



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CUENCA

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**PROPUESTA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES  
PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN ESCOLARES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA  
Y DEPORTE**

**AUTOR: WILMER PATRICIO CALLE URGILEZ**

**DIRECTOR: LCDO. SANTIAGO JARRIN NAVAS, MGS**

**AZOGUES - ECUADOR**

**2023**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**PROPUESTA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES  
PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN ESCOLARES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA  
Y DEPORTE**

**AUTOR: WILMER PATRICIO CALLE URGILEZ**

**DIRECTOR: LCDO. SANTIAGO JARRIN NAVAS, MGS**

**AZOGUES - ECUADOR**

**2023**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**Declaratoria de Autoría y Responsabilidad**

**Wilmer Patricio Calle Urgilez** portador de la cédula de ciudadanía N.º **0350005815**, Declaro ser el autor de la obra: "**Propuesta Didáctica de Juegos Tradicionales Para Mejorar la Motivación en Escolares**", sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

**Cuenca, 23 de Febrero del 2022**

.....  
E.....

**Wilmer Patricio Calle Urgilez.**

**C.I. 0350005815**

---

## RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 23 de Febrero del 2022

Licenciado. Santiago Alejandro Jarrin Navas, Mgs., en mi calidad de Director/a del Trabajo de Titulación "Propuesta Didáctica de Juegos Tradicionales Para Mejorar la Motivación en Escolares" elaborado por el/la estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte en la Unidad Académica de Educación: Wilmer Patricio Calle Urgilez , con cédula de ciudadanía N°0350005815.

### Informo:

Que, para la elaboración del Diseño que se adjunta, se realizó el debido asesoramiento y las observaciones respectivas de los aspectos técnicos estipulados en la norma vigente; por lo tanto, se recomienda favorablemente la presentación del mismo para su aprobación.



.....  
Licenciado. Santiago Alejandro Jarrin Navas, Mgs.

## Resumen

Los factores que afectan la práctica de juegos tradicionales suelen ser por la falta de interés o el incorrecto uso del tiempo libre del estudiante por explorar nuevos entornos lúdicos, ocasionando la falta de motivación en su diario vivir. **Objetivo:** Desarrollar las clases interactivas y motivacionales de tal manera que influya en el aporte escolar utilizando netamente juegos tradicionales generando motivación para el disfrute de todos los estudiantes en los espacios recreativos de la institución. **Metodología:** Diseño pre-experimental con un alcance descriptivo, con un enfoque cuantitativo con un corte longitudinal ya que se recolectó datos mediante un test validado con el nombre de CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA realizado por Leo et al., (2016), consta de 18 ítems los cuales serán evaluados por factores e ítems asociados. **Resultados:** La investigación duró 8 semanas de Lunes a Viernes con una duración de 2 horas los días Lunes, Miércoles y Viernes y una hora los días Martes y Jueves en la escuela de Educación General Básica "COLOMBIA" ubicada en el cantón Biblián, en el Pre test la motivación Intrínseca, Identificada, Introyectada, Externa y Desmotivación con un total de 18 preguntas, se obtuvo que la mayor parte de la población estaba en total desacuerdo con un 30 al 40%, en el post test nos dio como resultado que un 50 al 80% están totalmente de acuerdo y con ello se mejoró notablemente la motivación. **Conclusión:** La población de estudio se encuentra totalmente con buenos resultados, esta investigación nos da a conocer que existe mucho potencial por parte de los docentes del área de Educación Física para mejorar notablemente la motivación en escolares con clases sumamente recreativas.

*Palabras clave:* Juegos Tradicionales-Motivación-Didáctica-Educativo.

