



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE

Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad
Física y Deporte

TEMA:

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA MOTIVACIÓN HACIA
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

AUTOR: Paredes Bayas José Armando

TUTOR: Lic. Christian Mauricio Sánchez Cañizares, Mg

Ambato - Ecuador

Marzo, 2022

APROBACIÓN DE LA TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Lic. Christian Mauricio Sánchez Cañizares, Mg**, con cédula de ciudadanía: **1803378072** en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”** desarrollado por el/la estudiante **Paredes Bayas Jose Armando**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Lic. Christian Mauricio Sánchez Cañizares, Mg
C.C. 1803378072

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “**, quién basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Paredes Bayas Jose Armando

C.C. 1805118773

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**”, presentado por el señor **Paredes Bayas Jose Armando**, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Lic. Gabriela Alexandra Villalba Garzón, Mg.
C.C. 1803471570
Miembro de comisión calificadora

Lic. Ft. Flores Robalino Rosita Gabriela, Mg.
C.C. 1500438617
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

A Dios, por darme la vida, guiar mis pasos y sobre todo estar a mi lado brindándome fortaleza, perseverancia para no desistir y darme a personas que han sido mi soporte y compañía durante todo este tiempo.

A mis Padres, que siempre me apoyan a cada momento, ya que son el pilar fundamental de mi vida y me han enseñado que nada en la vida es fácil y que el que persevera alcanza, siempre motivándome, guiándome y sobre todo inculcándome valores para crecer como persona.

A mis hermanos que con su apoyo incondicional y sus consejos me han sido de mucha ayuda en mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Universidad Técnica de Ambato quienes se han encargado de mi formación académica que me supieron guiar impartíendome sus conocimientos.

A la Unidad Educativa “17 de Abril” por dar su apertura y colaboración en la realización de la investigación

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DE LA TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	6
ÍNDICE DE FIGURAS.....	9
RESUMEN EJECUTIVO.....	ii
ABSTRACT	iii
CAPITULO I	4
1. MARCO TEORICO	4
1.1. Antecedentes de Investigación	4
1.1.1. Categorías fundamentales	¡Error! Marcador no definido.
1.1.2. Marco teórico de la investigación	9
1.2. Objetivos.....	27
1.2.1. Objetivo General.....	27
1.2.2. Objetivos Específicos	27
2. METODOLOGÍA.....	28
2.1. Materiales	28
2.2. Métodos.....	28
2.2.1. Diseño de investigación.....	29
2.2.2. Población y muestra de estudio.....	29
2.2.3. Técnicas e instrumentos de investigación	29
2.2.4. Plan de recolección de la información	30
2.2.5. Tratamiento estadístico de los datos de investigación.....	30
3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	32
3.1. Análisis y discusión de los resultados	32
3.1.1. Caracterización de la muestra de estudio	32
3.1.2. Resultados por objetivo	34
3.2. Verificación de hipótesis.....	40
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	41
4.1. Conclusiones	41

4.2. Recomendaciones	42
5. referencias	43
6. Anexos	46
6.1. Datos informativos	46
6.1.1. Antecedentes de la propuesta	46
6.1.2. Justificación	47
6.1.3. Objetivos	47
6.1.4. Fundamentación	48
6.1.5. Metodología. Plan de acción	48
6.1.6. Administración	63
6.1.7. Previsión de la evaluación	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Baremos de medición del test	30
Tabla 2. Género y edades de los estudiantes	33
Tabla 3. Nivel frecuencial de la motivación	34
Tabla 4. Promedio de preferencia de ejecución de juegos tradicionales en la muestra de estudio	35
Tabla 5. Niveles de motivación hacia los juegos tradicionales en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio.	36
Tabla 6. Nivel frecuencial de motivación hacia los juegos tradicionales en el periodo POST intervención.....	37
Tabla 7. Promedio de preferencia de ejecución de juegos tradicionales en la muestra de estudio.	38
Tabla 8. Niveles de motivación hacia los juegos tradicionales en el periodo Post intervención.....	38
Tabla 9. Relación cruzada entre los niveles PRE y POST intervención de motivación hacia los juegos tradicionales.	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figuras 1. Ciclo motivacional	16
Figuras 2. Jerarquía de necesidades humanas de Maslow	17

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
MODALIDAD PRESENCIAL

**TEMA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LOS
JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA.**

Autor: José Armando Paredes Bayas

Tutor: Lic. Christian Mauricio Sánchez Cañizares

RESUMEN EJECUTIVO

Este trabajo se basa en la contextualización y fundamentación teórica sobre las estrategias didácticas para motivar a la práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes y así poder mantener las tradiciones de generación en generación. Para lo cual se plantean unas clases demostrativas utilizando las diferencias estrategias didácticas y buscando motivar a los estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física. El marco teórico consta de toda la investigación relacionada específicamente a las estrategias didácticas y a los juegos tradicionales. Con referencia a los juegos tradicionales podemos decir que es el rescate de las costumbres y tradiciones de los pueblos de nuestro país teniendo en cuenta que debemos valorar y amar nuestras raíces como también ayudan para desarrollar las diferentes habilidades y destrezas en los estudiantes. En el análisis y discusión de los resultados se realiza un pre-test que arroja que los estudiantes tienen una baja motivación hacia los juegos tradicionales, pero después de realizar las clases se realiza el pos-test en donde se comprueba que las estrategias didácticas puestas en práctica fueron de ayuda y los estudiantes obtienen una alta motivación. Contiene las conclusiones y recomendaciones que han sido las más notables para el estudio y se realiza la propuesta en la cual se realizan las clases demostrativas con una duración de 35 minutos en los cuales se hacen un calentamiento, la parte principal y la final con los juegos tradicionales más conocidos por los estudiantes.

Palabras Clave: tradiciones, estrategias, juegos, didáctica, motivación, calentamiento.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
MODALIDAD PRESENCIAL**

**THEME: DIDACTIC STRATEGIES IN THE MOTIVATION TOWARDS
TRADITIONAL GAMES IN STUDENTS OF BASIC GENERAL
EDUCATION**

Autor: José Armando Paredes Bayas

Tutor: Lic. Christian Mauricio Sánchez Cañizares

ABSTRACT

This work is based on the contextualization and theoretical foundation on the didactic strategies to motivate the practice of traditional games in students and thus be able to maintain traditions from generation to generation. For which some demonstrative classes are proposed using the different didactic strategies and seeking to motivate students to practice traditional games in physical education classes. The theoretical framework consists of all the research specifically related to didactic strategies and traditional games. With reference to traditional games, we can say that it is the rescue of the customs and traditions of the peoples of our country, taking into account that we must value and love our roots as well as help to develop the different abilities and skills in students. In the analysis and discussion of the results, a pre-test is carried out that shows that the students have a low motivation towards traditional games, but after completing the classes, the post-test is carried out where it is verified that the didactic strategies put into practice were helpful and the students obtained a high motivation. It contains the conclusions and recommendations that have been the most notable for the study and the proposal is made in which the demonstrative classes are carried out with a duration of 35 minutes in which a warm-up, the main part and the final part with the games are made. Traditional best known by students.

Keywords: traditions, strategies, games, didactics, motivation, warm-up.

CAPITULO I

1. MARCO TEORICO

1.1. Antecedentes de Investigación

Revisando el repositorio virtual de la Universidad Técnica de Ambato, de la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación dentro de la carrera de Cultura Física, se encontró los siguientes temas que tienen similitud con las variables de investigación que a continuación se detalla.

Autor: Diana Alexandra Carrillo Carrasco

Tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS/NIÑAS DE 4-5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.**

De acuerdo Carrillo (2015) explica que al final de la investigación tiene las siguientes conclusiones.

1. Los docentes no realizan una buena aplicación de los juegos tradicionales por lo que sus clases son monótonas y no generan aprendizajes significativos.
2. Los juegos tradiciones influyen positivamente en el desarrollo corporal según la investigación en la Unidad Educativa Juan Montalvo se ve la necesidad de trabajar y constante en su aplicación.
3. En la Unidad Educativa Juan Montalvo los docentes no han sabido implementar la práctica de los juegos tradicionales con el fin de fomentar el desarrollo de la expresión corporal, socialización, recreación y cumplimiento de reglas ya que solo lo harían por mantener entretenidos a los alumnos.

Se entiende que los juegos tradicionales son fundamentales en la educación de los niños/niñas ya que ayudan al desarrollo de las diferentes habilidades que cada uno tiene.

Autor: Mónica Soledad Tipanluisa Tipan

Tema: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.

Para Tipanluisa (2015) explica que al final de la investigación se concluye:

1. La escasa información sobre las costumbres y culturas de nuestro país hacen que los niños pierden el interés por aprender lo que son los juegos tradicionales en las clases de educación física.
2. Es importante realizar planificaciones organizadas en actividades recreativas que estimulan la participación de los niños en los juegos tradicionales.
3. Se elabora un manual de juegos tradicionales para rescatar los valores ya que abarca distintos juegos en las que se estimulan habilidades y destrezas.

En esta investigación se comprende que los juegos tradicionales son fundamentales en educación física debido a que estos son de ayuda para mantener las costumbres y tradiciones y desarrolla habilidades y destrezas.

Autor: Barriga Moreno Genoveva Marisol

Tema: LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “UNIDAD EDUCATIVA LICEO JUAN MONTALVO DEL CANTÓN, AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

Para Barriga (2015) explican que al final de la investigación se concluye que:

1. La comunicación y la reflexión van de la mano, ya que ayuda a la profundizar las expresiones.

2. Las estrategias aplicadas en el aula de clase no han tenido un proceso adecuado para promover el pensamiento crítico, por lo que, en los estudiantes ha provocado un desinterés en aprender y pensar, quienes han demostrado cambios.
3. Los docentes de la institución no han tomado en cuenta a las estrategias didácticas como herramientas de interacción pedagógica y social.

Se comprende que las estrategias didácticas son fundamentales para llegar a los estudiantes y es por eso que los docentes buscan implementarlas en las clases.

Autor: Christian Germán López López

Tema: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS AGENTES DE TRÁNSITO DE LA CIUDAD DE AMBATO EN TIEMPOS DE CORONAVIRUS.

Para López (2021) concluye que:

1. Luego de realizar la investigación es posible analizar los diferentes juegos tradicionales mas comunes, practicados en la ciudad de Ambato por parte de los ancestros de los Agentes de Transito y el impacto en la calidad de vida.
2. Se ha podido realizar la identificación de los aspectos mas relevantes de la calidad de vida de los Agentes de Transito de la ciudad de Ambato en tiempos de Coronavirus y las posibilidades de rescatar los juegos tradicionales.
3. Mediante el estudio fue proponer la practica de juegos tradicionales para mejorar la calidad de vida de los Agentes de Transito de la ciudad de Ambato.

Se comprende que los juegos tradicionales son importantes ya que ayudan a mejorar la calidad de vida de los agentes de tránsito y a mantener las costumbres y tradiciones es por tal motivo, que se entiende que los juegos tradicionales son importantes en la vida de las personas como tal mediante diferentes estrategias didácticas para la práctica.

