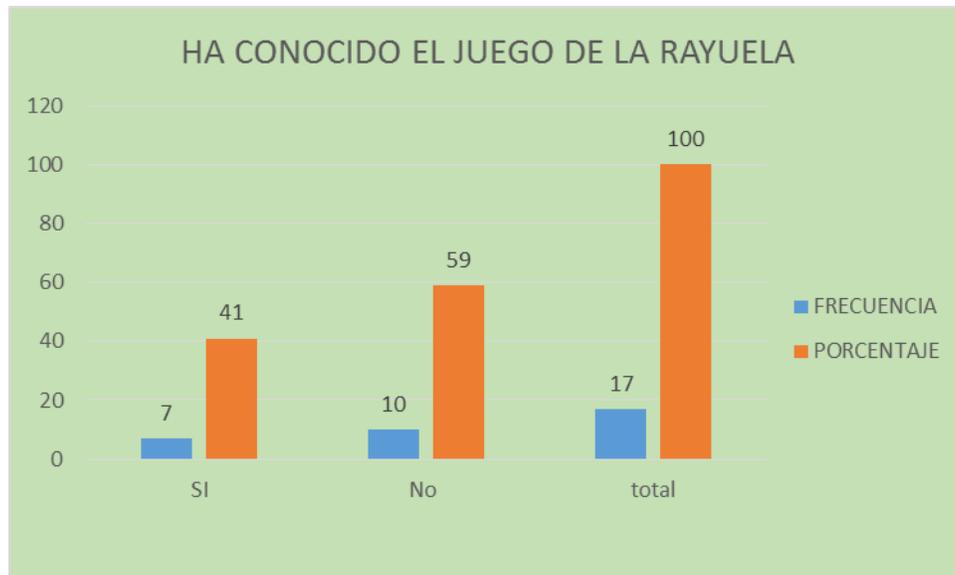
**TABLA Nª 11**

**¿HA CONOCIDO EL JUEGO DE LA RAYUELA?**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
Si	7	41
No	10	59
Total	17	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Encuesta aplicada a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS:**

El juego de la rayuela es un juego muy divertido en donde los participantes dibujan un avión o un gato en el piso, este juego tradicional, es de mucha concentración porque en este juego trabaja ojo mano y cerebro, y la coordinación motriz, el participante tiene que tener en su mano una ficha para poder lanzar de una cierta

distancia, lanzar al cuadro que corresponda y esta ficha no tiene que topar las líneas del cuadro porque si toca sigue el siguiente participante al juego y el ganador de este juego es el que termina todos los cuadros del avión o el gato, el estudio realizado de los alumnos encuestados se encuentra que el 59% no conocen el juego de la rayuela, mientras que el 41% si conocen el juego de la rayuela, esto quiere decir que es necesario rescatarlos este juego con la finalidad de trabajar las destrezas coordinativas en los niños.

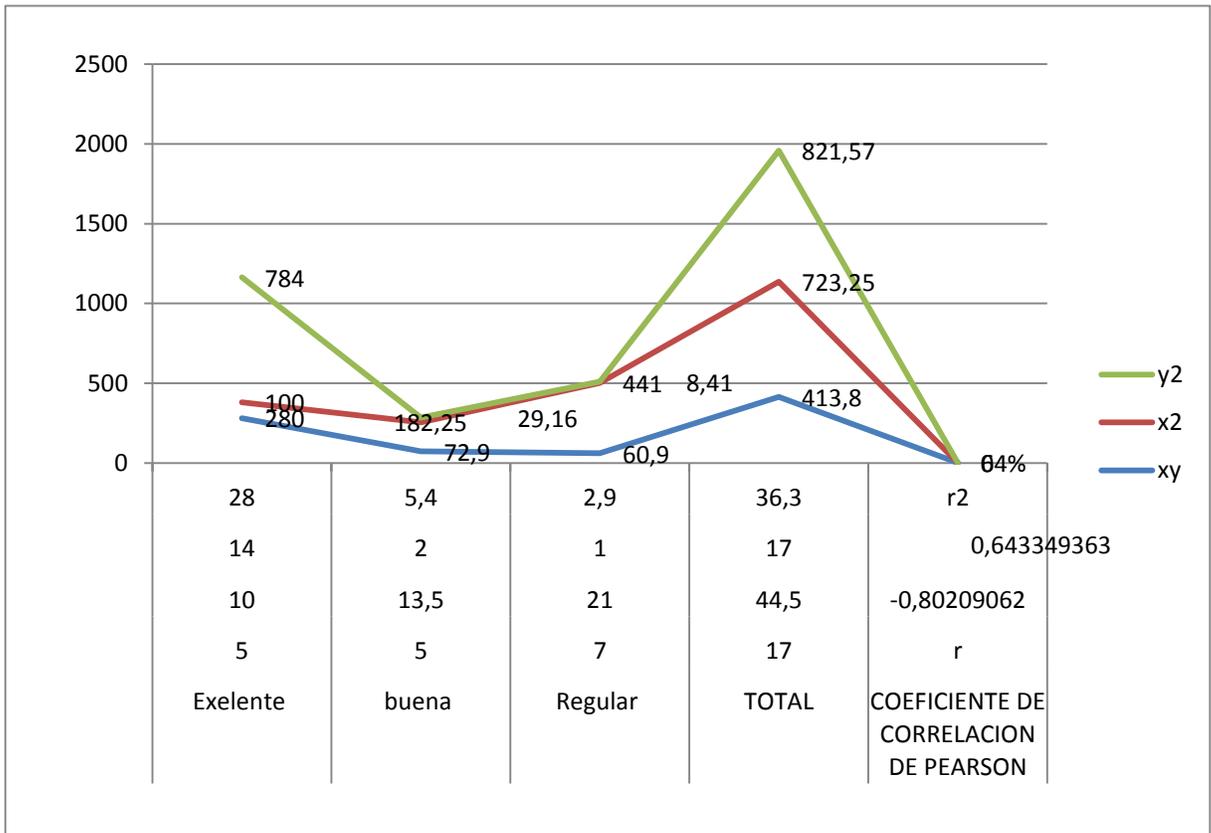
**TABLA Nª 12**

**TEST: DE LOS CHASQUIS**

Indicadores	f	x	f	y	Xy	x2	y2
Excelente	5	10	14	28	280	100	784
buena	5	13,5	2	5,4	72,9	182,25	29,16
Regular	7	21	1	2,9	60,9	441	8,41
TOTAL	17	44,5	17	36,3	413,8	723,25	821,57
COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON	r		r2		0,643349363	64%	

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

### **ANÁLISIS:**

El test de los chasquis es un grupo de personas que recorren una distancia determinada llevando, mensajes o encomiendas a otro grupo de personas y para que ese grupo de personas continúen con el recorrido y así la información pueda llegar a su lugar de destino; el test y test tiene los es calificado con los siguientes indicadores que son excelente cuando hace una distancia de 40 metros en menos de 2 minutos, buena 40 metros en un periodo entre 2 y 3 minutos y regular cuando lo hace en más de tres minutos el trabajo tiene que hacerse con 4 personas que van entregándose el testigo.

Estos tiempos se trabajó con los grupos, adecuando el plan de actividades a los cuales, se obtuvo los resultados de los 17 grupos de niños/as se observó que la práctica de este juego Ancestral con la  $r$  de Pearson es de es de -0,80004295 y al llevarla al  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva considerable ya que es de 0,64006872 , es decir es una respuesta del 64% que nos indica que mejora las capacidades coordinativas al evaluarlas con el juego de los chasquis.

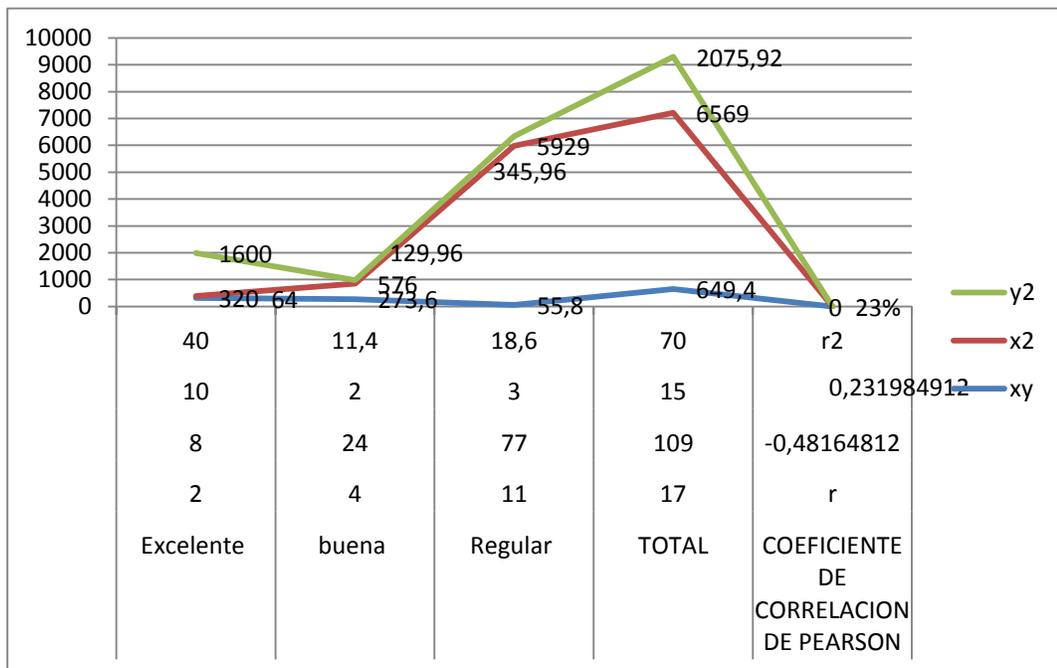
**TABLA Nª 13**

**TEST: PARTIDA DE LEÑA**

Indicadores	f	x	f	y	xy	x2	y2	
Excelente	2	8	10	40	320	64	1600	
buena	4	24	2	11,4	273,6	576	129,96	
Regular	11	77	3	18,6	55,8	5929	345,96	
TOTAL	17	109	15	70	649,4	6569	2075,92	
COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON	r			-0,48164812		r2	0,231984912	23%

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014

**ANÁLISIS:**

La madera que se utiliza para alimentar el fuego se denomina leña y es una de los Juego ancestral del pueblo Saraguro, la leña es un material que sirve como combustible para poder cocer los alimentos, el juego consiste en partir los tucos de leña en 4 partes en el menor tiempo posible y se califica como Excelente (4 minutos), Buena (6 minutos) y Regular (7 minutos).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego Ancestral al que la r de Pearson es de -0,48164812% es decir que la  $r^2$  es decir es una respuesta del 0,23%. Que nos indica que mejora las capacidades coordinativas al evaluarlas con el juego de la partida de la leña.

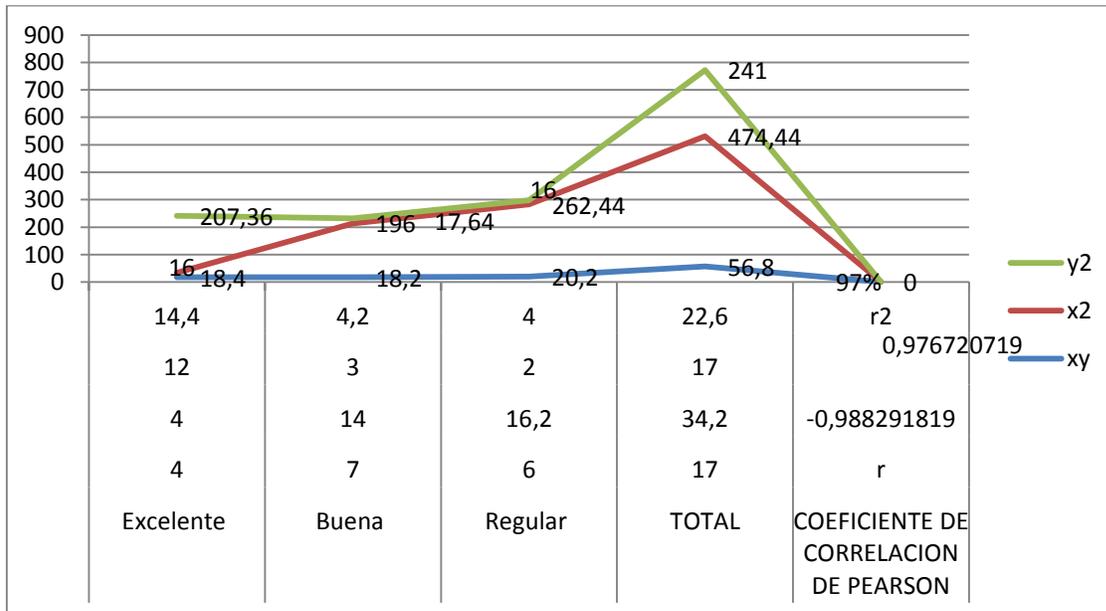
**TABLA Nª 14**

**TEST: JUEGO DEL ZAMBO**

Indicadores	f	x	f	y	xy	x2	y2	
Excelente	4	4	12	14,4	18,4	16	207,36	
Buena	7	14	3	4,2	18,2	196	17,64	
Regular	6	16,2	2	4	20,2	262,44	16	
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>34,2</b>	<b>17</b>	<b>22,6</b>	<b>56,8</b>	<b>474,44</b>	<b>241</b>	
<b>COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON</b>	r			-0,98829182		r2	0,976720719	97%

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

## **ANÁLISIS:**

El zambo es una planta rastrera y trepadora que posee un fruto carnoso de forma redonda y alargada, de cascara gruesa rugosa o lisa que resiste a bajas temperaturas. Y en nuestro Cantón Saraguro se lo utiliza el zambo en sopas como en el locro de Zambo y la Fanesca, en mermeladas, coladas de zambo dulce y también sus semillas que tienen un alto valor nutritivo porque aportan considerables proteínas en salsa, y la cultura Saraguro a la pepa de zambo, lo utiliza en salsa de ají, el juego consiste en empujar el zamboa con la cabeza a una distancia determinada en el menor tiempo posible y se califica como Excelente (1 minutos), Buena (2 minutos) y Regular (2 minutos con 7 segundos).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego Ancestral al que la  $r$  de Pearson es de  $-0,98829182\%$  es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de  $0,976720719$  es decir que es una respuesta de  $0,97\%$ . que nos indica que mejora las capacidades coordinativas al evaluarlas con el juego del zambo.

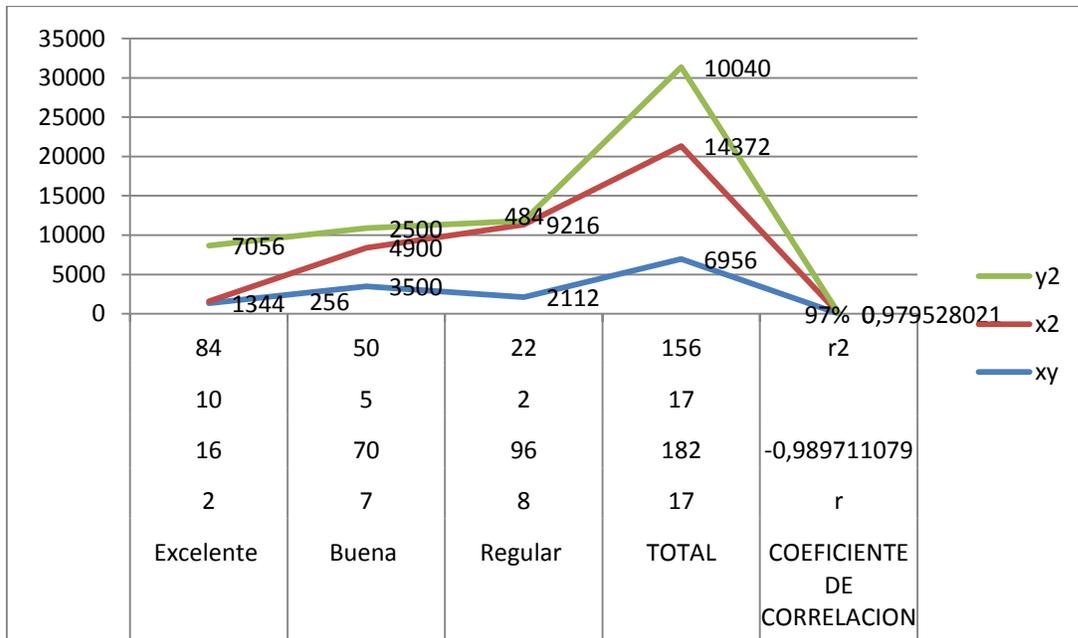
**TABLA Nª 15**

**TEST: PELADA DEL CUY**

Indicadores	f	x	f	y	xy	x2	y2	
Excelente	2	16	10	84	1344	256	7056	
Buena	7	70	5	50	3500	4900	2500	
Regular	8	96	2	22	2112	9216	484	
TOTAL	17	182	17	156	6956	14372	10040	
COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON	r			-0,98971108		r2	0,979528021	97%

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

## **ANÁLISIS:**

El juego de la pelada del cuy en un juego ancestral del pueblo quichua Saraguro ya que el cuy por tradición y costumbre los Saraguros tiene como criaderos ya sea para comercialización o para el uso familiar, y en las fiestas como la Navidad Tres reyes entre otros, utilizados para los matiuchos o pinshes que se acostumbra llevar a la casa de los Marcantaitas y se sirven con todos los invitados, el juego consiste en matarlo y pelarlo al cuy en el menor tiempo posible y entregarlos al jurado calificador de esta manera se elabora una califica como Excelente (8minutos), Buena (10minutos) y Regular (12minutos ).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego Ancestral al que la  $r$  de Pearson es de  $-0,98971108\%$  es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es  $0,979528021\%$ , es decir que es una respuesta de  $97\%$ . Que nos indica que mejora las capacidades coordinativas al evaluarlas con el juego de la pelada del cuy.