## **Abstract**

The factors that affect the practice of traditional games are usually due to the lack of interest or the incorrect use of the student's free time to explore new recreational environments, causing a lack of motivation in their daily life. **Objective:** To develop interactive and motivational classes in such a way that it influences the school contribution using traditional games generating motivation for the enjoyment of all the students in the recreational spaces of the institution. **Methodology:** pre-experimental design with a descriptive scope, with a quantitative approach with a longitudinal cut since data was collected through a validated test with the name of PHYSICAL EDUCATION MOTIVATION QUESTIONNAIRE conducted by Leo et al., (2016), consists of 18 items which will be evaluated by factors and associated items. **Results:** The research lasted 8 weeks from Monday to Friday with a duration of 2 hours on Monday, Wednesday and Friday and one hour on Tuesday and Thursday in the school of General Basic Education "COLOMBIA" located in the canton Biblián, in the Pre test the Intrinsic, Identified, Intrinsic motivation, Introjected, External and Demotivation with a total of 18 questions, it was obtained that most of the population was in total disagreement with 30 to 40%, in the post test it gave us as a result that 50 to 80% are in total agreement and with this the motivation was notably improved. **Conclusion:** The study population is totally with good results, this research shows us that there is much potential on the part of teachers in the area of Physical Education to significantly improve motivation in schoolchildren with highly recreational classes.

*Keywords:* Traditional Games-Motivation-Didactics-Educational.

## ÍNDICE

Introducción.....	1
Marco Teórico.....	3
Metodología.....	6
Instrumento.....	7
Resultado.....	8
Discusión.....	10
Conclusión.....	11
Referencias Bibliográficas.....	12
Anexos.....	15

## Introducción

Paredes (2002) en su estudio realizado menciona que, a lo largo de la historia todos los pueblos y nacionalidades mediante el arte, las costumbres, las tradiciones, mejora las interacciones interpersonales día a día, por lo que se ha ido convirtiendo en un patrimonio que promueve tanto la paz y el respeto a la humanidad, por tal motivo hacen que los juegos tradicionales sean un símbolo de comunicación entre la comunidad infantil, juvenil, y adulta integrando diferentes tradiciones y saber.

Salinas (2018), en su estudio realizado da a conocer que todos las actividades recreacionales vienen desde hace muchos años atrás, de tal manera todos estos juegos persiguen el objetivo, de ser parte de la era actual conservando la tradición propia de nuestro país, además de ello, busca incentivar a instituciones gubernamentales e entidades privadas, para que ejecuten dichos juegos en sus accionar diario, puesto que estos juegos son medios de integración y recreación.

Los juegos tradicionales, se definen como aquel entretenimiento que se practica en cada generación, pero a medida que transcurre el tiempo se vuelve efímera.

Por otra parte, la primera actividad que todo infante debe desarrollar en el primer período de educación, es la acción mecánica que mejora el rendimiento escolar, misma que se ha visto afectada en la última década, ya que, la nueva generación desde temprana edad se centra en actividades tecnológicas, con una influencia negativa en el desarrollo motriz del estudiantado; otra de las causas para el bajo rendimiento escolar, se considera a la práctica de un método monótono en el Proceso Enseñanza Aprendizaje (PEA), puesto que solo se centra en evaluar contenidos expuestos dentro del currículo sin tener en cuenta que una enseñanza combinada con la práctica de actividades tradicionales conjuntamente con el docente de actividad física, aumenta considerablemente las capacidades y habilidades del estudiante.

Para que todo lo redactado anteriormente se cumpla, es indispensable una correcta adecuación y organización en áreas verdes, patios, y espacios recreativos dentro de la institución, además, el correcto uso de implementos deportivos permitirá que los participantes desarrollen con mayor seguridad sus destrezas e integración escolar.

Cantor y Palencia (2017) dan a conocer que, las actividades o juegos tradicionales se identifican y se pueden trabajar de manera específica y recreativa en el ámbito educativo, porque son juegos de baja complejidad, y con materiales de fácil acceso y económicos, que aumentan la diversión de la comunidad que lo practique.

Para que la práctica de los juegos tradicionales no se desaproveche en la nueva generación, es importante que el personal encargado de impartir las diferentes destrezas tradicionales, lo haga con la finalidad de dinamizar y recrear a la población, mas no con la ideología de alcanzar una nota para aprobar el proceso académico.

Por tal motivo, se ha planteado esta investigación, con el objetivo de diseñar un plan lúdico que influya en el aporte escolar utilizando juegos tradicionales y generando motivación para el disfrute de los estudiantes en los diferentes espacios recreativos.

