UNIVERSIDAD INTEGRAL
DEL CARIBE Y AMÉRICA LATINA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

RELACIÓN ENTRE EL USO PEDAGÓGICO DE JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS Y EL DISFRUTE DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Investigación presentada como requisito para optar al grado de
Licenciado en Educación, Mención Didáctica y Evaluación de la Educación Física.

Autor: Gregoris Antonio Ortiz Espinoza
Tutora: Lic. Ulcuango Castillo Maryuri Ximena

Willemstad, Curaçao, octubre de 2026

CARTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO
POR PARTE DEL TUTOR

Willemstad, Curaçao, 15 de octubre de 2026.

Ciudadano:
Director de Investigación y Posgrado
UNIVERSIDAD INTEGRAL DEL CARIBE Y AMÉRICA LATINA
Su Despacho.

Por medio de la presente me dirijo a usted con el fin de informarle que he leído el Trabajo de investigación titulado: "RELACIÓN ENTRE EL USO PEDAGÓGICO DE JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS Y EL DISFRUTE DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA", elaborado por el (la) ciudadano(a): Gregoris Antonio Ortiz Espinoza, titular del documento de identidad N°: que consta en su expediente académico, para optar al Título de: Licenciado en Educación, Mención Didáctica y Evaluación de la Educación Física, y apruebo su presentación, exposición y evaluación correspondiente por parte del jurado asignado.

Atentamente,



Lic. Ulcuango Castillo Maryuri Ximena

C.I. No. 1726869637

DEDICATORIA

A mi familia, por su acompañamiento durante el proceso de formación profesional.

AGRADECIMIENTO

A quienes ofrecieron orientación académica durante la preparación del proyecto y a mi familia por su respaldo.

ÍNDICE GENERAL

pp.
Carta de aprobación del tutor ii
Dedicatoria iii
Agradecimiento iv
Índice General v
Lista de Cuadros viii
Lista de Gráficos viii
Resumen ix
INTRODUCCIÓN 1
CAPÍTULO I EL PROBLEMA 4
Planteamiento del Problema 4
Formulación del Problema 6
Preguntas de Investigación 7
Justificación de la Investigación 7
Objetivos de la Investigación 8
Objetivo General 8
Objetivos Específicos 8
Alcance de la Investigación 9
Línea de Investigación 9
Delimitación del Estudio 9
Limitaciones de la Investigación 9
Factibilidad de la Investigación 10
Variables del Estudio 10
Supuestos del Estudio 11
Aportes y Beneficiarios del Estudio 11
Estructura del Informe 11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO 13
Antecedentes de la Investigación 13
Fundamentación Teórica: Juegos Tradicionales Ecuatorianos 17
Concepto de juego tradicional 17
Valor didáctico en Educación Física 17
Juegos tradicionales y cultura local 18
Características de una implementación pedagógica 19
Dimensiones de la variable 19
Fundamentación Teórica: Disfrute en las Clases de Educación Física 20

Concepto de disfrute 20
Disfrute y motivación 20
El disfrute como experiencia educativa 21
Dimensiones del disfrute 21
Factores que pueden modificar el disfrute 21
Relación entre el Uso Pedagógico de Juegos Tradicionales y el Disfrute 22
Marco Contextual 23
Fundamentación Conceptual de las Dimensiones 23
Dimensiones de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos 23
Dimensiones de disfrute de las clases de Educación Física 23
Relación Conceptual entre las Dimensiones 24
Consideraciones sobre los Participantes 24
Síntesis del Marco Teórico 24
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO 26
Diseño de la Investigación 26
Enfoque 26
Diseño 26
Población y Muestra 26
Técnicas e Instrumentos de Investigación 27
Operacionalización de las variables 27
Validez y confiabilidad 27
Validación de los Instrumentos por Juicio de Expertos 28
Técnicas de Análisis de Datos 28
Consideraciones Éticas 29
Procedimiento de Recolección de Datos 30
Recursos del Estudio 30
Descripción de los Instrumentos 31
Criterios de Inclusión y Exclusión 32
Control de Sesgos y Amenazas a la Validez 32
Organización de la Aplicación en el Horario Escolar 33
Tratamiento de Datos Faltantes y Atípicos 33
Fórmulas de los Estadísticos Empleados 33
Nivel de Significación y Criterios de Decisión 34
Cronograma de Ejecución 34
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS 36
Análisis Detallado de los Resultados 36

Resultados de la Variable Uso Pedagógico de Juegos Tradicionales 36
Análisis por dimensiones 37
Resultados de la Variable Disfrute en Educación Física 37
Análisis por dimensiones 38
Relación entre las Variables 39
Consistencia Interna del Instrumento en el escenario de análisis 39
Análisis General de los Resultados 39
Lectura Integrada por Niveles 41
Implicaciones Pedagógicas de los Resultados 42
Evidencia del Logro de los Objetivos 42
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 44
Conclusiones 44
Recomendaciones 44
Aportes del Estudio 45
Implicaciones para la Práctica Docente 45
Líneas de Investigación Futuras 46
Recomendaciones según los Actores 46
Reflexión Final 47
Documentación Complementaria 47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 48
ANEXOS 51
ANEXO A. Cronograma Referencial 52
ANEXO B. Ficha de Validación por Expertos 53
ANEXO C. Valoración de Expertos por Ítem (V de Aiken) 54
ANEXO D. Instructivo de Aplicación de los Instrumentos 55
ANEXO E. Registro de Aplicación y de Incidencias 56
ANEXO F. Matriz de Coherencia 57
ANEXO G. Matriz de Operacionalización 58
ANEXO H. Cuestionario para Estudiantes 59
ANEXO I. Consentimiento Informado para Representante Legal 60
ANEXO J. Asentimiento del Estudiante 61
ANEXO K. Estructura de la Base de Datos (Extracto) 62
ANEXO L. Hoja de Codificación de las Variables 63
ANEXO M. Formatos de Valoración por Expertos, por Ítem 64
ANEXO N. Estructura de la Base de Datos (Extracto) 70

LISTA DE CUADROS

Cuadro		**pp.**
1	Variables del estudio y su forma de medición	10
2	Aportes del estudio según el ámbito y beneficiarios	11
3	Síntesis de los antecedentes de la investigación	15
4	Pares de dimensiones por examinar entre ambas variables	24
5	Características del diseño de la investigación	26
6	Operacionalización de las variables	27
7	Coeficiente V de Aiken por criterio de validación	28
8	Plan de análisis de datos por objetivo específico	29
9	Recursos necesarios para el desarrollo del estudio	31
10	Estructura de los instrumentos por variable, dimensión e indicadores	31
11	Amenazas a la validez y medidas de control	32
12	Fórmulas de los estadísticos empleados	34
13	Distribución por niveles de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos	36
14	Distribución por niveles de disfrute de las clases de Educación Física	37
15	Correlación entre uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física	39
16	Consistencia interna de los instrumentos	39
17	Distribución por niveles de ambas variables	42
18	Recomendaciones del estudio según los actores	47

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico		**pp.**
1	Distribución por niveles de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos	36
2	Distribución por niveles de disfrute de las clases de Educación Física	38

UNIVERSIDAD INTEGRAL DEL CARIBE Y AMÉRICA LATINA

RELACIÓN ENTRE EL USO PEDAGÓGICO DE JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS Y EL DISFRUTE DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

AUTOR: Gregoris Antonio Ortiz Espinoza
TUTORA: Lic. Ulcuango Castillo Maryuri Ximena
AÑO: 2026

RESUMEN

La presente investigación analiza la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física en estudiantes de octavo de Educación General Básica. El tema surge de una preocupación didáctica concreta: en varios contextos escolares las actividades lúdicas locales aparecen de manera ocasional, mientras las clases suelen apoyarse en prácticas deportivas más estandarizadas. El estudio se plantea desde un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo-correlacional y diseño no experimental de corte transversal. Se propone un cuestionario integrado de 24 ítems tipo Likert, distribuido en dos escalas: uso pedagógico de juegos tradicionales y disfrute en Educación Física. El análisis contempla frecuencias, porcentajes, medias, consistencia interna y correlación de Spearman. En el escenario construido se observa una asociación positiva entre ambas variables, lo que permite discutir la posibilidad de que los juegos tradicionales, cuando se integran con intención pedagógica, variedad y reglas claras, aporten a experiencias de clase más cercanas, participativas y agradables.

Descriptores o Palabras Claves: relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos, el disfrute de las clases de educación física, Educación Física, aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

En las clases de Educación Física, el juego suele aparecer como un recurso habitual, pero no todos los juegos ocupan el mismo lugar ni producen la misma experiencia. Hay actividades que los estudiantes conocen porque circulan en redes sociales, deportes que forman parte del repertorio escolar y otros juegos que sobreviven en la memoria familiar o comunitaria. Estos últimos, a pesar de su sencillez, pueden concentrar movimiento, interacción, reglas compartidas y referencias culturales que resultan cercanas para el grupo.

En Ecuador, hablar de juegos tradicionales remite a prácticas que cambian según la región y la comunidad. La rayuela, las canicas, el trompo, la cuerda, los ensacados, las rondas, las carreras con objetos o diversas formas de persecución han acompañado espacios de recreación por generaciones. No todos pertenecen exclusivamente a un territorio y tampoco se practican hoy de la misma forma; sin embargo, conservan un valor educativo porque pueden ser adaptados a la edad, al espacio disponible y a los propósitos de una clase.

El currículo vigente del sistema educativo ecuatoriano insiste en que el aprendizaje debe ser pertinente, contextualizado y vinculado con el desarrollo de competencias. Esa orientación abre una posibilidad para mirar los juegos tradicionales más allá de la nostalgia. Cuando el docente los selecciona con un propósito, ajusta sus reglas y organiza la participación, pueden convertirse en situaciones para resolver problemas motores, cooperar, asumir retos, reconocer diferencias y conversar sobre prácticas culturales cercanas (Ministerio de Educación del Ecuador, 2026).

El problema aparece cuando el componente lúdico se utiliza únicamente como premio, relleno o actividad de cierre. En esas condiciones, el juego pierde buena parte de su potencial pedagógico. Lo mismo ocurre cuando se presenta una actividad tradicional sin explicar por qué se la incorpora o sin permitir que los estudiantes la

transformen. El valor no está solamente en “rescatar” un juego, sino en hacer que tenga sentido dentro de una secuencia de aprendizaje.

En la literatura reciente, las propuestas basadas en juegos muestran resultados favorables sobre el disfrute en niños y adolescentes. El metaanálisis de Mo et al. (2024), construido a partir de estudios con intervenciones lúdicas en Educación Física, encontró un efecto positivo sobre el disfrute, aunque los propios autores advierten que la respuesta depende de la edad, la duración, la frecuencia y el tipo de experiencia. Esto obliga a evitar una conclusión simplista: no todo juego garantiza automáticamente una clase agradable.

El disfrute interesa porque no es un elemento decorativo del aprendizaje. En Educación Física, una experiencia agradable puede favorecer la disposición a participar, la persistencia ante una tarea y la intención de volver a realizar actividad física. Motl et al. (2001) mostraron la utilidad de medir el disfrute como una dimensión específica de la experiencia física en adolescentes, mientras investigaciones posteriores han relacionado la motivación autónoma con resultados adaptativos dentro y fuera de la clase (Vasconcellos et al., 2020).

La pregunta pedagógica, entonces, no es si los estudiantes “se divierten” en términos generales, sino qué características de la clase hacen que el movimiento tenga sentido para ellos. Beni, Fletcher y Ní Chróinín (2017), al revisar experiencias significativas en Educación Física y deporte juvenil, identificaron entre los elementos recurrentes la interacción social, la diversión, el reto, la competencia motriz y la relevancia personal. Los juegos tradicionales pueden reunir varios de estos componentes cuando están bien mediados.

Además existe un componente cultural. Taro y Pincay Soriano (2023) plantean que los juegos tradicionales pueden actuar como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural. Aunque estos antecedentes no permiten generalizar resultados a cualquier escuela, muestran que el tema posee vigencia en el contexto nacional.

La elección de Loja como escenario referencial aporta otra dimensión. La provincia combina contextos urbanos y rurales, movilidad interna, prácticas

comunitarias y una diversidad cultural que puede reflejarse en la forma de jugar. Una clase de Educación Física situada en este entorno no necesita convertirse en una exhibición folclórica; puede, en cambio, utilizar juegos conocidos o recuperados por los propios estudiantes como punto de partida para aprender, moverse y conversar.

El presente proyecto se estructura en la Unidad Educativa Particular “Senderos del Sur Lojano”, institución utilizada para construir un modelo de investigación aplicable en Loja. El grupo de referencia está compuesto por 38 estudiantes de octavo de Educación General Básica, con edades aproximadas de 12 a 13 años. Se propone analizar cómo perciben el uso pedagógico de juegos tradicionales y qué nivel de disfrute reportan durante sus clases de Educación Física.

