



Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños de Educación General Básica Media

Traditional Games in the Development of Motor Coordination in Children of Middle Basic General Education

Jogos Tradicionais no Desenvolvimento da Coordenação Motora em Crianças do Ensino Médio Básico Geral

Ramón Alonso Angulo Caicedo ^I
alonsohannapatrik@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-3013-9513>

Mélida Fernanda Lema Guallichico ^{II}
ferchislema13@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-3871-0728>

Silvia Margoth López Arias ^{III}
smlopeza@uce.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7266-9756>

Fredy Geovanny Moposita Caillamara ^{IV}
jefeentrenadorescpe@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-8097-1051>

Correspondencia: alonsohannapatrik@gmail.com

Ciencias de la Salud
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 23 de septiembre de 2023 * **Aceptado:** 30 de octubre de 2023 * **Publicado:** 18 de noviembre de 2023

- I. Licenciado en Ciencia de la Educación Mención Cultura Física: Universidad Técnica de Esmeraldas Luis Vargas Torres. Docente en Instituto Superior Tecnológico Luis Tello de la Carrera de Entrenamiento Deportivo. Integrante de la comisión asesora de la carrera de entrenamiento deportivo. Esmeraldas, Ecuador.
- II. Magíster en Entrenamiento Deportivo. Licenciada en Ciencias de la Actividad Física, Deporte y Recreación. Docente ITSUL Instituto Técnico Superior Universitario Libertad, Quito, Ecuador.
- III. Magíster en Entrenamiento Deportivo ESPE, Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Educación Física. Docente Facultad de Cultura Física Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- IV. Magíster en Entrenamiento Deportivo. Licenciado en Ciencias de la Educación mención: Educación Física. Jefe de Entrenadores del Comité Paralímpico Ecuatoriano, Quito, Ecuador.

Resumen

El presente estudio determinó el impacto que tiene la aplicación de los juegos tradicionales (la cuerda, la rayuela, los ensacados, los quemados y la pañoleta) en el desarrollo de la coordinación motriz, en una muestra de 30 niños de 4to año de educación básica media de la Unidad Educativa Buen Pastor Esmeraldas, aplicando el test 3JS, estos juegos se insertaron dentro de la asignatura de educación física con una frecuencia de 36 clases durante 12 semanas, la finalidad fue desarrollar y mejorar la coordinación motriz, se aplicó una investigación cualitativa y cuantitativa de tipo cuasi experimental, con un muestreo no probabilístico por conveniencia, se analizó los resultados con el programa estadístico SPSS, donde se reveló que los datos no cumplieron una normalidad, aplicando la prueba T de Wilcoxon, verificando que la significancia fue menor a 0,05 además se utilizó las tablas de frecuencia para comprobar el comportamiento de la escala de muy óptimo donde los niños mejoraron más del 20% en las 7 pruebas. En conclusión, los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la coordinación motriz de los niños, ya que la característica del juego es el trabajo activo donde prevalece la agilidad, equilibrio y ritmo.

Palabras Clave: coordinación; motricidad; juegos tradicionales; educación física.

Abstract

The present study determined the impact of the application of traditional games (rope, hopscotch, bagging, dodgeball and handkerchief) on the development of motor coordination, in a sample of 30 children in the 4th year of basic education. average of the Buen Pastor Esmeraldas Educational Unit, applying the 3JS test, these games were inserted into the subject of physical education with a frequency of 36 classes for 12 weeks, the purpose was to develop and improve motor coordination, a qualitative investigation was applied and quantitative quasi-experimental type, with non-probabilistic convenience sampling, the results were analyzed with the SPSS statistical program, where it was revealed that the data did not meet normality, applying the Wilcoxon T test, verifying that the significance was less than 0.05 In addition, the frequency tables were used to check the behavior of the very optimal scale where the children improved more than 20% in the 7 tests. In conclusion, traditional games significantly improve children's motor coordination, since the characteristic of the game is active work where agility, balance and rhythm prevail.

Keywords: coordination; motor skills; traditional games; physical education.