Autor: Ponce Mangua Henry Geovanny

TEMA: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO Y CONCIENCIACIÓN DE LA CULTURA ECUATORIANA EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL CENTRO EDUCATIVO “SAN JUAN BOSCO” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

Según Ponce (2013) concluye que:

1. La mayor parte de los encuestados tanto como los estudiantes concuerdan que se puede conocer la historia del país a través de la práctica de los juegos tradicionales.
2. La mitad de los docentes aplican juegos tradicionales con sus estudios en el proceso de enseñanza -aprendizaje mientras que el resto no lo hace.
3. Las encuestas indican que la mayor parte de docentes y jóvenes sé que fueron encuestados consideran que la motivación a practicar juegos tradicionales ayuda a valorar las tradiciones.

Se entiende que los juegos tradicionales influyen al fortalecimiento de la cultura y esto ayuda a desarrollar destrezas y habilidades que ayudan a mejorar la calidad de vida además ayuda a que los jóvenes cumplan con reglas y procedimientos ya que cada tipo de juegos tradicionales tienen diferentes reglas y formas de desarrollarlas.

Autor: López Velasco Erika Fernanda

Tema: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS / NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”

De acuerdo López (2018) concluye que:

1. La motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas.
2. El uso de las actividades para el desarrollo motor de niños de 3 a 4 años, dentro de las rutinas diarias de la escuela, facilitando con ello un aprendizaje integral.
3. Al momento de diagnosticar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años a través de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de medio en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Se comprende que los juegos tradicionales tienen mayor influencia en los niños/niñas de 3 a 4 años ya que ellos mediante estas actividades desarrollan las diferentes destrezas y habilidades mediante las motricidades gruesas que tiene que ver con las actividades lúdicas.

1.1.1. Marco teórico de la investigación

Estrategias didácticas

Según Orellana (2017) explica que la estrategia didáctica se concibe como la estructura de actividades en la que se hacen reales con objetivos y contenidos. Lo que implica un proceso que nace desde un punto de partida, que son los contenidos de información y de ahí, al punto en que se espera llegar es decir hacer real el objetivo. Por lo tanto, se comprende que las estrategias didácticas son fundamentales para el aprendizaje.

Las tácticas didácticas son “un grupo de ocupaciones que se proyectan y se ponen en marcha de manera ordenada para conseguir un definido propósito”, por esto, en el campo pedagógico específica que hablamos de un “plan de acción que pone en marcha el profesor para poder hacer los aprendizajes” (Tobón , 2017).

Las estrategias didácticas como componente de meditación para nuestra actividad ofrecen monumentales maneras y expectativas de mejorar la práctica educativa. El maestro para comunicar conocimientos usa tácticas encaminadas a impulsar la competencia, preparación y comprensión de los mismos. Es decir, las tácticas didácticas se refieren a labores y ocupaciones que pone en marcha el maestro de manera sistemática para conseguir determinados aprendizajes en los alumnos (Jiménez & Robles, 2016).

De acuerdo con los autores Campusano & Díaz (2017), las estrategias didácticas son usadas para:

- Para responder a los variados estilos de aprendizaje que pueden tener los estudiantes que cursan una misma asignatura. Por este motivo, es fundamental que una estrategia sea utilizada como eje didáctico central, pero que pueda ser integrado con el uso de técnicas que fortalezcan o potencien el aprendizaje.

- Para favorecer el desarrollo de habilidades y actitudes tales como: pensamiento crítico y creativo, responsabilidad ante el aprendizaje, búsqueda, organización, creación y aplicación de información, promoción del aprendizaje colaborativo y autorreflexión sobre el propio aprendizaje.
- Todas ellas características deseables en un estudiante y un profesional, y, por cierto, vinculadas directamente con las competencias genéricas que la Institución ha optado por desarrollar.

También afirman que se debe considerar que las estrategias didácticas (junto con las técnicas, actividades y recursos) se conciben en el marco de la definición de la Estrategia Metodológica más pertinente para una asignatura:

Estrategia Metodológica

Grupo incluido y coherente de tácticas y técnicas didácticas, ocupaciones y recursos de educación – aprendizaje. Facilitan el desarrollo de los aprendizajes esperados, según los principios pedagógicos de la formación dirigida al desarrollo de competencias.

Favorecen en los alumnos el desarrollo de la función de compra, interpretación y procesamiento de la información y su implementación para la generación de nuevos aprendizajes: los que tienen que ser significativos y profundos (Campusano & Díaz, 2017).

Estrategia didáctica

Son procedimientos organizados que tienen una clara formalización/definición de sus etapas y se orientan al logro de los aprendizajes esperados. A partir de la estrategia didáctica, el docente orienta el recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes para construir su aprendizaje (Campusano & Díaz, 2017).

Técnica didáctica

Son procedimientos de menor alcance que las estrategias didácticas, dado que se utilizan en períodos cortos (parte de una asignatura, unidad de aprendizaje, etc.); cuyo foco es orientar específicamente una parte del aprendizaje, desde una lógica con base psicológica, aportando así al desarrollo de competencias (Campusano & Díaz, 2017).

Estrategias enseñanza aprendizaje

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuya dinámica declara está en la interacción docente-estudiante, es de fundamental trascendencia considerar las competencias que los profesores tienen que desarrollar, para ejercer exitosamente su funcionalidad en la orientación del logro de las competencias de los alumnos; más todavía, una vez que poseen la responsabilidad de conformar por competencias para el planeta gremial (Hernández & Recalde, 2017).

El grado educativo que demanda, tanto el razonamiento como la utilización de competencias maestros que faciliten conformar de forma competente para el mercado gremial; sin embargo, debería conocer las competencias laborales requeridas y orientar el logro de estas a causa de los alumnos.

En este entorno, es de esencial trascendencia para la enseñanza preeminente conocer sobre las competencias que desarrollan los profesores en el proceso de formación bajo el enfoque de competencias.

Para tal fin, se necesita tener en cuenta que la funcionalidad maestro involucra recursos que se tienen que tener en cuenta, como la colaboración en el desarrollo de la organización

del proceso de enseñanza-aprendizaje; la selección de conocimientos pertinentes para el desarrollo de competencias laborales; la aplicación de tácticas didácticas correctas para cada grado de formación; la capacidad investigativa para entablar colaboraciones entre la formación y las necesidades del sector benefioso (Hernández & Recalde, 2017).

Clase magistral

De acuerdo con Velásquez (2018), es un método –siempre nuevo y antiguo– a pesar de la crítica sesgada, orientada a un desprestigio con etiquetas conocidas, se debe validar su empleo en todos los niveles; es válido ya que puede ser aplicado de modo activo, propiciando el ejercicio de la reflexión y del espíritu crítico del estudiante.

Su validez está en la manera, en el espíritu que se le impregna cuando se le utiliza en la sesión de clase. Se considera una modalidad metodológica empleada para comunicar conocimientos y estimular procesos formativos. Es una presentación ordenada y motivadora que sintetiza el núcleo de la información

Exposición

Por lo general es el docente quien expone, sin embargo, en la actualidad los estudiantes se responsabilizan del desarrollo de esta técnica con propiedad, todo depende de la seguridad que el docente impregne a su intervención.

Es importante por cuanto desarrolla en el estudiante seguridad para comunicarse y exponer sus ideas; en el desarrollo de esta estrategia didáctica juega dos roles, como receptor de la información, pero también como partícipe activo de su propio aprendizaje (Herrán, 2018).

Posibilitar la pregunta

El docente en el enfoque de formación por competencias tiene la responsabilidad de promover el aprendizaje por medio de preguntas inteligentes y abiertas, animando al estudiante a formular preguntas, conllevando a elaborar las respuestas. . El estudiante, por su parte, puede descubrir sus hipótesis a partir de la búsqueda de respuestas mediante la investigación permanente (Herrán, 2018).

Lluvia de ideas

Estrategia didáctica activa, que permite incrementar el potencial creativo de los estudiantes, recoger información y resolver problemas. Genera expectativa por el tema de la clase, invita a los estudiantes a valorar los puntos de vista de los demás, crea actividades que retan la creatividad, promueve la sana competencia en la búsqueda de soluciones a los problemas o interrogantes (García, Luna, & Rueda, 2018).

Discusión

Esta estrategia didáctica exige al docente hacer una cuidadosa selección del tema y de la orientación al grupo, contribuye al logro de competencias laborales por cuanto desarrolla conocimiento, habilidades y destrezas en el tema específico, pero también aporta a la creación de pensamiento crítico, reflexivo y creativo, despierta valores de respeto y tolerancia, indispensables actualmente en el trabajo (García, Luna, & Rueda, 2018).

Procesos de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje se concreta en una situación creada para que el estudiante aprenda a aprender, es un proceso dialéctico donde se crean situaciones para que el sujeto se apropie de las herramientas que le permitan operar con realidad y enfrentar al mundo con una actitud científica personalizada y creadora (Rochina, Ortiz & Paguay, 2020).

Debería comprender cada una de las especialidades estudiantiles, a partir de las ciencias precisas hasta la enseñanza física, superando las interrelaciones fundadas en la economía del trueque en aras de una economía solidaria, cuya base sea la cooperación» (Alvarado, 2018).

El docente comunica, expone, organiza, facilita los contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes y estos, además de comunicarse con el docente, lo hacen entre sí y con la comunidad. Es por ello por lo que el proceso docente es de intercomunicación.

Acerca del PEA se plantea que «es la relación sistémica de los componentes didácticos hacia una interacción dinámica de manera creadora, reflexiva y crítica de los sujetos con el objeto de aprendizaje y de los sujetos entre sí, que integre acciones dirigidas a la instrucción, al desarrollo y a la educación del estudiante» (Alvarado, 2018).

De acuerdo Piaget (2019), el raciocinio es la base en la que se encuentra el aprendizaje, es la forma de presentarse la sabiduría. La sabiduría lleva a cabo una composición y un desempeño, aquel mismo desempeño va modificando la composición. La obra se hace por medio de la relación del organismo con el medio ambiente.

En este proceso de aprendizaje, las ideas primordiales que expone esta teoría son:

- El delegado del aprendizaje es el alumno, siendo el instructor un orientador y/o facilitador.

- El aprendizaje de cualquier tema o asunto necesita una continuidad o sucesión lógica y psicológica.
- Las diferencias personales entre los alumnos tienen que ser respetadas.

Como profesores, se necesita entender que el aprendizaje es personal, emocional y requiere una continua y constante retroalimentación. Primordialmente, el aprendizaje debería estar con base en una buena interacción entre los recursos que participan en el proceso: maestro, alumno y compañeros.

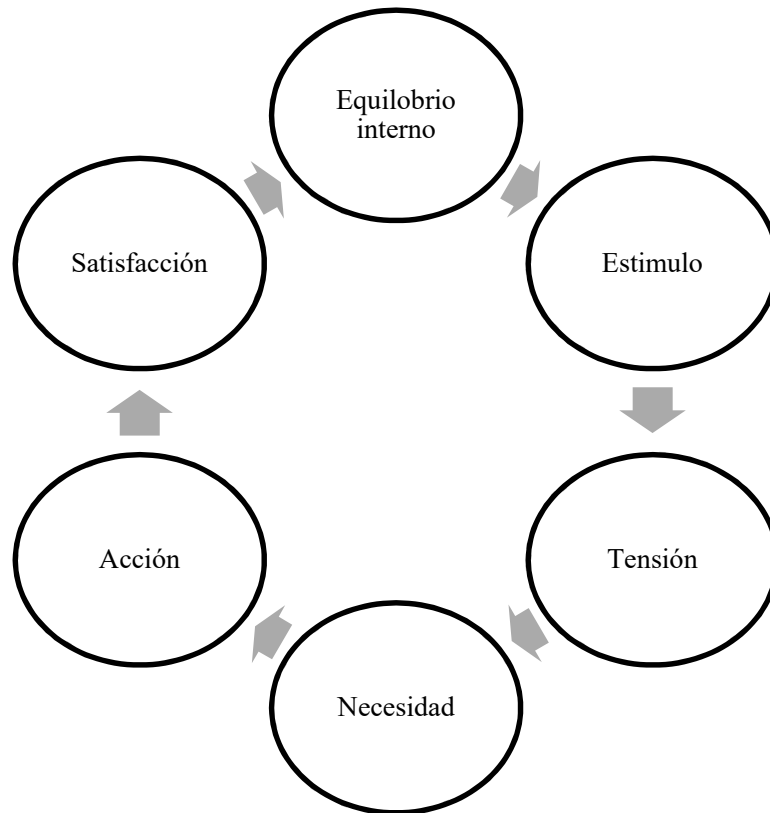
Motivación

La motivación, del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana. El interés por una actividad es “despertado” por una necesidad, la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico (Carrillo, Padilla, Rosero , & Villagómez, 2019).