El estudio adopta un diseño correlacional, por lo que no busca afirmar que una variable cause a la otra. Su intención es más concreta: establecer si los estudiantes que perciben mayor presencia, variedad y sentido pedagógico en los juegos tradicionales tienden también a expresar mayores niveles de disfrute. Esta decisión metodológica permite obtener una primera lectura del fenómeno sin alterar la dinámica escolar mediante una intervención experimental.

La investigación se organiza en cinco capítulos. El primero delimita el problema, las preguntas, los objetivos y la justificación. El segundo revisa antecedentes y desarrolla los conceptos centrales. El tercero expone la metodología y los instrumentos.

Nota de contextualización territorial. 1104794688. Esta referencia no implica ni afirma que corresponda al domicilio actual del estudiante.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La Educación Física escolar enfrenta un reto que no se resuelve simplemente aumentando la cantidad de actividades. Para que un estudiante se implique de manera sostenida necesita encontrar razones para participar, sentirse capaz de hacerlo y percibir que la experiencia tiene algún valor. Cuando las clases se repiten con pocas variaciones o se concentran exclusivamente en los deportes más conocidos, algunos estudiantes se involucran con facilidad, pero otros terminan ocupando un lugar periférico.

Las recomendaciones internacionales sobre Educación Física de calidad destacan la necesidad de ofrecer experiencias inclusivas, pertinentes y capaces de sostener la participación a lo largo de la vida. UNESCO (2015) insiste en que la calidad del área depende de oportunidades de aprendizaje accesibles y significativas, mientras la Organización Mundial de la Salud (2020) recuerda la importancia de promover hábitos activos desde edades tempranas. La escuela no puede garantizar por sí sola una vida físicamente activa, pero sí puede influir en la relación que el estudiante construye con el movimiento.

El disfrute forma parte de esa relación. Kendzierski y DeCarlo (1991) desarrollaron una escala específica para medir disfrute de la actividad física, y Motl et al. (2001) mostraron su utilidad con población adolescente. Más que preguntar si una clase “gustó”, el concepto permite aproximarse a sensaciones de interés, agrado, entusiasmo y deseo de continuar. En Educación Física, estas respuestas afectivas son relevantes porque pueden acompañar o limitar la participación.

La evidencia disponible sugiere que las experiencias basadas en juego pueden favorecer el disfrute. Mo et al. (2024) encontraron un efecto positivo global de programas de Educación Física basados en juegos sobre esta variable. No obstante, los estudios incluidos fueron heterogéneos y utilizaron propuestas distintas. Esto significa que el efecto no puede trasladarse automáticamente a cualquier forma de

juego ni, menos aún, a los juegos tradicionales ecuatorianos sin considerar su contexto de aplicación.

Los juegos tradicionales introducen una particularidad: además de la actividad motriz, contienen reglas, nombres, materiales y formas de interacción que pueden ser reconocidas culturalmente. Taro y Pincay Soriano (2023) los analizan como recurso para fortalecer la identidad cultural, mientras Arévalo Cucalón y Román Valarezo (2024) plantean su incorporación en Educación Física para conservar referentes culturales. Estos trabajos muestran posibilidades, pero se concentran principalmente en la preservación cultural y no siempre examinan la experiencia afectiva del estudiante durante la clase.

En 2026, Puin Gutama y Torres-Palchisaca abordaron juegos tradicionales, motivación y nivel de actividad física en estudiantes ecuatorianos de 10 a 12 años. El estudio resulta cercano al problema de esta investigación porque sugiere que el componente tradicional puede relacionarse con la disposición a participar. Aun así, motivación y disfrute no son conceptos idénticos: un estudiante puede cumplir una tarea por distintos motivos y, al mismo tiempo, experimentar grados diferentes de agrado o interés.

En el contexto escolar también existe una cuestión práctica. Algunos juegos tradicionales requieren poco material y pueden adaptarse a patios, canchas o espacios reducidos. Esa ventaja puede ser importante en instituciones donde no siempre se dispone de equipamiento específico. Sin embargo, la facilidad logística no debería ser el único criterio. Un juego debe responder a la edad, al nivel de habilidad, a la seguridad del grupo y a un propósito didáctico claramente definido.

En la Unidad Educativa Particular “Senderos del Sur Lojano”, institución utilizada para estructurar este proyecto, se plantea como situación problemática que los juegos tradicionales aparecen de manera irregular y sin una secuencia didáctica sistemática. Al mismo tiempo, se observa de forma referencial que el entusiasmo del grupo cambia según el tipo de actividad: las tareas con reglas flexibles, desafío y participación simultánea suelen generar mayor involucramiento que ejercicios

repetitivos. Esta observación no se presenta como un resultado empírico; funciona como punto de partida para formular el problema.

La dificultad central es que no se dispone de información organizada que permita conocer si los estudiantes perciben realmente los juegos tradicionales como parte significativa de la clase y si esa percepción se relaciona con su disfrute. Sin datos, el docente puede basarse únicamente en impresiones visibles: risas, movimiento o participación momentánea.

Por ello se propone estudiar ambas variables mediante un cuestionario integrado. La primera escala examina la percepción del uso pedagógico de juegos tradicionales, atendiendo a su presencia, variedad, contextualización, participación y mediación docente. La segunda recoge el disfrute durante las clases de Educación Física a través de indicadores de interés, agrado, entusiasmo, percepción del reto y deseo de continuidad.

El estudio no pretende demostrar que los juegos tradicionales son superiores a todas las demás estrategias. Una Educación Física equilibrada necesita variedad de contenidos, modelos de enseñanza y experiencias. La utilidad de esta investigación reside en aportar información sobre una alternativa específica y culturalmente próxima que podría complementar otras propuestas.

En consecuencia, el problema puede resumirse en la ausencia de evidencia local sobre la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute que experimentan estudiantes de octavo de Educación General Básica durante las clases de Educación Física. Conocer esa relación permitiría orientar decisiones didácticas más informadas y abrir nuevas preguntas sobre motivación, participación, identidad cultural y adherencia a la actividad física.

Formulación del Problema

¿Qué relación existe entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física en estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Senderos del Sur Lojano”, durante el año lectivo 2025-2026?

Preguntas de Investigación

¿Cómo valoran los estudiantes el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos durante las clases de Educación Física?

¿Qué nivel de disfrute manifiestan los estudiantes durante las clases de Educación Física?

¿Qué magnitud y dirección presenta la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física?

Justificación de la Investigación

La investigación se justifica, en primer lugar, por su pertinencia didáctica. La Educación Física necesita propuestas que conecten el contenido escolar con experiencias que los estudiantes puedan comprender y apropiarse. Los juegos tradicionales ofrecen una vía para trabajar desplazamientos, coordinación, velocidad, toma de decisiones y cooperación sin depender siempre de materiales especializados o de una lógica deportiva formal.

Desde el punto de vista cultural, el tema permite reconocer prácticas lúdicas que forman parte de la memoria de familias y comunidades. No se plantea una visión idealizada del pasado ni se asume que todo juego tradicional deba conservarse sin cambios. La intención es identificar cuáles pueden ser resignificados en la escuela y cómo esa cercanía cultural es percibida por los estudiantes.

La relevancia afectiva se relaciona con el disfrute. Una clase que genera interés y agrado no garantiza por sí sola aprendizaje de calidad, pero puede crear condiciones favorables para la participación. La literatura sobre motivación en Educación Física ha mostrado que las experiencias que apoyan competencia, autonomía y relación con otros se asocian con respuestas más adaptativas (Ntoumanis, 2001; Standage, Duda, & Ntoumanis, 2005; Vasconcellos et al., 2020).

En términos metodológicos, el proyecto propone un instrumento breve que puede aplicarse dentro del horario escolar y que separa dos constructos: la percepción del uso pedagógico de juegos tradicionales y el disfrute. Esta distinción es útil porque evita asumir que una estrategia está bien implementada únicamente porque agrada, o que el disfrute se explica por un solo recurso didáctico.

La investigación también es viable. La población referencial corresponde a un solo paralelo de 38 estudiantes, el cuestionario no requiere equipamiento especial y el análisis puede realizarse mediante estadística descriptiva y correlacional.

Los beneficiarios directos serían los estudiantes y el docente de Educación Física, en la medida en que los resultados reales permitan reconocer qué elementos de la experiencia conviene fortalecer. De manera indirecta, la institución podría disponer de una referencia para planificar actividades lúdicas vinculadas con el contexto local, jornadas recreativas o propuestas interdisciplinarias relacionadas con patrimonio cultural.

Finalmente, el estudio aporta una mirada que combina didáctica, cultura y experiencia afectiva. En lugar de tratar los juegos tradicionales como contenido aislado o como simple recreación, los sitúa dentro de una pregunta pedagógica concreta: qué ocurre con el disfrute cuando estas prácticas se incorporan con intención, variedad, participación y mediación docente.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física en estudiantes de octavo de Educación General Básica.

Objetivos Específicos

1. Caracterizar la percepción de los estudiantes sobre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos durante las clases de Educación Física.
2. Identificar el nivel de disfrute que manifiestan los estudiantes durante las clases de Educación Física.
3. Establecer la magnitud y dirección de la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física.

Alcance de la Investigación

Línea de Investigación

El proyecto se inscribe en la línea institucional “Didáctica de la Educación Física y el Deporte”, orientada al estudio de estrategias pedagógicas y metodologías que permitan mejorar la enseñanza, la participación y el desarrollo de aprendizajes en el área. El uso de juegos tradicionales se aborda aquí como una decisión didáctica: no se analiza únicamente la existencia del juego, sino la manera en que el docente lo organiza, adapta y relaciona con los propósitos de la clase.

La elección de esta línea también responde a la necesidad de mirar la Educación Física desde prácticas cercanas al contexto. Una propuesta didáctica puede ser técnicamente correcta y, aun así, resultar distante para los estudiantes. Incorporar juegos reconocibles, permitir que el grupo aporte variantes y explicar su relación con los objetivos de aprendizaje puede favorecer una experiencia más significativa, siempre que la selección se realice con criterios de seguridad, inclusión y progresión.

Delimitación del Estudio

El estudio se delimita a los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años) de la Unidad Educativa Particular “Senderos del Sur Lojano” (Loja, provincia de Loja), durante el año lectivo 2025-2026. Se analizan dos variables, uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física, mediante la técnica de la encuesta. El alcance es descriptivo-correlacional: se caracterizan los niveles de cada variable y se estima la asociación entre sus puntuaciones, sin atribuir relaciones de causa y efecto. Los resultados corresponden al grupo estudiado y no se generalizan a otras instituciones, niveles o contextos.

Limitaciones de la Investigación

El estudio presenta las siguientes limitaciones. En primer lugar, el diseño es no experimental y transversal: la información se recoge en un único momento, por lo que no permite establecer causalidad entre uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física. En segundo lugar, se trabaja con un solo grupo de 38 estudiantes, lo que impide generalizar los resultados. En

tercer lugar, las puntuaciones proceden de instrumentos de autorreporte, sujetos a la comprensión de los ítems y a la deseabilidad social.

Factibilidad de la Investigación

La investigación es factible en los ámbitos técnico, económico y operativo. En lo técnico, el cuestionario integrado de 24 ítems es de aplicación breve y no requieren equipamiento especializado. En lo económico, los costos se limitan a la reproducción de formatos y al procesamiento estadístico con software de acceso libre o de licencia institucional. En lo operativo, la aplicación puede realizarse durante el horario regular, con la autorización de la institución, el consentimiento informado de los representantes legales y el asentimiento de los estudiantes, y el procesamiento de los datos es viable dentro del cronograma previsto (ver Anexo A).

Variables del Estudio

El estudio trabaja con dos variables: uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física. Ninguna de ellas se manipula; ambas se registran tal como se presentan en los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años) y se describen mediante puntuaciones obtenidas con el cuestionario integrado de 24 ítems. Por tratarse de un diseño no experimental, no se asigna a las variables un papel causal: se examina la relación entre ellas y no el efecto de una sobre la otra.

Cuadro 1
Variables del estudio y su forma de medición

Variable	Papel en el estudio	Forma de valoración	Nivel de medición
Uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos	Variable de estudio 1	Se valora en 1 dimensiones con el cuestionario integrado de 24 ítems.	Cuantitativa, de intervalo (puntaje total)
Disfrute de las clases de Educación Física	Variable de estudio 2	Se valora en 1 dimensiones con el cuestionario integrado de 24 ítems.	Cuantitativa, de intervalo (puntaje total)

Además de los puntajes totales, cada variable se analiza por dimensiones y por niveles (bajo, medio y alto), lo que permite describir con más detalle el perfil del grupo de estudiantes y observar en qué componentes se concentran las diferencias.

Supuestos del Estudio

El análisis se apoya en los siguientes supuestos. Primero, el cuestionario integrado de 24 ítems recoge de manera razonable los aspectos que se pretende valorar, de acuerdo con el juicio de expertos. Segundo, las condiciones de aplicación son comparables para todos los participantes, pues se emplean las mismas instrucciones, el mismo tiempo y un entorno similar. Tercero, los participantes responden con sinceridad y comprenden los ítems, lo que se verifica mediante la prueba piloto. Cuarto, las puntuaciones pueden tratarse como variables cuantitativas para calcular medias, desviaciones y coeficientes de correlación, siempre que se compruebe su distribución.