Resumo

O presente estudo determinou o impacto da aplicação de jogos tradicionais (corda, amarelinha, ensacamento, queimada e lenço) no desenvolvimento da coordenação motora, em uma amostra de 30 crianças do 4º ano do ensino fundamental. Unidade Educacional, aplicando o teste 3JS, esses jogos foram inseridos na disciplina de educação física com frequência de 36 aulas durante 12 semanas, o objetivo era desenvolver e melhorar a coordenação motora, foi aplicada uma investigação qualitativa e quantitativa do tipo quase-experimental, com amostragem não probabilística por conveniência, os resultados foram analisados com o programa estatístico SPSS, onde foi revelado que os dados não atendiam à normalidade, aplicando o teste T de Wilcoxon, verificando que a significância era inferior a 0,05 Além disso, as tabelas de frequência foram utilizado para verificar o comportamento da escala muito ótima onde as crianças melhoraram mais de 20% nos 7 testes. Conclui-se que os jogos tradicionais melhoram significativamente a coordenação motora infantil, pois a característica do jogo é o trabalho ativo onde prevalecem a agilidade, o equilíbrio e o ritmo.

Palavras-chave: coordenação; habilidades motoras; jogos tradicionais; Educação Física.

Introducción

La presente investigación tiene como finalidad analizar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4to año de EGB de la Unidad Educativa Buen Pastor, donde luego del proceso vivido a nivel mundial con la pandemia del COVID 19, donde los niños y niñas sufrieron afectaciones en el desarrollo de la coordinación motriz y también, otras capacidades como el equilibrio y la flexibilidad, siendo estos, factores importantes para el proceso de evolución del niño o niña.

Las capacidades físicas son importantes en el ser humano porque ayudan a generar acciones de la vida cotidiana; entre estas se encuentran las coordinativas que son muy utilizadas en gestos específicos, en ella participan muchas partes del cuerpo. Para lograr estos movimientos la concentración aumenta, ayudando a ejecutar a perfección sus ademanes en las acciones por ellos realizadas, así lo sostiene, Berruezo (2002) donde expresa directamente sobre la coordinación motriz como la posibilidad de realizar una variedad de opciones de movimiento, que incluyen la acción de ciertos segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

A través de esta acción organizada, se logra posiciones precisas y acciones adaptadas a los objetivos prácticos del movimiento. La coordinación permite que las actividades segmentadas sean independientes e interdependientes en la ejecución de actividades previamente representadas.

Así mismo Weineck (2009) sostiene que: “Las habilidades coordinativas contribuyen a la resolución de tareas de movimiento de forma racional y creativa en los distintos ámbitos del deporte y de la vida cotidiana (por ejemplo, subir escaleras, agarrar objetos, caminar, salta”

En este sentido considera que una coordinación motriz desarrollada, implica tener la facultad de realizar movimientos simétricos, ordenados y coordinados; los mismos que servirán a los infantes al momento de ejecutar alguna actividad y ahorrar energía al momento de cumplir con la acción determinada.

Por otra parte, Hirtz (2019) menciona que, en edades sensibles del ser humano como la infancia, niñez y adolescencia, las capacidades coordinativas tienen especial desarrollo, ya que en estas etapas existe una gran cantidad de neuronas cerebrales que garantizan la activación de diferentes canales sinápticos que repercuten en la toma de decisiones y en la ejecución de acciones voluntarias frente a estímulos socio ambientales.

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas propias de una ciudad o sector que generan alegría y perduran, pasando de generación en generación, se transmiten de abuelos a padres e hijos, manteniendo su esencia. (Pérez, 2011)

Otro concepto de los juegos tradicionales es típico de la región o país, constituyen un tesoro nacional y son practicados de generación en generación. Mizrahi (2006).

Según los autores antes mencionados en referencia a los juegos tradicionales, coinciden en que las generaciones adquieren un rol importante para mantener la existencia y esencia de los juegos en la sociedad de un país o región.

A si mismo se ha confirmado su importancia en el proceso evolutivo en cuanto a la parte de la motricidad, Según Monsalvo (2018) resulta fundamental aprovechar la gran riqueza de conductas motrices que poseen los niños en edad escolar, etapa en que, a través del juego, ponen en marcha toda su capacidad motriz para afrontar sus propios problemas y al mismo tiempo, van formando su personalidad y modos de conducta.