## **Marco teórico**

### **Concepción de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales, son considerados como un entretenimiento de carácter lúdico que forma parte de cada descendencia, por tal motivo, forma parte del desarrollo intelectual y motriz desde la niñez a la adultez, además estos están constituidos por su enfoque cultural y por resaltar la asociación del ser humano con su contexto, es importante contrastar que los juegos tradicionales conservan matices culturales desde inicios del siglo XX, pero en la actualidad han perdido interés en la población juvenil, puesto que la aparición de juegos tecnológicos, electrónicos y demás medios de entretenimiento en auge están siendo prioridad para las generaciones actuales (Sailema, et al., 2017).

Otra de las características que destacan a estos juegos, radica en ser un importante mecanismo para lograr estimular el desarrollo de valores de una manera integral en relación con la parte cognitiva, afectiva, social, y motriz, para lograr aquello se debe lograr un equilibrio en cuanto al desarrollo de sus capacidades, para ello las actividades lúdicas en el contexto escolar deben estar seleccionadas para dicha finalidad con un profesional que domine dicha práctica (Barrios, et al., 2018).

En el contexto de Educación Física (EF), el modelo pedagógico GIAM (del Grupo de Investigación Acción Motriz) ofrece pautas de intervención para que los docentes brinden educación sobre relaciones interpersonales conflictivas orientadas a mejorar el bienestar socioemocional, sus características, basadas en la teoría de la acción motriz, conflictología, y la reflexión sobre la acción, dotar a docentes y alumnos de los recursos necesarios para orientar sus intervenciones hacia estados de bienestar y respeto mutuo entre iguales (Rillo, et al., 2021, p. 2).

De acuerdo a Aretz (2011), las actividades y juegos son un intermedio en el que se sintetiza diversas anécdotas compuestas de procreaciones, dicho esto, el niño se familiariza experimentando y obteniendo experiencias, por hecho, los juegos pueden ser empleados y lograr estimular de manera óptima las capacidades, habilidades y destrezas tanto físicas, como cognitivas teniendo en perspectiva el contexto en el que se está desarrollando e interactuando el practicante, citado en (Pérez, 2015).

### **Tipos de motivación:**

**Motivación extrínseca:** “La motivación extrínseca hace referencia a que los estímulos motivacionales vienen de fuera del individuo y del exterior de la actividad. Por tanto, los factores motivadores son recompensas externas como el dinero o el reconocimiento por parte de los demás. La motivación extrínseca no se fundamenta en la satisfacción de realizar la cadena de acciones que compone aquello que estamos haciendo, sino en una recompensa que solo está relacionada con esta de manera indirecta, como si fuese un subproducto” (García, 2013, p. 3-4).

**Motivación intrínseca:** “La motivación intrínseca hace referencia a la motivación que viene del interior del individuo más que de cualquier recompensa externa. Se asocia a los deseos de autorrealización y crecimiento personal, y está relacionada con el placer que siente la persona al realizar una actividad” (García, 2013, p. 3-4).

**Motivación Identificada:** “La motivación identificada se refiere a la base estable de la motivación que determina el nivel de compromiso de un deportista con su actividad. Se refiere al interés de un deportista por los resultados deportivos, su rendimiento personal y consecuencias positivas” (García, 2013, p. 4-5).

**Motivación Introyectada:** “La motivación introyectada se refiere al proceso por el cual un individuo inicia o mantiene adherido una conducta gracias a la obtención de una recompensa positiva, sea externa o interna (por el placer de la actividad)” (García, 2013, p. 4-5).

**Desmotivación:** La desmotivación hace referencia al proceso por el cual una persona inicia o se mantiene adherida a una conducta para evitar una consecuencia desagradable, tanto externa (castigo, humillación, etc.) o interna (evitar la sensación de frustración o fracaso) (García, 2013, p. 6).

### **Clasificación de los juegos tradicionales**

En el Ecuador los juegos tradicionales tienen un gran impacto cultural, pues suelen llevar rasgos muy representativos de cada una de sus comunidades, lo que le convierte en un país con mayor índice y variedad de juegos tradicionales.