Estos supuestos delimitan el alcance de las conclusiones: si alguno de ellos no se cumple en la práctica, los resultados deben interpretarse con mayor cautela.

Aportes y Beneficiarios del Estudio

Los aportes del estudio se organizan en cuatro ámbitos, que se resumen en el siguiente cuadro junto con quienes se beneficiarían de ellos.

Cuadro 2
Aportes del estudio según el ámbito y beneficiarios

Ámbito	Aporte	Beneficiarios
Teórico	Sistematiza la relación conceptual entre uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física y la ordena en dimensiones e indicadores.	Comunidad académica y estudiantes de la carrera
Metodológico	Ofrece un procedimiento replicable para valorar ambas variables con el cuestionario integrado de 24 ítems y para analizar su relación.	Investigadores y docentes que deseen replicar el estudio
Práctico	Aporta información que puede orientar la planificación de las clases y la selección de estrategias didácticas.	Docentes de Educación Física y los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años)
Social	Contribuye a que las decisiones pedagógicas se apoyen en evidencia y a que la Educación Física se valore como área formativa.	Institución educativa y familias

Estructura del Informe

El informe se organiza en cinco capítulos. El Capítulo I describe el problema, formula las preguntas y los objetivos, justifica el estudio y precisa su alcance,

delimitación, limitaciones y factibilidad. El Capítulo II presenta los antecedentes, la fundamentación teórica de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y de disfrute de las clases de Educación Física, la relación entre ambas y la definición de los términos básicos.

El Capítulo III expone el marco metodológico: el enfoque y el diseño, la población y la muestra, los instrumentos con su validación, el procedimiento de recolección, los controles de calidad, las técnicas de análisis y las consideraciones éticas. El Capítulo IV presenta y analiza los resultados por variable, por dimensión y en conjunto, y verifica el logro de los objetivos. El Capítulo V recoge las conclusiones, las recomendaciones, los aportes y las líneas de investigación futuras. Al final se incluyen las referencias y los anexos de respaldo.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Mo et al. (2024) realizaron una revisión sistemática y metaanálisis sobre programas de Educación Física basados en juegos y disfrute en niños y adolescentes. Integraron 17 estudios con 2,181 participantes y encontraron un efecto favorable global sobre el disfrute. El estudio resulta relevante porque respalda la relación entre propuestas lúdicas y respuestas afectivas positivas, aunque también advierte que edad, duración y frecuencia pueden modificar los resultados.

Puin Gutama y Torres-Palchisaca (2026) estudiaron en Ecuador la relación entre juegos tradicionales, motivación y nivel de actividad física en escolares de 10 a 12 años. El trabajo muestra la vigencia del juego tradicional como recurso pedagógico y aporta un antecedente nacional cercano por edad y temática. Para la presente investigación, su principal aporte es señalar que las actividades tradicionales pueden estudiarse no solo por su valor cultural, sino también por la experiencia motivacional que generan.

Taro y Pincay Soriano (2023) analizaron los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. El estudio subraya que estas prácticas pueden funcionar como puente entre enseñanza y cultura. Aunque la variable dependiente fue la identidad cultural, el antecedente ayuda a fundamentar la relevancia contextual de incorporar juegos propios del entorno dentro del proceso educativo.

Arévalo Cucalón y Román Valarezo (2024) desarrollaron en Ecuador una investigación sobre juegos tradicionales en Educación Física como estrategia para conservar la identidad cultural en estudiantes de bachillerato. La propuesta se apoyó en revisión bibliográfica, observación, entrevista y encuesta. Este antecedente confirma que el área de Educación Física puede convertirse en un espacio para conservar y resignificar prácticas lúdicas locales, y muestra la necesidad de estudiar además cómo las vive el estudiante.

Aliriad et al. (2024) investigaron el uso de juegos tradicionales para mejorar habilidades motrices y motivación hacia el aprendizaje de Educación Física. Su diseño experimental, aplicado a estudiantes de primaria, permitió observar mejoras en ambas dimensiones. Aunque el contexto cultural es diferente al ecuatoriano, el estudio respalda la idea de que el carácter tradicional del juego puede integrarse con objetivos motores y motivacionales.

Merejildo Suárez y Tigrero González (2023) examinaron la importancia de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física en un trabajo desarrollado en Ecuador. Los autores resaltaron su potencial para motivar al estudiante, diversificar la práctica y recuperar actividades que no requieren recursos complejos. El trabajo es útil como antecedente contextual, aunque posee un alcance más descriptivo que correlacional.

Calle Urgilez (2023) propuso una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para mejorar la motivación escolar. La experiencia reportó cambios favorables después de una intervención de ocho semanas. Para este proyecto, el antecedente resulta importante porque muestra que la relación entre juego tradicional y variables afectivas ya ha sido explorada en el país, pero todavía quedan espacios para estudiar específicamente el disfrute durante la clase.

Beni, Fletcher y Ní Chróinín (2017) revisaron 50 estudios sobre experiencias significativas en Educación Física y deporte juvenil e identificaron cinco temas recurrentes: interacción social, diversión, desafío, competencia motriz y relevancia personal. La propuesta teórica es especialmente útil para comprender por qué un juego tradicional puede resultar significativo cuando combina reto, relación con otros y conexión con experiencias cercanas.

Vasconcellos et al. (2020) realizaron una revisión sistemática y metaanálisis de la teoría de la autodeterminación aplicada a Educación Física. Los autores encontraron que la motivación autónoma se relaciona con resultados adaptativos y que la satisfacción de necesidades psicológicas básicas ocupa un lugar importante en el proceso. Estos hallazgos ayudan a situar el disfrute dentro de una experiencia motivacional más amplia.

White et al. (2021) revisaron evidencia cualitativa sobre teoría de la autodeterminación en Educación Física. Identificaron que la novedad, la posibilidad de elección, el desafío y las relaciones positivas pueden favorecer experiencias más satisfactorias, mientras la comparación social y la exposición de incompetencia pueden reducir la participación. El antecedente permite comprender que el disfrute depende de la forma en que una actividad es conducida, no solo de su contenido.

En conjunto, los antecedentes muestran tres tendencias. Primero, los juegos y las metodologías lúdicas suelen asociarse con respuestas afectivas favorables. Segundo, los juegos tradicionales incorporan un componente cultural que puede ampliar el sentido de la actividad. Tercero, la calidad de la experiencia depende de la mediación pedagógica. La brecha que aborda este proyecto está en analizar, dentro de un contexto ecuatoriano de Educación General Básica Superior, si la percepción del uso pedagógico de juegos tradicionales se relaciona con el disfrute que los estudiantes experimentan en la clase.

El cuadro siguiente resume los antecedentes analizados según siete elementos: autores, año, título, fuente, objetivo y método, resultados y aporte a la presente investigación.

Cuadro 3
Síntesis de los antecedentes de la investigación

Autores y año	Título y fuente	Objetivo y método	Resultados	Aporte a la investigación
Mo et al. (2024)	Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. BMC Public Health, 24, 517	Realizaron una revisión sistemática y metaanálisis sobre programas de Educación Física basados en juegos y disfrute en niños y adolescentes.	Integraron 17 estudios con 2,181 participantes y encontraron un efecto favorable global sobre el disfrute.	El estudio resulta relevante porque respalda la relación entre propuestas lúdicas y respuestas afectivas positivas, aunque también advierte que edad, duración y frecuencia pueden modificar los resultados.
Puin Gutama y Torres-Palchisaca (2026)	Juegos tradicionales, motivación y nivel de actividad física en estudiantes de 10 a 12 años de la Escuela de Educación Básica “Medardo Neira Garzón”. Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global, 7(21), e260563	Estudiaron en Ecuador la relación entre juegos tradicionales, motivación y nivel de actividad física en escolares de 10 a 12 años.	El trabajo muestra la vigencia del juego tradicional como recurso pedagógico y aporta un antecedente nacional cercano por edad y temática.	Para la presente investigación, su principal aporte es señalar que las actividades tradicionales pueden estudiarse no solo por su valor cultural, sino también por la experiencia motivacional que generan.

Autores y año	Título y fuente	Objetivo y método	Resultados	Aporte a la investigación
Taro y Pincay Soriano (2023)	Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. Warisata - Revista de Educación, 5(15)	Analizaron los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria.	El estudio subraya que estas prácticas pueden funcionar como puente entre enseñanza y cultura.	Aunque la variable dependiente fue la identidad cultural, el antecedente ayuda a fundamentar la relevancia contextual de incorporar juegos propios del entorno dentro del proceso educativo.
Arévalo Cucalón y Román Valarezo (2024)	Los juegos tradicionales en la educación física como estrategia para conservar la identidad cultural en el colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio UTMACH	Desarrollaron en Ecuador una investigación sobre juegos tradicionales en Educación Física como estrategia para conservar la identidad cultural en estudiantes de bachillerato.	La propuesta se apoyó en revisión bibliográfica, observación, entrevista y encuesta.	Este antecedente confirma que el área de Educación Física puede convertirse en un espacio para conservar y resignificar prácticas lúdicas locales, y muestra la necesidad de estudiar además cómo las vive el estudiante.
Aliriad et al. (2024)	Improvement of motor skills and motivation to learn physical education through the use of traditional games. Physical Education Theory and Methodology	Investigaron el uso de juegos tradicionales para mejorar habilidades motrices y motivación hacia el aprendizaje de Educación Física.	Su diseño experimental, aplicado a estudiantes de primaria, permitió observar mejoras en ambas dimensiones.	Aunque el contexto cultural es diferente al ecuatoriano, el estudio respalda la idea de que el carácter tradicional del juego puede integrarse con objetivos motores y motivacionales.
Merejildo Suárez y Tigrero González (2023)	Merejildo Suárez, L. F., & Tigrero González, J. A. (2023). La importancia de los juegos tr.	Examinaron la importancia de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física en un trabajo desarrollado en Ecuador.	Los autores resaltaron su potencial para motivar al estudiante, diversificar la práctica y recuperar actividades que no requieren recursos complejos.	El trabajo es útil como antecedente contextual, aunque posee un alcance más descriptivo que correlacional.
Calle Urgilez (2023)	Calle Urgilez, W. P. (2023). Propuesta didáctica de juegos tradicionales para mejorar la m.	Propuso una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para mejorar la motivación escolar.	La experiencia reportó cambios favorables después de una intervención de ocho semanas.	Para este proyecto, el antecedente resulta importante porque muestra que la relación entre juego tradicional y variables afectivas ya ha sido explorada en el país, pero todavía quedan espacios para estudiar específicamente el disfrute durante la clase.
Beni, Fletcher y Ní Chróinín (2017)	Meaningful experiences in physical education and youth sport: A review of the literature. Quest, 69(3), 291–312	Revisaron 50 estudios sobre experiencias significativas en Educación Física y deporte juvenil e identificaron cinco temas recurrentes: interacción social, diversión, desafío, competencia motriz y relevancia personal.	La propuesta teórica es especialmente útil para comprender por qué un juego tradicional puede resultar significativo cuando combina reto, relación con otros y conexión con experiencias cercanas.	—
Vasconcellos et al. (2020)	Self-determination theory applied to physical education: A systematic review and meta-analysis. Journal of Educational Psychology, 112(7), 1444–1469	Realizaron una revisión sistemática y metaanálisis de la teoría de la autodeterminación aplicada a Educación Física.	Los autores encontraron que la motivación autónoma se relaciona con resultados adaptativos y que la satisfacción de necesidades psicológicas básicas ocupa un lugar importante en el proceso.	Estos hallazgos ayudan a situar el disfrute dentro de una experiencia motivacional más amplia.

Autores y año	Título y fuente	Objetivo y método	Resultados	Aporte a la investigación
White et al. (2021)	Self-determination theory in physical education: A systematic review of qualitative studies. Teaching and Teacher Education, 99, 103247	Revisaron evidencia cualitativa sobre teoría de la autodeterminación en Educación Física.	Identificaron que la novedad, la posibilidad de elección, el desafío y las relaciones positivas pueden favorecer experiencias más satisfactorias, mientras la comparación social y la exposición de incompetencia pueden reducir la participación.	El antecedente permite comprender que el disfrute depende de la forma en que una actividad es conducida, no solo de su contenido.

Fundamentación Teórica: Juegos Tradicionales Ecuatorianos

Concepto de juego tradicional

Un juego tradicional puede entenderse como una práctica lúdica que se transmite entre generaciones y conserva reglas, materiales o formas de interacción reconocibles dentro de una comunidad. Su permanencia no significa inmovilidad. Los juegos cambian, se mezclan con otras prácticas y se adaptan a espacios nuevos. En la escuela, esa capacidad de transformación es una ventaja porque permite ajustar la actividad a la edad, al número de estudiantes y a los objetivos de aprendizaje.