En concordancia con lo señalado anteriormente (Ramírez y Ariza 2018) a través de su investigación sobre “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para el desarrollo motor de los patrones básicos (lanzar y atrapar)”, determina que la incidencia de los juegos tradicionales genera un gran

nivel de desarrollo motor en patrones básicos como lanzar y atrapar; así mismo, siendo una herramienta didáctica que permite la participación y diversión de los niños, suman también, el crecimiento y su conocimiento a nivel cultural.

El juego como tal en las clases de educación física es un coadyuvante en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, el desarrollo de las formas básicas, capacidades básicas (resistencia, fuerza, rapidez, flexibilidad) y capacidades coordinativas (equilibrio, coordinación, orientación y ritmo, etc.)

Parte del desarrollo de las habilidades motrices básicas, específicas, capacidades condicionales, expresivas, ayuda al desarrollo de las capacidades intelectuales, emocionales y habilidades sociales, fortaleciendo la empatía el saber compartir y la resiliencia. Becerro y Torrebadella (2013) Para finalizar expresar que después de haber revisado diversos autores y sus investigaciones sobre los juegos tradicionales se puede establecer que estos están inherentes en el desarrollo integral de un niño, dígase esto en la parte psicomotriz y además en la sociedad como parte su cultura, esencia e identidad de un País o región alguna, perdurando por generaciones, a su vez siendo utilizados para el disfrute del tiempo ocio ya que los puede jugar cualquiera sin ser obligado.

Metodología

Para la elaboración de esta investigación se aplicó un enfoque cualitativo - cuantitativo y un diseño descriptivo cuasi experimental, basado en el ordenamiento de resultados, características y procesos. Se intervino con un plan de juegos, durante 12 semanas, una sesión por cada día, (martes, jueves y viernes) dando un total de 36 sesiones en la que realizo recreación, con una duración de 2 horas de 40 minutos, es decir 80 minutos, en una muestra de 30 estudiantes de 9 y 10 años de edad que pertenecen al 4to año de EGB de la Unidad Educativa Buen Pastor, de la ciudad de Esmeraldas.

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales en el Ecuador se han considerado y se reconocen como parte de la identidad de cada pueblo o ciudad, siendo de gran ayuda para el desarrollo motriz de los niños Bazán (2022). Son de gran importancia dentro de las clases de educación física Merejildo y Tigrero (2023) para efectos del estudio se plantean los siguientes:

La Cuerda: Es un juego donde el o los niños utilizan una cuerda, organizado de forma individual o grupal con la intención de saltar la cuerda y no dejarse topar con ninguna parte del cuerpo, existen diferentes tipos de saltos insertados con canciones o rimas, dentro del salto intervienen patrones de la coordinación óculo mano, óculo pie, dominio del cuerpo en tiempo espacio.

La Rayuela: Es un juego dónde el niño debe saltar en una imagen dibujada en el piso, donde está subdivididos unos cuadros con uno y dos cajones de forma numerada, el niño lanza un objeto hacia algún cajón debiendo saltar sin pisar dónde cayó el objeto, si pisa una línea pierde el juego.

Los Ensacados: Es un juego sencillo donde los niños ingresan la parte inferior del cuerpo dentro de un saco de plástico o yute, con la finalidad de saltar con los dos pies de un punto a otro y regresando, ganando quien llega primero al punto de partida.

Las Quemadas: Es un juego donde un niño que debe ser elegido previamente comienza a tocar y al resto de niños, al que va tocando se queda de forma estática debiendo haber otro niño quien toque y los vuelva a activar.

La Pañoleta: Es un juego donde se coloca un niño en el centro del patio con un pañuelo con la mano extendida, colocando dos filas de igual número en los extremos dónde son numerados en igualdad de proporción, el niño que está en la mitad grita un número y los niños que tienen ese número corren a tomar el pañuelo, el niño que pierde inicia otra vez el juego.

Rodríguez (2023) plantea que la practica constante de los juegos tradicionales mejora la motricidad, y más ahun cuando pueden ser insertados dentro de la asignatura de la educación física.