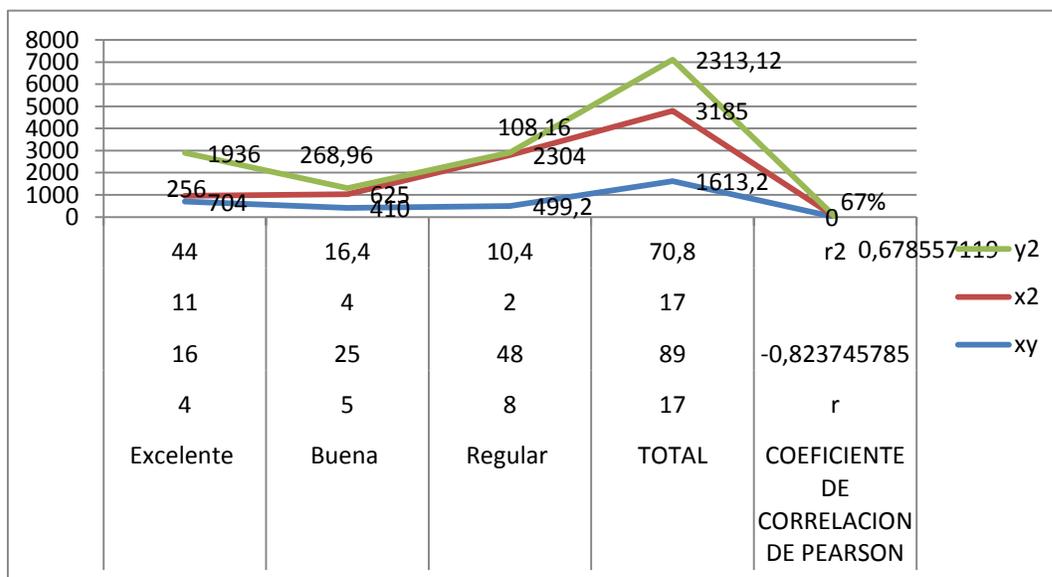
**TABLA Nª 16**

**TEST: LA DANZA**

Indicadores	f	x	f	y	xy	x2	y2	
Excelente	4	16	11	44	704	256	1936	
Buena	5	25	4	16,4	410	625	268,96	
Regular	8	48	2	10,4	499,2	2304	108,16	
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>89</b>	<b>17</b>	<b>70,8</b>	<b>1613,2</b>	<b>3185</b>	<b>2313,12</b>	
<b>COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON</b>	r			-0,82374579		r2	0,678557119	67%

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

## **ANÁLISIS:**

La danza podemos ver desde el punto de vista como un juego y también como una costumbre y tradición del pueblo Saraguro ya que viene de generación en generación, la danza se lo practica en las festividades de la institución y en las festividades del Cantón Saraguro, la danza consiste en realizar una coreografía y aplicar la coordinación de los pasos en la coreografía que se aplica al momento de realizar el concurso. La danza consiste que los participantes realicen la coreografía en el menor tiempo posible e impresionar al jurado calificador y para ello se da una calificación de Excelente (4minutos), Buena (5minutos) y Regular (6minutos).

Al aplicar el test a los grupos de niños/as se observó que la práctica de la danza que la  $r$  de Pearson es de  $-0,82374579$  es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es  $0,678557119$  % es decir que es una respuesta de 67%. Nos indica que la danza ayuda a mejorar las capacidades coordinativas a los niños.

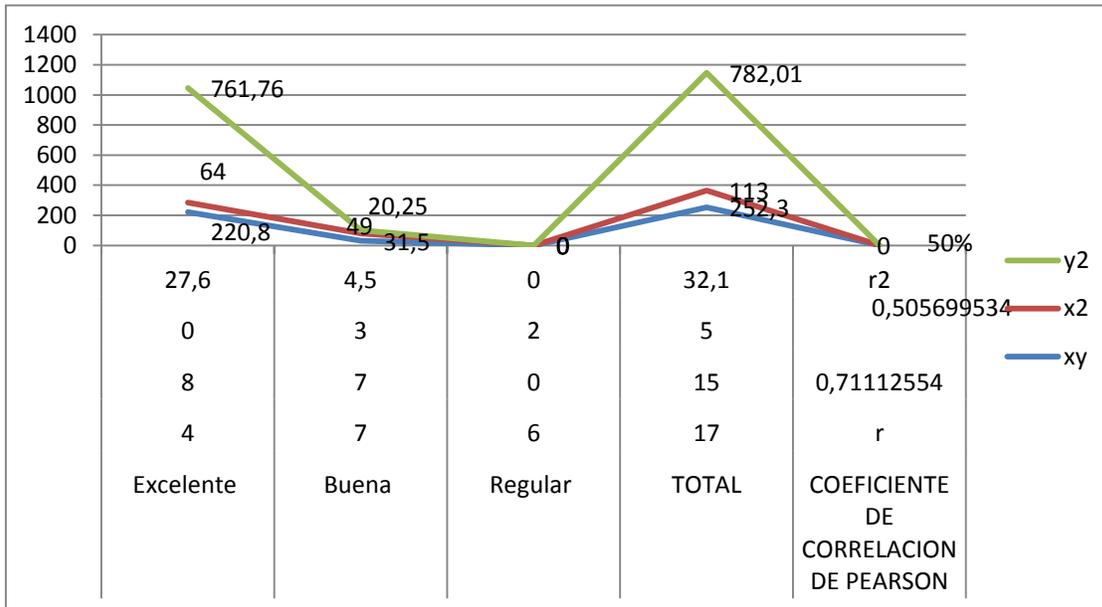
**TABLA Nª 17**

**TEST: JUEGO DEL TROMPO**

Indicadores	f	x	f	y	xy	x2	y2		
Excelente	4	8	0	27,6	220,8	64	761,76		
Buena	7	7	3	4,5	31,5	49	20,25		
Regular	6	0	2	0	0	0	0		
TOTAL	17	15	17	32,1	252,3	113	782,01		
COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON	r			0,71112554		r2		0,505699534	50%

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

## **ANÁLISIS:**

El trompo es un juguete de madera con punta de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos, el juego consiste en hacerlo girar o bailar el trompo en el piso y el trompo que más baile es el ganador, de esta manera se da un valor como, Excelente (2minutos), Buena (1minutos) y Regular (0minutos).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,71112554% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,505699534% es decir que hay una respuesta de 50% que nos indica que mejora las capacidades coordinativas al evaluarlas con el juego del trompo.

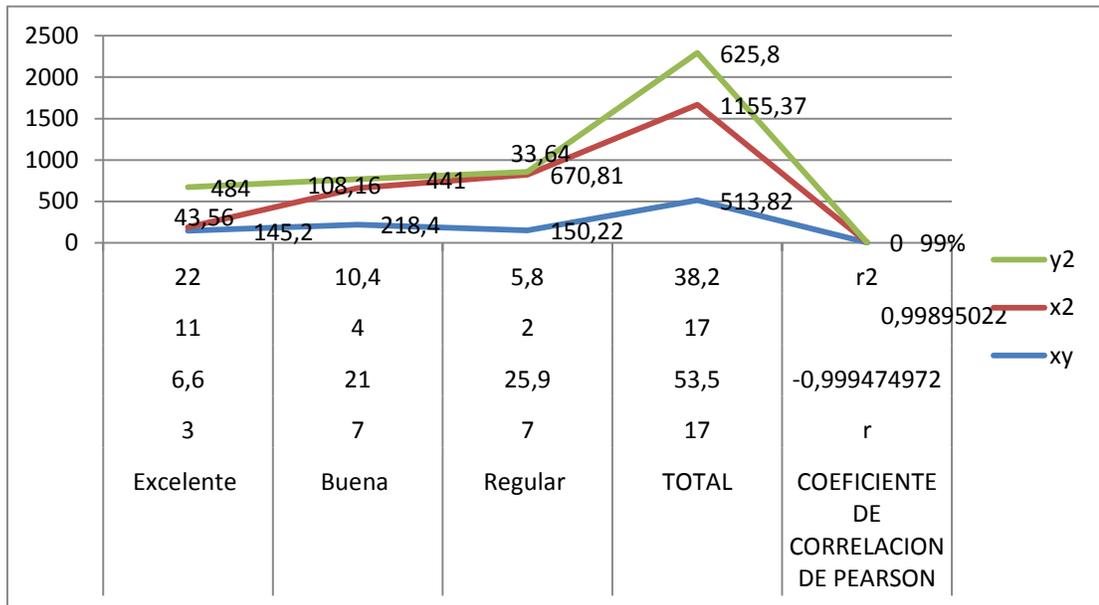
**TABLA Nª 18**

**TEST: JUEGO DE LA LLANTA**

Indicadores	f	x	f	y	xy	x2	y2
Excelente	3	6,6	11	22	145,2	43,56	484
Buena	7	21	4	10,4	218,4	441	108,16
Regular	7	25,9	2	5,8	150,22	670,81	33,64
TOTAL	17	53,5	17	38,2	513,82	1155,37	625,8
COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON	r			-		r2	
	0,99947497					0,99895022 99%	

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

## **ANÁLISIS**

El juego de la llanta es un juego que a ciencia cierta no hay como apareció este juego, pero en el Cantón Saraguro nace con un pedazo de bejuco que los niños cogían del bosque y lo enrollaban para poder hacer un círculo y jugar en el campo y hoy en día los niños utilizan pedazos de manguera y carrizo para hacer una llanta, o llantas de bicicleta y de moto, el juego consiste en coger una llana y un pedazo de carrizo y desplazarse a una cierta distancia determinada, de esta manera se da un valor como, Excelente (2 minutos con 2 segundos), Buena (3 minutos) y Regular (3 minutos con 7 segundos).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,99947497% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,99895022% es decir que hay una respuesta de 0,99% que nos indica que el juego de la llanta ayuda a mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

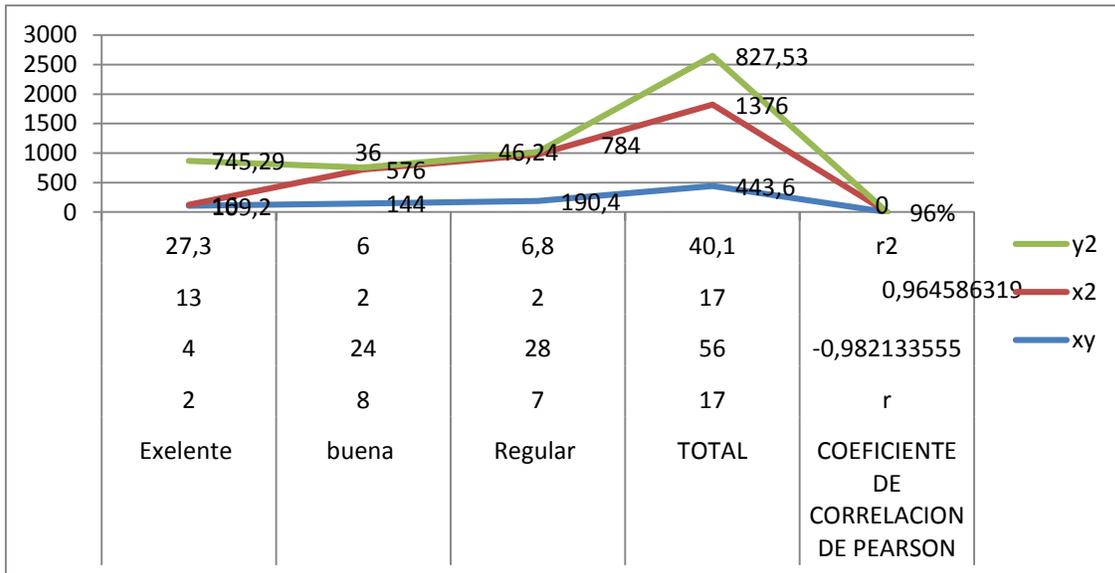
**TABLA Nª 19**

**TEST: PALO ENCEBADO**

Indicadores	f	x	f	Y	xy	x2	y2		
Excelente	2	4	13	27,3	109,2	16	745,29		
buena	8	24	2	6	144	576	36		
Regular	7	28	2	6,8	190,4	784	46,24		
TOTAL	17	56	17	40,1	443,6	1376	827,53		
COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON	r			-0,98213355		r2		0,964586319	96%

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Responsable:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

## **ANÁLISIS**

Este juego consiste en un palo o vara de 20 centímetros de diámetro y de 5 a 6 metros de alto que se encuentra enterrado en tierra. El palo untado en grasa deberá ser trepado para alcanzar el premio que está en la cima, el juego consiste trepar el palo encebado en el menor tiempo posible es el ganador, de esta manera se da un valor como, Excelente (2minutos), Buena (3minutos) y Regular (4minutos).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,98213355% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,964586319% es decir que hay una respuesta de 0,96% que nos indica que el juego del palo encebado ayuda a mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

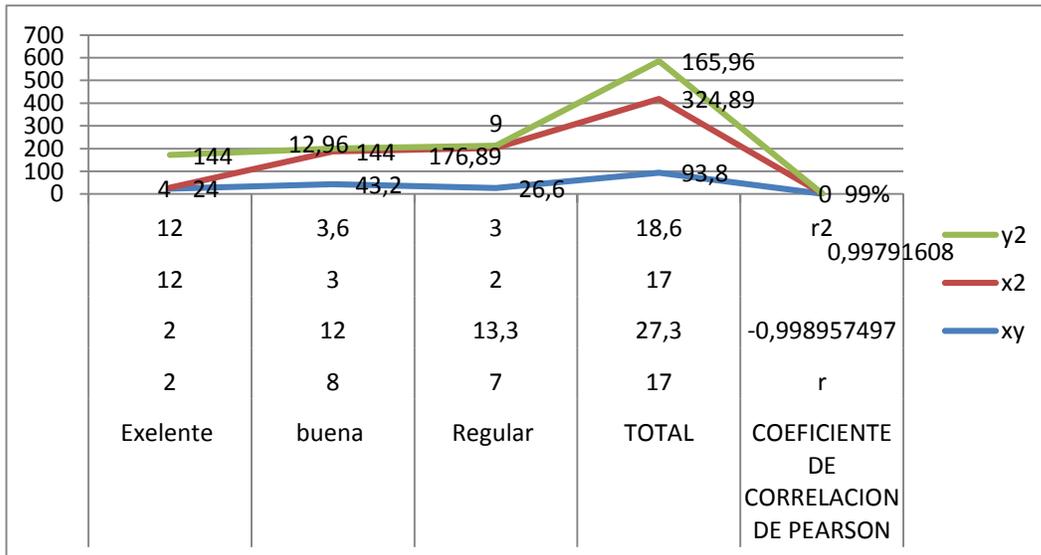
**TABLA Nª 20**

**TEST: JUEGO DE LOS ENSACADOS**

Indicadores	f	x	f	y	xy	x2	y2
Excelente	2	2	12	12	24	4	144
buena	8	12	3	3,6	43,2	144	12,96
Regular	7	13,3	2	3	26,6	176,89	9
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>27,3</b>	<b>17</b>	<b>18,6</b>	<b>93,8</b>	<b>324,89</b>	<b>165,96</b>
<b>COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON</b>	<b>r</b>			<b>r2</b>			
	-0,9989575			0,99791608 99%			

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

## **ANÁLISIS**

Una de las actividades más pintorescas de nuestros juegos tradicionales son las carreras de ensacados, en las que los competidores meten sus piernas dentro de un saco, el juego consiste en meter los pies en el saco y trasladar a una cierta distancia determinada en el menor tiempo posible, de esta manera se da un valor como, Excelente (1 minutos), Buena (1 minutos con 5 segundos) y Regular (1 minutos con 9 segundos).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de  $-0,9989575\%$  es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de  $0,99791608\%$  es decir que hay una repuesta de  $0,99\%$  que nos indica que el juego de los ensacados ayuda a mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