La condición “tradicional” no depende únicamente de que el juego sea antiguo. También implica una relación con la memoria social. Taro y Pincay Soriano (2023) resaltan su vínculo con la identidad cultural, mientras trabajos ecuatorianos anteriores muestran que estas prácticas pueden funcionar como recurso didáctico para acercar al estudiante a costumbres y formas de interacción de su entorno (Borja Proaño, 2013; García Silva, 2011).

En Educación Física, el juego tradicional puede actuar como contenido y como estrategia. Es contenido cuando se estudia su origen, sus reglas o su significado cultural; es estrategia cuando se utiliza para desarrollar habilidades motrices, resolver problemas, cooperar o incrementar el tiempo de participación. Ambos usos pueden combinarse dentro de una misma unidad didáctica.

Valor didáctico en Educación Física

El valor didáctico del juego depende de la intención con la que se organiza. Un juego de persecución puede orientarse a velocidad y cambios de dirección; una rayuela puede centrarse en equilibrio y coordinación; un juego con cuerda puede

trabajar ritmo y resistencia; una actividad de lanzamiento puede adaptarse para precisión o cooperación. La misma estructura lúdica admite énfasis distintos.

Metzler sostiene que los modelos y estrategias de enseñanza deben seleccionarse de acuerdo con los resultados de aprendizaje buscados y no por costumbre. Desde esa perspectiva, los juegos tradicionales no son una metodología completa por sí mismos; necesitan integrarse en una planificación que defina propósito, reglas, progresión, observación y cierre reflexivo.

La diversidad de los juegos también permite introducir niveles de dificultad. El docente puede modificar distancia, tiempo, número de participantes, materiales o formas de puntuación. Estas variaciones evitan que la habilidad previa determine por completo la experiencia y ayudan a que estudiantes con distintos niveles encuentren una forma de participación.

Juegos tradicionales y cultura local

La cultura no se transmite solamente mediante discursos. También circula en gestos, palabras, canciones, celebraciones y juegos. Cuando una familia enseña a lanzar un trompo, saltar una cuerda o jugar una variante de rayuela, no está transmitiendo únicamente una técnica; comparte una forma de encuentro que puede tener nombres y reglas propias.

En la escuela, incorporar estas prácticas exige cuidado. No conviene presentarlas como piezas fijas o como una única expresión de “lo ecuatoriano”, porque el país contiene una diversidad de regiones, pueblos y experiencias. Una opción más respetuosa consiste en preguntar al grupo qué juegos conoce, registrar variantes y reconocer que una misma actividad puede tener nombres distintos.

Esta mirada resulta pertinente en Loja, donde conviven contextos urbanos, rurales e interculturales. El proyecto no atribuye un juego concreto a una comunidad sin evidencia; propone más bien que la selección final se construya con participación de estudiantes y familias, de manera que el repertorio utilizado tenga relación con el entorno real.

Características de una implementación pedagógica

Para que el uso del juego tradicional sea pedagógico debe existir claridad en las reglas. La explicación inicial necesita ser breve, pero suficiente para que todos comprendan cómo participar, qué acciones están permitidas y cómo se resuelven situaciones de duda. Cuando la clase se detiene constantemente por reglas ambiguas, el componente lúdico pierde fluidez.

La seguridad constituye otro criterio. Algunos juegos fueron creados en contextos donde no existían las mismas condiciones escolares actuales. El docente puede mantener la lógica central y modificar superficies, distancias, objetos o formas de contacto. Adaptar no significa quitar autenticidad; significa hacer que la práctica pueda desarrollarse responsablemente con el grupo disponible.

La participación simultánea también importa. Un juego en el que veinte estudiantes esperan mientras dos actúan puede ser tradicional, pero didácticamente poco eficiente. Por eso se recomienda trabajar con estaciones, grupos pequeños o variantes paralelas que aumenten el tiempo de compromiso motor.

Finalmente, la mediación docente incluye un cierre. Preguntar qué estrategia funcionó, qué variante fue más difícil, qué reglas conocían en casa o cómo podría modificarse la actividad convierte el juego en objeto de reflexión y no solamente en recreación.

Dimensiones de la variable

Para esta investigación, la variable “uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos” se organiza en cuatro dimensiones. La primera es presencia y variedad, que recoge la frecuencia con que aparecen estos juegos y la diversidad de propuestas. La segunda es contextualización cultural, vinculada con explicaciones, nombres, variantes y conexión con experiencias del entorno.

La tercera dimensión es organización de la participación. Incluye reglas claras, oportunidades para que todos intervengan y adaptación de la dificultad. La cuarta es mediación docente, que considera orientación, seguridad, retroalimentación y espacios breves de reflexión sobre lo realizado.

Estas dimensiones permiten diferenciar entre usar ocasionalmente un juego y emplearlo como recurso didáctico. Una puntuación alta no significa que toda la clase deba basarse en juegos tradicionales; indica que, cuando aparecen, los estudiantes perciben una implementación intencionada y coherente.

Fundamentación Teórica: Disfrute en las Clases de Educación Física

Concepto de disfrute

El disfrute se refiere a una respuesta afectiva positiva asociada con una actividad. En el ámbito físico no equivale exactamente a diversión superficial; puede incluir interés, satisfacción, entusiasmo y sensación de que la experiencia merece ser repetida. Kendzierski y DeCarlo (1991) desarrollaron la Physical Activity Enjoyment Scale para medir este constructo, que luego fue adaptado y examinado en población adolescente por Motl et al. (2001).

En Educación Física, el disfrute puede variar dentro de una misma clase. Un estudiante puede disfrutar el reto de una tarea técnica y sentirse incómodo durante una competencia pública; otro puede preferir situaciones cooperativas. Por esa razón, la medición debe recoger una tendencia general y no interpretar una sola reacción como representación de toda la experiencia.

Disfrute y motivación

La teoría de la autodeterminación permite comprender por qué algunas experiencias generan mayor disposición. Ryan y Deci (2020) explican que la motivación se vuelve más autónoma cuando las personas encuentran interés o valor personal en lo que hacen. En Educación Física, Ntoumanis (2001) y Standage et al. (2005) mostraron relaciones entre necesidades psicológicas, motivación y consecuencias adaptativas.

El disfrute puede aparecer cuando el estudiante siente que posee cierto margen de decisión, percibe progreso y se relaciona de manera segura con otros. White et al. (2021) encontraron, al revisar estudios cualitativos, que la novedad, el desafío ajustado y las relaciones positivas favorecen experiencias motivacionales más saludables. Los juegos tradicionales pueden aportar novedad para algunos estudiantes

y familiaridad para otros; ambas situaciones pueden ser valiosas si la dificultad está bien regulada.

El disfrute como experiencia educativa

Considerar el disfrute no significa convertir la clase en entretenimiento permanente. La Educación Física tiene objetivos de aprendizaje y momentos que exigen esfuerzo, repetición o corrección. El reto consiste en que esas demandas se integren en experiencias que el estudiante comprenda. Beni et al. (2017) señalan que las experiencias significativas combinan diversión con desafío, interacción social, competencia motriz y relevancia personal.

La diferencia es importante: una actividad puede ser divertida pero poco educativa si no existe propósito, mientras una tarea exigente puede resultar disfrutable si ofrece un reto alcanzable y deja percibir progreso. Por eso, en este proyecto el disfrute se interpreta como una dimensión de la calidad vivida de la clase, no como el único criterio para juzgarla.

Dimensiones del disfrute

La escala propuesta organiza el disfrute en cuatro dimensiones. La primera es interés y agrado, relacionada con la disposición afectiva hacia la clase. La segunda es involucramiento, que recoge entusiasmo y deseo de participar activamente. La tercera es reto positivo, referida a la satisfacción de enfrentar tareas que requieren esfuerzo sin sentirse imposibles.

La cuarta dimensión es intención de continuidad. Incluye el deseo de repetir experiencias semejantes, seguir participando y hablar favorablemente de las actividades. Esta dimensión es especialmente relevante porque conecta la experiencia inmediata con una posible disposición futura hacia la actividad física.

Factores que pueden modificar el disfrute

El disfrute no depende exclusivamente del contenido. La forma de agrupar, el trato entre compañeros, la percepción de competencia, la posibilidad de cometer errores y el estilo de comunicación docente pueden modificar la experiencia. Un juego conocido puede resultar poco agradable si expone públicamente a quien tiene

menos habilidad; de la misma forma, una actividad nueva puede generar interés si ofrece apoyo y opciones.

También influyen la edad, el género, la experiencia previa, la intensidad y la duración. Mo et al. (2024) identificaron moderadores en los efectos de programas basados en juegos. Por ello, cualquier interpretación de resultados debe evitar afirmar que los juegos tradicionales explican por sí solos el disfrute.

Relación entre el Uso Pedagógico de Juegos Tradicionales y el Disfrute

La relación teórica entre las variables puede explicarse desde varios mecanismos. Primero, los juegos tradicionales pueden aportar novedad y variedad dentro de una programación escolar dominada por contenidos deportivos recurrentes. La novedad, cuando no se convierte en confusión, puede despertar curiosidad y atención.

Segundo, muchas de estas actividades favorecen interacción directa y participación simultánea. La relación con compañeros es uno de los componentes vinculados con experiencias significativas en Educación Física (Beni et al., 2017). Además, las formas cooperativas o de desafío grupal pueden reducir la sensación de que toda la clase se organiza alrededor del rendimiento individual.

Tercero, el componente cultural puede aumentar la relevancia personal. Un juego que el estudiante reconoce de su familia o comunidad puede activar recuerdos, historias o conocimientos previos. Incluso cuando no lo conoce, aprender que una actividad circula en diferentes regiones y posee variantes puede generar interés por su origen.

Cuarto, los juegos suelen admitir modificaciones rápidas. Cambiar distancia, material o número de participantes permite ajustar el reto y ofrecer experiencias de éxito. Desde la teoría de la autodeterminación, las condiciones que apoyan competencia, autonomía y relación pueden favorecer motivación más autónoma y respuestas afectivas positivas (Vasconcellos et al., 2020).

No obstante, la relación puede debilitarse si los juegos se aplican sin adaptación, si las reglas favorecen exclusión o si se usan siempre las mismas actividades. Por ello, el presente estudio no parte de la idea de que “juego tradicional”

y “disfrute” sean equivalentes. Busca comprobar si la percepción de una implementación pedagógica más sólida se asocia con una experiencia afectiva más positiva.

Marco Contextual

El estudio se contextualiza en la institución educativa denominada «Senderos del Sur Lojano», ubicada en Loja, provincia de Loja. La participación corresponde a los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años). La descripción del contexto es referencial y se presenta para situar el problema y los instrumentos en un entorno escolar concreto.

En este contexto, la Educación Física se desarrolla dentro del horario regular, con los recursos de espacio y material que la institución dispone. Estas condiciones influyen en la manera en que se organizan las clases y, por tanto, en el modo en que se manifiestan uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física. Por ello, los resultados se interpretan siempre como una descripción del grupo estudiado y no como una caracterización de otros contextos.

Fundamentación Conceptual de las Dimensiones

Para pasar de los conceptos a su medición, cada variable se descompone en dimensiones, y cada dimensión en indicadores observables. Esta descomposición orienta tanto la construcción de los ítems como la lectura de los resultados.

Dimensiones de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos

La dimensión «Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente» se aborda mediante los siguientes indicadores: frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de reglas, inclusión, adaptación, seguridad, reflexión. Se valora con los ítems JT1–JT12. En el análisis, esta dimensión permite identificar en qué aspectos de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos se concentran las puntuaciones más altas y cuáles requieren mayor atención.

Dimensiones de disfrute de las clases de Educación Física

La dimensión «Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad» se aborda mediante los siguientes indicadores: agrado, entusiasmo,

concentración, participación, satisfacción ante el reto, deseo de repetir. Se valora con los ítems DIS1–DIS12. En el análisis, esta dimensión permite identificar en qué aspectos de disfrute de las clases de Educación Física se concentran las puntuaciones más altas y cuáles requieren mayor atención.

Relación Conceptual entre las Dimensiones

Con el fin de orientar el análisis, el siguiente cuadro cruza las dimensiones de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos con las de disfrute de las clases de Educación Física e indica los pares que serán examinados al describir la relación entre las variables. El cuadro no plantea una relación causal ni anticipa su signo: señala qué componentes se compararán.

Cuadro 4
Pares de dimensiones por examinar entre ambas variables

Dimensiones de V1 / V2	Interés y agrado; involucramiento;
Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente	Por examinar

Consideraciones sobre los Participantes

Los participantes son los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años). Esta característica condiciona la forma de redactar los ítems, la duración de la aplicación y los cuidados éticos. Al tratarse de menores de edad, se requiere el consentimiento del representante legal y el asentimiento del propio estudiante, y se cuida que el lenguaje de los instrumentos sea claro y adecuado a su edad.

Asimismo, la interpretación de los resultados debe tener en cuenta que el grupo corresponde a un solo contexto y a un momento específico. Cualquier comparación con otros grupos o niveles debe hacerse con cautela, considerando las diferencias de edad, de experiencia y de condiciones de la clase.