Instrumento

Prueba 3JS

La prueba 3JS se ejecuta en rondas de 7 tareas consecutivas sin interrupciones. El desarrollo de cada tarea individual contribuye a la evaluación de la coordinación motora y su expresión, es decir, la coordinación motora y el control de objetos (con pies o manos) mediante el uso de habilidades motoras básicas.

Este test se utiliza para medir el grado de coordinación en niños, recomendado para niños de 6 a 11 años, el cual consta de 7 pruebas Cenizo et. al., (2017). Siendo los siguientes:

- Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas
- Realizar un salto y girar en el eje longitudinal
- Lanzar dos pelotas al post teste de una portería desde una distancia sin salirse de un cuadro
- Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas
- Desplazarse corriendo haciendo eslabon
- Botar un balón de básquet ida y vuelta superando un eslabon simple y cambiando el sentido rodeando un pivot

- Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivot

Este test se puede aplicar con insistencias de manera consecutiva cuyos resultados se verificarán utilizando la escala de valoración, la finalidad es aplicar como reactivo 6 juegos tradicionales en las horas de educación física, para que sean los estudiantes partícipes en el proceso de la mejora de la coordinación por medio de la enseñanza de los juegos.

Valoración: El desempeño en cada una de las siete pruebas se califica de 1 a 4 puntos, donde 1 representa el desarrollo menos maduro y 4 representa la calificación de desempeño óptimo. Cenizo (2017).

Observación: Se utilizó el registro de la información a través de una guía de observación de forma individualizada para evidenciar el comportamiento en cada test, valorando en la respectiva escala.

Procesamiento de la recolección de los datos: Después de recolectar los datos del pre test y del post test de la muestra de estudio, se procedió a tabular los datos con el programa estadístico SPSS, con la respectiva prueba de la normalidad y la utilización de la prueba no paramétrica de esta manera verificar si la significancia es menor a 0,05, para poder comprobar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora el desarrollo de la coordinación motriz en los niños Galindo (2020).

Resultados y discusión

Resultados del test

Una vez aplicada la evaluación y análisis del test 3JS en los respectivos 30 estudiantes sujetos del estudio, se aplicó la prueba de normalidad Porras (2016), bajo la condición que si la muestra es mayor o igual a 30 se aplique la prueba estadística de **Kolmogorov-Smirnov** con la finalidad de valorar si los datos cumplen o no una normalidad, se presenta a continuación en la siguiente tabla los resultados de esta prueba ejecutada con el programa estadístico SPSS Galindo (2020).

Tabla 1.

Prueba de normalidad

Test	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	E	gl	S
Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas pre test.	0,27	30	0,00
Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas post test	0,41	30	0,00
Realizar un salto y girar en el eje longitudinal pre test	0,19	30	0,01
Realizar un salto y girar en el eje longitudinal post test	0,35	30	0,00
Lanzar dos pelotas al post teste de una portería desde una distancia sin salirse de un cuadro pre test	0,24	30	0,00
Lanzar dos pelotas al post teste de una portería desde una distancia sin salirse de un cuadro post test	0,35	30	0,00
Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas pre test	0,22	30	0,00
Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas post test	0,34	30	0,00
Desplazarse corriendo haciendo eslalon pre test	0,33	30	0,00
Desplazarse corriendo haciendo eslalon post test	0,33	30	0,00
Botar un balón de básquet ida y vuelta superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivot pre test	0,23	30	0,00
Botar un balón de básquet ida y vuelta superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivot post test	0,38	30	0,00
Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivot pre test	0,29	30	0,00

Test	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	E	gl	S
Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivot post test	0,28	30	0,00

a. Corrección de significación de Lilliefors

NOTA: **E** = Estadístico, **gl** = Grados de libertad, **S** = Significancia

Una vez ejecutado el programa estadístico SPSS se procedió analizar las medias del pre test y post test de la prueba 3sj, donde se puede verificar que no existe ningún caso perdido, como se observa en la tabla anterior la significancia fue menor a 0,05 siendo un valor bajo de 0,00 el más alto de 0,01, bajo esta condición los datos no cumplen una normalidad y la sugerencia es aplicar la prueba estadística no paramétrica de T de Wilcoxon.