En la siguiente figura se muestra el ciclo motivacional:

Figuras 1. Ciclo motivacional

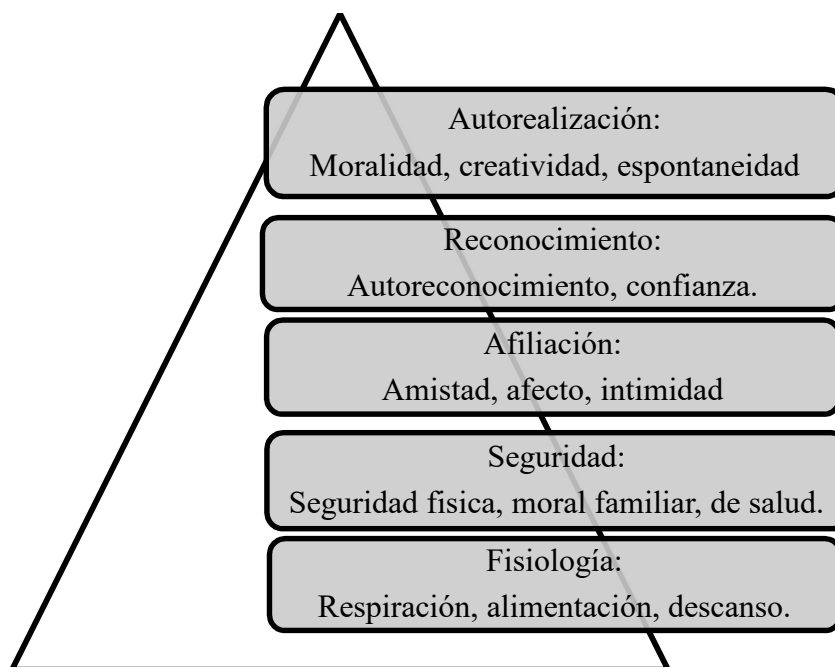
Elaborado por: El investigador



Tomado de: (Carrillo, Padilla, Rosero , & Villagómez, 2019)

Por consiguiente, frente a una situación dada, la motivación establece el grado con qué energía y en qué dirección actuamos. Una de las teorías más conocidas sobre la motivación es la que se grafica en la Jerarquía de Necesidades Humanas de Maslow (1956).

Figuras 2. Jerarquía de necesidades humanas de Maslow



Elaborado por: El investigador

Tomado de: (Carrillo, Padilla, Rosero , & Villagómez, 2019)

Motivación Educativa

A lo largo de la escolaridad de los estudiantes en los centros educativos se generan varias situaciones, individuales y contextuales, que tienen la posibilidad de dañar significativamente a su proceso de formación, lo que resulta en especial importante en la fase de secundaria. Esta, coincidiendo con el lapso de la juventud, se expone como una etapa clave en la vida de una persona, anterior paso a la edad adulta, donde se generan los más grandes cambios físicos y psicológicos que forjarán la personalidad adulta del alumno (Usán & Salavera, 2018).

Ciertos estudiantes a lo largo de su fase estudiantil tienen la posibilidad de no contar con o hacer uso de las tácticas y competencias primordiales para resolver exitosamente las exigencias y solicitudes de la vida académica, y tienen la posibilidad de llegar a experimentar reacciones negativas hacia ella, pérdida de interés en sus estudios o, inclusive, postración físico y psíquico.

Al hacer alusión a las explicaciones o razones del bajo rendimiento o al fracaso estudiantil, el término de motivación surge de forma frecuente. Los modelos motivacionales piensan a la motivación como un ente que explica el principio, dirección y perseverancia de un comportamiento hacia una cierta meta académica, centrada en preguntas inherentes al propio proceso de aprendizaje: el rendimiento académico, la valoración social o, inclusive, la evitación del trabajo, indica que la motivación resulta un proceso activo y dinámico por el que una persona se conserva en una labor a fin de lograr sus fines.

De esta forma, para el logro de las metas del alumnado, no únicamente se necesitan habilidades normativas y conocimientos específicos en una materia sino, además, la disposición y motivación para eso (Usán & Salavera, 2018).

De acuerdo con Murillo, Panchi, Paucar y Quintanilla (2019), hay varias técnicas para mejorar el aprendizaje, dependiente el tipo de aprendizaje que se aplique:

Aprendizaje colaborativo:

Sostiene esta teoría que los sujetos aprenden manera rápida, cuando desarrollan el proceso de aprendizaje en colaboración de otros individuos, en este tipo de aprendizaje, los discentes adquieren conocimientos de los diferentes puntos de vista de sus acompañantes de tarea. Desde la perspectiva conductista, Kelley y Thibaut (1969), definen una estructura cooperativa como aquella en la que las recompensas o refuerzos del individuo son directamente proporcionales a la calidad del trabajo en grupo. Los grupos de aprendizaje cooperativo se basan en una interdependencia positiva entre los componentes del grupo.

Las metas son estructuradas para que los alumnos se interesen no sólo por su esfuerzo y rendimiento sino también por el rendimiento de los demás. El liderazgo es compartido por todos los componentes y todos los miembros del equipo comparten la responsabilidad por

el aprendizaje. Por último, el objetivo es conseguir que cada uno de los componentes aprenda lo posible.

Aprendizaje Constructivismo:

Este aprendizaje se funda en que los individuos pueden aportar a la generación de nuevos conocimientos, aquí se deja de lado el modelo de docente conductista, aquí el aprendizaje se desarrolla a través de la investigación que realizan las partes que participan en el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, en la época la construcción de nuevos conocimientos resulta más sencillo, puesto que la capacidad de obtener información con la implementación del internet a globalizado la información, lo que provoca que las fuentes de conocimiento sean de fácil acceso, y así a través de la investigación pueda aportar en el aula con el docente para generar nuevas teorías en base a la investigación.

La motivación de aprender es dependiente en la gente de diversos componentes, entre ellos; el proceso de sensibilización mismo que representa el marco o pórtico inicial del aprendizaje. Está configurado por 3 gigantes procesos de carácter afectivo-motivacional que son la motivación, el sentimiento y las reacciones.

La motivación es la fuente de inspiración que tiene la persona por aprender nuevos conocimientos, esta es intrínseca del humano, no obstante, los componentes externos tienen la posibilidad de influir para conservar activa la motivación o que esta decline, la teoría de las necesidades humanas se fundamenta en la vida de una secuencia de necesidades que pertenecen a toda persona y que se hallan organizadas a partir de las más relevantes a las menos irrelevantes.

Las actividades nacen de la motivación dirigida hacia el propósito de cubrir ciertas necesidades, las cuales se catalogan según el valor que tengan para la paz del alumno. A criterio de (Guillén, 2012) a partir del punto de vista del estudiante, se piensan las motivaciones intrínsecas, inherentes a su personalidad, y las extrínsecas que aparecen por medio del proceso de educación y aprendizaje provocado por el maestro.

Motivación hacia la educación física.

La motivación es un constructo hipotético no observable directamente, con un gran valor en la educación y un poder explicativo y predictivo de la conducta.

El autor Rosales (2019) la describe como el comportamiento resultante de la vinculación necesidad -deseos- estímulos. Es la dirección del comportamiento humano y la energía con la que nos empleamos en una conducta y constituye una de las principales preocupaciones de los profesores.

Dada la importancia de la motivación, han surgido numerosas teorías que tratan de explicar y estudiar este complejo constructo. Así se pueden citar: El modelo fenomenológico social de Web y Harry, en el que se pasaba por tres fases, la primera de involucramiento por motivación intrínseca -siendo la relación social y pasarlo bien los motivos principales-; la segunda como fases de mejora y adquisición de competitividad -existiendo una interacción entre motivación intrínseca y extrínseca.

La teoría de las recompensas, en que estas se mueven entre el diapasón de las recompensas intrínsecas -gusto por el movimiento-, las recompensas extrínsecas -resultados-; y proponen el fomento de los factores intrínsecos sobre los extrínsecos, facilitando las vivencias afectivas positivas. Es decir, que lo pasen bien cuando practican actividades físico- deportivas, por medio de sus habilidades, auto estima y bienestar (Rosales , 2019).

La teoría de la acción planeada, que tiene su base en la posibilidad de ejercer un locus de control y predecir y planificar las actividades a ejecutar basado en la cognición. Considerándose los modelos alternativos más destacados en el estudio de la motivación en la actividad física, La teoría de la necesidad de logro; El modelo de la ansiedad de prueba; Expectativas de reforzamiento y El modelo cognitivo (Tolman), considerado este último, el modelo dominante en el estudio de la motivación.

La evolución de estos modelos va desde la apreciación de que el hombre actúa a partir del conocimiento, donde se alinean con la disonancia motivada, desde este punto de vista, solo hay que saber qué es bueno y qué es malo y ya se ha resuelto el problema; hasta el modelo cognitivo social.

Se presentan tres teorías de la motivación hacia la educación física:

La auto-eficacia de Bandura:

La esencia de esta teoría está en la opinión que el sujeto tenga de su eficacia personal, y el peso de esta autovaloración en la necesaria toma de decisiones, que forman parte inseparables de cualquier proceso interactivo, como es el proceso docente educativo y de su posterior resultado. Este autor define cuatro fuentes de información para el conocimiento de su propia eficacia.

Competencia percibida:

Dirige a los individuos en dominios cognitivos, sociales y físicos, y se determina por el éxito (competencia) o el fracaso (incompetencia); y/o los modelos de meta de ejecución, basados en la interpretación de la efectividad del esfuerzo.

La teoría atribucional de la motivación y de la emoción de Weiner:

Se basa en la causalidad, un resultado da lugar a un efecto positivo (felicidad) o negativo (frustración), y trae consigo la sensación de éxito o fracaso; se va en busca de la explicación de las causas. El locus de control y las expectativas del profesor y del estudiante tienen una relación orgánica con esta teoría.

Existe una relación importante entre motivo y adherencia a la actividad física, y afirman: “Desde el punto de vista de los factores personales se ha encontrado que los motivos, constituyen un elemento importante para comprender cómo se adopta y se mantiene la participación y adherencia a la actividad física.”

Hay que señalar que la característica común de las investigaciones sobre los motivos ha sido la interpretación de estos a nivel de dimensiones tales como realización, salud, forma física, competencia, diversión y afiliación. Los motivos son la forma en que el sujeto, desde su personalidad, se representa sus propias necesidades y en pos de estos motivos es que realiza su actividad.