Montesdeoca (2021), en su estudio clasifica a los JT, de acuerdo a la localidad en la que se practica, por lo tanto, los Juegos Tradicionales de la Costa (JTC), se caracterizan por

su capacidad de integración e interrelación entre la población que lo lleve a la práctica, el juego de la cometa, la soga, la perinola, la ula ula, el juego de los trompos y las carreras de ensaquillados son algunos de los JTC que más se destacan.

Los Juegos tradicionales de la Sierra (JTS), también forman parte de la clasificación de Montesdeoca, en esta localidad, los juegos tienen procedencia sumamente remota, pero que hasta el día de hoy se lleva a la práctica, entre los JTS más ejecutados, resalta el juego de las canicas, el palo encebado, la gallinita ciega, el baile del tomate, las marmitas alegres y el huevo con cuchara.

Por otra parte los Juegos Tradicionales de la región Amazónica, no son desapercibidos por su población, por su posición geográfica, la trepada de árbol, comer chontacuros, toma de chicha, lanzamiento de lanza, los ensacados, el palo encebado y pesca, son los juegos de mayor índice en la Amazonía.

Finalmente, y no menos importante, en la Región Insular - Galápagos, pese a su pequeño territorio, se practican juegos como los ensaquillados, el trompo y el fútbol.

### **Motivación hacia los juegos tradicionales**

La recreación por medio de la actividad física se puede asumir como un componente esencial para el ser humano por que puede servir como un medio de relajación y de liberación del estrés laboral, por lo que es de vital importancia incorporar la actividad física enfocada en juegos tradicionales en el transcurrir diario, el lugar para practicar no debe ser un impedimento, puesto que se pueden ejecutar en centros deportivos, gimnasios, parques naturales, lugares de oficina donde permita una satisfacción por medio del desplazamiento (Paredes, 2002).

Los juegos tradicionales son actividades que se preservan con el pasar del tiempo, que no requieren elementos o materiales para ayudar a complementarlos, por lo contrario, son adaptados a la realidad contextual de los individuos, en la cual el único elemento que se necesitaría sería el individuo y las ganas de divertirse.

### **Importancia lúdica en Educación Física para la motivación**

En un estudio realizado por Navarro, Basanta, & Abelairas (2017) sobre la incidencia de los juegos en la motivación, se evidenció resultados positivos con instrumentos de métodos lúdicos sobre el conjunto práctico en todas las actitudes estudiadas, puesto que estos instrumentos alientan y siembran en los docentes una habilidad efectiva hacia el

mando de métodos que creen canjes conductuales en los estudiantes, como son los esparcimientos cooperativos, ya que influyen verdaderamente en la niñez y sus costumbres posteriores.

El uso de juegos en varios escenarios educativos no solo suministra un intermedio serio de nociones, sino que permite acceder a los mayores perceptivos competentes comprendiendo las necesidades de cada uno de los niños escolares, esto conlleva a que todos los docentes logren intuir en el aprendizaje y perfeccionamiento frecuente, lo que da a los pedagogos una predicción de cómo suscitar nuevos aprendizajes, dentro de los mandos cordial, cognoscitivo y motor (Almonacid, et al., 2021).

El sistema educativo actual necesita de individuos con capacidad crítica, reflexiva, analítica, y esto se obtiene a través del desarrollo de la capacidad cognitiva, una persona con un intelecto adecuadamente desarrollado, es capaz de resolver situaciones problemáticas en su contexto a través del uso de sus capacidades de análisis y resolución de problemas, por lo tanto se plantea que para la adquisición de un sentido numérico, el juego debe contener situaciones que estimulen la inteligencia del niño de acuerdo a lo planteado por el currículo en la docencia y en especial de la Educación Física, se puede lograr trabajar de manera interdisciplinar con los juegos en la EF relacionándolo con las demás asignaturas del currículo (Aristizábal Z., Colorado T., & Gutiérrez Z, 2016).

De acuerdo a Galarza & Parra (2010), la integración popular consta de varias actividades que no van más allá de la expresión de movimientos y sentimientos ocultos que a través del juego, salen a la luz fundando elementos de suma importancia.