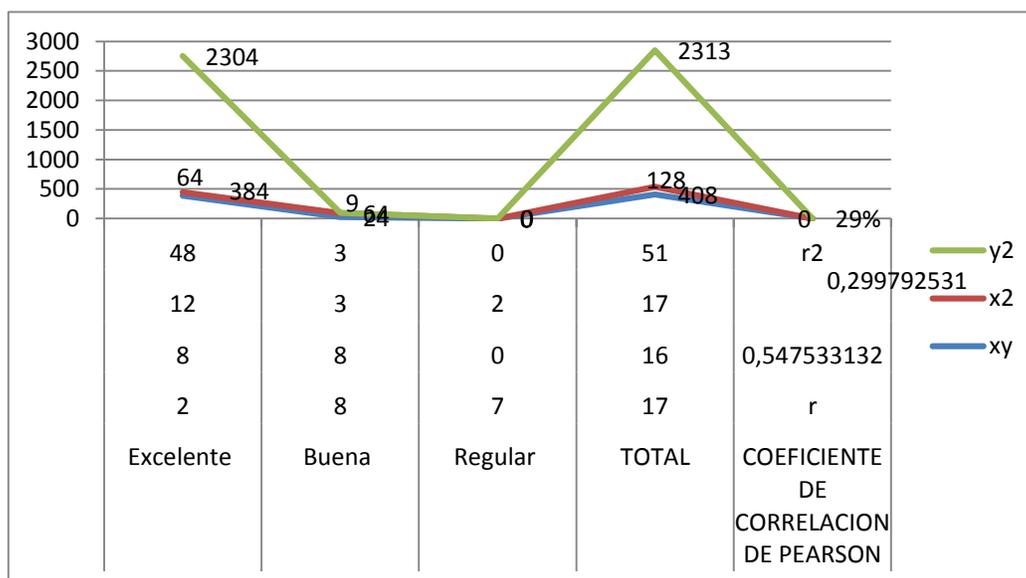
**TABLA Nª 21**

**TEST: JUEGO DE LAS CANICAS**

Indicadores	f	x	f	y	xy	x2	y2		
Excelente	2	8	12	48	384	64	2304		
Buena	8	8	3	3	24	64	9		
Regular	7	0	2	0	0	0	0		
TOTAL	17	16	17	51	408	128	2313		
COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON	r			0,547533132		r2		0,299792531	29%

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

**ANÁLISIS**

A partir del siglo XVIII, el viejo entretenimiento de rodar canicas, e impactar unas contra otras e introducirlas en un hoyo cavado en la tierra oficialmente llamado gua por la Real Academia de la Lengua se “protocolizó” como juego y adoptando nuevas técnicas y nuevas estrategias. Las canicas de barro, primero crudo y después cocido, cedieron su lugar a las de piedra y éstas a las de vidrio, el juego consiste en sacar las bolitas de cristal de la monea cuatro intentos, de esta manera se da un valor como, Excelente (4 canicas), Buena (1 canica) y Regular(o canicas).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,547533132% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,299792531% es decir que hay una respuesta de 29% que nos indica que el juego de las canicas ayudan a mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

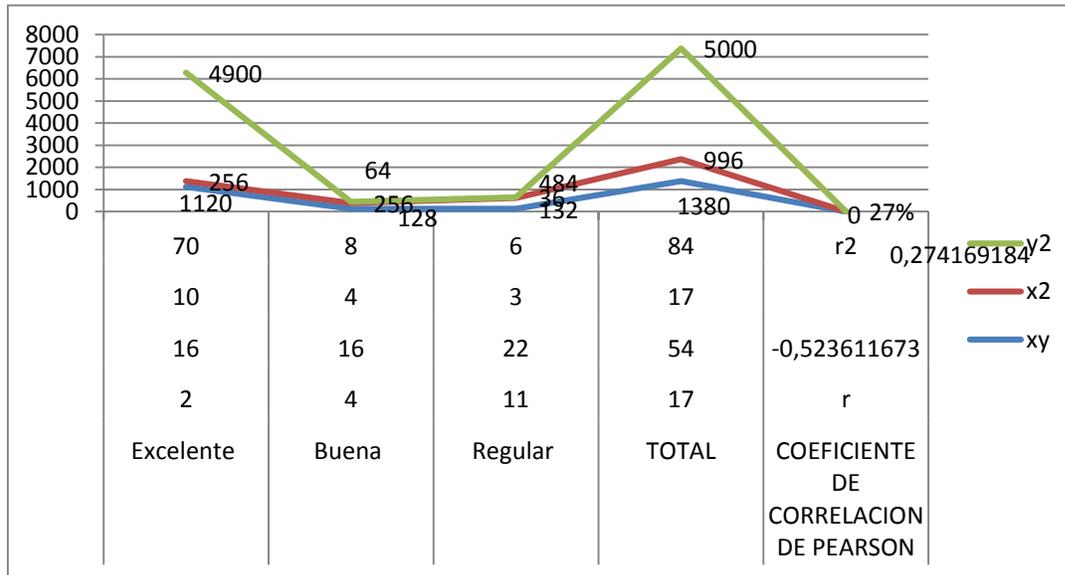
**TABLA Nª 22**

**TEST: JUEGO DE LA RAYUELA**

Indicadores	F	x	f	y	xy	x2	y2
Excelente	2	16	10	70	1120	256	4900
Buena	4	16	4	8	128	256	64
Regular	11	22	3	6	132	484	36
TOTAL	17	54	17	84	1380	996	5000
COEFICIENTE DE CORRELACION DE PEARSON	r -0,52361167			r2 0,274169184 27%			

**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Responsable:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.



**Fuente:** Pre test y Pos test a los niños/as de la escuela Yaguarzongo

**Autor:** Carlos Olmedo Lozano Cango. Año: 2014.

## **ANÁLISIS**

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana el juego consiste en botar la ficha en cada uno de los cuadros e ir pasando con un solo pie y dos pies de ida y al regreso coger la ficha para poder seguir jugando, de esta manera se da un valor como, Excelente (8cuadros), Buena (4cuatro cuadros) y Regular (2 cuadros).

Al aplicar el test a los 17 niños/as se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,52361167% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,274169184% es decir que hay una respuesta de 27% que nos indica que el juego de las canicas ayudan a mejorar las capacidades coordinativas en los niños

## g.- DISCUSIÓN

### Objetivo General

Evaluar los conocimientos de los juegos Ancestrales y tradicionales de los niños y niñas 4 a 6 años de edad que se educan en la escuela Yaguarzongo, para mejorar las capacidades coordinativas.

**Objetivo Especifico 2, 3, 4** Aplicar y analizar Conocer y Aplicar.

Infórmate	Criterios	INDICADORES EN SITUACIONES NEGATIVAS		
		Deficiencias	Obsolescencia	Necesidades
Estudiantes	<b>ALUMNOS</b>			
	<b>Conocen los juegos Ancestrales y sus reglas</b>			
	No 88% conocen	La falta de conocimiento.	Ausencia de la práctica de los juegos Ancestrales en cultura física.	Poner en práctica los juegos ancestrales con el fin de no perder nuestra tradición.
	<b>Conclusión:</b> En las clases de cultura física se debe aplicar de manera progresiva los juegos Ancestrales con sus respectivas reglas, y de esta manera los alumnos practiquen los juegos los juegos y puedan transmitirlos a las siguientes generaciones.			
	<b>Conocen los juegos Tradicionales y sus reglas</b>			
No 70%	Poca practica	Utilizan métodos tradicionales	Aplicar adecuadamente los métodos para la práctica de los juegos tradicionales	
<b>Conclusión:</b> Motivas a los alumnos a que practique los juegos tradicionales y de esta manera rescatar los valores y costumbres de cada pueblo.				
<b>Como ayuda al niño las capacidades coordinativas</b>				

	No 90%	Carece de principios didácticos, conocimientos y falta de docente en cultura física para la interrelación profesor alumno y alumno profesor.	Ausencia a las prácticas de las capacidades coordinativas	Planificar y dar más interés a las capacidades coordinativas en los niños.
<p><b>Conclusión:</b> Las capacidades coordinativas en los niños es muy importante, porque ayuda a mejorar el desarrollo de la motricidad fina, y la motricidad gruesa y no tener complicaciones en un futuro no muy lejano.</p>				
<p><b>Como mejorar las capacidades coordinativas utilizando los juegos</b></p>				
	NO 80 %	Deficiencia de creatividad de ejercicios, de prácticas con la utilización de los juegos.	No tiene una metodología adecuada, carecen de enseñanza aprendizaje y la falta de docente.	Poner en práctica todos los principios didácticos, que existen, una buena comunicación profesor alumno, y de estas manera poder orientar y enseñar todo a cerca de las capacidades coordinativas mediante los juegos

**Interpretación:**

Los niños deben practicar los juegos Ancestrales y tradicionales. Implementar estos juegos en las clases de cultura física para mejorar las capacidades coordinativas en los niños y así rescatar una cultura de nuestros ancestros.

Realizar una propuesta de juegos ancestrales y tradicionales para aplicarla a los niños. Al realizar juegos tradicionales estamos mejorando el movimiento físico y corporal. El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, se debería inculcar a los niños y padres de familia a la práctica de juegos tradicionales y así poder rescatar tiempos familiares que estaban olvidados. Se debería aplicar incluso fuera del aula de trabajo hábitos de juegos ancestrales y tradicionales, para luego poder compartir vivencias en el aula.

Contribuir al rescate de los juegos aplicando tareas, consultas sobre los juegos tradicionales. Inculcar al manejo de juegos tradicionales en las clases de cultura física. Dar mantenimiento a las herramientas de trabajo con esto ayudaremos a mejorar las capacidades coordinativas en los niños y ayudar en su desarrollo.

## INDICADORES EN SITUACION POSOTIVA

Objetivos:3, 4, 5 proponer, aplicar, evaluar

INDICADORES EN SITUACIONES POSITIVAS				
INFORMATE	CRITERIO	TENERES	INNOVACION	SATISFACCIONES
ESTUDIANTES	SI 90%	<b>Conocen los juegos Ancestrales y sus reglas</b>		
		Tiene un conocimiento acerca de los juegos ancestrales y utilizan material adecuado para la práctica del juego.	Aplican adecuadamente las reglas de los juegos Ancestrales	Los alumnos ponen en práctica su conocimientos acerca de los juegos ancestrales
	<b>Conclusión:</b> Los niños siguen con un interés y entusiasmo de asistir a las clases de cultura física porque fueron dinámicas y satisfactorias luego de conocer las los juegos ancestrales y sus reglas.			
	Si 100%	<b>Conocen los juegos Tradicionales y sus reglas</b>		
Aplican adecuadamente los juegos tradicionales con su respectiva metodología.		Los estudiantes practican en el tiempo libre los juegos tradicionales.	Todos los estudiantes practican los juegos tradicionales	
<b>Conclusión:</b> La motivación en las clases de cultura física fue unas de las causas que ayudo a que los alumnos se sientan con intereses, ganas de aprender y participar en los juegos tradicionales, con sus respectivas reglas.				

<b>Como ayuda al niño las capacidades coordinativas</b>			
Si 90%	Tienen un conocimiento correcto que las capacidades coordinativas ayudan a mejorar la motricidad fina y gruesa en los niños	Conocimientos e imaginación para desarrollar las prácticas metodológicas por medio de la investigación a través de utilización de los materiales.	Buen rendimiento académico al utilizar las capacidades coordinativas
<p><b>Conclusión:</b> Estas actividades se las debe enseñar con sus respectivos material, metodológicos para mejorar la enseñanza aprendizaje, además ayuda a la formación integral del niño y al desarrollo de sus capacidades coordinativas.</p>			
<b>Como mejorar las capacidades coordinativas utilizando los juegos</b>			
<b>SI 87%</b>	Implementos y creación de material adecuado al juego.	Elaboración y creación de material adecuado para mejorar las capacidades coordinativas mediante el juego.	Interés por la práctica para mejor las capacidades coordinativas

	<p><b>Conclusión:</b> Estos materiales y juegos ayudan a la formación correcta de las capacidades coordinativas del niño y a mejorar la motricidad fina y gruesa, con estas prácticas adquiere nuevas experiencias y desarrollan su creatividad e imaginación etc.</p>
--	--

**Interpretación:**

Con la aplicación de esta propuesta logaron varios impactos que transformaron los criterios en los estudiantes entre los que se destacan los siguientes:

Alumnos motivados que promueven la actividad física mediante el uso de los juegos ancestrales y tradicionales. El juego origina nuevas relaciones y vínculos entre los alumnos, docentes y padres de familia. Los estudiantes promuevan la actividad física mediante los juegos tradicionales. Los alumnos están conscientes del deterioro y uso que se les da a los juegos ancestrales y tradicionales. Incentivar al uso de los juegos tradicionales mediante una lista de todos los juegos locales. Por medio del juego se descarga energía físico aumenta las capacidades coordinativas, así mismo desarrollan un programa para a las instituciones educativas basado en el fortalecimiento de las competencias estudiantiles a través del juego. Docentes motivados a la utilización de los juegos en los niños durante su rato libre. Realización de un mini festival de juegos tradicionales con los recursos e implementos naturales. Realizar juegos tradicionales para todos los niños.

## **h.- CONCLUSIONES**

- La falta de utilización de los juegos Ancestrales y Tradicionales de las clases de cultura física no permiten un desarrollo de las capacidades coordinativas de 4 a 6 años de la escuela Yaguarzongo.
- De acuerdo a la encuesta realizada a los niños de 4 a 6 años que existía un grado de conocimiento de los juegos ancestrales y tradicionales.
- De acuerdo al pre test aplicados a los niños se identificó problemas de coordinación, por lo tanto el nivel de capacidad el bastante perjudicial para el desarrollo del cuerpo.
- Mientras que el pos test aplicado a los niños se da una mejoría en cuanto a la coordinación por tanto el nivel de capacidades de coordinación fueron superadas con 50%
- Durante la aplicación de los juegos ancestrales tradicionales se dio a conocer las respectivas reglas de cada uno de los juegos, observado de la misma manera una mejoría en relación a las capacidades coordinativas de los niños de la escuela Yaguarzongo.

## **i.- RECOMENDACIONES**

- Se recomienda a los docentes de cultura física utilizar los juegos Ancestrales y tradicionales específicos como medio principal para mejorar las capacidades coordinativas en los niños.
- Ampliar los conocimientos sobre los juegos ancestrales y tradicionales para una mejor enseñanza a los niños y docentes.
- Se sugiere una respectiva planificación para el trabajo de las capacidades coordinativas de los niños ya que es una etapa muy importante en el desarrollo integral.

**PROPUESTA DE RESCATE DE LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES PARA EL MEJORAMIENTO Y DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTÓN SARAGURO LOJA.**

## **Introducción**

**Fundamento teórico.-** Una propuesta alternativa permite generar un trabajo participativo, de interacción permanente, privilegiando la participación del alumno, a partir de la orientación y guía del docente, donde el proceso de aprendizaje significativo es auto gestionado por el mismo alumno a través de las mediaciones pedagógicas, de su propia reflexión, de su propio análisis, pero también del trabajo colaborativo entre los diferentes grupos, alumno profesor, profesor alumno.

Encontrar sentido supone establecer relaciones: los conocimientos que pueden conservarse permanentemente en la memoria no son hechos aislados, sino aquellos muy estructurados y que se relacionan de múltiples formas, quien aprende construye activamente significados, Los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje.

Es las comunidades del Cantón Saraguro los juegos Ancestrales y Tradicionales son diferentes manifestaciones intelectuales, manifestaciones Físicas que nos ofrecen conocimientos que ayudad a estimular al alumno de la misma manera nos permiten desarrollar las capacidades coordinativas en edad de 4 a 6 años ayudando a mejorar la motricidades finas y gruesas, esto ayuda al estudiante a ampliar una disciplina deportiva, por esta razón la coordinación es fundamental para el crecimientos y desarrollo del niño.

Este tema tiene que ver con el rescate de los juegos Ancestrales y Tradicionales, por ello esta propuesta es un instrumento en el cual el docente de cultura física y alumnos tengan un total conocimiento para su práctica diaria, de forma planificada y con una enseñanza que motive al estudiante a rescatar, costumbres y tradiciones relacionados con los juegos.

**Situación de Problemática.**

Los juegos Ancestrales Tradicionales está desapareciendo hoy en día no han sido valorados en justa medida y se han priorizado otras actividades insertadas en los planes de estudio integrales y se sienta más intereses por los juegos computarizados, hecho que tributa a la poca movilidad y ejercitación del cuerpo, fenómeno que no solo se puede apreciar en los niños sino también en las personas adultas quienes emplean su tiempo en juegos de mesa, obviando en ambos casos las actividades que forman parte de sus costumbres y tradiciones.

Una buena utilización de los juegos Ancestrales y Tradicionales en los alumnos ayuda a que ellos puedan tener un buen desarrollo mental, físico, también permite al niño hacer más creativo, expresar su sentimientos y emociones, por otra parte a desarrollar sus capacidades coordinativas en una edad temprana y no tener dificultades en un futuro.