Motivación hacia los juegos tradicionales

La recreación física y de la mente es un elemento determinante e indispensable para el hombre, así sea para liberarnos un poco de los quehaceres cotidianos, como: trabajo, análisis, hogar, etcétera. o ya que se hace elemental en personas que inventan hábitos de relajación, motivación y entretenimiento, que ya ocupan un horario en su vida cotidiana. Es la ejecución de diferentes tipos de ocupaciones, que ejecutados en el tiempo libre toman como marco de acción; una instalación deportiva, un campo deportivo o los recursos que da la naturaleza; para brindar al sujeto la satisfacción de una necesidad de desplazamiento (Cremé , Paumier, & Navarro, 2019).

Aunque son ocupaciones elegidas según gustos y preferencias de los competidores, requieren cierto grado de organización, más que nada de parte de los que las dirigen, además de un estudio anterior para decidir los recursos positivos o negativos que logren manifestarse; en esta parte forma un papel importante la Dirección de la Cultura Física. La actividad física recreativa juega un papel importante en la calidad de vida de la sociedad (Llanga, Murillo, Panchi , & Paucar, 2019).

Un componente que ha influido de manera importante en el incremento de la expectativa de vida y su calidad en la población es la recreación sistemática y bien dirigida, educando y desarrollando de esta forma la voluntad y las habilidades físicas. Es evidente resaltar el desarrollo de la cultura Física a fin de desarrollar la salud de los habitantes, por lo cual tenemos la posibilidad de asegurar que a partir de tiempos remotos ha tenido distintas maneras de presentarse por la especie humana, transformándose y pudiendo cada vez una forma más estructurada y aglutinadora en su accionar (Llanga, Murillo, Panchi , & Paucar, 2019).

Por lo cual tenemos la posibilidad de mencionar que la interrelación de la sociedad para el desarrollo de las ocupaciones recreativas juega un papel importante continuamente y una vez que se marquen pautas de la definición de descanso y de los intereses motivacionales que atañen a la sociedad y al medio en que se relaciona la persona.

Por esto, la actividad deportiva es entendida como una vivencia formativa, continua, selectiva, electiva y asociada a una disciplina. Ella constituye para los chicos una vivencia enormemente significativa, que a la vez interpreta sus intereses.

Aunque las ocupaciones de la cultura física por su propia naturaleza permiten la colaboración de los sujetos de una u otra forma en cada práctica en actividades, se hace

difícil mantener el control de a los sujetos por lo cual diversifica la actividad en un lugar concreto. Sin embargo, a ello tener dominio del trabajo en conjunto significa acercarse lo más viable a dinamizar y a mantener el control de la actividad generalmente.

La aplicación de la técnica de la observación a las ocupaciones del deporte participativo y entrevistas a docentes retirados permitió identificar las próximas situaciones desfavorables o insuficiencias que demuestran la carencia de motivación de los alumnos hacia las ocupaciones recreativas (Cremé , Paumier, & Navarro, 2019).

A continuación, se enlistan algunos de los juegos tradicionales más empelados:

La cuerda

Llamado también el tira o afloja de la soga o cuerda, en donde se pone a prueba la fuerza de los grupos. Consiste en realizar de dos a tres jaladas y gana el que primero cruza la línea de la mitad de la cancha de juego.

Perros y venados

Consiste en formar en hileras en orden de estatura, caminar alrededor de la cancha alternar brazos arriba y abajo, después de esto trabajar diagonalmente en la cancha de baloncesto y trotar diagonalmente de la cancha topar los talones a los glúteos de forma en que se topen los muslos con las palmas de las manos.

Se debe realizar desplazamientos con cambio de frente cada tres tiempos y correr de espaldas conservar el equilibrio, señalar piques cortos de velocidad y realizar un estiramiento general, donde se estiran los músculos más importantes: piernas, brazos, tronco

Juego del elástico

Evolucionó como una cultura propia de los niños, formó parte de las actividades lúdicas de la edad escolar, el juego del elástico fue muy apreciado por los jóvenes en su mayoría de veces lo practicaban en ciertas temporadas en las unidades educativas. Consiste en no

pisar el elástico si la situación lo amerita • Pisar el elástico si la situación lo amerita y saltar alto.

La Guaraca

Consiste en que los participantes que no se sitúen en círculo, con los brazos atrás y con la vista hacia el centro pasaran a tomar la guaraca y a cantar su canción. Si un participante es alcanzado, deberá pasar a tomar la guaraca y a cantar su canción.

La rayuela

Este juego fue creado con la finalidad de dar movimiento con los diferentes obstáculos o pistas que permitían demostrar sus habilidades durante el juego, la llegada “el cielo”. Consiste en lanzar el objeto en las casillas sucesivamente, no pisar raya. Saltar en un solo pie y pierde la que no cumple con todo lo establecido.

La gallinita ciega

Se elige a un personaje para que realice al papel de la gallinita ciega, se le tapa los ojos con un pañuelo de color para que no pueda observar absolutamente nada es un juego infantil en el que los otros jugadores tratan de evadir.

El rey manda

Consiste en señalar al rey, es el que dirige el juego los participantes forman el equipo de juego, formar una barra a su favor con el fin de que exista la motivación permanente Seleccionar un servidor, es el único servirá al rey para cumplir sus mandatos, elegir la prenda, mencionar el rey manda y motivar con aplausos, y premios se los suministran a los equipos que entregaron más objetos.

Los ensacados

Consiste en que cada jugador se sitúa en la línea de salida sin pisarla. Los pies deberán estar dentro del saco y coger la parte superior con las manos, tras la salida, los jugadores tendrán que saltar como si fueran canguros hasta la línea de llegada, evitar chocar entre ellos.

Las cogidas

En este juego pierden los que se dejan atrapar y el primero que se deja atrapar será el que continua con la actividad.

Las tres piernas

Este juego consiste en seleccionar a los jugadores pueden participar en pares, tríos y más;

- sujetar las piernas internas al nivel del tobillo con un cordón para realizar la respectiva competencia, preparar la partida a la señal del silbato salen despavoridos hacia la línea de competencia o llegada y los ganadores serán los primeros pares que crucen la meta.

La cuerda

Consiste en realizar de dos a tres jaladas y gana el que primero cruza la línea de la mitad de la cancha de juego.

Sin que te roce o capirotero

Este juego consiste en saltar por encima de los otros jugadores y seguir la tabla predeterminada.

El huevo y la cuchara

Consiste en no dejar caer el huevo de la cuchara, tener bien ubicadas las manos hacia atrás y respetar las decisiones tomadas por el director del juego.

1.2.Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de la aplicación de Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “17 de Abril” en el periodo octubre 2021 a enero 2022.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Valorar el nivel inicial de motivación hacia los juegos tradicionales en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “17 de Abril” en el periodo octubre 2021 a enero 2022.
- Evaluar el nivel de motivación hacia los juegos tradicionales después de la aplicación de estrategias didácticas en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “17 de Abril” en el periodo octubre 2021 a enero 2022.
- Analizar la diferencia entre los niveles de motivación hacia los juegos tradicionales en los estudiantes de Educación General Básica antes y después de la aplicación de estrategias didácticas en la Unidad Educativa “17 de Abril” en el periodo octubre 2021 a enero 2022.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA.

2.1. Materiales

- Computadora
- Internet
- Dispositivos móviles

Implementos para la aplicación de los juegos tradicionales:

- Soga
- Canicas
- Sacos
- Rayuela
- Elásticos
- Chucharas
- Huevos
- Pañuelo
- Cuerda

2.2. Métodos

Los métodos de investigación utilizados en el desarrollo del estudio se determinaron según los distintos procesos realizados, para la extracción de la información de estilo científico para respaldar la teoría del estudio aplicando el método analítico a través del cual se estudiaron las diferentes estrategias didácticas para la relación en la motivación hacia los juegos tradicionales.

Para el desarrollo metodológico de la investigación, es decir la construcción del conocimiento que este estudio causará, se emplea el método hipotético-deductivo, el mismo que nos servirá para la aceptación o no de la hipótesis planteada.

2.2.1. Diseño de investigación.

La presente investigación se basó en un enfoque cuantitativo, debido a que se analizó datos con comprobaciones para obtener los resultados previstos, por lo que tiene una finalidad de investigación aplicada y su diseño es causi-experimental por lo que se trabajó con un solo grupo en el proceso de intervención. Por la obtención de la fuente de investigación es de campo con un corte longitudinal, debido a que se toma y se mide la variable dependiente en un periodo pre y post intervención.

2.2.2. Población y muestra de estudio

En la presente investigación se trabajó con una población finita de 2470 estudiantes de la Unidad Educativa “17 de Abril” del cantón Quero, a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia, se seleccionó una muestra de 22 estudiantes pertenecientes a Educación General Básica los cuales se encuentran en clases presenciales de manera progresiva.

2.2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Según Sailema & Sailema (2018) explican que los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación de padres a hijos que sigue las ideas normas y costumbres del pasado y esto se prolonga a lo largo de un periodo histórico. Se comprende que los juegos tradicionales son los son actividades que tiene relación con las costumbres y tradiciones que mantiene un pueblo y que va encaminada a cada generación.

Es por tal motivo que nos basamos en el libro de juegos tradicionales y populares del Ecuador de los autores Sailema Ángel y Sailema Marcelo pudimos crear el instrumento de evaluación de la motivación hacia los juegos tradicionales tomando en cuenta algunos juegos tradicionales relevante en los que se toman en cuenta los juegos de persecución, resistencia y coordinación.

El instrumento paso por un proceso de validación en donde expertos evaluaron cada una de las preguntas para que el instrumento este acorde a las variables de estudio en donde obtuvo una validación positiva (Anexo1).

2.2.4. Plan de recolección de la información

Para el proceso de recolección de datos de investigación, se ejecutó los siguientes procedimientos:

1. Seleccionar la muestra de estudio.
2. Indagar información en búsqueda para crear el instrumentó de investigación.
3. Validación del instrumentó de valoración para la variable dependiente.
4. Aplicación del pre-test y pos-test de motivación hacia los juegos tradicionales.
5. Baremos de medición del test.

Tabla 1. Baremos de medición del test

LA MOTIVACION HACIA LOS	JUEGOS TRADICIONALES
Nunca	1
Muy pocas veces	2
Medianamente	3
Con frecuencia	4
Siempre	5

Fuente: Investigación

Elaborado por: José Paredes

2.2.5. Tratamiento estadístico de los datos de investigación

Se utilizó el paquete estadístico SPSS en su versión 25, permitiendo realizar un análisis de distribución de frecuencias y porcentajes en las variables cualitativas y de valores descriptivos para las variables cuantitativas, de igual manera se aplicó la prueba de

normalidad de Shapiro-Wilk para determinar la normalidad de los datos y poder seleccionar la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney para muestras independientes en la caracterización de la muestra de estudio. Para la determinación de relación entre variables y caracterización de la muestra de estudio, se aplicó una tabla de doble entrada.

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

Se realizó un análisis pre-test de valoración sobre la motivación hacia los juegos tradicionales mediante la utilización de estrategias didácticas con los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa 17 de Abril toma en cuenta al momento de la ejecución de las clases en donde se realizan una serie de juegos tradicionales aplicando las estrategias didácticas que sean necesaria para cada uno de los juegos.