## **Metodología**

**Diseño:** El presente estudio tendrá un Diseño pre-experimental con un alcance descriptivo, con un enfoque cuantitativo con un corte longitudinal ya que se recolectó datos mediante un test validado con el nombre de CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA realizado por Leo et al., (2016), consta de 18 ítems los cuales serán evaluados por factores e ítems asociados. Nuestra población, consta de 85 alumnos de básica media, con una edad aproximada de 9 a 12 años de la Escuela General Básica Colombia ubicada en el cantón Biblián provincia del Cañar parroquia Nazón del cantón Biblián, de esta manera podremos conocer los factores que intervienen en la motivación

al realizar las actividades tradicionales, dicho esto todos los estudiantes tendrán la oportunidad de poder realizarlos e implementarlos de manera correcta.

### **Instrumentos**

En el presente estudio se utilizó un interrogatorio denominado Cuestionario de motivación de Educación Física validado por Leo et al., (2016), el mismo que consta de 18 ítems a ser evaluados por diferentes factores, de esta manera podremos conocer los factores que intervienen en la motivación al realizar las actividades tradicionales, dicho esto todos los estudiantes tendrán la oportunidad de poder realizarlos e implementarlos de manera correcta.

### **Procedimiento**

Se realizó un análisis bibliográfico con relación al tema de trabajo, Propuesta Didáctica de Juegos tradicionales para mejorar la motivación en escolares, el cual se utilizó la literatura científica para dar la respectiva fundamentación teórica en donde se obtuvo la información ligada al objetivo de investigación.

Respectivamente se realizó los trámites, y solicitudes con las autoridades permitentes para obtener la autorización que brinde el acceso en la Escuela de Educación Básica Colombia, luego se tuvo el acercamiento con los estudiantes de cuarto, quinto, y sexto de básica, una vez que lo obtuvimos de manera satisfactoria se entregó el consentimiento informado, el cual permitió contar con la debida aprobación de los representantes legales para formar parte del estudio, una vez con la aprobación de los padres de familia se realizó el primer paso referente a la encuesta a cada estudiante mediante la cual arrojó la información de los niveles de motivación, posterior, se impartió clases mediante la utilización netamente de juegos tradicionales con 5 días a la semana durante 2 meses, los Lunes, Miércoles y Viernes dos horas de trabajo y los días Martes y Jueves 1 hora de trabajo, una vez que finalizó el trabajo se aplicó el cuestionario para ver todos los cambios que se lograron con trabajo de investigación, para finalizar se realizó la tabulación del pre test y post test del trabajo y finalmente se realizó la respectiva elaboración de análisis de resultados.

## RESULTADOS

### A. PRE TEST:

**Tabla Nro. 1:**

*Motivaciones evaluadas en el PRE TEST.*

<b>Motivación Intrínseca.</b>	<b>Motivación Identificada.</b>	<b>Motivación Introyectada.</b>	<b>Motivación Externa.</b>	<b>Desmotivación.</b>
<b>Preguntas:</b> 1,6,11,15	<b>Preguntas:</b> 2,7,12,16	<b>Preguntas:</b> 3,8	<b>Preguntas:</b> 4,9,13,17	<b>Preguntas:</b> 5,10, 14 ,18
<b>Encuestados:</b> 85 estudiantes	<b>Encuestados:</b> 85 estudiantes	<b>Encuestados:</b> 85 estudiantes	<b>Encuestados:</b> 85 estudiantes	<b>Encuestados:</b> 85 estudiantes
<b>Totalmente en desacuerdo:</b> 25 niños.	<b>Totalmente en desacuerdo:</b> 45 niños.	<b>Algo de acuerdo:</b> 30 niños.	<b>Totalmente en desacuerdo:</b> 45 niños.	<b>Totalmente en desacuerdo:</b> 20 niños.
<b>Porcentaje:</b> 29,4%	<b>Porcentaje:</b> 52,9%	<b>Porcentaje:</b> 35,3 %	<b>Porcentaje:</b> 52,9%	<b>Porcentaje:</b> 23,5%

*Nota:* Esta tabla muestra el estado motivacional evaluado a cada estudiante previo al estudio investigativo.