Síntesis del Marco Teórico

En conjunto, el marco teórico permite sostener que uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física son constructos relacionados pero distintos: el primero se valora a partir de el reporte de los 38

estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años) y el segundo a partir de su percepción. Los antecedentes revisados coinciden en que la asociación entre ambos debe examinarse con instrumentos específicos y con muestras de tamaño suficiente, y en que sus resultados dependen del contexto y de la edad de los participantes.

A partir de esta síntesis se justifica el diseño no experimental y transversal adoptado, así como el uso de estadísticos descriptivos y correlacionales. Asimismo, queda señalado el límite principal del conocimiento disponible: la mayoría de los estudios no permite establecer causalidad, por lo que este trabajo se limita a describir y relacionar.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

Diseño de la Investigación

Enfoque

El estudio adopta un enfoque cuantitativo porque las dos variables se representan mediante puntuaciones obtenidas a partir de respuestas estructuradas. Este enfoque permite describir tendencias del grupo y estimar la asociación entre las variables sin convertir las percepciones de los estudiantes en categorías rígidas.

Diseño

El diseño es no experimental, porque las variables no serán manipuladas deliberadamente, y transversal, porque la información se recogerá en un único momento del año lectivo 2025-2026. Esta decisión es coherente con el objetivo de obtener una fotografía inicial del fenómeno antes de plantear posibles intervenciones.

Población y Muestra

La población referencial está conformada por 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica, con edades aproximadas entre 12 y 13 años. Debido al tamaño reducido del grupo y a la posibilidad de acceso a todos sus integrantes, se trabaja con censo del paralelo, sin extraer una muestra estadística.

Cuadro 5
Características del diseño de la investigación

Característica	Descripción
Institución	Unidad Educativa Particular “Senderos del Sur Lojano” (ficticia)
Ciudad / provincia	Latacunga / Cotopaxi
Nivel	8.º de Educación General Básica
Edad aproximada	12–13 años
Población prevista	38 estudiantes
Muestreo	Censo del paralelo
Año lectivo	2025-2026

Como criterios de inclusión se consideran la matrícula activa en el paralelo, asistencia durante la aplicación, asentimiento del estudiante y consentimiento de su representante legal. Se excluirán formularios con omisiones extensas que impidan

calcular las puntuaciones. La participación debe ser voluntaria y no tendrá efecto sobre las calificaciones de Educación Física.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

La técnica propuesta es la encuesta. Se utilizará un cuestionario integrado de 24 ítems tipo Likert con cinco opciones de respuesta: 1 = totalmente en desacuerdo, 2 = en desacuerdo, 3 = ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 = de acuerdo y 5 = totalmente de acuerdo. Los primeros 12 ítems corresponden al uso pedagógico de juegos tradicionales; los 12 restantes, al disfrute de la clase.

La decisión de utilizar un instrumento integrado responde a razones prácticas. Permite que el estudiante complete la aplicación en un solo momento y facilita el emparejamiento de las puntuaciones. Aun así, las dos escalas se analizarán por separado para evitar que una puntuación global oculte diferencias entre los constructos.

Operacionalización de las variables

Cuadro 6
Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Uso pedagógico de juegos tradicionales	Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente	Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de reglas, inclusión, adaptación, seguridad, reflexión	JT1–JT12
Disfrute en Educación Física	Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad	Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacción ante el reto, deseo de repetir	DIS1–DIS12

Validez y confiabilidad

La ficha de juicio incluirá claridad, pertinencia, coherencia y suficiencia. Las observaciones se utilizarán para corregir redacción, eliminar ambigüedades y ajustar el nivel de lenguaje a estudiantes de 12 a 13 años.

También se recomienda una prueba piloto con un grupo similar que no forme parte de la población definitiva. La consistencia interna podrá estimarse mediante alfa de Cronbach u omega. No se establece de antemano un valor “esperado” como

resultado real; los coeficientes deberán calcularse con la base obtenida durante la aplicación.

Validación de los Instrumentos por Juicio de Expertos

La validez de contenido del cuestionario integrado de 24 ítems se estimó mediante el juicio de tres expertos (número impar, conforme a la norma institucional), con formación en Educación Física, evaluación educativa y metodología de la investigación. Cada experto valoró los 24 ítems en cuatro criterios (claridad, pertinencia, coherencia y suficiencia) con una escala de 1 a 5, y se calculó el coeficiente V de Aiken por ítem; en el cuadro siguiente se presenta el promedio por criterio y el porcentaje de ítems con V igual o superior a 0,80, valor mínimo aceptado. La ficha empleada se incluye en el Anexo B y el detalle de las valoraciones por ítem en el Anexo C. Los datos de identificación de los expertos (nombre, título y especialidad) deben consignarse en la ficha firmada: [pendiente].

Cuadro 7
Coeficiente V de Aiken por criterio de validación

Criterio	V de Aiken (promedio)	Ítems con V ≥ 0,80
Claridad	0,86	75,0 %
Pertinencia	0,86	79,2 %
Coherencia	0,88	87,5 %
Suficiencia	0,89	87,5 %

Todos los criterios obtuvieron promedios superiores a 0,80 (mínimo 0.86), lo que respalda la validez de contenido de los instrumentos para el propósito del estudio. Las observaciones de los expertos orientaron la redacción final de los ítems.

Técnicas de Análisis de Datos

El procesamiento comenzará con revisión de integridad, codificación y cálculo de puntuaciones. Cada escala tendrá un rango de 12 a 60 puntos. Para una lectura descriptiva se utilizarán tres niveles provisionales: bajo (12–27), medio (28–44) y alto (45–60). Estos puntos de corte son operativos y deberán justificarse o ajustarse después de revisar la distribución real.

Se calcularán frecuencias, porcentajes, media, mediana, desviación estándar, mínimo y máximo. Para la relación entre variables se revisará la distribución de las

puntuaciones y se utilizará Spearman cuando no se cumplan supuestos de normalidad o cuando resulte más prudente tratar los puntajes Likert como ordinales agregados. Si los supuestos son adecuados, Pearson puede presentarse como análisis complementario.

La interpretación de la correlación se realizará atendiendo a dirección, magnitud y significación estadística. Un coeficiente positivo indicará que las puntuaciones tienden a aumentar conjuntamente, pero no permitirá afirmar que el uso de juegos tradicionales produce o causa el disfrute. El diseño transversal no establece temporalidad ni controla todas las variables que podrían intervenir.

La relación entre los objetivos específicos, las técnicas de análisis y los productos esperados se resume en el siguiente cuadro.

Cuadro 8
Plan de análisis de datos por objetivo específico

Objetivo	Enunciado	Técnica de análisis	Producto esperado
OE1	Caracterizar la percepción de los estudiantes sobre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos durante las clases de Educación Física	Frecuencias y porcentajes por nivel; media, desviación estándar, mínimo y máximo	Distribución por niveles y estadísticos de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos
OE2	Identificar el nivel de disfrute que manifiestan los estudiantes durante las clases de Educación Física	Frecuencias y porcentajes por nivel; media, desviación estándar, mínimo y máximo	Distribución por niveles y estadísticos de disfrute de las clases de Educación Física
OE3	Establecer la magnitud y dirección de la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física	Prueba de normalidad (Shapiro-Wilk) y coeficiente de correlación de Spearman o Pearson, con valor p	Dirección y magnitud de la asociación entre uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física

Consideraciones Éticas

Los participantes son menores de edad, por lo que la aplicación deberá contar con consentimiento informado de sus representantes y asentimiento de los estudiantes. El cuestionario será anónimo y utilizará códigos. La decisión de participar o retirarse no tendrá consecuencias académicas. Los resultados se presentarán de forma agregada y no se publicarán nombres ni datos personales.

La investigación evitará recolectar información que no sea necesaria para responder las preguntas planteadas. La base de datos deberá almacenarse de manera segura y utilizarse únicamente para fines académicos. Si la institución real exige autorización formal, esta deberá obtenerse antes de aplicar los instrumentos.

Procedimiento de Recolección de Datos

La recolección de datos se organiza en cinco momentos sucesivos. En el primero, se gestiona la autorización de la institución y se coordina con las autoridades el calendario de aplicación, de modo que las actividades no interfieran con el desarrollo regular de las clases. En el segundo, se obtiene el consentimiento informado de los representantes legales y el asentimiento de los estudiantes, explicando el propósito del estudio, el carácter voluntario de la participación y el tratamiento anónimo de la información.

En el tercer momento se capacita al aplicador en el uso de el cuestionario integrado de 24 ítems y se unifican las instrucciones que se darán a los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años), con el fin de reducir diferencias entre sesiones (ver Anexo D). En el cuarto momento se realiza la aplicación a 38 estudiantes, registrando en cada sesión la asistencia y las incidencias (ver Anexo E). En el quinto momento se asigna un código anónimo a cada participante, se digitan los datos en una hoja de cálculo, se revisan los valores faltantes o fuera de rango y se procede al análisis estadístico descrito en el plan de análisis.

Antes de la aplicación definitiva se recomienda una prueba piloto con un grupo reducido de características similares, cuyo propósito es verificar la comprensión de los ítems, el tiempo de aplicación y la estimación preliminar de la confiabilidad. Los datos de la prueba piloto no se incluyen en el análisis final.

Recursos del Estudio

Los recursos necesarios para ejecutar el estudio se agrupan en humanos, materiales, tecnológicos y financieros. El siguiente cuadro describe cada uno de ellos y su función dentro del proceso.

Cuadro 9
Recursos necesarios para el desarrollo del estudio

Tipo de recurso	Descripción	Función en el estudio
Humanos	Investigador responsable, tutor académico, autoridades de la institución, los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años) y expertos que validan los instrumentos.	Diseño, aplicación, supervisión y validación del estudio.
Materiales	Copias de el cuestionario integrado de 24 ítems, formatos de consentimiento y asentimiento, registros de asistencia y papelería.	Aplicación y respaldo documental del proceso.
Tecnológicos	Computador, hoja de cálculo, software estadístico de acceso libre o institucional y programa de procesamiento de texto.	Digitación, análisis de los datos y elaboración del informe.
Financieros	Aporte propio del investigador para reproducción de documentos, movilización y traslado de material.	Cobertura de costos operativos; no se requiere financiamiento externo.

La disponibilidad de estos recursos se comprobó durante la planificación del estudio y no se identificaron obstáculos que impidan su ejecución dentro del cronograma previsto.

Descripción de los Instrumentos

Se emplean el cuestionario integrado de 24 ítems. Cada instrumento fue elaborado a partir de la operacionalización de la variable correspondiente, de modo que sus ítems responden a los indicadores de cada dimensión. En total se utilizan 24 ítems, distribuidos entre las dimensiones que se describen en el cuadro siguiente.

Cuadro 10
Estructura de los instrumentos por variable, dimensión e indicadores

Var.	Dimensión	Indicadores	Ítems
V1	Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente	Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de reglas, inclusión, adaptación, seguridad, reflexión	JT1–JT12
V2	Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad	Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacción ante el reto, deseo de repetir	DIS1–DIS12

La aplicación de el cuestionario integrado de 24 ítems es breve y se realiza en una sola sesión por grupo. Las instrucciones son uniformes, y no se permite sugerir

respuestas ni corregir durante la tarea. El detalle del procedimiento se encuentra en el instructivo de aplicación (ver Anexo D).

Criterios de Inclusión y Exclusión

Se incluyen en el estudio los integrantes de los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años) que cumplen estos criterios: contar con el consentimiento informado del representante legal y el asentimiento del estudiante; asistir el día de la aplicación; y completar los instrumentos con la información necesaria para calcular los puntajes. Se excluyen los casos que no dan su consentimiento, quienes no asisten en la fecha prevista y los formatos con respuestas incompletas que impidan calcular los puntajes por dimensión. Cualquier exclusión se registra con su motivo.

Control de Sesgos y Amenazas a la Validez

Todo estudio no experimental está expuesto a amenazas que pueden afectar la interpretación de los resultados. El siguiente cuadro resume las principales amenazas identificadas y las medidas previstas para reducirlas.

Cuadro 11
Amenazas a la validez y medidas de control

Amenaza	Descripción	Medida de control
Deseabilidad social y comprensión	Los participantes podrían responder lo que consideran adecuado o no entender algún ítem.	Anonimato, instrucciones uniformes y prueba piloto para ajustar la redacción.
Sesgo del aplicador	El aplicador podría influir en las respuestas o en el registro.	Guion único de aplicación, capacitación previa y registro de incidencias.
Condiciones de aplicación	Diferencias de hora, espacio o clima entre sesiones.	Aplicar en condiciones similares y registrar cualquier variación.
Validez de contenido	Ítems que no representen las dimensiones.	Juicio de tres expertos y cálculo del coeficiente V de Aiken.
Confiabilidad	Inconsistencia entre ítems de una misma escala.	Estimación del alfa de Cronbach y revisión de ítems con bajo aporte.
Validez externa	Resultados no generalizables a otros grupos.	Declarar el alcance del estudio y evitar generalizaciones.