Se utilizó para la valoración del pre-test y pos-test la escala de Likert en donde se conocerá los resultados del pre-test y luego de ser aplicado se realizará un pos-test que ayudara a la verificación de la motivación que se ha logrado con los estudiantes una vez de utilizar estrategias didácticas.

3.1.1. Caracterización de la muestra de estudio

En la investigación se tiene una muestra de 22 estudiantes de Educación General Básica Superior en donde se analizará las diferentes estrategias didácticas que ayuden a la motivación hacia los juegos didácticos mientras que se realiza un pre-test y después de las clases que se dieron sobre los juegos tradicionales se realizado el pos-test en donde se analizan si las estrategias didácticas que se utilizó en la clase ayudan a motivar a los estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales.

Tabla 2. Género y edades de los estudiantes

Sexo	f	%	Edad (años)			
			Mín.	Máx.	M	DS
Masculino	11	50.0	13	14	13.6	0.5
Femenino	11	50.0	13	14	13.8	0.4
P					0.350*	
Total	22	100	13	14	13.7	0.5

Fuente: Investigación

Elaborado por: José Paredes

Nota. Análisis de frecuencias (f), porcentajes (%), valores mínimos (Mín.), máximo (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS) con pruebas de significación en un nivel de $P \geq 0.05$ (*) entre grupos.

De una muestra de 22 estudiantes de Educación General Básica Superior 11 que representan el 50% que pertenecen al género masculino y 11 que representan 50% que pertenecen al género femenino. En relación con la variable edad tengo que en sexo masculino hay una edad mínima de 13, una máxima de 14, media de 13.6 y una desviación estándar de 0.5 y en sexo femenino tiene una edad mínima de 13 una máxima de 14, una media de 13.8 y una desviación estándar de 0.4 al nivel total de la muestra tenemos una edad media del 13.7 y una desviación estándar de 0.5 y una vez aplicado el análisis estadístico para ver si la edad de los hombres es diferente a las de las mujeres da como resultado que el valor estadístico es mayor a 0.05 que especifica que no existen diferencias significativas pese a que al nivel despectivo que el sexo femenino es mayor 0.2 años con referencia a los sexo masculino estadísticamente no existen diferencias significativas por lo que la muestra es homogénea.

3.1.2. Resultados por objetivo

Resultados de la valoración del nivel inicial de motivación hacia los juegos tradicionales en los estudiantes de Educación General Básica en la Unidad Educativa “17 de Abril” en el periodo octubre 2021 - enero 2022.

Aplicando la metodología de investigación planteada en el periodo Pre-intervención, en primer lugar, se estableció la frecuencia de motivación que los escolares presentaban en relación con los juegos tradicionales, ya sea dentro de la clase de educación física, fuera de ella y motivados por padres o familiares.

Tabla 3. Nivel frecuencial de la motivación

Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje
Muy pocas veces	4	18.2
Medianamente	6	27.3
Con frecuencia	10	45.5
Siempre	2	9.1
Total	22	100.0

Fuente: Investigación
Elaborado por: José Paredes

Descripción de la tabla

Nivel frecuencial de la motivación inicial hacia los juegos tradicionales en la muestra de estudio es casi del 50% de los estudiantes encuestados determinaron que con frecuencia tienen motivación hacia la realización de los juegos tradicionales dentro o fuera de la clase o sea por motivación de los padres y un porcentaje similar determina que muy pocas veces o medianamente tiene una motivación hacia los juegos tradicionales y siempre cerca de un 10% de los escolares determino que siempre tienen motivación hacia los juegos tradicionales.

Tabla 4. Promedio de preferencia de ejecución de juegos tradicionales en la muestra de estudio

Juegos tradicionales	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Juego de la cuerda	22	2	5	3.95	0.95
Juego de perros y venados	22	1	5	2.82	1.26
Juego del elástico	22	1	4	2.95	0.84
Juego de la Guaraca	22	1	4	2.59	1.10
Juego de la rayuela	22	2	5	3.73	1.16
Juego de la gallinita ciega	22	2	4	3.05	0.72
Juego del rey manda	22	1	5	2.95	1.05
Juego del puente caído	22	1	4	2.27	1.16
Juego de los ensacados	22	1	5	3.32	1.23
Juego de las cogidas	22	1	5	3.27	1.20
Juego de las tres piernas	22	1	4	2.55	1.06
Juego de la cuerda	22	1	4	3.14	0.89
Juego del sin que te roce o capirotejo	22	1	5	2.41	1.26
Juego del huevo y la cuchara	22	1	4	2.09	0.97

Fuente: Investigación

Elaborado por: José Paredes

Descripción de la tabla

De igual manera se estableció cuáles fueron los juegos tradicionales más preferidos por la muestra de estudio en primer lugar el juego de la cuerda, en segundo lugar, el juego de la rayuela y en tercer lugar el juego de los ensacados y de igual manera se estableció los juegos que con menor frecuencia practican es el juego del huevo y la cuchara seguido del juego puente caído y el juego del sin que te roce o capirotejo.

En base a la metodología de puntuación del instrumento construido se establecieron los niveles de motivación hacia los juegos tradicionales en base a los puntajes de todas las interrogantes y los baremos del instrumento (Tabla 4).

Tabla 5. Niveles de motivación hacia los juegos tradicionales en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	4.5
Medio	18	81.8
Alto	3	13.6
Total	22	100.0

Fuente: Investigación

Elaborado por: José Paredes

Descripción de la tabla

Una vez que se aplica el instrumento se ha observado que 18 estudiantes encuestados corresponden al 81.8% tiene una motivación media hacia los juegos tradicionales mientras que 3 estudiantes corresponden al 13.6% tienen una motivación alta, por lo tanto 1 estudiante corresponde al 4.5% que tienen una motivación baja al realizar los juegos tradicionales.

Resultados de la valoración del nivel de motivación hacia los juegos tradicionales después de la aplicación de estrategias didácticas en los estudiantes de Educación General Básica en la Unidad Educativa “17 de Abril” en el periodo octubre 2021 - enero 2022.

Posterior a la intervención, bajo la misma metodología de evaluación se aplicó el instrumento obteniendo los siguientes resultados con relación a la frecuencia de motivación hacia los juegos tradicionales (tabla 6).

Tabla 6. Nivel frecuencial de motivación hacia los juegos tradicionales en el periodo POST intervención

Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje
Con frecuencia	7	31.8
Siempre	15	68.2
Total	22	100.0

Fuente: Investigación

Elaborado por: José Paredes

Descripción de la tabla

Se observa que la motivación hacia los juegos tradicionales después de realizar el post test 15 estudiantes encuestados que corresponden al 68.2% están siempre motivados mientras que 7 estudiantes que son el 31.8% tienen con frecuencia motivación. Por lo que se entiende que una vez realizadas las estrategias didácticas se obtiene otros resultados que son importantes porque se consigue que los estudiantes tengan mayor apertura a la práctica de los juegos tradicionales.

De igual manera se estableció cuáles fueron los juegos tradicionales más preferidos por la muestra de estudio en este periodo (tabla 6).

Tabla 7. Promedio de preferencia de ejecución de juegos tradicionales en la muestra de estudio.

Juegos tradicionales	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Juego de la cuerda	22	2	5	4.36	0.49
Juego del perro y venados	22	1	5	4.82	0.40
Juego del elástico	22	1	4	4.36	0.49
Juego de la Guaraca	22	1	4	4.73	0.46
Juego de la rayuela	22	2	5	4.50	0.51
Juego de la gallinita ciega	22	2	4	4.68	0.48
Juego del rey manda	22	1	5	4.27	0.46
Juego del puente caído	22	1	4	4.64	0.49
Juego de los ensacados	22	1	5	4.36	0.49
Juego de las cogidas	22	1	5	4.59	0.50
Juego de las tres piernas	22	1	4	4.41	0.50
Juego de la cuerda	22	1	4	4.68	0.48
Juego del sin que te roce o capirotejo	22	1	5	4.23	0.43
Juego del huevo y la cuchara	22	1	4	4.82	0.40

Fuente: Investigación

Elaborado por: José Paredes

Descripción de tabla

Una vez aplicada las estrategias didácticas en donde se practicaron los diferentes juegos tradicionales, se vuelve a aplicar el instrumento mediante el post test para determinar que la preferencia en los juegos tradicionales cambia en donde mayor fue el juego de perros y venados, gallinita ciega y el huevo y la cuchara mientras que los que son menos apetecidos es el juego de del sin que te roce o capirotejo, el rey manda y juegos de los ensacados.

En base a la metodología de puntuación del instrumento construido se establecieron los niveles de motivación hacia los juegos tradicionales en base a los puntajes de todas las interrogantes y los baremos del instrumento obtenidos en este periodo (tabla 7).

Tabla 8. Niveles de motivación hacia los juegos tradicionales en el periodo Post intervención

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	22	100.0
Total	22	100.0

Fuente: Investigación

Elaborado por: José Paredes

Descripción de la tabla

Después de haber aplicado el instrumento en el periodo post test de intervención se ha llegado a los resultados todos los estudiantes siendo el 100% se ha logrado obtener una motivación del alta con lo que se puede observar que las estrategias didácticas empleadas han tenido una buena acogida en los estudiantes.

Resultados del análisis de la diferencia entre los niveles inicial de motivación hacia los juegos tradicionales y posterior a la aplicación de estrategias didácticas en los estudiantes de Educación General Básica en la Unidad Educativa “17 de Abril” en el periodo octubre 2021 - enero 2022.

En base a los niveles obtenidos en ambos periodos de investigación, se estableció la relación entre ellos

Tabla 9. Relación cruzada entre los niveles PRE y POST intervención de motivación hacia los juegos tradicionales.

Pre	Post	Total
	Alto	
Alto	1	1
Medio	18	18
Bajo	3	3
Total	22	22

Fuente: Investigación

Elaborado por: José Paredes

Descripción de la tabla

En el periodo pre intervención hubo un estudiante que tuvo una alta motivación hacia los juegos tradicionales el cual se mantuvo en el periodo post intervención, mientras que en el periodo pre intervención 18 estudiantes tenían un motivación media y después en el periodo post intervención esos mismos estudiantes subieron y tuvieron una alta motivación y en el periodo pre intervención hubo 3 estudiantes que tuvieron una baja motivación y después de realizar el post intervención esos estudiantes subieron y alcanzaron una motivación alta.

3.2. Verificación de hipótesis.

Una vez obtenidos los resultados se evidencian claramente que existieron modificaciones en los niveles de motivación, obteniendo en el periodo POST intervención, una motivación total alta hacia los juegos tradicionales. Por lo que se acepta la hipótesis alternativa de investigación y se rechaza la hipótesis nula en la investigación:

H1: Las estrategias didácticas inciden en la motivación hacia los juegos tradicionales en los estudiantes de Educación General Básica.

CAPITULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- Una vez realizada la investigación ha sido posible analizar el valor inicial de la motivación hacia los juegos tradicionales en donde se pone en práctica los diferentes tipos de juegos que hay y que ayudan tanto en la actividad lúdica como en la diversión y el aprendizaje que da con cada uno de ellos.
- Se ha podido evaluar el nivel de motivación hacia los juegos tradicionales después de la aplicación de estrategias didácticas y se a identifica que juegos son los que predominan en el ambiente escolar y cuáles son los que debemos seguir fortaleciendo en los estudiantes de Educación General Básica.
- Mediante el estudio fue posible analizar la diferencia entre los niveles de motivación hacia los juegos tradicionales en los estudiantes antes y después de la aplicación de estrategias didácticas.