**B. POST TEST:**  
**Tabla Nro 2:**

*Motivaciones evaluadas en el POST TEST.*

<b>Motivación Intrínseca.</b>	<b>Motivación Identificada.</b>	<b>Motivación Introyectada</b>	<b>Motivación Externa.</b>	<b>Desmotivación</b>
<b>Preguntas:</b> 1,6,11,15	<b>Preguntas:</b> 2,7,12,16	<b>Preguntas:</b> 3,8	<b>Preguntas:</b> 4,9,13,17	<b>Preguntas:</b> 5,10, 14 ,18
<b>Encuestados:</b> 85 Estudiantes	<b>Encuestados:</b> 85 Estudiantes	<b>Encuestados:</b> 85 Estudiantes	<b>Encuestados:</b> 85 Estudiantes	<b>Encuestados:</b> 85 Estudiantes
<b>Totalmente de acuerdo:</b> 60 niños.	<b>Totalmente de acuerdo:</b> 50 niños.	<b>Totalmente de acuerdo:</b> 68 niños.	<b>Totalmente de acuerdo:</b> 45 niños.	<b>Totalmente de acuerdo:</b> 35 niños.
<b>Porcentaje:</b> 69,8%.	<b>Porcentaje:</b> 58,1%.	<b>Porcentaje:</b> 79,1%.	<b>Porcentaje:</b> 52,3%.	<b>Porcentaje:</b> 40,7%.

*Nota:* Esta tabla muestra el estado motivacional evaluado a cada estudiante durante el estudio investigativo.

## Discusión

Los juegos tradicionales mayormente son divertidos, manipulan la felicidad y esparcimiento de cada uno de los educandos en los diferentes espacios o establecimientos, mediante estos juegos se trata de rescatar la conservación de cada una de dichas actividades, que a su vez permite rescatar la cultura de cada región. (JACQUELINE, 2016, pág. 13)

Mediante el desarrollo del trabajo investigativo, se obtuvieron resultados positivos, ya que logramos una mayor motivación mediante juegos tradicionales.

Toda esta particularidad positiva se obtuvo, ya que la institución cuenta con un amplio espacio e instrumentos para ejecutar los diferentes JTP, a parte de ello, fue punto clave para el el logro del proyecto el apoyo total tanto de magistrales, padres de familia, en los resultados fueron beneficiados tanto estudiantes como maestros de cada uno de los niveles educativos.

Asimismo, ayudará en el juicio de enseñanza-aprendizaje que los docentes distribuyen a sus escolares en los establecimientos en el cual se rescatan como dirigentes de la formación y causarán un notable desempeño en la cátedra para transferir en ellos nuevos conocimientos (JACQUELINE, 2016, pág. 21), por otra parte se mejoró en el ámbito intrínseco, identificada, introyectada, externa y la desmotivación, las cuales son patrones motivacionales que vimos que estaban en decadencia antes de realizar el trabajo de investigación, así la mayor parte de los niños adquirieron hábitos y aptitudes como respuesta clara a ciertos patrones tanto culturales como sociales, la investigación será una base tanto lúdica como académica para futuras generaciones tomando principalmente en cuenta la vida que lleva cada niño ya que muchos no tienen la posibilidad o el interés de adquirir nuevos conocimientos ya sea por problemas familiares, maltrato infantil, o conflictos ajenos a su voluntad, nosotros como investigadores logramos que este porcentaje de niños que es mínima mejore de tal manera que ingrese a clases motivados y con muchas ganas de aprender y captar la información con mayor facilidad, hemos visto también que los juegos tradicionales que aplicamos inciden mucho en el bienestar y compañerismo ya que de una u otra manera fomentamos la integración de cada uno de los estudiantes mejorando así el compañerismo y el rendimiento académico.