La falta de docente de cultura física en la cual los ayude con una enseñanza aprendizaje adecuado para rescatar y practicarlos estos ya que estos juegos son divertidos y a través de ellos rescatamos una cultura.

También la falta de implementos o materiales didácticos es un problema fundamental debido a que es necesario o indispensable para recreación de los niños estos juegos son: ancestrales y tradicionales, para la aplicación de los juegos se utiliza material de su propio medio o material reciclado, esto dependerá del tipo de juego que se realice por ejemplo: juegos ancestrales tenemos los siguientes materiales, madera, frutas, animales, ropa típica etc. de la misma manera los materiales a utilizar en los juegos tradicionales son, trompos, Canicas, frutas, llantas, tiza, botellas, fichas, etc.

La falta de conocimiento de los docentes no permite que estos juegos sean transmitidos a las demás generaciones esto hace que no exista una motivación e interés por estos juegos tan divertidos, por parte de los alumnos, haciendo que las clases de cultura física lo vean como una hora de libre.

## **Justificación.**

Está demostrado que el juego, es en esencia una de las manifestaciones humanas más importantes en el desarrollo integral de la infancia; es decir, el juego y de manera particular los juegos tradicionales han sido una realidad que acompaña al hombre desde que este existe, jugar es la principal actividad de los niños y responde a la necesidad de actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea.

Los juegos han formado parte de la cultura del pueblo en todas las etapas de la vida del hombre, y en las distintas comunidades se han realizados teniendo en cuenta las características propias del lugar. Así en las diferentes regiones al pasar de los años los juegos se han relacionados con el medio y las características en que han vivido el hombre, estos juegos llamados tradicionales mantienen importancia vital para la cultura de nuestro país y para el empleo del tiempo libre.

En esta propuesta puede verificar que no existe una metodología adecuada en la enseñanza aprendizaje de los juegos ancestrales y tradicionales para los docentes quienes son los encargados de impartir los conocimientos hacia los alumnos, además esta trabajo será una guía de consulta para los docentes de cultura física porque les ayudara a conocer más a fondo sobre los temas para una eficacia de la práctica y enseñanza de la escuela Yaguarzongo.

## **Objetivos**

### **General:**

- Rescatar los juegos ancestrales y tradicionales para el mejoramiento y desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del cantón Saraguro Loja.

### **Específicos:**

- Aplicar el conjunto de ejercicios para los juegos ancestrales y tradicionales para los niños de 4 a 6 años de edad de la escuela Yaguarzongo.
- Plantear un conjunto de ejercicios para mejoramiento de las capacidades coordinativas de los niños de la escuela Yaguarzongo.
- Evaluar la aplicación de la propuesta alternativa del conjunto de juegos Ancestrales y tradicionales.

Propuesta y aplicación del programa rescate de los juegos ancestrales y tradicionales para el mejoramiento y desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del cantón Saraguro Loja.

Para el desarrollo y aplicación del conjunto de juegos, primeramente describiremos los tipos de métodos y técnicas que el docente debe emplear para rescatar los juegos ancestrales y tradicionales, de la escuela Yaguarzongo, existen algunos métodos para el proceso enseñanza aprendizaje, en cultura física tenemos los siguientes:

## **Método directo**

Con estos métodos todos aprenderán de igual forma, hay una conexión entre el docente y el alumno, esta práctica se realiza hasta que el estudiante la pueda reproducir sin ninguna dificultad.

El maestro demuestra las actividades o entrena ejercicios exactos y fijos a sus alumnos

## **Método Indirecto.**

En este método el estudiante practica actividades de acuerdo a sus intereses, capacidades, destrezas habilidades, conocimientos. El docente se convierte en individuo independiente, con motivación constante para la búsqueda de soluciones aplicando criterio propio creatividad y desarrollado, comportamiento de amplio teórico practico dentro su área.

El docente explica la tarea o regla de organización, existe una demostración de los diferentes tipos de juegos con sus respectivas reglas.

## **El juego.**

El juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También es considerado un ejercicio recreativo sometido a una serie de normas o reglas, favorece el hábito de cooperación, convivencia y trabajo en equipo desarrollo ámbitos de personalidad del individuo.

Jugar consiste en hacer algo por el placer de hacerlo, hacerlo libremente y sin esperar nada a cambio - más que el propio placer de jugar- sólo por el reto que entraña, por la alegría que procura jugar.

El docente utilizara los juegos ancestrales y tradicionales para fomentar la creatividad, habilidad, sensibilidad, y capacidades coordinativas del niño, para ello se tiene que iniciar en edades tempranas, mientras que los alumnos tiene que aceptar las reglas, ser responsables y seguir un respectivo procedimiento, para el mejoramiento y aprendizaje de los juegos.

### **Técnicas.**

Para que el método funcione se necesita de varias técnicas como son de técnicas de enseñanza paso por paso, técnicas que el docente haya seleccionado, procedimiento y reglas de cada juego. También su desarrollo se utilizó el método directo e indirecto.

## Desarrollo de la propuesta alternativa

Cronograma de trabajo para el desarrollo de la propuesta alternativa								
Meses	Abril		Mayo			Junio		
Semana	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Conocer los juegos ancestrales, el juego de los chasquis con sus respectivas reglas.								
Conocer los juegos ancestrales, el juego del zambo.								
Movimientos expresivos la danza típica del pueblo Saraguro.								
Conocer los juegos tradicionales, el juego de los trompos con sus respectivas reglas.								
Conocer los juegos tradicionales, el juego de la llanta con sus respectivas reglas.								
Conocer los juegos tradicionales, el juego de los encostalados con sus respectivas reglas.								
Conocer los juegos tradicionales, el juego de la rayuela con sus respectivas reglas.								
Evolución del pre test y pos test.								

## DESARROLLO DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA

### UNIDAD EDUCATIVA “YAGUARZONGO”

**DATOS INFORMATIVOS:**

**EJE CURRICULAR INTEGRADOR:** Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

**EJE DE APRENDIZAJE:** Habilidades motoras básicas.

**AREA:** Educación Física

**Plan de Clases 1**

**BLOQUE:** Juegos Pequeños:

**AÑO:** niños de 4 a 6 años de edad      **AÑO LECTIVO:** 2013 -2014

**TIEMPO DE DURACION:** 90 min.

**DOCENTE:** Carlos lozano

**TEMA:** Conocer los juegos ancestrales el juego de chasquis con sus respectivas reglas

**OBJETIVO:** Conocer los juegos Ancestrales y Tradicionales y sus respectivas reglas:

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION	
				INDICADORES ESENCIALES	ACTIVIDAD EVALUATIVA
Conocer el juego ancestral con sus perspectivas reglas y capacidades coordinativas.	Practicar la actividad individual y grupal mente.	<b>PRE-REQUISITOS</b> ✓ Motivar ✓ Explicación, organización y desarrollo. <b>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</b>	Testigos Silbato Cronometro	Practica el juego del chasqui con sus respectivas	<b>Técnica</b> Observación <b>Instrumento</b> Lista de control

		<p><b>Parte inicial:</b> Orientación sobre el tema a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de Lubricación</b></li> </ul> <p>Extremidades superior e inferior  Cabeza: afirmaciones y negaciones  Hombros: rotación hacia delante y atrás  Cintura: Hacia un lado y al contrario  Rodillas: Flexionar hacia delante juntas  Pie: Arriba y abajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Calentamiento:</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los alumnos van a estar formados en fila Trabajar Poli chilenas en 10 tiempos</li> <li>➤ Desplazamientos por un lado después por el otro, skipin bajo y alto, realizar desplazamiento lateral desde la posición básica izquierda y derecha, para terminar con velocidad y de frente hasta la media cancha y de espalda al finalizar . Dos repeticiones x ejercicio.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tema clases.</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar grupos de 4 niños para realizar el juego de los chasquis</li> <li>• Caminar en línea recta coordinado mano izquierda y pie derecho la distancia de 40 m y tocarlo al compañero con la mano derecha en el hombro para que el compañero recorra la misma distancia y así terminar hasta el punto de llegada.</li> <li>• Caminar en línea recta llevando el testigo, o encomienda. Y entregarle al compañero para que</li> </ul>		reglas	Participación del juego con sus respectivas reglas.
--	--	--	--	--------	---

		<p>todos termine el mismo recorrido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correr la distancia de 40 m y entregarle el testigo al competidor para que correr la misma distancia y entre al siguiente compañero y así terminar hasta el punto de llegada.</li> </ul> <p><b>Aplicación del juegos</b></p> <p>A cada grupo se le entregara un testigo o encomienda que tiene que entregar a su compañero y a llegar a la meta tiene que entregarle al juez.</p> <p>El ganador será el grupo que menor tiempo recorra en la competición.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de estiramiento y relajación:</b></li> </ul> <p>Estirar los brazos hacia arriba, al frente d espaldas y a los costados, tocar con las manos los pies, las rodillas al pecho y los talones a los glúteos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Actividades higiénicas</b></li> </ul>			
--	--	---	--	--	--

## UNIDAD EDUCATIVA “YAGUARZONGO”

### DATOS INFORMATIVOS:

**EJE CURRICULAR INTEGRADOR:** Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

**EJE DE APRENDIZAJE:** Habilidades motoras básicas.

**AREA:** Educación Física

**Plan de Clases 2**

**BLOQUE:** Juegos Pequeños:

**AÑO:** niños de 4 a 6 años de edad      **AÑO LECTIVO:** 2013 -2014

**TIEMPO DE DURACION:** 90 min.

**DOCENTE:** Carlos lozano

**TEMA:** Conocer los juegos ancestrales el juego del zambo.

**OBJETIVO:** Conocer los juegos Ancestrales y Tradicionales y sus respectivas reglas:

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENT O	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION	
				INDICADOR ES ESENCIALES	ACTIVIDAD EVALUATIVA
Conocer el juego ancestral con sus perspectivas reglas y capacidades coordinativas.	Practicar la actividad individual y grupal mente.	<b>PRE-REQUISITOS</b>  ✓ Motivar ✓ Explicación, organización y desarrollo.  <b>COSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</b> <b>Parte inicial:</b> Orientación sobre el tema a desarrollar. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de Lubricación</li> </ul>	Zambo Silbato Cronometro	Practica el juego del zambo y sus respectivas reglas	<b>Técnica</b> Observación <b>Instrumento</b> Lista de control Participación del juego con

		<p>Extremidades superior e inferior  Cabeza: afirmaciones y negaciones  Hombros: rotación hacia delante y atrás  Cintura: Hacia un lado y al contrario  Rodillas: Flexionar hacia delante juntas  Pie: Arriba y abajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Calentamiento:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los alumnos van a estar formados en fila Trabajar Poli chilenas en 10 tiempos</li> <li>➤ Desplazamientos por un lado después por el otro, skipin bajo y alto, realizar desplazamiento lateral desde la posición básica izquierda y derecha, para terminar con velocidad y de frente hasta la media cancha y de espalda al finalizar . Dos repeticiones x ejercicio.</li> </ul> </li> <li>• <b>Tema clases.</b></li> <li>• Explicar el juego del zambo.</li> <li>• Los niños tiene que ubicarse en fila</li> <li>• Para aplicar el juego el participante tiene que coordinar bien las forma de gatear</li> </ul> <p><b>Aplicación del juegos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada participante tendrá que empujar un zambo una distancia de 50 m</li> </ul> <p>El ganador será el niño que en el menor tiempo llegue a la meta empujándole al zambo con la cabeza.</p>			<p>sus respectivas reglas.</p>
--	--	--	--	--	--------------------------------



- **Ejercicios de estiramiento y relajación:**

Estirar los brazos hacia arriba, al frente d espaldas y a los costados, tocar con las manos los pies, las rodillas al pecho y los talones a los glúteos.

- **Actividades higiénicas**

## UNIDAD EDUCATIVA “YAGUARZONGO”

### DATOS INFORMATIVOS:

**EJE CURRICULAR INTEGRADOR:** Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

**EJE DE APRENDIZAJE:** Habilidades motoras básicas.

**AREA:** Educación Física

**Plan de Clases 3**

**BLOQUE:** Juegos Pequeños:

**AÑO:** niños de 4 a 6 años de edad      **AÑO LECTIVO:** 2013 -2014

**TIEMPO DE DURACION:** 90 min.

**DOCENTE:** Carlos lozano

**TEMA:** Conocer la danza del pueblo Saraguro.

**OBJETIVO:** movimientos expresivos.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION	
				INDICADORES ESENCIALES	ACTIVIDAD EVALUATIVA
Movimientos expresivos la danta típica del pueblo Saraguro.	Practicar la actividad individual y grupal mente.	<p><b>PRE-REQUISITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Motivar</li> <li>✓ Explicación, organización y desarrollo.</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p><b>Parte inicial:</b> Orientación sobre el tema a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de Lubricación</b></li> </ul>	Música propia del pueblo Saraguro Silbato Cronometro	Practica la danza típica con sus respectivas reglas.	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Lista de control</p> <p>Participación del juego con</p>

		<p>Extremidades superior e inferior  Cabeza: afirmaciones y negaciones  Hombros: rotación hacia delante y atrás  Cintura: Hacia un lado y al contrario  Rodillas: Flexionar hacia delante juntas  Pie: Arriba y abajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Calentamiento:</b></li> <li>• Al sonido de la música todos los niños bailar utilizando cualquier paso</li> <li>• Explicación de 3 pasos básicos para la danza tanto a niños y niñas</li> <li>• <b>Tema clases.</b></li> <li>• Aplicación de la coreografía con la adoración al padre sol.</li> <li>• Aplicación de la danza.</li> </ul>  <p>➤ <b>Actividades higiénicas</b></p>			<p>sus respectivas reglas.</p>
--	--	--	--	--	--------------------------------

## UNIDAD EDUCATIVA “YAGUARZONGO”

### DATOS INFORMATIVOS:

**EJE CURRICULAR INTEGRADOR:** Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

**EJE DE APRENDIZAJE:** Habilidades motoras básicas.

**AREA:** Educación Física

**Plan de Clases 4**

**BLOQUE:** Juegos Pequeños:

**AÑO:** niños de 4 a 6 años de edad      **AÑO LECTIVO:** 2013 -2014

**TIEMPO DE DURACION:** 90 min.

**DOCENTE:** Carlos lozano

**TEMA:** Conocer el juego tradicional el juego de los trompos.

**OBJETIVO:** Conocer los juegos Tradicionales y sus respectivas reglas:

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENT O	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION	
				INDICADOR ES ESENCIALES	ACTIVIDAD EVALUATIVA
Conocer el juego ancestral con sus perspectivas reglas y capacidades coordinativas.	Practicar la actividad individual y grupal mente.	<p><b>PRE-REQUISITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Motivar</li> <li>✓ Explicación, organización y desarrollo.</li> </ul> <p><b>COSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p><b>Parte inicial:</b> Orientación sobre el tema a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de Lubricación</b></li> </ul>	Trompos Piola Silbato Cronometro	Practica el juego del trompo con sus respectivas reglas	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Lista de control</p> <p>Participación del juego con</p>

		<p>Extremidades superior e inferior  Cabeza: afirmaciones y negaciones  Hombros: rotación hacia delante y atrás  Cintura: Hacia un lado y al contrario  Rodillas: Flexionar hacia delante juntas  Pie: Arriba y abajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Calentamiento:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los alumnos van a estar formados en fila Trabajar Poli chilenas en 10 tiempos</li> <li>➤ Desplazamientos por un lado después por el otro, skipin bajo y alto, realizar desplazamiento lateral desde la posición básica izquierda y derecha, para terminar con velocidad y de frente hasta la media cancha y de espalda al finalizar . Dos repeticiones x ejercicio.</li> </ul> </li> <li>• <b>Tema clases.</b></li> <li>• Explicar el juego del trompo</li> <li>• Imitación a envolver con la piola al trompo</li> <li>• Imitación a lanzar al trompo para hacerlo girar o bailar</li> <li>• Todos en volverán al trompo con la piola y al escuchar el silbato lanzaran para hacerlo bailar.</li> </ul> <p><b>Aplicación del juegos</b></p> <p>El ganador de este juego será el trompo que más tiempo baile</p>			<p>sus respectivas reglas.</p>
--	--	---	--	--	--------------------------------



- **Ejercicios de estiramiento y relajación:**

Estirar los brazos hacia arriba, al frente d espaldas y a los costados, tocar con las manos los pies, las rodillas al pecho y los talones a los glúteos.