4.2.Recomendaciones

- Es importante fortalecer el rescate de las tradiciones como son los juegos tradicionales ya que se busca que las nuevas generaciones estén más motivadas a mantener los juegos tradicionales en la vida escolar desde la primaria y mantenerla viva en cada generación.
- Las estrategias didácticas son fundamentales para motivar a los estudiantes a que practiquen los juegos tradicionales explicando los benéficos que brindan y a la vez la importancia que tiene el desarrollo de las actividades en el ámbito educativo y formativo de los estudiantes.
- Conversar con los docentes sobre las diferentes estrategias didácticas que se pueden utilizar para motivar a los estudiantes a que practiquen los juegos tradicionales para que se mantengan la cultura y fomentar las actividades en grupo y también individuales comprendiendo las reglas y la forma de realizar cada uno de los juegos.

5. REFERENCIAS

- Alvarado, A. (12 de 10 de 2018). *El proceso de enseñanzaaprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua* . Obtenido de Revista de Educación : <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6622576.pdf>
- Campusano, K., & Díaz, C. (12 de 06 de 2017). *MANUAL DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS*:. Obtenido de INACAP: <http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>
- Carrillo, D. (12 de Noviembre de 2015). *Repositorio UTA*. Obtenido de Repositorio UTA: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20196/1/DIANA-CARRILLO.pdf>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero , T., & Villagómez, M. (12 de 02 de 2019). *La motivación y el aprendizaje*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana of Ecuador: <https://www.learntechlib.org/p/195445/>
- Cremé , H., Paumier, K., & Navarro, O. (12 de 04 de 2019). *Propuesta de juegos para lograr la motivación de los alumnos hacia las actividades recreativas*. Obtenido de EFDeportes.com, Revista Digital.: <https://www.efdeportes.com/efd180/juegos-para-lograr-la-motivacion.htm>
- García, B., Luna, E., & Rueda, M. (08 de 05 de 2018). *Modelo de evaluación de competencias docentes para la educación media y superior*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa: http://www.rinace.net/riee/numeros/vol11-num3_e/art8.pdf
- Hernández, I., & Recalde, J. (12 de 03 de 2017). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA:UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN PARA EL MUNDO LABORAL*. Obtenido de Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia): <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>
- Herrán, A. (2018). *“Técnicas de enseñanza basadas en la exposición y la participación”*. Madrid: Síntesis. Obtenido de La práctica de la innovación.

- Hidalgo, L. (2020). *ACTORES QUE IMPIDEN EL DESARROLLO DE EQUIPOS DE TRABAJO EN LA FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS*. Obtenido de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/administracion/v02_n4/factores.htm
- Jiménez, A., & Robles, J. (1 de 01 de 2016). *Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza*. Obtenido de Revista EDUCATECONCIENCIA.:
<http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf>
- Llanga, F., Murillo, J., Panchi, P., & Paucar, M. (12 de 05 de 2019). *LA MOTIVACIÓN COMO FACTOR EN EL APRENDIZAJE*. Obtenido de Revista: Atlante: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>
- López, C. (18 de Julio de 2021). *Repositorio UTA*. Obtenido de Repositorio UTA: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32423/1/TESIS%20FINAL%20UTA%202021%20CRISTIAN%20LOPEZ%201.2.%281%29.pdf>
- López, E. (15 de Mayo de 2018). *Repositorio UTA*. Obtenido de Repositorio UTA: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Piaget, F. (12 de 02 de 2019). *¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?* Obtenido de Proceso de aprendizaje: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Rosales, F. (10 de 12 de 2019). *La motivación, su estudio en la Educación Física*. Obtenido de Revista Digital. Buenos Aires: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4103661.pdf>
- Suarez, J. (2016). *LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA DIMENSIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS DEL GRADO TRANSICION*. Tolima. Obtenido de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2337/1/TRABAJO%20DE%20GRADO%20VERSION%20APROBADA.pdf>

Tipanluisa, M. (16 de Febrero de 2015). *Repositorio UTA*. Obtenido de Repositorio UTA: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18599/1/TESIS%20%20MÓNICA%20FIRMAS.pdf>

Tobón , M. (2017). *Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá Colombia.: ECOE.

UNESCO. (2018). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. . París : Unesdoc.

Usán, P., & Salavera, C. (12 de 05 de 2018). *Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria*. Obtenido de Actualidades en Psicología: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ap/v32n125/2215-3535-ap-32-125-95.pdf>

Velásquez, M. (12 de 02 de 2018). *“La clase magistral y cómo hacerla efectiva”*. Obtenido de Revista La Merced : <http://www/mercedarios.pe/publicaciones/articulos-la-merced-10/la-clase-magistral.pdf>

6. Anexos

6.1. Datos informativos

TEMA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Institución: Unidad Educativa “17 de Abril”.

Beneficiarios: Estudiantes de Tercero de Bachillerato.

Ubicación: Calles Pedro Fermín Cevallos y Juan Benigno Vela

Cantón: Quero

Provincia: Tungurahua

Autor de la Investigación: José Paredes

Horarios: De lunes a viernes de 13:00 a 16:00 horas

Nº de docentes: Lic. Ramiro Cevallos

Nº de seleccionados: 22

Inicio: Octubre 2021 **Fin:** Enero 2022

Tipo de institución: Publica

6.1.1. Antecedentes de la propuesta

De acuerdo con la investigación realizada se llegó a verificar que la Unidad Educativa “17 de Abril” con referencia en la Educación General Básica Superior carece de motivación hacia los juegos tradicionales, por lo que para poder fortalecer la motivación hacia estos se realiza 14 juegos tradicionales cada uno con diferentes estrategias didácticas para así llegar a motivar a los estudiantes.

6.1.2. Justificación

Debido al trabajo que se ha observado y verificado al momento de realizar cultura física se ha visto la necesidad de motivar a los estudiantes a tener otras alternativas de actividad lúdicas como son los juegos tradicionales para mantener la cultura viva en cada uno de los estudiantes de esta institución.

Además, como soporte se realiza clases en donde se pone en práctica los juegos tradicionales involucrando a todos los estudiantes buscando mantener motivados a los mismo para mejorar la participación en las actividades.

Es por esta razón que se justifica las clases demostrativas que se realizaron y que se buscó llegar a ellos para que comprendan la importancia de cada uno de los juegos tradicionales que se pusieron en práctica y así motivarlos a seguir realizándolos

6.1.3. Objetivos

6.1.3.1. Objetivo General

Impartir diferentes juegos tradicionales utilizando las estrategias didácticas para motivar a los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “17 de Abril”.

6.1.3.2. Objetivos Específicos

- Incentivar a los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “17 de Abril” en la práctica de los juegos tradicionales.
- Desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes para motivar a la práctica de los juegos tradicionales.
- Estimular la creatividad y la espontaneidad en los estudiantes mediante los juegos tradicionales.

6.1.4. Fundamentación

Para sustentar adecuadamente la presente investigación se realizó un análisis de documentos bibliográficos y del Internet que contiene información de los campos establecidos en la investigación, seleccionando aquellas propuestas teóricas que son fundamentales y relevantes que ayudan a la elaboración de la propuesta y solución del problema en sí.

Es así como se entiende que el juego es una actividad de distracción y recreación que da posibilidades de tiempo de libertad y de posibilidades de aprendizaje. Los juegos tradicionales se están perdiendo y más en las grandes ciudades ya que no se las practican en las instituciones como debería ser ya que se tiene en cuenta una serie de avances tecnológicos que se dan día a día.

6.1.5. Metodología. Plan de acción

PLAN DE CLASE

Objetivo: Participar en los juegos pequeños cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.

TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional - gallinita ciega		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizar un calentamiento de la partes superiores e inferiores del cuerpo. -Rotar la cabeza, hombros, brazos, piernas y pies. -Trotar un skipping medio y alto. -Trotar con los brazos hacia arriba con palmadas e imitar a las gallinas. -Correr como los perritos. -Realizar ejercicios de elongación de piernas y brazos. 	<p>Cancha Silbato</p>	7 minutos	-Aplicar de manera adecuada el juego.
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> -Enunciar el tema y su importancia. -Explicar detalladamente las reglas básicas del juego tradicional. -Demostrar de manera lógica la función del juego. -Cubrir los ojos con un pañuelo al estudiante que se elige. -Realizar cinco giros para tratar de confundir. -Esconder un objeto para que lo encuentre el estudiante. -Lograr el apoyo de los estudiantes para encontrar el objeto. -Formar grupos basados en su capacidad. -Realizar el juego en tres grupos. -En cada grupo habrá una gallinita ciega. -Corregir los errores. 	<p>Cancha Pañuelos Objeto para ser ocultado</p>	25 minutos	-Demostrar las técnicas básicas del juego popular
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> -Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida 	<p>Cancha Silbato</p>	3 minutos	-Demostrar el compañerismo aplicando la solidaridad.

PLAN DE CLASE				
Objetivo: Participar en juegos grupales, demostrar respeto a sus compañeros y aceptación de las diferencias individuales.				
TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional El elástico		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	CALENTAMIENTO -Formar escuadras en orden de estatura. -Realizar ejercicios de flexión. -Ejecutar ejercicios de hombros y brazos hacia adelante y hacia atrás. -Señalar flexiones de rodillas y movimientos de tobillos. -Caminar en puntas de pies alrededor de la cancha. -Saltar con un pie y el otro alternativamente. Ejercicios de estiramiento corporal tren inferior y superior. -Señalar ejercicios de enlace para el tema.	Cancha Silbato	7 minutos	-Practica del juego tradicional del elástico.
PRINCIPAL	-Enunciar el tema y de trabajo. -Explicar detalladamente las reglas básicas del juego tradicional. -Dialogar sobre la importancia de los juegos recreativos y tradicionales. -Explicar y aplicar el juego tradicional. -Demostrar el juego del elástico detenidamente. -Realizar saltos pequeños y altos tomando impulso. -Incrementar el nivel de complejidad. -Formar grupos de trabajo, de acuerdo con sus capacidades físicas. -Ejecutar el juego con cada uno de los estudiantes. -Mecanizar las reglas de los juegos. -Corregir los errores de cada uno.	Cancha Elástico	25 minutos	-Aplicación de las reglas establecidas para el juego.
FINAL	-Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida	Cancha Silbato	3 minutos	-Participar en juegos y cooperar con los compañeros.

PLAN DE CLASE				
Objetivo: Participar en los juegos pequeños aprendidos con reglas, cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.				
TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – perros y venados		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	CALENTAMIENTO -Formar en hileras en orden de estatura. -Caminar alrededor de la cancha. -Trabajar diagonalmente de la cancha topar los talones a los glúteos. -Realizar desplazamientos con cambio de frente. -Correr de espalda conservando el equilibrio. -Señalar piques cortos de velocidad. -Realizar el estiramiento general.	Cancha Silbato	7 minutos	-Observar la colaboración de los estudiantes en el juego.
PRINCIPAL	-Enunciar el tema. -Dialogar sobre los juegos tradicionales de nuestra cultura ecuatoriana. -Demostrar las reglas básicas del juego tradicional. -Delimitar el territorio del juego de los venados la mitad de la cancha y perros en la línea de fondo. -Dar la señal a los venados que corran a su casa con dirección a la línea de fondo contrarios a los perros. -Atrapar a los venados más lentitos y cogerlos prisioneros encerrándoles en la cancha de los perros. -Formar dos grupos para la ejecución del juego. -Realizar variantes del juego perros y venados. -Practicar el juego perros y venados. -Corregir los errores.	Cancha Cronometro Estudiantes	25 minutos	-Reconocer el proceso y regla del juego.
FINAL	-Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida	Cancha Silbato	3 minutos	-Fomentar el compañerismo durante el trabajo en grupo.