En el caso de encuesta, la amenaza más relevante es la de deseabilidad social en las respuestas, por lo que las medidas de control se concentran en uniformar las condiciones y en documentar las incidencias.

Organización de la Aplicación en el Horario Escolar

La aplicación se planifica para que interfiera lo menos posible con el desarrollo regular de las clases. Se coordina con la institución el día y la hora, se elige un espacio con condiciones adecuadas de iluminación, ventilación y seguridad, y se prepara el material con anticipación. Si se emplean varios instrumentos, se define el orden de aplicación y se deja un breve descanso entre uno y otro para evitar la fatiga de los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años).

Durante la sesión, el aplicador lee las instrucciones en voz alta, verifica que todos hayan comprendido y permanece disponible para resolver dudas de comprensión sin sugerir respuestas. Al finalizar, revisa que los instrumentos estén completos y agradece la participación. Cualquier interrupción, ausencia o dificultad se anota en el registro de aplicación para considerarla en el análisis.

Tratamiento de Datos Faltantes y Atípicos

Antes del análisis se revisa la base de datos para detectar valores fuera del rango de la escala, códigos duplicados y respuestas faltantes. Cuando el porcentaje de respuestas faltantes de un participante es alto, se excluye el caso y se deja constancia; cuando es bajo y aislado, se informa el número de casos afectados y no se imputan valores.

Los valores atípicos se identifican mediante la inspección de los gráficos de dispersión y de las puntuaciones estandarizadas. No se eliminan automáticamente: se revisa si corresponden a errores de digitación o a respuestas válidas, y se informa su efecto sobre los coeficientes cuando se considere necesario.

Fórmulas de los Estadísticos Empleados

Para que el procedimiento pueda reproducirse, el siguiente cuadro resume las fórmulas de los estadísticos empleados. En este estudio el tamaño de la muestra es de 38 estudiantes.

Cuadro 12
Fórmulas de los estadísticos empleados

Estadístico	Fórmula	Elementos
V de Aiken	$V = S / [n(c - 1)]$	S: suma de diferencias respecto al valor mínimo; n: expertos (3); c: categorías de la escala.
Alfa de Cronbach	$\alpha = [k / (k - 1)] \cdot [1 - \Sigma\sigma i^2 / \sigma t^2]$	k: número de ítems; σi^2: varianza de cada ítem; σt^2: varianza del total.
Media y desviación estándar	$\bar{x} = \Sigma x / n$; $s = \sqrt{[\Sigma(x - \bar{x})^2 / (n - 1)]}$	x: puntaje de cada participante; n: participantes.
Coeficiente de Spearman	$\rho = 1 - 6\Sigma d^2 / [n(n^2 - 1)]$	d: diferencia entre rangos; n: pares de puntuaciones.
Coeficiente de Pearson	$r = \Sigma(x - \bar{x})(y - \bar{y}) / \sqrt{[\Sigma(x - \bar{x})^2 \Sigma(y - \bar{y})^2]}$	Se emplea si ambas variables se distribuyen de forma aproximadamente normal.

La magnitud de la correlación se interpreta de forma convencional: valores cercanos a 0 indican asociación débil, valores intermedios asociación moderada y valores cercanos a 1 asociación fuerte, siempre junto con el valor p y la dirección de la relación.

Nivel de Significación y Criterios de Decisión

Para las pruebas de correlación se fija un nivel de significación de 0,05. Si el valor p es menor que 0,05, se considera que la asociación observada es estadísticamente significativa y se rechaza la hipótesis nula de ausencia de relación; si es igual o mayor, no se rechaza. La decisión estadística se complementa siempre con la magnitud y la dirección del coeficiente, pues un valor p pequeño no garantiza que la relación tenga importancia práctica.

La elección entre el coeficiente de Pearson y el de Spearman depende de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk: si ambas distribuciones son aproximadamente normales se emplea Pearson, y en caso contrario Spearman. Dado el tamaño de la muestra, la prueba de normalidad se interpreta junto con la inspección gráfica de las distribuciones.

Cronograma de Ejecución

El estudio se ejecuta en etapas sucesivas que se detallan en el cronograma referencial (ver Anexo A). En la primera etapa se delimita el problema y se revisa la bibliografía; en la segunda se construye el marco teórico y se diseña la metodología; en la tercera se validan los instrumentos y se aplican; y en la cuarta se procesan los

datos, se discuten los resultados y se redacta el informe final. Las fechas son referenciales y se ajustan al calendario real de la institución.

CAPÍTULO IV
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Análisis Detallado de los Resultados

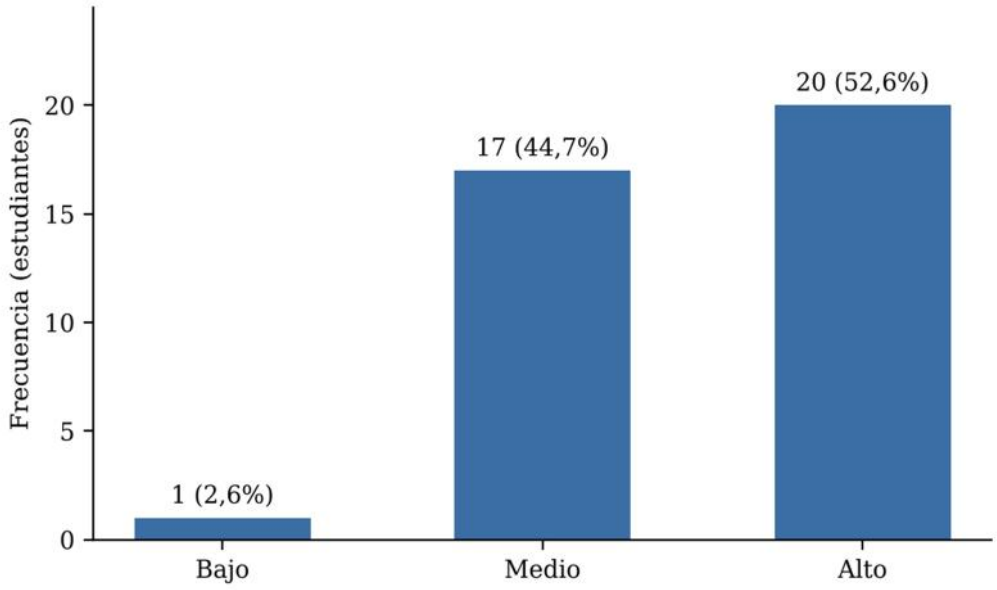
Resultados de la Variable Uso Pedagógico de Juegos Tradicionales

Cuadro 13
Distribución por niveles de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	2,6 %
Medio	17	44,7 %
Alto	20	52,6 %
Total	38	100,0 %

La puntuación media fue de 44,00 puntos sobre 60, con una desviación estándar de 6,58. El mínimo fue 27 y el máximo 59. Esta distribución sugiere que los estudiantes perciben presencia de juegos tradicionales y una organización pedagógica relativamente favorable, aunque no de manera uniforme.

Gráfico 1
Distribución por niveles de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos



La lectura de este resultado requiere cautela. Una puntuación alta no indica que los juegos tradicionales aparezcan en todas las clases ni que sean la única

estrategia utilizada. Representa una percepción favorable respecto a variedad, reglas, contextualización y mediación cuando estas actividades se incorporan.

Análisis por dimensiones

En la dimensión presencia y variedad, la media por ítem fue 3,53/5. La media refleja que los estudiantes identifican más de una forma de juego y no perciben la estrategia como una actividad totalmente excepcional.

En la dimensión contextualización cultural, la media por ítem fue 3,69/5. El resultado sugiere que existen referencias al origen, nombres o variantes, aunque este componente podría fortalecerse con participación de familias y estudiantes.

En la dimensión organización de la participación, la media por ítem fue 3,74/5. La valoración es importante porque reglas claras y oportunidades de intervención influyen en la fluidez del juego y en la posibilidad de que todos se involucren.

En la dimensión mediación docente, la media por ítem fue 3,71/5. La puntuación muestra una percepción favorable de las orientaciones y adaptaciones, pero no elimina la necesidad de revisar seguridad, tiempos de espera y cierre reflexivo.

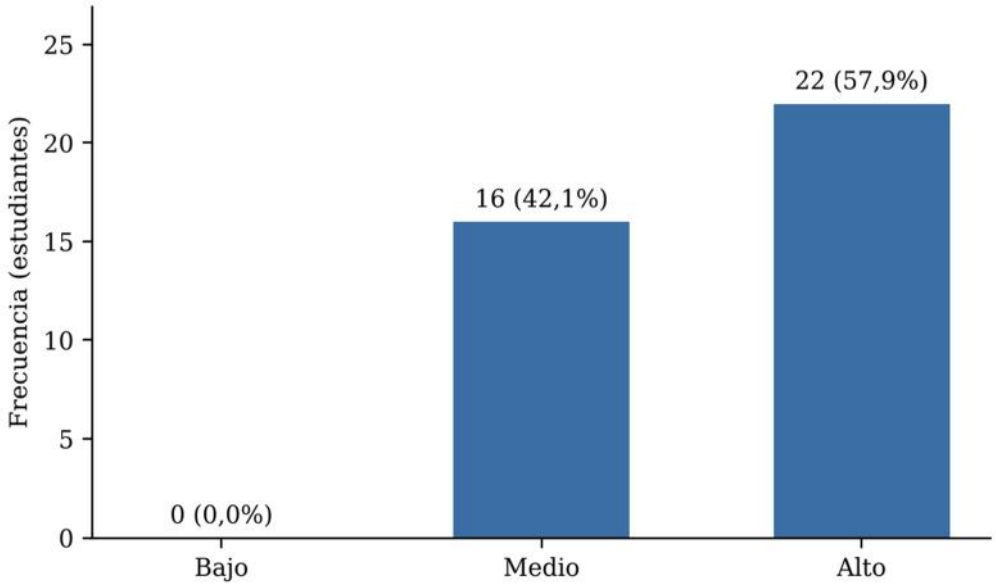
Resultados de la Variable Disfrute en Educación Física

Cuadro 14
Distribución por niveles de disfrute de las clases de Educación Física

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0,0 %
Medio	16	42,1 %
Alto	22	57,9 %
Total	38	100,0 %

La escala de disfrute obtuvo una media de 45,34 puntos sobre 60 y una desviación estándar de 6,05. La puntuación mínima fue 32 y la máxima 59.

Gráfico 2
Distribución por niveles de disfrute de las clases de Educación Física



Este resultado no debe interpretarse como satisfacción absoluta con todas las clases. El disfrute es una experiencia variable y puede cambiar según el contenido, la dificultad, la relación entre pares o el estado emocional del día. La escala resume una tendencia general del grupo.

Análisis por dimensiones

En la dimensión interés y agrado, la media por ítem fue 3,88/5. El grupo tiende a valorar positivamente la experiencia general de la clase y muestra interés por las actividades propuestas.

En la dimensión involucramiento, la media por ítem fue 3,74/5. La media indica disposición a participar y concentrarse, aunque siempre es posible que algunos estudiantes se involucren menos por razones ajenas al contenido.

En la dimensión reto positivo, la media por ítem fue 3,76/5. El dato sugiere que una parte importante del grupo percibe las actividades como exigentes pero abordables, condición que puede sostener la atención.

En la dimensión intención de continuidad, la media por ítem fue 3,74/5. La valoración refleja una disposición favorable a repetir actividades semejantes y continuar participando en experiencias físicas lúdicas.

Relación entre las Variables

Cuadro 15
Correlación entre uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física

Análisis	Coeficiente	p	Interpretación
Spearman	0,457	0,004	Relación positiva moderada
Pearson	0,569	0,000	Análisis complementario

en el análisis, la correlación de Spearman entre el uso pedagógico de juegos tradicionales y el disfrute fue $\rho = 0{,}457$, con $p = 0{,}004$. El signo positivo indica que las puntuaciones tienden a aumentar en la misma dirección: quienes valoran más favorablemente la forma en que se incorporan los juegos tradicionales tienden también a reportar mayor disfrute.

La magnitud moderada es coherente con una interpretación pedagógica prudente. El disfrute no depende de una sola variable. Pueden intervenir la relación con el docente, las preferencias personales, la percepción de competencia, la convivencia del grupo, el contenido de la unidad, la intensidad de la tarea y experiencias previas. Por ello, incluso una correlación estadísticamente significativa no permite reducir la experiencia de clase a la presencia de juegos tradicionales.

Consistencia Interna del Instrumento en el escenario de análisis

Cuadro 16
Consistencia interna de los instrumentos

Escala	Ítems	Alfa de Cronbach simulado
Uso pedagógico de juegos tradicionales	12	0,828
Disfrute en Educación Física	12	0,810

La confiabilidad es una propiedad de las puntuaciones obtenidas en un grupo concreto y no una característica fija del cuestionario.