- **Actividades higiénicas**

## UNIDAD EDUCATIVA “YAGUARZONGO”

### DATOS INFORMATIVOS:

**EJE CURRICULAR INTEGRADOR:** Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

**EJE DE APRENDIZAJE:** Habilidades motoras básicas.

**AREA:** Educación Física

**Plan de Clases 5**

**BLOQUE:** Juegos Pequeños:

**AÑO:** niños de 4 a 6 años de edad      **AÑO LECTIVO:** 2013 -2014

**TIEMPO DE DURACION:** 90 min.

**DOCENTE:** Carlos lozano

**TEMA:** Conocer los juegos tradicionales juego de la llanta

**OBJETIVO:** Conocer los juegos Tradicionales y sus respectivas reglas:

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION	
				INDICADORES ESENCIALES	ACTIVIDAD EVALUATIVA
Conocer el juego ancestral con sus perspectivas reglas y capacidades coordinativas.	Practicar la actividad individual y grupal mente.	<p><b>PRE-REQUISITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Motivar</li> <li>✓ Explicación, organización y desarrollo.</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p><b>Parte inicial:</b> Orientación sobre el tema a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de Lubricación</b></li> </ul>	Llantas Carrizos Silbato Cronometro	Practica el juego de la llanta con sus respectivas reglas	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Lista de control</p> <p>Participación del juego con</p>

		<p>Extremidades superior e inferior  Cabeza: afirmaciones y negaciones  Hombros: rotación hacia delante y atrás  Cintura: Hacia un lado y al contrario  Rodillas: Flexionar hacia delante juntas  Pie: Arriba y abajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Calentamiento:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los alumnos van a estar formados en fila Trabajar Poli chilenas en 10 tiempos</li> <li>➤ Desplazamientos por un lado después por el otro, skipin bajo y alto, realizar desplazamiento lateral desde la posición básica izquierda y derecha, para terminar con velocidad y de frente hasta la media cancha y de espalda al finalizar . Dos repeticiones x ejercicio.</li> </ul> </li> <li>• <b>Tema clases.</b></li> <li>• Explicar el juego de llanta.</li> <li>• Imitación a jugar a la llanta</li> <li>• Todos los participantes tiene que tener en su mano una llanta y pedazo de carroso para practicar el juego.</li> </ul> <p><b>Aplicación del juegos</b></p> <p>El ganador de este juego será el niño que en menor tiempo llegue a la meta.</p>			<p>sus respectivas reglas.</p>
--	--	---	--	--	--------------------------------



- **Ejercicios de estiramiento y relajación:**

Estirar los brazos hacia arriba, al frente d espaldas y a los costados, tocar con las manos los pies, las rodillas al pecho y los talones a los glúteos.

- **Actividades higiénicas**

## UNIDAD EDUCATIVA “YAGUARZONGO”

### DATOS INFORMATIVOS:

**EJE CURRICULAR INTEGRADOR:** Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

**EJE DE APRENDIZAJE:** Habilidades motoras básicas.

**AREA:** Educación Física

**Plan de Clases 6**

**BLOQUE:** Juegos Pequeños:

**AÑO:** niños de 4 a 6 años de edad      **AÑO LECTIVO:** 2013 -2014

**TIEMPO DE DURACION:** 90 min.

**DOCENTE:** Carlos lozano

**TEMA:** Conocer los juegos tradicionales juego de los encostalados

**OBJETIVO:** Conocer los juegos Tradicionales y sus respectivas reglas:

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION	
				INDICADORES ESENCIALES	ACTIVIDAD EVALUATIVA
Conocer el juego ancestral con sus perspectivas reglas y capacidades coordinativas.	Practicar la actividad individual y grupal mente.	<p><b>PRE-REQUISITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Motivar</li> <li>✓ Explicación, organización y desarrollo.</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p><b>Parte inicial:</b> Orientación sobre el tema a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de Lubricación</li> </ul>	Sacos Botellas Silbato Cronometro	Practica el juego de los encostalados con sus respectivas reglas	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Lista de control</p> <p>Participación del juego con</p>

		<p>Extremidades superior e inferior  Cabeza: afirmaciones y negaciones  Hombros: rotación hacia delante y atrás  Cintura: Hacia un lado y al contrario  Rodillas: Flexionar hacia delante juntas  Pie: Arriba y abajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Calentamiento:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los alumnos van a estar formados en fila Trabajar Poli chilenas en 10 tiempos</li> <li>➤ Desplazamientos por un lado después por el otro, skipin bajo y alto, realizar desplazamiento lateral desde la posición básica izquierda y derecha, para terminar con velocidad y de frente hasta la media cancha y de espalda al finalizar . Dos repeticiones x ejercicio.</li> </ul> </li> <li>• <b>Tema clases.</b></li> <li>• Explicar el juego de los encostados</li> <li>• Imitación a jugar a los encostados</li> <li>• Todos los participantes tiene que estar dentro del saco</li> <li>• Al escuchar el silbato salen y llegan a la meta indicada que de ida y vuelta sin tumbar a la botella</li> </ul> <p><b>Aplicación del juegos</b></p> <p>El ganador de este juego será el niño que en menor tiempo llegue a la meta ya que es de ida y vuelta.</p>			<p>sus respectivas reglas.</p>
--	--	--	--	--	--------------------------------



- **Ejercicios de estiramiento y relajación:**

Estirar los brazos hacia arriba, al frente d espaldas y a los costados, tocar con las manos los pies, las rodillas al pecho y los talones a los glúteos.

- **Actividades higiénicas**

## UNIDAD EDUCATIVA “YAGUARZONGO”

### DATOS INFORMATIVOS:

**EJE CURRICULAR INTEGRADOR:** Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

**EJE DE APRENDIZAJE:** Habilidades motoras básicas.

**AREA:** Educación Física

**Plan de Clases 7**

**BLOQUE:** Juegos Pequeños:

**AÑO:** niños de 4 a 6 años de edad      **AÑO LECTIVO:** 2013 -2014

**TIEMPO DE DURACION:** 90 min.

**DOCENTE:** Carlos lozano

**TEMA:** Conocer los juegos tradicionales juego de la rayuela

**OBJETIVO:** Conocer los juegos Tradicionales y sus respectivas reglas:

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACION	
				INDICADORES ESENCIALES	ACTIVIDAD EVALUATIVA
Conocer el juego ancestral con sus perspectivas reglas y capacidades coordinativas.	Practicar la actividad individual y grupal mente.	<p><b>PRE-REQUISITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Motivar</li> <li>✓ Explicación, organización y desarrollo.</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO</b></p> <p><b>Parte inicial:</b> Orientación sobre el tema a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de Lubricación</b></li> </ul>	Tiza Fichas Silbato Cronometro	Practica el juego de la rayuela con sus respectivas reglas	<p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Lista de control</p> <p>Participación del juego con</p>

		<p>Extremidades superior e inferior  Cabeza: afirmaciones y negaciones  Hombros: rotación hacia delante y atrás  Cintura: Hacia un lado y al contrario  Rodillas: Flexionar hacia delante juntas  Pie: Arriba y abajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Calentamiento:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los alumnos van a estar formados en fila Trabajar Poli chilenas en 10 tiempos</li> <li>➤ Desplazamientos por un lado después por el otro, skipin bajo y alto, realizar desplazamiento lateral desde la posición básica izquierda y derecha, para terminar con velocidad y de frente hasta la media cancha y de espalda al finalizar . Dos repeticiones x ejercicio.</li> </ul> </li> <li>• <b>Tema clases.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar el juego de la rayuela</li> <li>• Imitación a jugar a la rayuela</li> <li>• Saltar con un solo pie y con dos pies</li> <li>• Dibujar la rayuela y practicar el lanzamiento con la ficha a diferentes cuadros.</li> <li>• Cada participante para jugar a la rayuela tiene su turno</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aplicación del juegos</b></p> <p>El ganador de este juego será el niño que más cuadros</p>			<p>sus respectivas reglas.</p>
--	--	--	--	--	--------------------------------

avance en la rayuela.



- **Ejercicios de estiramiento y relajación:**

Estirar los brazos hacia arriba, al frente d espaldas y a los costados, tocar con las manos los pies, las rodillas al pecho y los talones a los glúteos.

- **Actividades higiénicas**

## APLICACIÓN Y VALORACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA.

ALTERNATIVA	ESTRATEGIAS DE APLICACIÓN	VALORACIÓN
Los juegos ancestrales y tradicionales y capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad del sexo masculino y femenino de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del cantón Saraguro, Loja 2014	Test prueba de los chasquis	$Y(x,y) = r = -0,88209062$ $r^2 = 0,603349362 = 60\%$
	Test prueba el juego del zambo	$Y(x,y) = r = -0,98829182$ $r^2 = 0,976720719 = 97\%$
	Test prueba de la danza	$Y(x,y) = r = -0,82374579$ $r^2 = 0,678557119 = 67\%$
	Test prueba de hacer bailar al trompo	$Y(x,y) = r = 0,71112554$ $r^2 = 0,505699534 = 50\%$
	Test prueba de hacer girar a la llanta	$Y(x,y) = r = -0,99947497$ $r^2 = 0,99895022 = 99\%$
	Test prueba del lanzamiento de las canicas.	$Y(x,y) = r = 0,547533132$ $r^2 = 0,299792531 = 29\%$
	Test prueba jugar a la rayuela.	$Y(x,y) = r = 0,52361167$ $r^2 = 0,2774169184$

Al aplicar un test inicial y un test final de valoración para el trabajo de la propuesta alternativa, los juegos ancestrales y tradicionales y capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad del sexo masculino y femenino de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del cantón Saraguro, Loja 2014.

La valoración del test prueba de los chasquis calculada con el coeficiente de correlación de Pearson dio el resultado  $-0,88209062$  es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de  $0,603349362 = 0,60\%$  permite decir que el juego de los chasquis fue positiva para mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

La valoración del test prueba del juego del zambo calculada con el coeficiente de correlación de Pearson dio el resultado - 0,98829182 es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,976720719=0,67% permite decir que el juego del zambo fue positiva para mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

La valoración del test prueba de la danza calculada con el coeficiente de correlación de Pearson dio el resultado -0,82374579 es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,678557119=0,67% permite decir que la danza fue positiva para mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

La valoración del test prueba de hacer bailar el trompo calculada con el coeficiente de correlación de Pearson dio el resultado 0,71112554 es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 505699534= 50% permite decir que el juego del trompo fue positiva para mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

La valoración del test prueba de hacer girar la llanta calculada con el coeficiente de correlación de Pearson dio el resultado -0,99947497es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,99895022=99%permite decir que el juego de la llanta fue positiva para mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

La valoración del test prueba de jugar a la rayuela calculada con el coeficiente de correlación de Pearson dio el resultado -0,52361167 decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva ya que es de 0,2774169184=27% permite decir que el juego de la rayuela fue positiva para mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

## **j.- BIBLIOGRAFIA**

JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR GINNA ARMENDÁRI MAYO 2013

*Currículo de Educación física para la educación general y bachillerato (2012)*

*García J. Berruezo, (1994) motricidad y educación Infantil, España, editorial CEPE.*

*Mantilla (Casa de la Cultura Ecuador Quito) juegos populares de antaño.*

*LE BOULCH, Jean (1995) el desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años de edad. España, Edición Paidós.*

*Leone, R. y. (2008). El juego en la educación infantil (segunda ed.). buenos aires, argentina : novedades educativas.*

*Masuet, X. F. (2009). JUEGOS DE INICIACIÓN A LOS DEPORTES COLECTIVOS. ( Quinta Edición ed.). Barcelona, España: Editorial Paidotribo.*

*Navarro, á. g. (2000). juegos tradicionales valencianos . valencia , españa : carena .*

*Navarro, A. V. (2002). El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores (primera ed.). Barcelona, España: INDE Publicaciones.*

*Omeñaca, R. O. (2005). juegos cooperativos y educación física (tercera ed.). Barcelona, España : paidotribo .*

*Pavía, V. (2006). Jugar de un modo ludico: El juego desde la perspectiva del jugador (primera edición ed.). Buenos Aires , Argentina : NOVEDUC .*

*Pugmire-Stoy, M. (1992). el juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicacion. Madrid , España : NARCEA . Recuperado el 28 de JULIO de 2014*

*DA FONSECA, Víctor, Estudio y Génesis de la psicomotricidad.*

*CALERO, Mavilo,(1998) Educar Jugando, Perú, editorial San Marcos*

*DIAZ Nayeli, (2006) Fantasía en Movimientos, editorial Limisa.*

<http://www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador>

**K.-ANEXOS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**  
**NIVEL DE GRADO**

**TEMA:**

**LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO EN EL PERÍODO 2014.**

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención Cultura Física y Deportes

**AUTOR:**

CARLOS OLMEDO LOZANO CANGO.

**DIRECTOR DE TESIS:**

DRA.MG.SC.BÉLGICA AGUILAR.

**LOJA – ECUADOR**

**2014**

**a. TEMA**

**LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO EN EL PERÍODO 2014.**

## **b. PROBLEMATICA.**

Estas actividad que contribuye como elemento formador y en su sentido más amplio del desarrollo de las capacidades coordinativas, que son útiles en diversas situaciones de la vida y poder solucionar los problemas que se les plantean en condiciones habituales, los juegos ancestrales y tradicionales se están perdiendo debido a la falta de aplicación en el medio circundante, se están adquiriendo nuevas experiencias y juegos tecnológicos, las cuales influyen en el desarrollo de los procesos psíquicos de los alumnos ya sea en el plano cognitivo, como son las sensaciones, representaciones, percepciones, pensamiento, imaginación, lenguaje, memoria, atención, además de los afectivos como los sentimientos y emociones, que pueden ser positivas o negativas, y las volitivas como perseverancia, de valor, decisión, iniciativa, creadora, afán de objetivos, independencia y autocontrol.

El barrio Yukuhapak está ubicado al Oeste del Cantón Saraguro de la Provincia de Loja, a una distancia 2 kilómetros y tiene una población de 45 familias en donde se convive la cultura indígena y mestiza, su nombre, "YUKUKAPAC" en palabra quichua quiere decir: YUKU se desconoce el significado mientras que KAPAK significa Rey. El nombre de la escuela cuyo nombre actual es "Yaguarzongo" tiene una creación de 45 años, los fundadora de esta escuela fueron la licenciada Carmen Escobar y el Presidente del barrio el señor Jesús Medina, lo crearon con la finalidad de educar a los niños de esta comunidad, y para su función de este establecimiento en los primeros años solo contaba con una maestra y ahora en la actualidad la escuela cuenta con 5 profesores en donde se educan niños indígenas y mestizos, y de esta escuela han salido grandes profesionales y algunos en la actualidad, todavía se encuentran preparándose lejos de su tierra y algunos en el exterior.

En esta escuela se ha identificado como problemática **la falta de utilización de los juegos ancestrales y tradicionales que impiden mejorar las capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años del sexo masculino y femenino de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro** Como habitante y renaciente de este barrio requiero realizar este trabajo que tiene como objetivo.

### **c. JUSTIFICACION:**

Antiguamente en nuestro Ecuador son muchas las experiencias culturales que se han puesto de manifiesto en los juegos Ancestrales y Tradicionales fue reconsiderado como juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de ser divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de un Pueblo y de nuestros antepasado, tomando en cuenta que recrear es el objetivo de todos los juegos, muy aplicables para los niños, nosotros como educadoras podemos adaptarlos a nuestra propia realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

Desde la historia de nuestro Saraguro estos juegos cada vez se están perdiendo debido al no practicarlos, por tomar en cuenta otros juegos que no son propios de nuestra identidad cultural, en los inicios de nuestra pacha mama son muchas las experiencias culturales que se han puesto de manifiesto en tal sentido los juegos Ancestrales y Tradicionales, estos juegos representan unas de las manifestaciones culturales de un Pueblo, por tal razón, dentro de las actividades culturales realizadas en las escuelas, los juegos deben ser fuente principal para el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños.

En el proyecto de investigación que se llevara a cabo en el Cantón Saraguro, en la escuela Yaguarzongo del barrio Yukukapac, es para rescatar y difundir en el establecimiento educativo, los juegos ancestrales y tradicionales debido a que estos juegos están perdiendo su valor en nuestro Cantón, por la razón que los maestros no son originarios de este barrio y esto hace que desconozcan la existencia de estas costumbres y tradiciones, razón por la cual no ponen en práctica estas actividades con los estudiantes y también no existe en la malla curricular una planificación de estos juegos .

Como estudiantes y futuros profesionales de la Carrera Cultura Física debemos tomar en cuenta que estos juegos ayudan a mejorar las capacidades coordinativas en los niños.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo General**

- Evaluar los conocimientos de los juegos Ancestrales y tradicionales de los niños y niñas 4 a 6 años de edad que se educan en la escuela Yaguarzongo, para mejorar las capacidades coordinativas.

##### **Objetivos específicos**

- Aplicar y analizar la encuesta a los niños de 4 a 6 años de edad que se educan en la Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro.
- Dar a conocer las capacidades coordinativas mediante un video conferencia.
- Conocer cuáles son las capacidades coordinativas y los conocimientos que tienes sobre los juegos ancestrales y tradicionales mediante la práctica.
- Aplicar los juegos ancestrales y tradicionales y valorar capacidades coordinativas mediante el pre tex y pos tex.