PLAN DE CLASE

Objetivo: Participar en los juegos pequeños aprendidos con reglas, cooperar con los compañeros.

TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – la guaraca		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Formar en hileras en orden de estatura. -Caminar alrededor de la cancha. -Correr de espalda conservando el equilibrio. -Señalar piques cortos de velocidad. -Realizar ejercicios de flexibilidad. -Realizar el estiramiento general. 	<p>Cancha Silbato</p>	7 minutos	<ul style="list-style-type: none"> -Observar la colaboración de los estudiantes en el juego .0
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> -Señalar el sitio de trabajo de preferencia espacios libres. -Formar grupos de tres estudiantes para empezar. -Ubicar a dos participantes a cada lado de frente. -Colocar el elástico en diferentes lugares del cuerpo. -Incrementar la dificultad cada vez más alto. -Brincar en cada nivel de la cinta. -Saltar con los dos pies juntos al lado derecho-izquierdo. -Rebotar y caer con los pies en el interior del elástico sin topar la cinta. -Brinca y caer con los pies abiertos. -Saltar nuevamente y caer con los pies dentro de la cinta sin topar. -Rebotar con los pies juntos fuera de la cinta y continuar con el mismo proceso. -Los participantes que no se sitúan en el círculo, con los brazos atrás y con la vista hacia el centro pasaran a tomar la guaraca. -Si un participante es alcanzado, deberá pasar a tomar la guaraca y cantar su canción. 	<p>Cancha Varita delgada</p>	25 minutos	<ul style="list-style-type: none"> -Reconocer el proceso y regla del juego.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> -Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida 	<p>Cancha Silbato</p>	3 minutos	<ul style="list-style-type: none"> -Fomentar el compañerismo durante el trabajo en grupo.

PLAN DE CLASE

Objetivo: Participar en los juegos pequeños aprendidos con reglas, cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorias.

TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – el rey manda		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aplicar un calentamiento articular. -Caminar alrededor de la cancha. -Trotar alrededor de la cancha. <p>Realizar ejercicios de estiramiento total.</p>	<p>Cancha</p> <p>Silbato</p>	7 minutos	-Aplicar de manera adecuada el juego.
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> -Enunciar el tema. -Dialogar sobre los juegos tradicionales. -Señalar al rey, es el que dirige el juego los participantes forman el equipo de juego. -Seleccionar una barra a su favor con el fin de que exista la motivación permanente. Elegir la prenda, mencionar el rey manda. -Motivar con aplausos, y premios se los suministran a los equipos que entregaron más objetos. -Formar grupo. -Acatar las órdenes del participante que está a cargo y lleve los objetos pedidos solo si dice la frase el Rey Manda. 	<p>Cancha</p> <p>Barra</p>	25 minutos	-Reconocer el proceso y regla del juego.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> -Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida 	<p>Cancha</p> <p>Silbato</p>	3 minutos	-Demuestra el compañerismo aplicando gestos de solidaridad.

PLAN DE CLASE				
Objetivo: Participar en los juegos pequeños aprendidos con reglas, cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.				
TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – los ensacados		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	CALENTAMIENTO -Aplicar un calentamiento articular de cabeza a pies. -Caminar alrededor de la cancha. -Trabajar diagonalmente de la cancha topar los talones a los glúteos. -Trotar alrededor de la cancha. -Correr de espalda conservando el equilibrio. -Señalar piques cortos de velocidad. -Realizar el estiramiento general.	Cancha Silbato	7 minutos	-Ejecutar el juego correctamente.
PRINCIPAL	-Enunciar el tema. -Dialogar sobre los juegos tradicionales de nuestra cultura ecuatoriana. -Seleccionar a los participantes con su respectivo saco. -Ubicar el espacio del juego tanto la línea de partida como de llega. -Señalar al sujeto quien coordina toda la actividad. -Seleccionar mínimo dos jugadores y tantos sacos como sean los participantes. -Señalar el material y cubrirse con el saco hasta la cintura. -Correr en una superficie blanda, de tierra o hierba. -Determinar las líneas de salida y final estén bien señalizadas, incluso será primordial que alguien vigile la línea de meta. -Cuidar la integridad de los jugadores es normal que se tropiecen, se caían y la gente que mira la competencia.	Cancha Sacos	25 minutos	-Aplicar el proceso aprendido para realizar diferentes variantes.
FINAL	-Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida	Cancha Silbato	3 minutos	-Socializar el juego.

PLAN DE CLASE				
Objetivo: Participar en los juegos pequeños aprendidos con reglas, cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.				
TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – las cogidas		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	CALENTAMIENTO -Aplicar un calentamiento articular. -Caminar alrededor de la cancha alternando los brazos. -Elevar las rodillas y topar con las palmas de las manos. -Flexionar las piernas hacia atrás topar con los talones los glúteos. -Trotar alrededor de la cancha. -Trotar de espalda sin perder el equilibrio. -Realizar ejercicios de estiramiento total.	Cancha Silbato	7 minutos	-Ejecuta el juego correctamente con todos los estudiantes.
PRINCIPAL	-Enunciar el tema. -Dialogar sobre los juegos tradicionales. -Indicar las reglas del juego. -Demostrar el juego con algunos estudiantes. -Formar dos grupos para la ejecución del juego, primer grupo de estudiantes tendrá que coger, segundo serán los cogidos. -Establecer la zona de protección para los estudiantes que van a hacer cogidos. -Señalar que los estudiantes deben salir de la zona de protección. -Ejecución del juego indicado. -Señalar variantes del juego con los ojos vendados y con la ayuda de un compañero para indicar la posición. -Practicar el juego en parejas. -Corregir los errores.	Cancha Cuerda Tiza Pañuelo	25 minutos	-Aplica el proceso aprendido para realizar diferentes variantes.
FINAL	-Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida	Cancha Silbato	3 minutos	-Socializa el juego en sus amigos del barrio.

PLAN DE CLASE				
Objetivo: Participar en juegos demostrar respeto a sus compañeros y aceptación de las diferencias individuales.				
TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – carrera de tres piernas		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	CALENTAMIENTO -Motivar la clase con una dinámica. -Realizar ejercicios de calentamiento articulaciones, tobillos, rodillas, cintura, brazos, hombros y cabeza. -Ejercicios coordinativos. -Rotar el tronco de izquierda a derecha. -Señalar ejercicios de enlace para el juego. -Estirar la pierna derecha y el tronco hacia la izquierda y viceversa.	Cancha Silbato	7 minutos	-Conocer los diferentes tipos de juegos tradicionales, así como las estrategias básicas de los mismos.
PRINCIPAL	-Enunciar el tema. -Dialogar sobre la importancia del juego para el desarrollo psicomotriz. -Explicar el juego carrera de tres pies. -Formar grupos de dos estudiantes de estatura similar. -Atar a la altura del tobillo a los dos estudiantes con un cordón la pierna derecha del otro la izquierda. -Trazar la línea de salida y otra de llegada. -Iniciar la carrera con los estudiantes. -Formar grupos para realizar variantes del juego. -Cumplir con las reglas. -Corregir errores.	Cancha Silbato Cordones	25 minutos	-Actuar conjuntamente en el desarrollo de los juegos aplicar estrategias de juego.
FINAL	-Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida	Cancha Silbato	3 minutos	-Participar en diversos tipos de juegos, aplicar las normas y el hecho de ganar o perder con algo propio de la actividad.

PLAN DE CLASE

Objetivo: Participar en los juegos pequeños aprendidos con reglas, cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.

TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – sin que te roce		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizar calentamiento articular. -Caminar alrededor de la cancha. -Trabajar diagonalmente de la cancha topar los talones a los glúteos. -Realizar desplazamientos con cambio de frente. -Correr de espalda conservando el equilibrio. -Realizar el estiramiento general. 	Cancha Silbato	7 minutos	-Observar la colaboración de los estudiantes en el juego.
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> -Enunciar el tema. -Ubicar en un sitio adecuado donde el líder se encuentre apoyado. -Saltar por encima del otro, cada brinco diferente al anterior, puesto que repetición salto ya se encuentra predeterminado por la siguiente tabla: <ul style="list-style-type: none"> • Primero: sin que te roce • Segundo: sin que te hunda • Tercero: rodilla en tierra • Cuarta: que se te parta • Sexta: chúpate esta • Séptima: caballito pampero • Octavo: por la cabeza andar • Noveno: media pirámide • Decima: pirámide entera -Saltar por encima de los otros jugadores. -Seguir la tabla predeterminada. 	Cancha	25 minutos	-Reconocer el proceso y regla del juego.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> -Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida 	Cancha Silbato	3 minutos	-Participar en diversos tipos de juegos.

PLAN DE CLASE				
Objetivo: Participar en los juegos pequeños aprendidos con reglas, cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.				
TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – la cuerda		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	CALENTAMIENTO -Realizar calentamiento de la parte superior e inferior del cuerpo. -Rotar la cabeza, hombros, brazos, piernas y pies. -Trotar con los brazos hacia arriba con palmadas. -Realizar ejercicios de estiramiento general.	Cancha Silbato	7 minutos	-Practicar el juego correctamente.
PRINCIPAL	-Enunciar el tema. -Dialogar sobre los juegos tradicionales de nuestra cultura ecuatoriana. -Demostrar las reglas básicas del juego tradicional. -Delimitar el territorio del juego de los venados la mitad de la cancha y perros en la línea de fondo. -Dar la señal a los venados que corran a su casa con dirección a la línea de fondo contrarios a los perros. -Atrapar a los venados más lentitos y cogerlos prisioneros encerrándoles en la cancha de los perros. -Formar dos grupos para la ejecución del juego. -Realizar variantes del juego perros y venados. -Practicar el juego perros y venados. -Corregir los errores.	Cancha Cuerda	25 minutos	- reglas establecidas para el juego.
FINAL	-Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida	Cancha Silbato	3 minutos	-Participa en juegos y cooperar.

PLAN DE CLASE

Objetivo: Participar en los juegos pequeños aprendidos con reglas, cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.

TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – saltar la sog		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivar la clase con una dinámica. -Realizar ejercicios de calentamiento articulaciones, tobillos, rodillas, cintura, brazos, hombros y cabeza. -Ejercicios coordinativos. -Rotar el tronco de izquierda a derecha. -Estirar la pierna derecha y el tronco hacia la izquierda y viceversa. -Realizar ejercicios de calentamiento 	<p>Cancha Silbato</p>	7 minutos	-Observar la colaboración de los estudiantes en el juego.
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> -Enunciar el tema. -Dialogar sobre los juegos tradicionales. -Señalar el espacio de trabajo. -Formar equipos de acuerdo con el número de participantes. -Sujetar de los extremos de cada lado de la cuerda y rotar a una velocidad determinada. -Girar la sog hacia adelante o atrás tratar de realizar las variantes. -Saltar la sog tratar de no tocar con los pies. -Practicar de forma singular esta actividad. -Cantar un estribillo al ritmo del salto. - Señalar que cada salto corresponde a uno. -Monja, viuda, soltera, casad, divorciada, enamorada, etc. -Ceder el turno a otro participante a medida que falla el salto. -Corregir los errores. 	<p>Cancha</p>	25 minutos	-Reconocer el proceso y regla del juego.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> -Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida 	<p>Cancha Silbato</p>	3 minutos	-Fomentar el compañerismo durante el trabajo en grupo.