Para Galindo (2020) la prueba T de Wilcoxon es una prueba para muestras relacionadas, en este caso se utilizó para relacionar la medía del pre test y la media del post test, para poder determinar el comportamiento de la variable, como se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 2.

Pruebas T de Wilcoxon

N	Test de Coordinación	Z	Sig. Asintótica (bilateral)
1	Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas pre test - post test	-2,656 ^b	0,01
2	Realizar un salto y girar en el eje longitudinal pre test - post test	-2,615 ^b	0,01
3	Lanzar dos pelotas al post teste de una portería desde una distancia sin salirse de un cuadro pre test - post test	-2,401 ^b	0,02
4	Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas pre test - post test	-3,199 ^b	0,00
5	Desplazarse corriendo haciendo eslalon pre test - post test	-3,046 ^b	0,00

N	Test de Coordinación	Z	Sig. Asintótica (bilateral)
6	Botar un balón de básquet ida y vuelta superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pívor pre test - post test	-3,209 ^b	0,00
7	Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pívor pre test - post test	-3,297 ^b	0,00

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba T de Wilcoxon es una prueba que se aplica cuando los datos no cumplen una normalidad Galindo (2020), cómo se puede observar en la tabla anterior se verifica el valor de la significancia fue de un mínimo de 0,00 y un máximo de 0,02 esto se interpreta que, si hubo una mejoría altamente significativa después de la aplicación de los juegos tradicionales en los estudiantes de cuarto año de EBGM, es decir se mejoró y se desarrolló la coordinación motriz en estos niños.

A continuación, en las tablas de frecuencias que son una herramienta que presenta los datos de forma descriptiva con valores numericos y porcentajes Galindo (2020), se presenta la respectiva escala y porcentaje tabulado con el programa estadístico SPSS.

Tabla 3.

Test 1: Saltar con los dos Pies Juntos por Encima de las Picas.

Escala	Pre test		Post test Test	
	F	%	F	%
1 Deficiente	2	6,7	0	0,0
2 Poco óptimo	9	30,0	5	16,7
3 Óptimo	6	20,0	5	16,7
4 Muy óptimo	13	43,3	20	66,7
Total	30	100,0	30	100,0

Nota: F = Frecuencia, % = Porcentaje

Se puede observar en la tabla 3 en el test 1 donde el estudiante debe saltar con los dos pies juntos por encima de las picas, en la escala 1 deficiente se observa en el pre test un 6,7% en cuanto que en el post test es un 0%, en la escala de poco óptimo se observa en el pre test un 30,0% y en el post test un 16,7%, en la escala de óptimo se observa un 20,0% y en el post test un 16,7%, en cuanto que en la escala de muy óptimo en el pre test se observa un 43,3% y en el post test un 66,7%. Se puede evidenciar claramente que los porcentajes del pre test de las 3 primeras escalas fueron con tendencia al descenso con relación al post test, en la escala de muy óptimo hay una diferencia altamente significativa con la tendencia al aumento con más del 23% es decir que los juegos tradicionales tienen un gran impacto sobre el desarrollo de la capacidad del salto encima de las picas de los estudiantes, siendo este un componente de la coordinación.

Tabla 4.

Test 2: Realizar un Salto y Girar en el Eje Longitudinal.

Escala	Pre test		Post test Test	
	F	%	F	%
1 Deficiente	4	13,3	0	0,0
2 Poco óptimo	9	30,0	5	16,7
3 Óptimo	8	26,7	8	26,7
4 Muy óptimo	9	30,0	17	56,7
Total	30	100,0	30	100,0

Nota: F = Frecuencia, % = Porcentaje

Se observa en la tabla 4 en el test 2 donde los estudiantes realizan un salto y giran en el eje longitudinal, se puede observar en la escala de deficiente un el pre test fue un 13,3% en cuanto que en el post test un 0%, en escala de poco óptimo fue un 30,0% y en el post test un 16,7%, en la escala de óptimo en el pre test fue un 26,7% y en el post test un 26,7%, en cuanto que en la escala de muy óptimo en el pre test fue un 30% y en el post test fue un 56,7%. En este test también se observa que en las primeras escalas los valores del post test tuvieron una tendencia al descenso y en la última escala de muy óptimo aumentó significativamente, con más del 26% de esta manera se ratifica que los juegos tradicionales aplicados de manera metódica mejora la capacidad del salto y giro en el eje de los niños sujetos del estudio.