## **e. MARCO TEÒRICO**

### **CAPITULO I**

1. Historia de los juegos ancestrales y tradicionales del pueblo Saraguro
2. Historia de las capacidades coordinativas

### **CAPITULO II**

1. Las capacidades coordinativas

### **Capitulo III**

1. Los juegos ancestrales y tradicionales como medio para mejorar las capacidades coordinativas.
2. Difundir el reglamento de los juegos ancestrales y tradicionales

### **Capitulo IV**

1. Los test para valorar las capacidades coordinativas con los juegos ancestrales y tradicionales.

## **PAPITULO I**

### **HISTORIA DE LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES DEL PUEBLO SARAGURO**

#### **Historia de los Juegos Ancestrales**

En relación al juegos Ancestrales y su importancia según el autor La vega Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklor, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego ancestral o tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Si queremos estudiar estos juegos ancestrales o tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban.

Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De esto dan cuenta también los juguetes para realizar un juego ancestral, tradicional o popular.

La vida infantil no se puede concebir sin juego. El juego es una realidad que acompaña al hombre desde que este existe. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosarse, experimentar, inventar, expresar, comunicar, soñar.

En una palabra actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea. Por eso el juego infantil ha estado presente siempre en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad. Cada pueblo según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica.

Los juegos ancestrales, poseen gran riqueza pedagógica estimulan capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo... lo que los convierte en un recurso muy útil y apropiado en una Ludoteca, sobre todo para suplir la falta de juguetes, en la mayoría de ellos no se necesita, ningún material y si se utiliza material, suele ser

muy accesible, lo podemos encontrar en el campo o en la calle. Además la experiencia demuestra que estos juegos suelen ser aceptados inmediatamente por los niños.

Cuando analizamos los juegos tradicionales o populares, encontramos características que se ajustan a las definiciones más actuales sobre el juego y a las teorías del desarrollo evolutivo en el niño. El juego es un impulso vital, que se expresa como actividad libre y espontánea, gratuita y placentera. Jugar es una fuente de satisfacción y alegría. Juego es gratitud absoluta. El juego constituye una actitud frente a la vida. El juego es descubrimiento, curiosidad, iniciativa. El deseo de vivir y gozar la vida. El juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad, y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje.

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

"La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerando parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico.

Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo

La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre al investigar los orígenes de estos juegos vemos pues también cómo cada uno de estos juegos surge en combinación con elementos culturales de la época, encontrando en general contenidos mágicos, religiosos, ligados a los dioses que referencian que estos juegos no eran (ni son) un mero pasatiempo.

El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses.

Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños.

Juegos tradicionales son los juegos clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

Los juegos, en las culturas antiguas, estuvieron relacionados con los trabajos diarios. Se basaban fundamentalmente en demostrar las habilidades artesanales o laborales más habituales de una zona. Después de mucho tiempo de demostración, se hicieron habituales las competiciones, pasando a ser consideradas como juegos.

La vida infantil no se puede concebir sin juego. El juego es una realidad que acompaña al hombre desde que este existe. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar, expresar, comunicar, soñar. En una palabra actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea. Por eso el juego infantil ha estado presente siempre en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad. Cada pueblo según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica.

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas.

Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.

Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos o sus propias manos.

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles.

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o en equipo.

En muchos de ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas -ponerse en el lugar del otro-), o han de realizar alguna elección o someterse a un proceso de eliminación o de subasta.

La mayor parte tienen algún grado de competitividad el análisis científico de estos y otros tipos de juegos mentales es una disciplina matemática de vanguardia: la teoría de juegos.

Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que

también son denominados juegos populares. También se utiliza el término folclor infantil o el de etnología lúdica.

También pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Aunque a veces se utilizan como términos opuestos, es difícil establecer una diferencia conceptual entre juegos populares y tradicionales. En algunas fuentes se les diferencia según su mayor o menor formalidad, que hace que existan juegos tradicionales no infantiles, sino jugados por adultos, y que se consideran verdaderos deportes.

En otras se diferencian ambos de los juegos autóctonos o juegos vernáculos (los que se dan en una zona geográfica determinada). En realidad, esas y otras posibles distinciones no pasan de ser matices que pueden estar presentes en muchos de estos juegos, que pertenecerían a varias o todas de esas categorías. Muy habitualmente las fuentes, incluso recogiendo la diferencia teórica en la denominación, los tratan de forma indistinta o intercambiable.<sup>8 9</sup>

Los niños también realizan actividades de juego no espontáneas sino reglamentadas, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres, monitores o profesores. Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños.

Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones

lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones de nuestro país.

Nos permitirme recopilar juegos tradicionales de nuestro país, los mismos que se registraron con el propósito de llevarlos a los cantones y zonas rurales con el objetivo de rescatarlos.

Las personas, seres que dan vida a los sitios poblados, son quienes de alguna manera mantienen estas facetas costumbristas en mayor o menor grado. Son ellas (las personas), las que van transmitiendo de generación en generación, dejando vivos en la mente los recuerdos del ayer y proyectándolos al futuro.

## **HISTORIA DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS**

Las capacidades coordinativas su nombre proviene de la capacidad que tiene el cuerpo de desarrollar una serie de acciones determinadas. Se caracterizan en primer orden por el proceso de regulación y dirección de los movimientos.

### **Capacidades coordinativas.**

Conceptos.- Son aquellas que se realizan conscientemente en la regulación y dirección de los movimientos, con una finalidad determinada, estas se desarrollan sobre la base de determinadas aptitudes físicas del hombre y en su enfrentamiento diario con el medio.

La historia de las capacidades han demostrado que es un saber y una necesidad innata, pero la profundización de la importancia demuestran que el ser humano está en capacidad de mejorar las condiciones de esta capacidad coordinativa para obtener capacidades motrices y cognitivas, actualmente se ve aún más lúdico-recreativo y competitivo dicho componente ya que su orientación o motivante

resulta ser innato desde el origen del hombre y esto facilita que se desarrolle adecuadamente y no sea una carga o un requisito más. Las capacidades coordinativas son indispensables para regular el movimiento, y organizarlo de forma adecuada para que la persona obtenga beneficios

Las llamadas capacidades se deben desarrollar en edades tempranas según sea el desarrollo de su sistema nervioso, pues este es un condicionante en la organización, el control y la regulación de las acciones motrices. Las capacidades coordinativas básicas son las que se desarrollan sobre todo entre los 6 y los 12 años y hacen referencia a la capacidad de aprendizaje de habilidades motrices, el nivel de control de los movimientos y ejercicios, y la capacidad de adaptación e improvisación ante una situación presentada. Las capacidades coordinativas específicas determinan un contexto motor más concreto y son las siguientes: equilibrio, la combinación motora, la orientación y la relación espacio tiempo. Se debe tener en cuenta que se debe diferenciar la capacidad coordinativa básica para el desarrollo que la capacidad condicional que es aquella que se da cuando el hombre va más allá de lo necesario y busca adquirir otro tipo de condición física en miras de un nivel técnico deportivo; donde se desarrolla de una forma más profunda la resistencia, fuerza y flexibilidad a la hora de realizar un ejercicio o una práctica en especial.

Las capacidades coordinativas identificadas como factor clave en el desarrollo sicomotor, motriz, y cognitivo son aquellas que en primer lugar involucran capacidades deportivas motoras (fuerza, resistencia, velocidad, equilibrio), Las habilidades deportivas motoras (deportes escolares), el desarrollo y la maduración física, las dimensiones del cuerpo (Antropométricas). Este conjunto de capacidades constituyen una importancia del desarrollo humano significativo, ya que cuando no están debidamente desarrollados estos no logran un mismo nivel que el que si las desarrolla. Cada una de estas capacidades se desarrollan según la edad y maduración biológica, una es requisito de la otra. Claramente se puede

ver que La actividad deportiva aumenta los procesos de especialización de las funciones. El nivel de desarrollo de cada una de las capacidades coordinativas, condiciona al mismo tiempo la adquisición de destrezas motrices, lo cual se expresa especialmente en el tiempo de aprendizaje el que depende siempre del nivel inicial de las capacidades coordinativas, y en parte de las cualidades de la condición física.

## **CAPITULO II**

### **➤ Las capacidades coordinativas**

Las capacidades coordinativas identificadas como un factor clave en el desarrollo psicomotriz, psicomotor, y cognitivos con aquellos que en primer lugar involucran capacidades deportivas motoras (fuerza, resistencia, velocidad) el desarrollo y la maduración física, las dimensiones del cuerpo (Antropométricas). Este conjunto de capacidades constituyen una importancia del desarrollo humano significativo, ya que cuando no están debidamente desarrollados estos no logran un mismo nivel que, el que si las desarrolla. Cada una de estas capacidades se desarrollan según la edad y maduración biológica, una es requisito de la otra. Claramente se puede ver que la actividad deportiva aumenta los procesos de especialización de las funciones. El nivel de desarrollo de cada uno de las capacidades coordinativas, condicionales al mismo tiempo la adquisición de destrezas motrices, lo cual se expresa especialmente en el tiempo de aprendizaje el que depende siempre del nivel inicial de las capacidades coordinativas, y en parte de las cualidades de la condición física.

## CAPITULO III

### 1.- Los juegos ancestrales y tradicionales como medio para mejorar las capacidades coordinativas

#### Juegos ancestrales

#### Juego de los chasquis



Chasqui (Quechua: el que recibe y da, trocador) era el mensajero personal del Inca, que utilizaba un sistema de postas. El término no significa literalmente, mensajero, ya que solo eran llamados así los embajadores o emisarios enviados por autoridades menores del Tawantinsuyo, llamados era un funcionario de la Organización Inka

Los chasquis eran jóvenes baqueanos y preparados físicamente desde su juventud para recorrer, a través de un sistema de postas, los extensos caminos construidos por el Kapa Inca, pues de ellos dependía a veces que se suspendiera una acción militar a tiempo o llegaran los refuerzos en una batalla.

Llevaba siempre un pututu para anunciar su llegada, un quipu, donde traía la información, y un qëpi a la espalda, donde llevaba objetos y encomiendas. En la

cabeza llevaba un penacho de plumas blancas. Además, el chasquis, se convirtió en el receptor del saber tradicional ancestral, recibido de parte de los hamawta (sabios ancianos), para ser entregado a un nuevo receptor, y así transmitir los conocimientos en forma hermética, a fin de preservar los principios esenciales de la cultura andina ante el avasallamiento de la civilización occidental y hacía nace el juego de los chas y luego al transcurso de los años q centran ya en los juegos olímpicos con el nombre de juego de posta o relevos. Y es así como en mi comunidad y en esta escuela todavía se rescata el juego de los chasquis.

### **Reglas del juego**

En este juego participan 4 competidores llevado un testigo

Los puntos estarán bien definidos

### **Juego de la partida o rajada de la leña o madera**



La madera es también un material de construcción muy importante desde los comienzos de las construcciones de las casa de nuestros ancestro sin embargo es un material apreciado por su belleza y porque puede reunir características que difícilmente se conjunta en materiales artificiales

La madera que se utiliza para alimentar el fuego se denomina leña y es una de los Juego ancestral del pueblo Saraguro, la leña es un material que sirve como combustible para poder cocer los alimentos para la nutrición de nuestros ancestros

así es como nace este juego en el pueblo Saraguro y los participantes pueden ser hombres o mujeres.

### **Materiales**

- Un tuco de leña
- Una hacha
- Participantes pueden ser hombres y mujeres

### **Reglamento**

- El participante tiene que partir la leña o tuco en 4 partes con el hacha
- El participante tiene que partir la leña en un tiempo de 2 minutos los tucos que pueda.

### **Juego del zambo**



El zambo es una planta rastrera y trepadora que posee un fruto carnoso de forma redonda y alargada, de cascara gruesa rugosa o lisa que resiste a bajas temperaturas. Y en nuestro Cantón Saraguro se lo utiliza el zambo en sopas como en el locro de Zambo y la Fanesca, en mermeladas, coladas de zambo dulce y también sus semillas que tienen un alto valor nutritivo porque aportan considerables proteínas en salsa, y la cultura Saraguro a la pepa de zambo lo utiliza en salsa de ají.

Es así como nace el juego del zambo ya que en el Pueblo Saraguro el cultivo del maíz y el cultivo del zambo es lo principal en las cosechas y por gozar de gran cantidad de este producto en las fiestas de los barrios se organiza el juego del zambo.

## **Reglamento**

- El participante tiene que empujar al zambo con la cabeza hacia una distancia definida
- El participante no puede empujar al zambo con la mano se lo descalifica
- El que llegó primero a la meta será el ganador
- La distancia puede ser entre 20 y 40 metros

## **Juego de la pelada del cuy**



El juego de la pelada del cuy en un juego ancestral del pueblo quichua Saraguro ya que el cuy por tradición y costumbre los Saraguros tiene como criaderos ya sea para comercialización o para el uso familiar, y en las fiestas como la Navidad Tres reyes entre otros, utilizados para los matiuchos o pinshes que se acostumbra llevar a la casa de los Marcantaitas y se sirven con todos los invitados, y pelarlos en las siembras para servirse con todos los trabajadores.

## **Reglamento**

- La pelada del cuy se puede tener el número de participantes que sea.
- Se lo entrega a cada participante un cuchillo una bandeja con agua caliente

y el cuy.

- Cuando escuchen el silbato o vos de mando empieza la competencia
- Tiene que matarlo y pelarlo en el menor tiempo posible.
- Tiene que entregar al jugador calificador destripado y lavado que esté listo para poner al asadero.

## La danza



La danza podemos ver desde el punto de vista como un juego y también como una costumbre y tradición del pueblo Saraguro ya que viene de generación en generación, la danza se lo practica en las festividades del pueblo quichua Saraguro como son en el Cápac Raymi y el Inti Raymi y para ello los grupos de danza de las diferentes comunidades se reúne para hacer el festival de la danza en honor a las festividades más grandes del pueblo Saraguro.

## Reglamento

- El número de participantes en indefinido
- Se toma en cuenta la vestimenta
- La música tiene que ser del pueblo Saraguro
- La coordinación del grupo participante
- La Coreografía de

## Juegos tradicionales

### Juego de la Llanta



El juego de la llanta es un juego tradicional del pueblo Saraguro ya que los Saraguros son agricultores y ganaderos cuando ellos iban a los cerros a cuidar las vacas, pastorear las ovejas y los niños como no tenían en que distraerse acudían al bosque a jugar en los árboles y es adonde encontraban los bejucos y este material como es flexible ellos enredaban haciendo un círculo para poder jugar y hacer rodar en los llanos y distraere, cuando sus papas trabajan en los sembríos y cuidaban los animales y así es como nace el juego de la llanta y hoy en día la tecnología crece en grandes masas y para jugar los niños se consiguen las llantas de las motos y bicicletas y también se las elabora de pedazo de manguera con carrizo y es así como nace este juego tan divertido de los niños.

## ❖ La carreta o coches de madera



### **Materiales**

Coche construido con madera

Número de jugadores

Dos por cada coche. Numero de carros indefinidos.

Los pequeños coches de madera se pueden construir usando una variedad de métodos y herramientas. Los niños exploradores hacen de coches de madera de pino para correr todos los años y sus métodos de construcción son similares a muchos otros que incluyen la elección de un trozo de madera, tallado de la madera, colocación de ejes para ruedas, instalación de las ruedas, tinción y añadido de cualquier decoración para el coche. A los efectos de carreras, también se debe agregar peso al coche para hacerlo correr más rápido cuesta abajo.

Es un juego que requiere mucho ingenio y espíritu aventurero ya que este juego consiste en crear un coche de madera que sea completamente funcional no debe tener motor solo corre por la fuerza de gravedad ya que las carreras son realizadas en cuestas empinadas debido a esto solo los jóvenes y adultos muy valientes se atreven a jugarlo

Este juego se realiza en fiestas de los barrios, Cantones o Provincias y tienen una gran acogida por parte de los habitantes, tanto de participantes y espectadores.

### **Procedimiento o reglas del juego**

Para el desarrollo de la carrera de coches de madera es necesario trazar la ruta por donde recorrerán los coches, el número de participantes es indefinido, por cada coche se necesita dos personas: El uno es el chofer o piloto y el otro es copiloto o ayudante, el mismo que deberá empujar el coche cuando este en lugares que el coche no camine por ejemplo en una planada, y como en toda competencia se premia a los tres primeros lugares.

#### **❖ LA COMETA**



Las cometas nacieron en la antigua China. Se sabe que alrededor del año 1200 a. C. se utilizaban como dispositivo de señalización militar. Los movimientos y los colores de las cometas constituían mensajes que se comunicaban en la distancia entre destacamentos militares.

En Europa en el siglo XII los niños ya jugaban con cometas a las que añadían cuerdas para hacerlas sonar. Es de destacar la labor desempeñada por las cometas como equipos de medición atmosférica. El político e inventor estadounidense Benjamin Franklin utilizó una cometa para investigar los rayos e

inventar el pararrayos. Hoy en día, la cometa mantiene su popularidad entre niños de todas las culturas.