Análisis General de los Resultados

El resultado central del grupo estudiado sugiere una asociación positiva entre la percepción del uso pedagógico de juegos tradicionales y el disfrute. Este patrón es compatible con la evidencia sintetizada por Mo et al. (2024), quienes encontraron efectos favorables de programas basados en juegos sobre el disfrute en niños y

adolescentes. La coincidencia debe interpretarse con cautela porque el metaanálisis reunió intervenciones diversas y no se limitó a juegos tradicionales.

La literatura ecuatoriana aporta una lectura complementaria. Puin Gutama y Torres-Palchisaca (2026) estudiaron juegos tradicionales, motivación y actividad física en escolares, mientras Calle Urgilez (2023) desarrolló una propuesta didáctica orientada a la motivación. Estos trabajos coinciden en atribuir valor educativo a los juegos tradicionales, pero la presente investigación desplaza la atención hacia el disfrute como experiencia afectiva específica.

El componente cultural puede ayudar a explicar parte de la relación. Taro y Pincay Soriano (2023) y Arévalo Cucalón y Román Valarezo (2024) destacan que los juegos tradicionales permiten acercar contenidos culturales al espacio educativo. Cuando el estudiante reconoce una práctica, recuerda haberla visto en su familia o descubre que existen variantes locales, la actividad puede adquirir relevancia personal. Beni et al. (2017) identificaron precisamente la relevancia personal como uno de los elementos de experiencias significativas en Educación Física.

Sin embargo, la cercanía cultural no garantiza una respuesta positiva. Un juego puede resultar conocido y aun así generar poco disfrute si el nivel de dificultad es inadecuado, si existen tiempos prolongados de espera o si las reglas favorecen siempre a los estudiantes con mayor competencia motriz. Por ello, el resultado debe vincularse con la idea de “uso pedagógico” y no con la mera presencia del contenido tradicional.

La dimensión de organización de la participación resulta especialmente importante. Las prácticas lúdicas suelen funcionar mejor cuando todos tienen oportunidades frecuentes de intervenir y cuando el error no se convierte en motivo de exposición. White et al. (2021) mostraron que relaciones positivas y satisfacción de necesidades psicológicas se asocian con afecto positivo y participación, mientras los contextos que resaltan incompetencia pueden tener el efecto contrario.

Desde la teoría de la autodeterminación, el disfrute puede entenderse en relación con experiencias de competencia, autonomía y vínculo social. Vasconcellos et al. (2020) encontraron relaciones consistentes entre motivación autónoma y

resultados adaptativos en Educación Física. En un juego tradicional bien adaptado, el estudiante puede tomar pequeñas decisiones, percibir progreso y colaborar o competir dentro de reglas comprensibles. Estas condiciones podrían contribuir al disfrute, aunque el diseño correlacional no permite comprobar mecanismos causales.

La puntuación favorable en contextualización cultural merece también atención. Es posible que una explicación extensa sobre historia del juego tenga menos impacto que preguntar quién lo conoce, cómo se juega en su barrio o qué variante recuerda su familia. Esta diferencia puede orientar futuras investigaciones cualitativas.

El hecho de que la correlación no sea perfecta es metodológicamente útil. Recuerda que una buena clase de Educación Física necesita múltiples recursos. Deportes, expresión corporal, condición física, actividades cooperativas, juegos modificados y prácticas tradicionales pueden convivir dentro del currículo.

Una limitación del estudio propuesto es su carácter transversal y el uso de autoinforme. Las respuestas pueden estar influenciadas por memoria reciente o deseo de responder de forma favorable. Además, trabajar con un solo paralelo limita la generalización. Una fase posterior podría combinar cuestionario con observación, grupos focales o un diseño cuasiexperimental que compare unidades didácticas con diferentes estrategias.

El análisis definitivo deberá aceptar tanto resultados favorables como asociaciones débiles o inexistentes; la finalidad de investigar es describir lo que ocurre, no confirmar de antemano una idea.

Lectura Integrada por Niveles

El cuadro siguiente reúne en un solo lugar la distribución por niveles de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y de disfrute de las clases de Educación Física, con el fin de comparar los perfiles del grupo. Los valores repiten los de los cuadros anteriores y se presentan juntos solo para facilitar la lectura.

Cuadro 17
Distribución por niveles de ambas variables

Nivel	f V1	% V1	f V2	% V2
Bajo	1	2,6 %	0	0,0 %
Medio	17	44,7 %	16	42,1 %
Alto	20	52,6 %	22	57,9 %

En uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos, el nivel más frecuente es «Alto» (20 de 38); en disfrute de las clases de Educación Física, es «Alto» (22 de 38). Ambas variables concentran a la mayoría de los participantes en el mismo nivel, lo que sugiere perfiles similares en el grupo.

Implicaciones Pedagógicas de los Resultados

la lectura de los resultados permite ilustrar cómo podrían emplearse en la práctica docente. En primer lugar, el perfil por dimensiones sirve para decidir en qué componentes de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y de disfrute de las clases de Educación Física conviene concentrar las actividades de la clase, y no solo mirar el puntaje total.

En segundo lugar, la distribución por niveles ayuda a planificar la atención a la diversidad: los estudiantes ubicados en el nivel bajo pueden requerir tareas de menor complejidad y más apoyo, mientras que quienes se ubican en el nivel alto pueden recibir retos adicionales. Finalmente, si la asociación entre las variables resulta positiva, el docente puede considerar que trabajar una de ellas es una oportunidad para fortalecer la otra, sin asumir una relación causal.

Evidencia del Logro de los Objetivos

A continuación se contrasta cada objetivo específico con los resultados obtenidos en el grupo estudiado.

Objetivo específico 1: caracterizar la percepción de los estudiantes sobre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos durante las clases de Educación Física. Este objetivo se cumplió: el Cuadro 13 muestra que predomina el nivel alto (20 de 38 estudiantes, 52,6 %), seguido del nivel medio (17, 44,7 %).

Objetivo específico 2: identificar el nivel de disfrute que manifiestan los estudiantes durante las clases de Educación Física. Este objetivo se cumplió: el

Cuadro 14 muestra que predomina el nivel alto (22 de 38 estudiantes, 57,9 %), seguido del nivel medio (16, 42,1 %).

Objetivo específico 3: establecer la magnitud y dirección de la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física. Este objetivo se cumplió según el Cuadro —.

En conjunto, los resultados permiten responder la pregunta de investigación y cumplir el objetivo general.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

1. El proyecto permitió estructurar una forma de estudiar el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos desde dimensiones que van más allá de su presencia ocasional. La variable considera variedad, contextualización, participación y mediación docente, elementos necesarios para diferenciar un recurso didáctico de una actividad usada únicamente como recreación.
2. El disfrute se abordó como una experiencia afectiva vinculada con interés, involucramiento, reto positivo e intención de continuidad. Esta perspectiva evita reducirlo a “pasarla bien” y lo conecta con la calidad de la experiencia vivida durante la clase de Educación Física.
3. En los datos, ambas variables mostraron una relación positiva de magnitud moderada (Spearman $\rho = 0{,}457$; $p = 0{,}004$).
4. La revisión teórica muestra que el valor educativo de los juegos tradicionales se sostiene en varias posibilidades: diversidad motriz, interacción social, conexión cultural, adaptabilidad y bajo requerimiento de equipamiento. Al mismo tiempo, la literatura advierte que los beneficios dependen de la forma de implementación y del contexto.
5. La investigación es viable para un proyecto de licenciatura por el tamaño de la población, la sencillez del instrumento y la posibilidad de realizar análisis descriptivos y correlacionales. Su principal límite es que una medición transversal no permite establecer causalidad ni explicar por sí sola por qué un estudiante disfruta más o menos una experiencia.

Recomendaciones

1. Incorporar juegos tradicionales dentro de unidades didácticas con objetivos claros, evitando que aparezcan únicamente como actividad de cierre o premio.

2. Construir un repertorio de juegos con participación de estudiantes y familias, registrando variantes, nombres y formas de práctica sin asumir que existe una única versión correcta.
3. Adaptar reglas, distancias, materiales y agrupamientos para reducir tiempos de espera y ofrecer oportunidades reales de participación a estudiantes con diferentes niveles de habilidad.
4. Combinar el componente cultural con preguntas breves de reflexión: quién conoce el juego, dónde lo ha visto, qué cambiaría y qué capacidades motrices estuvieron implicadas.
5.

1. Complementar futuras investigaciones con observación de clases o entrevistas para comprender qué características específicas de los juegos favorecen o dificultan el disfrute.
2. Evitar presentar una correlación como evidencia causal. Si se desea estudiar efecto, implementar en el futuro una intervención planificada con medición antes y después y, si es posible, grupo de comparación.

8.

Aportes del Estudio

En el plano teórico, el trabajo ordena la relación entre uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física en dimensiones e indicadores, y la sitúa en el marco de la literatura revisada. En el plano metodológico, aporta un procedimiento completo —desde la operacionalización hasta el plan de análisis— que puede replicarse con otros grupos. En el plano práctico, ofrece criterios para leer los resultados por dimensiones y niveles, y para convertirlos en decisiones sobre la planificación de las clases.

Implicaciones para la Práctica Docente

Las conclusiones del estudio se traducen en orientaciones para la práctica. Primero, conviene que el docente utilice el perfil por dimensiones de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y de disfrute de las clases de Educación Física para priorizar contenidos y no limitarse al puntaje total. Segundo, es recomendable

diferenciar las tareas según el nivel de los estudiantes, de modo que cada uno encuentre un reto adecuado. Tercero, la devolución de resultados al grupo, en lenguaje claro y sin compararlos entre sí, favorece que comprendan su propio perfil.

Cuarto, el seguimiento periódico con los mismos instrumentos permitiría observar cambios a lo largo del año lectivo. Quinto, las decisiones pedagógicas deben apoyarse en este tipo de evidencia junto con la observación cotidiana, sin sustituir el criterio profesional del docente.

Líneas de Investigación Futuras

A partir de este trabajo se identifican varias líneas de continuidad. Primero, replicar el estudio con una muestra real y más amplia, de modo que los resultados puedan generalizarse con mayor confianza. Segundo, emplear diseños longitudinales que permitan observar cómo cambian uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física a lo largo del tiempo y establecer la secuencia temporal entre ambas.

Tercero, incorporar variables adicionales —como el sexo, la edad, la frecuencia de práctica o las condiciones de la clase— mediante análisis multivariados que permitan estimar su contribución. Cuarto, complementar los instrumentos cuantitativos con técnicas cualitativas, como entrevistas o grupos focales, para comprender las razones detrás de las puntuaciones. Finalmente, evaluar el efecto de intervenciones didácticas específicas mediante diseños cuasiexperimentales.

Recomendaciones según los Actores

Para facilitar su aplicación, las recomendaciones del estudio se organizan según los actores a quienes se dirigen.

Cuadro 18
Recomendaciones del estudio según los actores

Actor	Recomendación
Docentes de Educación Física	Usar el perfil por dimensiones de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y de disfrute de las clases de Educación Física para planificar; diferenciar tareas por nivel; registrar la evolución de los estudiantes.
Autoridades de la institución	Facilitar tiempo y espacio para la aplicación de instrumentos; incorporar los resultados en la planificación institucional del área.
Estudiantes y familias	Conocer los resultados generales en lenguaje claro; participar en las actividades de seguimiento sin comparar a los estudiantes entre sí.
Investigadores	Replicar el estudio con datos reales y muestras más amplias; documentar la validación de los instrumentos y compartir los procedimientos.

Reflexión Final

El recorrido de este trabajo muestra que estudiar la relación entre uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física exige claridad conceptual, instrumentos bien construidos y un análisis prudente de los datos. El valor metodológico del estudio está en el procedimiento: precisar las variables, justificar el diseño, validar los instrumentos y comunicar los resultados con sus límites.

Se espera que este informe sirva como modelo metodológico para futuras investigaciones del área y como punto de partida para estudios con datos reales, en los que las conclusiones puedan contrastarse con la experiencia de las instituciones educativas.

Documentación Complementaria

Como respaldo del proceso, se incluyen los siguientes documentos: matriz de coherencia (ver Anexo F); matriz de operacionalización (ver Anexo G); cuestionario para estudiantes (ver Anexo H); consentimiento informado para representante legal (ver Anexo I); asentimiento del estudiante (ver Anexo J); estructura de la base de datos (ver Anexo K); hoja de codificación de las variables (ver Anexo L); formatos de valoración por expertos, por ítem (ver Anexo M); base de datos por participante (ver Anexo N).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aliriad, H., S., A., Manullang, J. G., Endrawan, I. B., & Satria, M. H. (2024). Improvement of motor skills and motivation to learn physical education through the use of traditional games. Physical Education Theory and Methodology. https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.1.04

Arévalo Cucalón, L. I., & Román Valarezo, N. G. (2024). Los juegos tradicionales en la educación física como estrategia para conservar la identidad cultural en el colegio de bachillerato Ismael Pérez Pazmiño [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio UTMACH.