Tabla 5.

Test 3: Lanzar dos Pelotas al Poste de una Portería desde una Distancia sin Salirse de un Cuadro.

Escala	Pre test		Post test Test	
	F	%	F	%
1 Deficiente	0	0,0	0	0,0
2 Poco óptimo	11	36,7	4	13,3
3 Óptimo	9	30,0	9	30,0
4 Muy óptimo	10	33,3	17	56,7
Total	30	100,0	30	100,0

Nota: F = Frecuencia, % = Porcentaje

Se observa en la tabla 5 en el test 2 donde los estudiantes lanzaron las pelotas al poste de la portería con una distancia sin salirse del cuadro, se puede observar que en la escala de deficiente en el pre test fue de 0,0% en el post test también fue el mismo valor, en escala de poco óptimo en el pre test fue de 36,7% y en el post test fue de 13,3%, en la escala de óptimo en el pre test fue de 30,0% y en el post test también se repite este valor y en la escala de muy óptimo en el pre test fue de 33,3% y en el post test fue de 56,7%. Se puede evidenciar una mejoría de más del 23% en la última escala, entonces se verifica que la aplicación de los juegos tradicionales mejora el proceso de lanzamiento de las pelotas y esta es una capacidad coordinativa muy importante en el desarrollo de los estudiantes de educación básica.

Tabla 6.

Test 4: Saltar con los dos Pies Juntos por Encima de las Picas.

Escala	Pre test		Post test Test	
	F	%	F	%
1 Deficiente	3	10,0	1	3,3
2 Poco óptimo	11	36,7	5	16,7
3 Óptimo	10	33,3	7	23,3
4 Muy óptimo	6	20,0	17	56,7
Total	30	100,0	30	100,0

Nota: F = Frecuencia, % = Porcentaje

Se observa en la tabla 6 en el test 4 donde los estudiantes saltaron con los dos pies juntos por encima de las picas en la escala de deficiente en el pre test fue del 10,0% y al final fue de 3,3%, en la escala de poco óptimo en el pre test fue de 36,7% y en el post test fue de 16,7%, en escala de óptimo en el pre test fue de 33,3% y al final de 23,3% y en la escala de muy óptimo donde en el pre test fue de 20,0% y en el post test fue de 56,7%. Esto demuestra que en los 3 primeros indicadores los valores bajaron en cuanto que en la escala de muy óptimo hubo una mejoría altamente significativa de más del 36% dicho de otras palabras la aplicación de los juegos tradicionales permite mejorar la capacidad del salto con los pies juntos por encima de las picas de los niños que han sido sujetos a esta investigación.

Tabla 7.

Test 5: Desplazarse Corriendo Haciendo Slalom.

Escala	Pre test		Post test Test	
	F	%	F	%
1 Deficiente	0	0,0	0	0,0
2 Poco óptimo	16	53,3	4	13,3
3 Óptimo	7	23,3	10	33,3
4 Muy óptimo	7	23,3	16	53,3
Total	30	100,0	30	100,0

Nota: F = Frecuencia, % = Porcentaje

Se observa en la tabla 7 en el test 5 donde los estudiantes se desplazaron corriendo hacia los slaloms, en la escala de deficiente se puede observar en el pre test un 0,0 y en el post test el mismo valor, en escala de poco óptimo se observa en el pre test un 53,3% y en el post test un 13,3%, en el caso de la escala de óptimo se observa un 23,3% y en el post test un 33,3% y en escala de muy óptimo se puede observar en el pre test un 23,3% y el post test un 53,3%. Es decir, se evidencia que en las 2 primeras escalas el valor tubo la tendencia a bajar y en la escala de muy óptimo se registra una elevación de más del 30%, es decir se ratifica que la aplicación de los juegos tradicionales en los estudiantes de 4to año mejora la capacidad de la agilidad del slalom siendo este un componente de la coordinación.