La evolución de las cometas parece haber influido directamente en la invención de los planeadores, paracaídas y parapentes; los chinos utilizaban en ocasiones grandes cometas con planos curvados que les permitían aprovechar la fuerza sustentadora del efectos

Bernoulli a fines del siglo XIX un australiano inspirándose en tales cometas y en planeadores como los de Otto Lilienthal diseñó alas con tal perfil, que éstas y el uso de un motor suficientemente liviano y potente de explosión interna habrían resultado en la invención del primer avión operativamente práctico por parte de los hermanos Wright en 1903.

En Chile se hace un juego donde los cometas compiten en cortarse los hilos de sustento gracias a un hilo impregnado con vidrio o polvo de esmeril. Una vez logrado el objetivo surge una competencia de los niños por apropiarse del volantín o cometa cortado. Este juego ha sido muy combatido por las autoridades los últimos años por los daños que causan a terceros inocentes.

La cometa también conocida con otros nombres (véase: nombres regionales, más abajo) es un juguete y un deporte.

Es un artefacto volador más pesado que el aire (aerodino), que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que la mantienen desde tierra en su postura correcta de vuelo. Es un juego tradicional, pero también se realizan competencias de cometas en las que participan principalmente adultos; desde 1980 se hacen concursos a la antigua usanza en los que intervienen cientos de concursantes.

El vuelo de cometas es un juego tradicional. Los niños vuelan las cometas cuando hay vientos fuertes, corriendo hasta poder elevarlas.

Volar las cometas es un entretenimiento individual y colectivo. Los niños que ya conocen como mantener su cometa en el aire compiten con otros niños por quién logra alcanzar mayor altura.

Elaborarlo no requiere de mucho gasto, pero sí de tiempo. Solo necesitas maderas livianas para las aristas, pabilos para los frenos, colas, cintas de tela y papel de seda. Enseña a tu pequeño a crear bellos cometas utilizando su imaginación al máximo.

Una vez lista, ve con los pequeños a algún parque o lugar despejado y muéstrale cómo hacer volar su cometa. En ese acto no solo pasarán un tiempo juntos, sino le enseñarás el valor del esfuerzo.

## **MATERIALES**

- **Papel o Plástico**
- **Carrizo o Zigze**
- **Hilo**
- **Goma**

## ❖ Los trompos



En América, este juego estaba también muy extendido de norte a sur en las distintas etnias. De hecho parece haber constancia de trompos en Perú desde tiempos prehistóricos. En América del Norte, después de echarlos a rodar, mantenían la rotación de los trompos con un látigo, azotando su punta inferior con movimientos rápidos y precisos.

El trompo es un juguete de madera con punta de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos.

El origen del trompo es más bien incierto pero ya es mencionado en los escritos de Virgilio en su obra "Eneida". Permio, poeta romano, decía que en su niñez tuvo mayor afición al trompo que a los estudios.

Se han encontrado restos de trompos en las ruinas de Pompeya y Troya. En América es utilizado por los niños como una bonita entretenición, además de servir para hacer demostraciones de habilidad y destreza.

Tradicionalmente los trompos eran hechos por artesanos y contruidos con madera de espino.

En Chile se recuerda a José Marcos Ramírez, quien a su vez era fabricante de ataúdes. Se buscaba la madera más resistente para las duras pruebas a las que era expuesto este juguete. Hoy la elaboración se ha industrializado y las maderas son más bien blandas, incapaces de durar en el "quiño", prueba que consiste en "herir" al trompo perdedor con la púa.

El diseño del trompo también ha variado. Primeramente eran cónicos. Luego empezaron a fabricarse con otros estilos como el trompo "taguas", puntuados abajo y abiertos en la parte superior. Hay otros sin punta, que solo bailan en la punta y otros están hechos con el coquito de la palmera.

El juego tiene varios términos que pueden ir variando según el lugar y la época. Pero podemos referirnos al trompo "sedita", que es el que se queda dormido en la mano o al cucarro, trompo que emite un ruido similar al del telégrafo cuando baila, esto es por tiene la púa chueca.

En general y agrupo se lo puede jugar y es un juego muy divertido los juegos del trompo podemos tener los siguientes:

#### **Individuales:**

- **Puente o teleférico:** Se coge con una mano los dos extremos del cordel y se estira. En el rail que se forma se hace bailar al trompo. Al levantar una de las dos manos se puede inclinar el cordel de tal manera que el trompo se desplace.
- **Hacerlo bailar en la mano:** Se puede hacer mientras el trompo está girando haciendo que baile en la palma, o recogerlo con el dedo índice en cuyo caso se llama "copita". Otra forma es darle un certero golpe y hacer que salte en la palma de la mano.

- Pico al aire: consiste en lanzar el trompo y antes de que éste haya tocado el suelo y la cuerda se haya desenredado se atraiga hacia la mano, buscando que el trompo quede girando allí.
- Deslizamiento: Mientras que el trompo gira con la ayuda del cordel se trata de trasladar de un lugar a otro.
- Lanzamiento: Mientras el trompo gira en el suelo se lía el cordel suavemente sobre su punta y se tira hacia arriba. El trompo salta y ha de caer girando de nuevo, ya sea en el suelo o en la mano.

### Las Bolitas o Canicas



Los griegos jugaban con astrágalos, bellotas, castañas o aceitunas que lanzaban a un agujero, mientras que los romanos lo hacían con nueces y avellanas (Gorris, 1976). También se han encontrado en restos arqueológicos: guijarros, huesos de frutas y semillas, bolitas de arcilla, etc. son los más remotos antecedentes de las canicas. Se dice que los niños romanos las jugaban con nueces y los judíos con avellanas.



Los antecedentes del juego de las canicas, podemos hallarlo, en algunas excavaciones realizadas en Indoamérica, donde se han encontrado montoncitos de canicas labradas de barro formando parte de ofrendas mortuorias. A partir del siglo XVIII, el viejo entretenimiento de rodar canicas, impactar unas contra otras e introducir las en un hoyo cavado en la tierra –oficialmente llamado gua por la Real Academia de la Lengua se “protocolizó” como juego adoptando nuevas técnicas y nuevas estrategias. Las canicas de barro, primero crudo y después cocido, cedieron su lugar a las de piedra y éstas a las de vidrio (López Domínguez, 2000).

El Juego de las Canicas es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también como boliches, bolitas, bochas, Colindres, metras, bolillas, pelotitas, chibolas o polcas. Las canicas o boliches son pequeñas esferas de vidrio, arcilla, metal, alabastro o cerámica que se utilizan en muchos juegos infantiles, por lo que se consideran como un juguete.

Para jugar a las canicas es preferible hacerlo sobre suelo de tierra. Porque como estas son de cristal, metálicas, o de cerámica rebotan mucho sobre una superficie dura. Se comienza haciendo un hoyo de unos 8 centímetros de diámetro y 3 centímetros de profundidad aproximadamente. El juego de las canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.

En el juego de las canicas necesitamos un hoyo, como también se le conoce, debe estar separado un metro de la pared más próxima como mínimo. Luego se

pinta en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo. Desde esta línea es de donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo. Para saber el orden en que cada jugador comienza lanzando sus canicas. Los jugadores se colocan cerca del hoyo y lanzan hacia esta línea que esta a 5 metros. El más cerca que quedo de la línea será el primero y así sucesivamente.

El objeto del juego de las canicas es ganarle canicas a los oponentes. Hay varias formas de jugar a las canicas. Una es lanzar la canica y procurar introducirla en el hoyo, si lo consigue, perfecto. El siguiente jugador tratara de hacer lo mismo, en caso de colarla también en el hoyo. Hay empate, sino, este jugador que no la introdujo en el hoyo pierde una canica.

Otra forma de jugar al juego de las canicas es: golpeando la canica del oponente, pero en cinco acciones que se denominan. Primera, golpear una vez el boliche del contrario, esto permite seguir jugando. Segunda, golpearla de nuevo y nos permite seguir. Tercera, esta acción se conoce con el nombre de "lohay", consiste en golpearla pero dejar una separación entre las canicas superior a un pie. Lo que te permite seguir tirando y de forma que si lo consigues 5 veces seguidas le ganas una canica al contrario.

El juego tradicional de las canicas también se juego con varios hoyos, es menos popular y se juega con seis hoyos. Tienen que jugar seis jugadores, eligen como anteriormente el turno para comenzar. El objetivo del juego es colocar la canica en todos los hoyos, el jugador que antes lo consiga será el ganador

### **Reglas (Federación Mundial de Canicas)**

1. Dos jugadores compiten el uno con el otro y deben usar canicas de colores diferentes.
2. El juego comienza lanzando una canica hacia el agujero. El jugador, cuya canica esté más cercana al agujero, decidirá quien comienza el juego.

3. Una vez que todos han lanzado en su primera ronda, se determina aquel que más cerca del hoyo se haya quedado, el cual comenzará a lanzar la canica en la siguiente ronda.
4. El jugador que antes introduzca la canica en el interior del hoyo será el ganador.
5. La distancia entre la línea de lanzamiento y el agujero es de 7.5 m. El hoyo tiene que ser 9 - 11 cm de diámetro

### EL PALO ENCEBADO



#### Origen

Durante los siglos XVI y XVII en Nápoles había fiestas populares donde en medio de una plaza pública se colocaba una pequeña montaña artificial que simbolizaba el volcán Vesubio. De su cráter salían en erupción salchichones y comida, queso y pastas. La gente acudía para comerse esos alimentos. Este juego se llamaba **“cucaña”**.

Después la montaña se cambió por un alto poste del que colgaban salchichones y aves. Cuando y convirtió en un palo derecho y alto, se le untó de jabón y se le llamó palo encebado.

Este juego consiste en un palo o vara de 20 centímetros de diámetro y de 5 a 6 metros de alto que se encuentra enterrado en tierra. El palo untado en grasa deberá ser trepado para alcanzar el premio que está en la cima.

El objetivo es subir, resbalando una y otra vez hasta que uno de los competidores logra atrapar el premio que puede consistir en billetes, gallinas, botellas de vino, o simplemente una hermosa bandera chilena.

Por lo general los primeros concursantes no tienen éxito porque el palo está muy ensebado. Los últimos ganan después que el sebo o jabón se ha ido con los anteriores.

En el Ecuador, todos conocemos ese divertido juego que se denomina el “palo ensebado”, propio de las ferias pueblerinas: se planta un palo grueso, tan largo como es posible, al que previamente se le ha untado grasa de animal para volverlo resbaloso, y se lo corona con una gran canasta de dulces, dinero y otros premios, destinados al afortunado trepador que llega hasta ese objetivo, lo que solo alguno lo alcanza, y no siempre, después de resbalar incontables veces para deleite de los espectadores.

Son pocos los valientes que se exponen al juego y a las risotadas de la gente, a cambio de alcanzar la gloria, es decir la canasta.

Para jugar al palo ensebado hay que tener piernas y brazos fuertes que permitan sujetarse pese a lo resbaloso de la grasa.

## LAS OLLAS ENCANTADAS



El juego de las ollas encantadas es una variante de la piñata mexicana. Se lo realiza anualmente, durante las fiestas parroquiales de Pomona en la provincia de Pastaza. La Junta Parroquial es la encargada de la organización.

El juego tradicional de las ollas encantadas consiste en adornar con papel de colores una olla de barro que luego se llena con dulces y otros premios. Para el juego, se ensartan las ollas en una cuerda ubicada a un metro ochenta de altura, para que los niños de cuatro años en adelante traten de romperlas. Se hacen columnas de 20, 30, 40 ó 50 niños para que pasen a jugar uno a uno: se le vendan los ojos, se le hace dar dos vueltas y se le señala en dónde está la olla, a la que topa con el palo tiene que golpearla tres veces y si las rompe, entonces gana, y si no lo hace, no gana, pero como son de barro, si le triza, también gana. Si al romper la olla, se cae todo lo que contiene, las personas mayores son las encargadas de recoger y entregarlas al niño.

Por lo general, los premios que contiene la olla son dulces, como caramelos, galletas, toda especie de confites, rara vez contienen juguetes. Otro de los juegos tradicionales de la zona es el palo encebado. Son los miembros de la Junta Parroquial los encargados de la organización. El palo con el que se juega tiene

entre 5 a 6 metros de largo que contiene en la parte superior una serie de premios entre ellos balones y otro tipo de juguetes; luego, se le baña de aceite quemado para que se vuelva resbaloso, y los que participan tienen que ingeniarse la manera de secar el palo y subir hasta arriba.

En este juego participan niños entre seis y doce años. La atracción de esto es ver cómo intentan los niños ganar los premios, y los padres les apoyan haciendo barra, no hay límite de tiempo, y si hay veinte niños, los veinte tienen que subir y coger su premio; y si hay cuarenta o cincuenta, igual. Hay niños pequeños que no pueden subir, pero lo intentan, entonces un niño grande les da bajando su premio, es así que ninguno se queda sin su juguete.

### **Juego tira o afloja de la soga**



**El tira y afloja, juego de la soga o cinchada** es un deporte que pone a dos equipos uno contra el otro en una prueba de fuerza. Fue deporte olímpico entre 1900 y 1920.

Dos equipos de 8, cuyo total no exceda un peso máximo determinado para la clase, se alinean al final de una soga (de aproximadamente 10 centímetros en circunferencia). La soga es marcada con una línea central y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea. El equipo comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en la tierra, y una vez comenzado el concurso el jala miento, intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más

cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo cae o se sienta).

Existen clubes de tira y afloja en muchos países, y participan tanto hombres como mujeres.

### **Saltar a la cuerda o sogá**



El salto a la cuerda, también conocido como salto a la sogá y en España como salto a la comba, es una actividad practicada como juego infantil y como ejercicio físico (especialmente como entrenamiento para algunos deportes, como el boxeo, tenis o el culturismo). El uso de las cuerdas para saltar ha sido tradicionalmente uno de los juegos favoritos de los niños. Los ejercicios con comba se suelen utilizar como calentamiento deportivo previo a otros ejercicios, y resultan un entrenamiento ideal para los deportes que requieren vigor, coordinación y ritmo. El salto con cuerda endurece y renueva la textura de los músculos, y se considera adecuado para el corazón y los pulmones. Uno de los aparatos de la gimnasia rítmica es la "cuerda", que hasta cierto punto es similar a la cuerda infantil o de entrenamiento, pero se emplea con criterios totalmente distintos.

El salto a la comba habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hacer girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos

que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Si se juega con dos cuerdas, es considerablemente más difícil. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o incurren en una equivocación, pueden improvisar habilidades sobre la cuerda, o pueden tener que realizar sistemas predeterminados de habilidades tales como saltar a la pata coja o girar sobre sí mismos.

Los adultos saltan generalmente la cuerda de forma individual.

Otra modalidad se juega con una cuerda en donde dos personas sostienen la cuerda y los demás jugadores pasan debajo de ella. Una vez que todos los jugadores han pasado, los que sostienen la cuerda la bajan un poco más, y vuelven a pasar por debajo de ella el resto de jugadores, y así sucesivamente.

Ciertas variantes del juego de la comba se juegan con cuerdas elásticas que se estiran entre las piernas de dos de los participantes. así como existen diversas formas de saltar también existen diferentes tipos de saltos. Hipócrates, médico griego considerado el padre de la medicina, recomendaba practicar saltar la cuerda.

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada, así comenzaba el juego de saltar a la soga, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

## El juego de la rayuela



La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro ( lunes ), desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo . De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario.

Otras clases de rayuela eran EL AVION, EL GATO, EL CUIQUILLO, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.

### **Juego de los Ensacados**



Una de las actividades más pintorescas de nuestros juegos populares son las carreras de ensacados, en las que los competidores meten sus piernas dentro de un saco. Como los sacos les impiden caminar o correr, deben saltar hasta llegar a la meta, los niños y los adultos compiten con mucha algarabía.

Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias, se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno le los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad

### **Recomendación**

Puede ser más entretenido si en lugar de personas de regreso los participantes

van del lugar de partida hacia una canasta llena de pelotas u objetos que deberán colocar en sus sacos, al final ganara el equipo que tenga la mayor cantidad de objetos en su saco.

### **Juego de la macateta**



Al empezar el juego se entrega a los participantes un pelota ´pequeña saltarina y siete fichas o canicas, seguidamente se ponen turnos y se empieza

El juego consiste en lanzar las fichas o canicas al piso, se botea la pelota una vez y se la recogen mientras que con la otra mano se alzan una canica y así transcurre el juego hasta que termine de recoger todas fichas o canicas, pasa al siguiente nivel cuando logra recoger todas las canicas sin dejar caer la pelota.

Los siguientes niveles se juega con la misma temática con la diferencia que en cada nivel se aumenta una ficha o canica más esto quiere decir que con un bote voy a cogen dos luego tres, cuatro etc, hasta que con un solo bote se logre coger todas las canicas, gana.

## **CAPITULO IV**

**Test para valorar las capacidades coordinativas utilizando los juegos ancestrales y tradicionales.**

### **➤ TEST- OJO – MANO – OREJA Y HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS**

El Test ojo mano y habilidades motrices básicas comprende en 3 formas de presentación.