PLAN DE CLASE				
Objetivo: Participar en los juegos pequeños cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.				
TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – el huevo y la cuchara		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	CALENTAMIENTO -Formar escuadras en orden de estatura. -Mover nuestras articulaciones para estimular la secreción del líquido sinovial. -Comenzar desde los pies hasta la cabeza, brazo, tobillos, rodillas, cintura y hombros. -Trotar en su propio terreno. -Correr hacia atrás/delante, skipping bajo/alto. -Estirar la masa muscular para no tener lesiones posteriores. -Cruzar los pies y topamos el tobillo.	Cancha Silbato	7 minutos	-Evidencia en la carrera equilibrio.
PRINCIPAL	-Enunciar el tema. -Dialogar sobre los juegos tradicionales de nuestra cultura ecuatoriana. -Explicar y demostrar de la forma correcta para realizar la carrera. -Determinar la señal por parte del tutor. -Señalar a los participantes que ubiquen la cucara en su boca y ponga un huevo. -Delimitar la línea de partida al escuchar la señal de inicio de la competencia los estudiantes caminan, trotan o corren al extremo de la cucara y regresan al punto de apertura. -Mantener el huevo en la cuchara con los brazos ubicados en la espalda. -Reglamentar si se cae el huevo el participante sale de la competencia. -Señalar la postura del cuerpo erguido. -Realizar variantes con todos los participantes.	Cancha Huevos Cuchara	25 minutos	-Controla espacio y tiempo.
FINAL	-Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida.	Cancha Silbato	3 minutos	-Desarrolla la sana competitividad entre sus compañeros.

PLAN DE CLASE				
Objetivo: Participar en los juegos pequeños cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.				
TIEMPO: 35 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:	
CONTENIDO: Juego tradicional – la rayuela		RECURSOS	TIEMPO	Evaluación
INICIAL	CALENTAMIENTO -Formar en columnas en orden de estatura. -Caminar alrededor de la cancha. -Trabajar por la mitad de la cancha. -Trotar con los talones a los glúteos. -Trotar los muslos con las palmas de las manos. -Correr de espaldas conservando el equilibrio. -Realizar un estiramiento general.	Cancha Silbato	7 minutos	-Practica el juego correctamente con todos los integrantes del año de educación.
PRINCIPAL	-Enunciar el tema. -Dialogar sobre los juegos tradicionales de nuestra cultura ecuatoriana. -Demostrar las reglas básicas del juego tradicional. -Demostrar la ejecución del juego. Diseñar la rayuela en el piso. -Señalar cada estación y la forma correcta de saltar. -Indicar las normas del juego y las respectivas sanciones. -Formar parejas, tríos y otros. -Saltar la rayuela en parejas. -Brincar la rayuela individual. -Realizar variantes del juego. -Corregir los errores.	Cancha Tiza	25 minutos	-Reconocer el proceso y regla del juego.
FINAL	-Vuelta a la calma -Estiramiento -Recoger los implementos utilizados. -Despedida	Cancha Silbato	3 minutos	-Fomentar el compañerismo durante el trabajo en grupo.

PLAN DE CLASE

Objetivo: Participar en los juegos pequeños cooperar con los compañeros sin actitudes discriminatorios.

TIEMPO: 35 MINUTOS

FECHA

DOCENTE:

CONTENIDO: Juego tradicional – el florón

RECURSOS

TIEMPO

Evolución

INICIAL

CALENTAMIENTO

- Realizar ejercicios de calentamiento.
- Ejecutar ejercicios de circunducción de hombros hacia adelante y atrás.
- Flexionar el tronco hacia arriba, costados, movimiento de cintura de izquierda a derecha.
- Elevar las rodillas y topar con las palmas de la mano.
- Doblar las piernas hacia atrás.
- Señalar ejercicios de enlace para el tema.
- Desplazarme con palmada arriba adelante atrás.

**Cancha
Silbato**

7 minutos

-Practica correctament e el juego recreativo

PRINCIPAL

- Enunciar el tema.
- Dialogar sobre los juegos tradicionales de nuestra cultura.
- Explicar el proceso del juego recreativo.
- Demostrar el juego con ayuda de los estudiantes.
- Formar una columna todo el curso al frente colocar dos estudiantes se cogen de las manos formar el puente cada una escoge una fruta, color etc.
- Empezar a cantar la canción un puente se ha caído.
- Pasar en fila por debajo de las dos compañeras que estas cogidas de las manos hasta que ellas lleguen a la parte de la canción se ha de quedar y el sujeto que se quede dentro de los brazos de las participantes tendrá que escoger con quien se queda.
- Ubicar atrás del sujeto que escogió y así hasta que todos los compañeros hayan escogidos.
- Tomar de la cintura a los compañeros y alar hasta
- Ejecutar el trabajo repetir todos los pasos.
- Corregir errores.

Cancha
Silbato

25 minutos

-Aplica las reglas del juego para mejorar el sentido del juego.

FINAL

- Vuelta a la calma
- Estiramiento
- Recoger los implementos utilizados.
- Despedida

Cancha
Silbato

3 minutos

-Trabaja en equipo.

6.1.6. Administración

La propuesta será administrada y dirigida por el investigador, estudiantes, tutor, maestros quienes tendrán claro tanto los objetivos y los logros que se obtendrán mediante la ejecución de la propuesta establecida.

Se socializará mediante las clases que se imparten en las cuales participan los estudiantes, docente y el investigador.

6.1.7. Previsión de la evaluación

La evaluación será participativa y flexible, por lo tanto, se realizará una evaluación diagnóstica mediante el pre-test, para luego realizar una evaluación formativa mediante el post test.

Anexo 1 Validación del instrumento

ANÁLISIS GENERAL DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS									
1. La puntuación va de 1 a 6 («muy en desacuerdo» a «muy de acuerdo»), se asigna el promedio de adecuación y el promedio de pertinencia de cada pregunta del cuestionario.									
2. Si el promedio de puntuaciones de los expertos es 4 o más, tanto en adecuación como en pertinencia, entonces la pregunta se considera validada.									
PREGUNTA		PUNTUACIÓN EXPERTOS							VALIDACIÓN ² pregunta
n.º	Evaluación	1	2	3	4	5	SUMA puntuaciones	PROMEDIO puntuaciones	(SÍ/NO)
1	Adecuación	6	5	6	5	6	28	5.6	SÍ
	Pertinencia	5	5	6	6	5	27	5.4	
2	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	6	5	6	6	6	29	5.8	
3	Adecuación	5	6	6	5	6	28	5.6	SÍ
	Pertinencia	6	5	6	6	6	29	5.8	
4	Adecuación	6	6	5	6	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	5	6	6	6	6	29	5.8	
5	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	6	6	5	6	6	29	5.8	
6	Adecuación	5	6	6	5	6	28	5.6	SÍ
	Pertinencia	6	6	6	6	5	29	5.8	
7	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	5	5	6	6	6	28	5.6	
8	Adecuación	5	6	5	6	5	27	5.4	SÍ
	Pertinencia	6	6	6	5	5	28	5.6	
9	Adecuación	5	6	6	6	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	5	5	6	5	5	26	5.2	
10	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ

	Pertinencia	5	5	6	6	6	28	5.6	
11	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	5	5	6	6	5	27	5.4	
12	Adecuación	6	6	6	5	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	5	6	5	6	5	27	5.4	
13	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	6	6	6	6	6	30	6	
14	Adecuación	5	6	6	5	6	28	5.6	SÍ
	Pertinencia	6	6	6	6	5	29	5.8	
15	Adecuación	6	5	6	6	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	5	6	6	6	6	29	5.8	
16	Adecuación	6	6	6	5	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	6	6	5	6	6	29	5.8	
17	Adecuación	5	6	5	6	6	28	5.6	SÍ
	Pertinencia	6	6	6	6	5	29	5.8	
18	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	5	6	5	6	6	28	5.6	
19	Adecuación	5	6	5	5	5	26	5.2	SÍ
	Pertinencia	6	5	6	6	5	28	5.6	
20	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	5	6	5	5	5	26	5.2	
21	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	5	6	6	5	6	28	5.6	

Anexo 2 Protocolo de validación del Instrumento de Investigación

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales”, se plantea la construcción del siguiente instrumento, el cual será aplicado a una muestra de estudiantes de tercero de bachillerato de la provincia de Tungurahua en el cantón Quero.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y apellidos	Edison Andrés Castro Pantoja
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente Doctor en Ciencias de la Cultura Física Universidad Técnica de Ambato
e-mail	ea.catro@uta.edu.ec
Teléfono o celular	095553066
Fecha de la validación (día, mes y año):	04/11/2021
Firma	 Firmado electrónicamente por: EDISON ANDRES CASTRO PANTOJA

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales”, se plantea la construcción del siguiente instrumento, el cual será aplicado a una muestra de estudiantes de tercero de bachillerato de la provincia de Tungurahua en el cantón Quero.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y apellidos	Ángel Aníbal Sailema Torrez
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente Doctor en Ciencias de la Cultura Física Universidad Técnica de Ambato
e-mail	aa.sailema@uta.edu.ec
Teléfono o celular	0998205204
Fecha de la validación (día, mes y año):	04/11/2021
Firma	 Firmado electrónicamente por: ANGEL ANIBAL SALLEMA TORRES

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales”, se plantea la construcción del siguiente instrumento, el cual será aplicado a una muestra de estudiantes de tercero de bachillerato de la provincia de Tungurahua en el cantón Quero.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

DATOS DEL EXPERTO


Nombre y apellidos	Christian Mauricio Sánchez Cañizares
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente Magister en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo Universidad Técnica de Ambato
e-mail	cm.sanchezc@uta.edu.ec
Teléfono o celular	0984539900
Fecha de la validación (día, mes y año):	04/11/2021
Firma	

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales”, se plantea la construcción del siguiente instrumento, el cual será aplicado a una muestra de estudiantes de tercero de bachillerato de la provincia de Tungurahua en el cantón Quero.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y apellidos	Lenin Esteban Loaiza Dávila
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente Dr. PhD. En Ciencias de la Educación Física Universidad Técnica de Ambato
e-mail	e.loaiza@uta.edu.ec
Teléfono o celular	0984724429
Fecha de la validación (día, mes y año):	04/11/2021
Firma	 <small>Firmado electrónicamente por:</small> LENIN ESTEBAN LOAIZA DAVILA

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales”, se plantea la construcción del siguiente instrumento, el cual será aplicado a una muestra de estudiantes de tercero de bachillerato de la provincia de Tungurahua en el cantón Quero.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y apellidos	Medina Paredes Segundo Víctor
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente Magister en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo Universidad Técnica de Ambato
e-mail	sv.medina@uta.edu.ec
Teléfono o celular	094754180
Fecha de la validación (día, mes y año):	04/11/2021
Firma	 <small>Firmado electrónicamente por:</small> SEGUNDO VICTOR MEDINA PAREDES







Perros y venados



Los ensacados



El puente se a caído



El salto de la soga