## **Conclusiones**

En conclusión, mediante el trabajo investigativo se diseñó un plan lúdico de juegos tradicionales de tal manera que influyan en el aporte escolar utilizando juegos con cada uno de los niños y con ello se generó motivación, dando el buen uso de los espacios recreativos para el disfrute de los estudiantes, así también como generar e incentivar esa curiosidad para no perder nuestras raíces culturales, ya que mediante la ejecución de juegos tradicionales se desarrolla en el ámbito afectivo, social y cognitivo de la vida de cada persona rescatando así nuestra identidad y el desarrollo social el cual se analizó y se observó como influye los reflejos habituales en la motivación de cada uno de los escolares.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almonacid , A., Mondaca , J., Sepúlveda, S., & Valdebenito, K. (2021). Social representations of physical education teachers concerning the. *Pedagogy of the physical culture and Sports*, 25(6), 373-381. doi:10.15561/26649837.2021.0606
- Aretz Z., J. H., Colorado T., H., & Gutiérrez Z, H. (2011). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las. *Sophia*, 12(1), 117-125.
- Andrade , J., & Vargas, R. (2013). IMPACTO DE ACTIVIDADES LÚDICAS NO COMPETITIVAS SOBRE LAS. *Ciencias de la Actividad Física*, 31-37. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525657740005>
- Barrios, N., Gutiérrez, D., Montenegro, V., Pineda, I., Barros, M., Rivera, N., & Olivares, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educacion y Sociedad*, 9(3), 776-782. Recuperado el 14 de Julio de 2022, de <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionsociedad/article/view/2180/1980>
- Cantor, C., & Palencia , C. (2017). Propuesta didactica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de los estudiantes de grado tercero de Olegio Universidad libre en un clase de Educacion Fisica[Tesis de licenciatura]. Recuperado el 17 de Julio de 2022, de [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F.\\_Cantor\\_Y\\_PALENCIA%20final%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carmona, R. (2009). JUEGOS TRADICIONALES, PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DE LA HUMANIDAD. UNA REVISIÓN A TRAVÉS DE LA PINTURA. *REVISTA DIGITAL DE EDUCACION FISICA*, 1(15), 7-20. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-JuegosTradicionalesPatrimonioCulturalInmaterialDeL-3891729.pdf>
- Galvis, P. (2017). *Propuesta didactica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de los estudiantes de grado tercero de Olegio Universidad libre en un clase de Educacion Fisica[Tesis de licenciatura]*. Universidad libre Facultad de Ciencias de la Educacion, Bogota. Recuperado el 17 de Julio de 2022, de [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F.\\_Cantor\\_Y\\_PALENCIA%20final%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- García, M. (2013). Motivación en Educación Física a traves de diferentes metodologías didácticas. *21(1)*, 387-402. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56750681019.pdf>

- Galvis, P. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades de los estudiantes de grado tercero de Olegio Universidad libre en un clase de Educación Física*[Tesis de licenciatura]. Universidad libre Facultad de Ciencias de la Educación, Bogotá. Recuperado el 17 de Julio de 2022, de [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F.\\_Cantor\\_Y\\_PALENCIA%20final%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernandez, B., & Lourdez, M. (2022). Presencia de la psicomotricidad y psicomotricistas en la normativa educativa chilena en infancia. *Perspectiva Educativa*, 18-29. Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-97292022000100127&lang=es](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-97292022000100127&lang=es)
- JACQUELINE, C. M.-C. (2016). LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESTIMULACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. *UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ*, 1(1), 13. Recuperado el Miercoles de Enero de 2023, de <https://core.ac.uk/download/pdf/159378775.pdf>
- Leo, F., Garcia, J., Sanchez, D., Pulido, J., & Garcia, T. (2016). Validación del cuestionario de motivación en Educación Física en educación primaria (CMEF-EP). *Universitas Psychologica*, 15(1), 315-326. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/647/64746477023/html/>
- Montesdeoca, S. (07 de Enero de 2021). *Juegos Tradicionales de Galápagos, Costa, Sierra y Oriente Ecuatoriano*. Obtenido de Juegos tradicionales del Ecuador: <https://stevenmontesdeoca.blogspot.com/2021/01/juegos-tradicionales-de-galapagos-costa.html>
- Méndez, G. A., & Fernández, R. J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada. *Redalyc*, 1(19), 54-58. Recuperado el 21 de 05 de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732285011.pdf>
- Navarro, R., Basanta, S., & Abelairas, C. (2017). Los juegos cooperativos: incidencia en la motivación, necesidades psicológicas básicas y. *Sportis*, 3(3), 589-604. Recuperado el 20 de Julio de 2022, de [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/22793/REV%20-%20SPORTIS\\_%202017\\_3-3\\_art\\_12.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/22793/REV%20-%20SPORTIS_%202017_3-3_art_12.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Paredes, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, 1(1), 1-409. Recuperado el 17 de Julio de 2022, de [https://www.archivochile.com/tesis/09\\_tedulit/09tedulit0015.pdf](https://www.archivochile.com/tesis/09_tedulit/09tedulit0015.pdf)