- 1- Imitación de los movimientos del juego, frente a frente.
- 2- Ejecución de los movimientos siguiendo una orden verbal.
- 3- Ejecución del juego con el implemento siguiendo una orden.

Mediante este test y valiéndome de los juegos ancestrales y tradiciones de la comunidad se evaluara a los estudiantes de la escuela para conocer en qué grado de coordinación se encuentran los estudiantes de la Escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yucucapac.

## f. METODOLOGÍA.

### Tipo de estudio

Para el presente estudio se utilizará la investigación cualitativa con técnicas aplicadas, que permitirá evaluar las capacidades coordinativas y los conocimientos que tienes sobre los juegos ancestrales y tradicionales de los/as niños de la escuela Yayuarzongo.

### Área de estudio

Esta investigación se realizará en la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro.

### Técnicas de estudio.

Las técnicas para la elaboración de este estudio de investigación serán.

<b>METODOLOGIA</b>	<b>A QUIEN</b>	<b>COMO</b>	<b>CUANTOS</b>
Juegos Ancestrales (Los chasquis, Partida de la leña, Juego del zambo, Pelada del cuy y la Danza.	Estos juegos lo aplicare a los niños escogidos de la escuela	Aplicando las reglas de cada uno de los juegos. Aplicando el tex de valoración de las capacidades coordinativas Mediante la observación Aplicación de la encuesta a los alumnos de la escuela.	17 participantes
Juego tradicionales (juego del trompo, juego de la llanta, palo encebado, los encostalados, las canicas o bolitas de cristal y la rayuela)	Estos juegos lo aplicare a los niños escogidos de la escuela	Aplicando las reglas de cada uno de los juegos. Aplicando el tex de valoración de las capacidades coordinativas Mediante la observación Aplicación de la encuesta a los alumnos de la escuela	17

## **MATERIALES:**

- Los materiales que serán utilizados; hojas de papel bond A4, cartuchos de tinta, copias. Así mismo se utilizara diferentes equipos tecnológicos como son computadora, cámara de videos, flash USB, proyector y materiales de escritorio como, lápices, tableros, cintas,
- Aplicación de los juegos: silbato, cuerda, canicas o bolitas de cristal, sacos, zambos, piedras, trompos, piola, frutas, palo encebado, trozos de madera, botellas de plástico, trozos de manguera y tiza.
- Bibliografía: se la define como es el estudio de referencia de los textos para utilizarla yo me valdré diferentes técnicas como la lectura y el subrayado, aplicando siempre las normas de la obtención de la fuente bibliográfica, igualmente hare resúmenes y citas bibliográficas.
- La encuesta se define como la obtención de información sistemáticamente de los encuestados a través de preguntas, ya sea personales o grupales se aplicara a los niños para informarme de lo que conocen de los juegos Ancestrales y Tradicionales, para utilizar el instrumento de la encuesta la construiré con un encabezado que indique la Universidad Nacional de Loja, el Área de la Educación, el Arte y la comunicación, la Carrera de Cultura Física y Deportes y el título de la tesis a realizar, colocare mi nombre como autoría, hare una pequeña introducción que indique que sobre la investigación ha, el objetivo que deseo lograr y las indicaciones de cómo debe responderse a la encuesta. La encuesta estará elaborada con preguntas abiertas y cerradas.
- El test se define como la referencia a las pruebas destinadas a evaluar conocimientos o aprendizajes para la investigación utilizare dos que son: Test valorar y mejorar los juegos Ancestrales y Tradicionales y Test para valorar y mejorar las Capacidades Coordinativas; el primero tiene como objetivo verificar si los juegos ancestrales y tradicionales ayuda a mejorar las capacidades coordinativas y el segundo el objetivo es valorar las capacidades coordinativas, será realizado al inicio del trabajo de campo y luego de terminado el mismo.
- Plan de actividades se define como un instrumento de trabajo que me servirá para la formulación del proyecto y se lo realizara en un programa de 12 semanas de trabajo, las cuales utilizare dos días, de 2 horas diarias, planteare objetivos de lo que deseo lograr y el marco teórico que fundamente mi actividad.

- Validación del plan de actividades, para esto utilizar el un método estadístico comparativo entre el pre test y el pos test

**POBLACIÓN:**

Está constituido por 45 alumnos.

**MUESTRA:**

Se tomara una muestra representativas a un grupo de niños, se tomara en cuenta a diez y siete niños de la escuela estos, serán de acuerdo a la edad entre cuatro y seis años de edad.

### g. CRONOGRAMA.

SEPTIEMBRE 2013 - ENERO-DICIEMBRE 2014 - ENERO- SEPTIEMBRE 2015

	2013				2014																2015															
	Septiembre Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto diciembre				Enero Septiembre							
SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aprobación de proyecto de tesis																																				
Trabajo de campo																																				
Recolección de la información																																				
Presentación de la investigación																																				
Proceso de graduación																																				

#### **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

Presentación del Tema	\$ 40
Una computadora para la elaboración de la tesis y las encuestas	\$ 400.000
Implementación para los juegos	\$ 300,000
Transporte	\$ 100.000
Alimentación	\$ 250.000
Presentación de la tesis	\$ 150.000
Papel lápices	\$100.000
Impresiones de la encuesta	\$ 30
<b>Total</b>	<b>\$1.350.000</b>

**Financiamiento:** Los gastos en que se recurra para la presente investigación serán asumidos por el Autor.

## **i. BIBLIOGRAFIA:**

JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR GINNA ARMENDÁRI MAYO 2013

*Currículo de Educación física para la educación general y bachillerato (2012)*

*García J. Berruezo, (1994) motricidad y educación Infantil, España, editorial CEPE.*

*Mantilla (Casa de la Cultura Ecuador Quito) juegos populares de antaño.*

*LE BOULCH, Jean (1995) el desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años de edad. España, Edición Paidós.*

*Leone, R. y. (2008). El juego en la educación infantil (segunda ed.). buenos aires, argentina : novedades educativas.*

*Masuet, X. F. (2009). JUEGOS DE INICIACIÓN A LOS DEPORTES COLECTIVOS. ( Quinta Edición ed.). Barcelona, España: Editorial Paidotribo.*

*navarro, á. g. (2000). juegos tradicionales valencianos . valencia , españa : carena .*

*Navarro, A. V. (2002). El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores (primera ed.). Barcelona, España: INDE Publicaciones.*

*Omeñaca, R. O. (2005). juegos cooperativos y educación física (tercera ed.). Barcelona, España : paidotribo .*

*Pavía, V. (2006). Jugar de un modo ludico: El juego desde la perspectiva del jugador (primera edición ed.). Buenos Aires , Argentina : NOVEDUC .*

*Pugmire-Stoy, M. (1992). el juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicacion. Madrid , España : NARCEA . Recuperado el 28 de JULIO de 2014*

*DA FONSECA, Víctor, Estudio y Génesis de la psicomotricidad.*

*CALERO, Mavilo,(1998) Educar Jugando, Perú, editorial San Marcos*

DIAZ Nayeli, (2006) *Fantasía en Movimientos*, editorial Limisa.

➤ **ANEXOS** (Otros Anexos)



Saraguro, 17 de Febrero del 2014

Lic.

María Cristina Uday Patiño

**DIRECTORA DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK**

Por medio del presente le hago llegar mis saludos a nombre de la Carrera de Educación Física; del Área de la Educación el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, deseándole éxitos y bienestar en el desempeño de vuestras arduas labores y en el devenir diario que usted desempeña, y a su vez solicitarle muy comedidamente me permita realizar en esta institución, mi trabajo de investigación, lo cual es el **TEMA LOS JUEGOS ANCESTRALES- Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO EN EL PERIODO 2014**, mismo que servirá para la obtención de mi título profesional en licenciado en Cultura Física y Deportes, por la atención que usted de a mi pedido, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente:

---

110480990-8  
CARLOS OLMEDO LOZANO CANGO



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES**

**PROCESO DE GRADUACIÓN**

**TEMA: LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES Y LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS de 4 A 6 DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTON SARAGURO; LOJA 2014**

**OBJETIVO:** Conocer cuáles son los juegos ancestrales y tradicionales de la comunidad de Yukukapak y si aún son practicados.

**OBSERVACIONES:** Para llenar la entrevista, leer con atención cada una de las preguntas del cuestionario, y marque con una (X) y escoja la alternativa que considere correcta.

**ENCUESTA**

**Nombre del niño entrevistado** \_\_\_\_\_

**Grado** \_\_\_\_\_

**1.-Fecha de nacimiento** \_\_\_\_\_

**2.-Sexo** \_\_\_\_\_

Masculino ( )

Femenino: ( )

**3.-Le gustaría conocer los juegos Ancestrales y tradicionales de nuestro Pueblo Saraguro y rescatarlos:**

Si ( )

No ( )

**Porque**.....  
.....  
.....  
.....

**JUEGOS ANCESTRALES**

**4.- Conoce el juego de los chasquis**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**5.- Conoce el Juego de la partida o rajada de la leña**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**6.- Conoce el juego del zambo**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**7.- Conoce el juego de la pelada del cuy**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**8.- Conoce la danza autóctona del pueblo Saraguro**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Que otros juegos ancestrales conoces en la comunidad, nómbralos y describe como se juegan

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**JUEGOS TRADICIONALES**

**9.- Conoces el Juego del Trompo y sus reglas:**

Si ( )

No ( )

Como es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**10.- Conoces el juego de la Llanta:**

Si ( )

No ( )

Como es \_\_\_\_\_

**11.- Haz jugado el palo encebado:**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_

**12.- Conoce el juego de los ensacados**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_

**13.- Conoce el juego de las bolitas de cristal o canicas**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_

**14.- Ha conocido el juego de la rayuela**

SI ( )

NO ( )

Como es \_\_\_\_\_

---

**GRACIAS POR SU COLABORACION**

---



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES**

**PROCESO DE GRADUACIÓN**

**TEMA: *LOS JUEGOS ANCESTRALES Y TRADICIONALES Y CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD DEL SEXO MASCULINO Y FEMENINO DE LA ESCUELA YAGUARZONGO DE LA COMUNIDAD DE YUKUKAPAK DEL CANTÓN SARAGURO: LOJA 214***

**INTRODUCCIÓN:** Este plan de actividades tiene como finalidad mejorar las Capacidades Coordinativas utilizando los juegos Ancestrales y Tradicionales del Pueblo Saraguro, y de la comunidad de Yukukapak.

**OBJETIVO:** Conocer cuáles son los juegos ancestrales y tradicionales del Pueblo Saraguro y de la Comunidad de Yukukapak y si aún son practicados.

## PLAN DE ACTIVIDADES

Nº	SEMANA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	LUGAR	PARTICIPANTES
1	21 al 25 Abril	Socialización	Realización de la encuesta a todos los niños.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el Autor
2	28 al 2 Mayo	Indagación de saberes previos sobre juegos Ancestrales y Tradicionales	Conocer los juegos Ancestrales y Tradicionales del pueblo Saraguro y de la Comunidad.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
3	5 al 9 Mayo	Indagación de saberes previos de las capacidades coordinativas.	Conocer las capacidades coordinativas y como mejorar estas capacidades utilizando los juegos Ancestrales y Tradicionales.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
4	12 al 16 Mayo	Pre – test	Medir las capacidades coordinativas utilizando los juegos Ancestrales y tradicionales	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
5	19 al 23 Mayo	Jugaremos Juegos Ancestrales, Los chasquis y la partida de la leña	Estos juegos los puede utilizar en cualquier evento ya sea cultural o recreativo.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
6	26 al 30 Mayo	Jugaremos juegos Ancestrales, juego del Zambo y la pelada del cuy.	Todos los participantes tiene un tiempo indicado para ganar el juego	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.

7	2 al 6 Junio	Jugaremos Juego Ancestrales. La danza	Es rescatar la música y la danza del pueblo Saraguro y no perder la identidad Cultural a través de la danza.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
8	9 al 13 Junio	Jugaremos juegos tradicionales: los Trompos, llanta	Poder lanzar al trompo y hacerlo bailar, conducir a la llanta a la meta propuesta.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
9	16 al 20 Junio	Jugaremos juegos tradicionales: canicas y la rayuela.	Desarrollar espíritu de iniciativa de jugar.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
10	23 al 27 Junio	Jugaremos juegos tradicionales: Los encostalados y el palo encebado	Conseguir su propio control en el juego de los ensacados, y poder subir al palo encebado y coger una fruta que haya en el palo encebado	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
11	30 al 4 Julio	Pos-test	Medir si las capacidades coordinativas en los niños han mejorado con la utilizando los juegos Ancestrales y tradicionales.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
12	7 al 11 Julio	Festival y exposición de Juegos Ancestrales y Tradicionales	Motivar a los niños en la realización de los juegos Ancestrales y Tradicionales.	Patios de la escuela.	Padres de familia, alumnos de la escuela y autor.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES**

**PLAN DE ACTIVIDAD SEMANAL**

**Tema:** Los Juegos Ancestrales- y Tradicionales y Capacidades Coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad del sexo masculino y femenino de la escuela Yaguarzongo de la comunidad de Yukukapak del Cantón Saraguro en el periodo 2014

**Tesista:** Carlos Olmedo Lozano Cango

**Introducción:** Este plan de actividades tiene como finalidad conocer los juegos Ancestrales y Tradicionales del Pueblo Saraguro y la comunidad de Yukukapak y con la utilización de los juegos mejorar las capacidades coordinativas en los niños de 4 a 6 años de edad.

**Objetivo:** Realización de la encuesta a todos los niños.

**Días:** Lunes a Viernes.

**Horario :** 10:40 am a 12: 45 pm

**Fecha:** 14 al 18

Abril

**Institución:** Escuela Yaguarzongo de la Comunidad de Yukukapac.

TEMA	ACTIVIDADES	METODOLOGIA	RECURSOS	BIBLIOGRAFIA	EVALUACION	OBSERVACIONES
Indagación de saberes previos sobre juegos que conocen.	Saludo. Dialogo sobre el tema a tratar:  Aplicación de la encuesta a todos los niños.	<b>Método de observación</b>  <b>Técnica:</b> Observación	Encuestas Lápices Borradores Carpeta.		Realización de la encuesta a todos los niños.	

---

DIRECTOR DE LA ESCUELA

---

DIRECTORA DE LA TESIS

---

TESISTA

## FOTOGRAFÍAS













## INDICE

ESQUEMA DE TESIS.

PORTADA.....	I
CERTIFICACIÓN.....	II
AUTORIA.....	III
CARTA DE AUTORIZACION.....	IV
AGRADECIMEINTO.....	V
DEDICATORIA.....	VI
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	VII
UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....	VIII
ESQUEMA DE TESIS.....	IX
a) TITULO.....	1
b) RESUMEN.....	2
c) INTRODUCCIÓN.....	5
d) REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
➤ JUEGOS ANCESTRALES Y JUEGOS TRADICIONALES: .....	7
➤ Juegos ancestrales en el Ecuador.....	7
➤ Juegos ancestrales del Cantón Saraguro.....	8
➤ Juegos tradicionales.....	9
➤ Juegos tradicionales en el Ecuador.....	10
➤ Juegos tradicionales en Saraguro.....	10
➤ CAPACIDADES COORDINATIVAS.....	11
➤ Capacidades coordinativas en los niños.....	12
➤ La motricidad gruesa.....	13

➤ Desarrollo de las capacidades coordinativas con los juegos ancestrales y tradicionales.....	14
➤ Juegos ancestrales.....	15
➤ Juegos tradicionales.....	19
e) MATERIALES Y MÉTODOS.....	25
➤ Materiales.....	25
➤ Tipo de investigación.....	25
➤ Enfoque.....	25
➤ Contexto.....	26
➤ Métodos.....	26
➤ Técnicas e Instrumentos.....	27
➤ Facetas de la Investigación.....	28
➤ Población.....	29
f) RESULTADOS.....	30
g) DISCUSIÓN.....	74
h) CONCLUSIONES.....	80
i) RECOMENDACIONES.....	81
PROPUESTA ALTERNATIVA.....	82
j) BIBLIOGRAFÍA.....	112
k) ANEXOS.....	113
• PROYECTO DE TESIS.....	113
➤ TEMA.....	114
➤ PROBLEMATICA.....	115
➤ JUSTIFICACIÓN.....	117
➤ OBJETIVOS.....	118
➤ MARCO TEORICO.....	119
○ CAPITULO I Historia de los juegos ancestrales y tradicionales del pueblo Saraguro .....	119
○ CAPITULO II Las capacidades coordinativas.....	128

- CAPITULO III los juegos ancestrales y tradicionales como medio para mejorar las capacidades coordinativas..... 129
- CAPITULO IV Test para mejorar las capacidades coordinativas utilizando los juegos ancestrales y tradicionales..... 153
- METODOLOGÍA..... 154
- CRONOGRAMA..... 157
- PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO..... 158
- BIBLIOGRAFÍA..... 159
- ÍNDICE..... 176