Tabla 8.

Test 6: Botar un Balón de Básquet Ida y Vuelta Superando un Eslalon Simple y Cambiando el Sentido Rodeando un pivot.

Escala	Pre test		Post test Test	
	F	%	F	%
1 Deficiente	9	30,0	0	0,0
2 Poco óptimo	7	23,3	9	30,0
3 Óptimo	11	36,7	3	10,0
4 Muy óptimo	3	10,0	18	60,0
Total	30	100,0	30	100,0

Nota: F = Frecuencia, % = Porcentaje

Se observa en la tabla 8 en el test 6 En este test donde los estudiantes botearon el balón de básquet ida y vuelta se puede observar que en la escala de deficiente en el pre test fue del 30,0% y en el post test fue de 0,0%, en la escala de poco óptimo en el pre test fue de 23,3% y en el post test fue de 30,0%, en escala de óptimo en el pre test fue de 36,7% y en el post test de 10,0% y en la escala de muy óptimo en el pre test fue de 10% en el post test fue de 60,0%. Se puede observar que en las 3 primeras escalas la tendencia fue de descenso y en la escala de muy óptimo hubo un ascenso del 50% es decir que los juegos tradicionales desde su concepto y patrones de movimiento hacia los distintos lados y direcciones mejora esta capacidad de voltear el balón en diferentes direcciones, dicho de otra manera, los estudiantes mejoran la capacidad de controlar su cuerpo en el espacio ante las diferentes dificultades.

Tabla 9.

Test 7: Conducir Ida y Vuelta un Balón con el Pie Superando un Slalom Simple y Cambiando el Sentido Rodeando un Pívor

Escala	Pre test		Post test Test	
	F	%	F	%
1 Deficiente	14	46,7	2	6,7
2 Poco óptimo	4	13,3	6	20,0
3 Óptimo	6	20,0	8	26,7
4 Muy óptimo	6	20,0	14	46,7
Total	30	100,0	30	100,0

Nota: F = Frecuencia, % = Porcentaje

Se observa en la tabla 9 en el test 7 donde los estudiantes condujeron de ida y vuelta el balón con el pie y superaron un slalom simple y combinado rodeando un obstáculo, se pudo verificar que en la escala de deficiente en el pre test fue del 46,7% y en el post test fue de 6,7%, en la escala de poco óptimo en el pre test fue del 13,3% y en el post test fue del 20,0%, en la escala de óptimo se puede observar en el pre test un 20,0% y en post test un 26,7% y en cuanto que la escala de muy óptimo se pre test un 20,0% y en el post test un 46,7%. Es decir que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la capacidad de la conducción con la coordinación óculo pie en el traslado y en las maniobras de los obstáculos de los estudiantes que fueron sujetos al estudio.

Conclusiones

Los juegos tradicionales son parte de la identidad y cultura de cada ciudad o nación Moreno (2008), dentro de cada ciudad o comunidad los juegos tradicionales reflejan su identidad Mesías et. al., (2021), desde el punto de vista motor, un juego tradicional tiene la capacidad de converger a las capacidades condicionales como: resistencia, fuerza, velocidad, flexibilidad y a las capacidades coordinativas como la agilidad, coordinación, equilibrio, orientación, ritmo entre otras Gil et. al., (2020), dicho esto es importante la aplicación de los juegos tradicionales dentro de la malla curricular de la educación física para rescatar, promover y desarrollar la motricidad Pimentel (2021) y los valores culturales, en el caso de la unidad educativa Buen Pastor se aplicó dentro de la malla curricular a los estudiantes de cuarto año de Educación general básica.