- Pérez Chochos, C. R. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecucion y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa "Hispano America" del Canton Ambato.*[Tesis de Licenciatura]. Universidad Tecnica de Ambato, Ambato. Recuperado el Julio de 2022, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>
- Rillo , A., Sáez de Ocáriz, U., Costes, A., & Lavega-Burgués, P. (2021). From Conflict to Socio-Emotional Well-Being. Application of the GIAM Model through Traditional Sporting Games. *Sustainability*, 13(1), 1-19. doi:<https://doi.org/10.3390/su13137263>
- Sailema, Á. A., & Sailema, M. (2019). *JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DEL ECUADOR* (Vol. 1). Ambato: Consejo Editorial UTA. Recuperado el 19 de Julio de 2022, de <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/comedit/article/view/240>
- Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., & Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomedicas*, 36(2), 1-13. Recuperado el 14 de Julio de 2022, de <http://www.revibiomedica.sld.cu/index.php/ibi/article/view/72/67>
- Salinas Villamarin, V. E. (2019). *Juegos Tradicionales Ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices basicas en niños y niñas de 5 a 6 años*[Tesis de Licenciatura]. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Sangolqui. Recuperado el 18 de Julio de 2022, de <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/16066/1/T-ESPE-038589.pdf>
- Salinas, V. (2018). JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS. *ESPE, Universidad de las Fuerzas Armadas*, 1(1), 1-89. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/16066/1/T-ESPE-038589.pdf>

# **ANEXOS**

# ANEXOS

*Cuestionario de motivación en Educación Física en el tercer ciclo de educación primaria (CMEF:EP)*

Indica hasta qué punto las frases se corresponden a lo que **sientes**, usando la escala desde *totalmente desacuerdo* (1) hasta *totalmente de acuerdo* (5).

Yo participo en las clases de Educación Física...

1. Porque la Educación Física es divertida
2. Porque puedo aprender habilidades que podría usar en otras áreas de mi vida
3. Porque me siento mal si no participo en las actividades
4. Porque está bien visto por el profesor y los compañeros
5. Pero no comprendo por qué debemos tener Educación Física
6. Porque esta asignatura me resulta agradable e interesante
7. Porque valoro los beneficios que puede tener esta asignatura para desarrollarme como persona.
8. Porque me siento mal conmigo mismo si falto a clase
9. Porque quiero que el profesor/a piense que soy un/a buen/a estudiante
10. Pero realmente siento que estoy perdiendo mi tiempo con esta asignatura
11. Porque me lo paso bien realizando las actividades
12. Porque, para mí, es una de las mejores formas de conseguir capacidades útiles para mi futuro
13. Porque quiero que mis compañeros/as valoren lo que hago
14. No lo sé; tengo la impresión de que es inútil seguir asistiendo a clase
15. Por la satisfacción que siento al practicar
16. Porque esta asignatura me aporta conocimientos y habilidades que considero importantes
17. Para demostrar al profesor/a y compañeros/as mi interés por la asignatura
18. No lo sé claramente; porque no me gusta nada

**Factores e ítems asociados**

Intrínseca: 1, 6, 11, 15

Identificada: 2, 7, 12, 16

Introyectada: 3 y 8

Externa: 4, 9, 13, 17

Desmotivación: 5, 10, 14, 18



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL  
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

**Wilmer Patricio Calle Urgilez** portador de la cédula de ciudadanía N.º **0350005815**. En calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“Propuesta Didáctica de Juegos Tradicionales Para Mejorar La Motivación en Escolares”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 23 de febrero del 2022



F: .....

**Wilmer Patricio Calle Urgilez**

**C.I. 0350005815**