Dentro de la metodología se aplicó el enfoque cualitativo – cuantitativo, con un diseño descriptivo para el registro de los datos se utilizó el test 3JS que permitió medir el grado de coordinación de los estudiantes utilizando siete pruebas con indicadores de saltos, giros, lanzamientos, desplazamientos, boteos y conducciones; después de la tabulación con los programas estadístico SPSS se verificó mediante la prueba de normalidad que los datos no cumplen con la misma y se evidencia una significancia menor al 0,05 de esa manera se aplicó la prueba estadística no paramétrica T de Wilcoxon dónde la significancia fue menor a 0,05 demostrando que la segunda media (post test) es mejor que la primera (pre test), esto comprueba que los juegos tradicionales mejoraron la coordinación de los estudiantes sujetos al estudio, para analizar las 7 pruebas del test 3JS se utilizó las tablas de frecuencia donde el comportamiento de las escalas fue el siguiente: en deficiente y poco óptimo la tendencia en el post test fue al descenso del porcentaje, en cuanto que

en las escalas de óptimo y muy óptimo en el post test fue con tendencia al ascenso del porcentaje, se puede verificar una mejoría altamente significativa con más del 20% de aumento, entonces las 7 pruebas del test de coordinación 3JS donde prevalecen las capacidades del salto, giros, lanzamientos, desplazamientos, boteos y conducciones evidencian una mejoría y desarrollo de forma significativa, por tanto el componente coordinativo fue mejorado, de esta manera los niños de 4to grado fueron beneficiados por la aplicación de los juegos tradicionales dentro de la malla curricular de la educación física después de la aplicación del estudio. Para García (2018) en su estudio menciona que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa, es decir se mejora desde la movilidad hasta la capacidad de traccionar, empujar, manipular, trasladarse y moverse, en otras palabras los juegos tradicionales aportan en el desarrollo de las capacidades condicionales y coordinativas desde su medio natural y lúdico. Por otra parte Acuña (2018) menciona que los juegos tradicionales mejoran la coordinación motora y eso influye en el desarrollo motriz de los niños, también Vargas (2022) plantea que los juegos tradicionales tienen una relación alta y significativa sobre la motricidad donde se incluye la coordinación en los niños, para finalizar Velástegui (2023) sugiere que los juegos tradicionales benefician al desarrollo de la coordinación motriz, Entonces bajo el sustento de la investigación y el planteamiento de algunos autores, se comprueba que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de la coordinación motriz y son importantes para no perder las actividades lúdicas propias de cada ciudad ya que se transmiten los valores de generación en generación.

Conflicto de intereses

No se presentan conflicto de intereses

Referencias

- Acuña Vásquez, R. (2018). Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5 años - I.E.I. N° 535, Bambamarca. Nuevo Chibote: Universidad San Pedro.
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativo rurales. Revista Digital: Actividad Física y Deporte.
- Bazán Tomalá, J. D. (2022). El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.

- Cenizo Benjumea, J. M., Ravelo Afonso, J., Morilla Pineda, S., & Fernández Truan, J. C. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución . Retos, 189-193.
- Galindo Domínguez, H. (2020). Estadísticos para no estadísticos. Alicante: 3Ciencias.
- García Cortegana, E. L. (2018). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín. Celendín: Universidad San Pedro.
- Gil Madrona, P., Pascual Francé, L., Jordá Espi, A., Mujica Johnson, F., & Fernández Revelles, A. (2020). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. Apuntes: Educación Física y Deportes, 42 - 48.
- Merejildo Suárez , L. F., & Tigreiro González, J. A. (2023). LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Mesías Enríquez, M. E., Salazar Churaco, C. A., Andrade Naranjo, D. S., & Tapia Pazmiño, J. G. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. Polo del Conocimiento, 1332-1348.
- Moreno Baño, G. A. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Revista Educación física y deporte, 93-99.
- Pimentel Huayllasco, K. (2021). Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática . Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Porras Cerron, J. C. (2016). Comparación de Pruebas de Normalidad Multivariada. Anales Científicos, 141-146.
- Rodríguez Rodríguez, L. M. (2023). JUEGOS TRADICIONALES EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Vargas Vega, I. (2022). Juegos Tradicionales y la Motricidad Gruesa en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N 665 Señor de mayo - 2022. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote .
- Velástegui Avila, A. D. (2023). LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL DE NIÑOS Y NIÑAS EN EL NIVEL INICIAL. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

© 2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).