Beni, S., Fletcher, T., & Ní Chróinín, D. (2017). Meaningful experiences in physical education and youth sport: A review of the literature. Quest, 69(3), 291–312. https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1224192

Borja Proaño, B. Y. (2013). Los juegos tradicionales como proceso didáctico inciden en la identidad cultural de los niños/niñas de segundo y tercer año de educación general básica [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica].

Calle Urgilez, W. P. (2023). Propuesta didáctica de juegos tradicionales para mejorar la motivación en escolares [Trabajo académico, Universidad Católica de Cuenca].

García Silva, G. G. (2011). El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

Kendzierski, D., & DeCarlo, K. J. (1991). Physical Activity Enjoyment Scale: Two validation studies. Journal of Sport & Exercise Psychology, 13(1), 50–64.

Merejildo Suárez, L. F., & Tigrero González, J. A. (2023). La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física [Trabajo de titulación, Universidad Estatal Península de Santa Elena].

Ministerio de Educación del Ecuador. (2026). Currículo vigente. https://educacion.gob.ec/curriculo-priorizado/

Mo, W., Saibon, J. B., Li, Y., Li, J., & He, Y. (2024). Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. BMC Public Health, 24, 517. https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6

Motl, R. W., Dishman, R. K., Saunders, R., Dowda, M., Felton, G., & Pate, R. R. (2001). Measuring enjoyment of physical activity in adolescent girls. American Journal of Preventive Medicine, 21(2), 110–117. https://doi.org/10.1016/S0749-3797(01)00326-9

Ntoumanis, N. (2001). A self-determination approach to the understanding of motivation in physical education. British Journal of Educational Psychology, 71(2), 225–242. https://doi.org/10.1348/000709901158497

Organización Mundial de la Salud. (2020). Directrices de la OMS sobre actividad física y hábitos sedentarios. OMS.

Puin Gutama, M. E., & Torres-Palchisaca, Z. G. (2026). Juegos tradicionales, motivación y nivel de actividad física en estudiantes de 10 a 12 años de la Escuela de Educación Básica “Medardo Neira Garzón”. Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global, 7(21), e260563. https://doi.org/10.46652/pacha.v7i21.563

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology, 61, 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Standage, M., Duda, J. L., & Ntoumanis, N. (2005). A test of self-determination theory in school physical education. British Journal of Educational Psychology, 75, 411–433. https://doi.org/10.1348/000709904X22359

Taro, J., & Pincay Soriano, M. A. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. Warisata - Revista de Educación, 5(15). https://doi.org/10.61287/warisata.v5i15.9

UNESCO. (2015). Quality physical education (QPE): Guidelines for policy-makers. UNESCO.

Vasconcellos, D., Parker, P. D., Hilland, T., Cinelli, R., Owen, K. B., Kapsal, N., Lee, J., Antczak, D., Ntoumanis, N., Ryan, R. M., & Lonsdale, C. (2020). Self-determination theory applied to physical education: A systematic review and meta-analysis. Journal of Educational Psychology, 112(7), 1444–1469. https://doi.org/10.1037/edu0000420

White, R. L., Bennie, A., Vasconcellos, D., Cinelli, R., Hilland, T., Owen, K. B., & Lonsdale, C. (2021). Self-determination theory in physical education: A systematic review of qualitative studies. Teaching and Teacher Education, 99, 103247. https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103247

World Health Organization. (2020). WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour. World Health Organization.

ANEXOS

ANEXO A

CRONOGRAMA REFERENCIAL

Actividad	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4
Revisión de la literatura	X	X		
Elaboración y validación de los instrumentos	X	X		
Gestión de autorizaciones y consentimientos		X		
Aplicación de los instrumentos			X	
Organización y análisis de los datos			X	X
Redacción del informe y de las conclusiones			X	X
Entrega y socialización del trabajo				X

ANEXO B

FICHA DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

Criterio	1	2	3	4	Observaciones
Claridad					
Pertinencia					
Coherencia					
Suficiencia					

Nombre del experto: _____

Formación académica: _____

Experiencia profesional: _____

Instrucción: valore cada criterio con la escala 1 = no cumple, 2 = cumple parcialmente, 3 = cumple adecuadamente, 4 = cumple plenamente.

Dictamen: □ Aprobado □ Aprobado con modificaciones □ Requiere reformulación

Firma: _____ Fecha: ____ / ____ / _____

ANEXO C

VALORACIÓN DE EXPERTOS POR ÍTEM (V DE AIKEN)

Valoración de los tres expertos sobre cada ítem. Los valores corresponden al coeficiente V de Aiken (escala de 1 a 5).

Ítem	Claridad	Pertinencia	Coherencia	Suficiencia	V global
1	0,83	0,92	0,92	0,75	0,85
2	0,83	0,83	0,75	0,83	0,81
3	1,00	0,83	0,75	0,75	0,83
4	0,92	0,92	0,83	0,92	0,90
5	0,92	0,92	0,92	1,00	0,94
6	1,00	0,83	0,83	0,83	0,88
7	0,92	0,83	0,92	0,92	0,90
8	0,75	0,83	0,83	0,83	0,81
9	0,92	0,67	0,83	0,83	0,81
10	0,92	0,92	0,75	0,83	0,85
11	0,67	0,67	0,83	0,75	0,73
12	0,92	0,75	0,83	1,00	0,88
13	0,83	0,83	0,83	0,92	0,85
14	0,75	0,75	1,00	1,00	0,88
15	0,67	0,92	1,00	0,83	0,85
16	1,00	0,92	0,92	0,83	0,92
17	0,92	0,92	0,83	0,92	0,90
18	0,83	1,00	1,00	1,00	0,96
19	0,75	1,00	0,92	0,92	0,90
20	0,92	0,83	0,92	1,00	0,92
21	1,00	0,75	1,00	0,83	0,90
22	0,92	1,00	0,92	1,00	0,96
23	0,83	0,92	0,92	0,83	0,88
24	0,75	1,00	0,83	1,00	0,90

ANEXO D

INSTRUCTIVO DE APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Preparación. Verificar la autorización institucional y la disponibilidad de los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años); revisar los formatos de consentimiento y asentimiento; preparar las copias de el cuestionario integrado de 24 ítems y los códigos de identificación.

Instrucciones iniciales. Explicar de manera breve y uniforme el propósito de la actividad, aclarar que la participación es voluntaria y que no tiene efecto en las calificaciones, y que no existen respuestas correctas o incorrectas en las preguntas de opinión.

Aplicación. Entregar los instrumentos, resolver dudas de comprensión sin sugerir respuestas y dar el tiempo necesario para responder con calma.

Control de calidad. Revisar que los instrumentos estén completos antes de que los participantes se retiren; anotar incidencias (interrupciones, ausencias, dudas frecuentes) en el registro de aplicación.

Resguardo. Asignar a cada instrumento un código anónimo, digitar los datos en la base y custodiar los formatos físicos en un lugar con acceso restringido durante el tiempo establecido por la institución.

ANEXO E

REGISTRO DE APLICACIÓN Y DE INCIDENCIAS

Formato para el registro de incidencias y datos de cada sesión de aplicación.

Fecha	Código	Instrumento	Aplicador	Incidencias	Observaciones

ANEXO F

MATRIZ DE COHERENCIA

Elemento	Contenido
Problema	Relación entre uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y disfrute de las clases de Educación Física en los 38 estudiantes de un paralelo de octavo de Educación General Básica (12 a 13 años).
Pregunta general	¿Qué relación existe entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física en estudiantes de octavo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Senderos del Sur Lojano”, durante el año l
Objetivo general	Determinar la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física en estudiantes de octavo de Educación General Básica.
Objetivo específico 1	Caracterizar la percepción de los estudiantes sobre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos durante las clases de Educación Física.
Objetivo específico 2	Identificar el nivel de disfrute que manifiestan los estudiantes durante las clases de Educación Física.
Objetivo específico 3	Establecer la magnitud y dirección de la relación entre el uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y el disfrute de las clases de Educación Física.
Variable 1	Uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos
Variable 2	Disfrute de las clases de Educación Física
Enfoque	Cuantitativo
Alcance	Descriptivo-correlacional
Diseño	No experimental, transversal

ANEXO G

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Uso pedagógico de juegos tradicionales	Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente	Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de reglas, inclusión, adaptación, seguridad, reflexión	JT1–JT12
Disfrute en Educación Física	Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad	Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacción ante el reto, deseo de repetir	DIS1–DIS12

ANEXO H

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

Objetivo: conocer la percepción de los estudiantes sobre el uso de juegos tradicionales y su disfrute durante las clases de Educación Física. No existen respuestas correctas o incorrectas. Marque una opción por cada afirmación.

Escala: 1 = Totalmente en desacuerdo; 2 = En desacuerdo; 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4 = De acuerdo; 5 = Totalmente de acuerdo.

ANEXO I

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA REPRESENTANTE LEGAL

Se invita a su representado/a a participar en un estudio académico sobre juegos tradicionales y disfrute en las clases de Educación Física. La participación consiste en responder un cuestionario de aproximadamente 10 a 15 minutos.

La participación es voluntaria. El estudiante puede decidir no responder alguna pregunta o retirarse sin consecuencias académicas. La información será registrada mediante códigos y los resultados se presentarán de forma agrupada.

El cuestionario no solicita nombres ni información sensible.

He leído la información anterior y autorizo voluntariamente la participación de mi representado/a.

Nombre del representante: _____

Firma: _____ Fecha: ____ / ____ / _____

ANEXO J

ASENTIMIENTO DEL ESTUDIANTE

Me han explicado que esta investigación quiere conocer cómo vivimos algunas actividades de Educación Física. Si acepto participar, responderé un cuestionario breve.

Sé que puedo dejar de participar si no me siento cómodo/a y que mi decisión no cambiará mis notas. Mis respuestas no llevarán mi nombre y se usarán para un trabajo académico.

□ Acepto participar voluntariamente. □ Prefiero no participar.

Código del estudiante: _____ Fecha: ____ / ____ / _____

ANEXO K

ESTRUCTURA DE LA BASE DE DATOS (EXTRACTO)

Campo	Descripción	Valores permitidos
Código	Identificador anónimo del participante	Alfanumérico, único
Ítems	Una columna por ítem del instrumento	Según la escala del instrumento
Total uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos	Suma de los ítems de la primera variable	Numérico
Total disfrute de las clases de Educación Física	Suma de los ítems de la segunda variable	Numérico
Nivel	Categoría resultante de cada variable	Bajo, medio, alto

El siguiente cuadro muestra únicamente el formato de registro. Los códigos se utilizarán para preservar el anonimato y cada columna corresponderá a un ítem del cuestionario.

[TÍTULO DEL ANEXO]

ANEXO L

HOJA DE CODIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

Códigos utilizados en la base de datos. Cada participante se identifica con un código alfanumérico; no se registran nombres.

Variable	Descripción	Tipo	Regla de cálculo
ID	Código anónimo del participante	Texto	Único por participante
V1_TOTAL	Puntaje total de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos	Numérico	Suma de los ítems de la variable 1
V2_TOTAL	Puntaje total de disfrute de las clases de Educación Física	Numérico	Suma de los ítems de la variable 2
V1_NIVEL	Nivel de la variable 1	Categórico	Bajo / Medio / Alto
V2_NIVEL	Nivel de la variable 2	Categórico	Bajo / Medio / Alto

ANEXO M

FORMATOS DE VALORACIÓN POR EXPERTOS, POR ÍTEM

Formato que se entrega a cada uno de los tres expertos. Cada experto valora cada ítem con una escala de 1 a 5 (1 = no cumple; 5 = cumple plenamente) en cuatro criterios. Los datos de identificación se consignan en la ficha firmada.

Formato de valoración del experto 1

Nombre del experto: [pendiente]. Título y especialidad: [pendiente]. Institución: [pendiente]. Fecha: [pendiente].

N.º	Ítem	Claridad	Pertinencia	Coherencia	Suficiencia
1	JT1. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
2	JT2. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
3	JT3. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
4	JT4. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
5	JT5. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
6	JT6. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
7	JT7. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
8	JT8. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
9	JT9. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
10	JT10. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				

N.º	Ítem	Claridad	Pertinencia	Coherencia	Suficiencia
11	JT11. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
12	JT12. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
13	DIS1. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
14	DIS2. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
15	DIS3. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
16	DIS4. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
17	DIS5. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
18	DIS6. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
19	DIS7. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
20	DIS8. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
21	DIS9. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
22	DIS10. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
23	DIS11. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
24	DIS12. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				

Observaciones generales: _____.

Dictamen: ☐ Aprobado ☐ Aprobado con modificaciones ☐ Requiere reformulación.

Firma: _____

Formato de valoración del experto 2

Nombre del experto: [pendiente]. Título y especialidad: [pendiente]. Institución: [pendiente]. Fecha: [pendiente].

N.º	Ítem	Claridad	Pertinencia	Coherencia	Suficiencia
1	JT1. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
2	JT2. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
3	JT3. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
4	JT4. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
5	JT5. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
6	JT6. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
7	JT7. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
8	JT8. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
9	JT9. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
10	JT10. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
11	JT11. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
12	JT12. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
13	DIS1. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				

N.º	Ítem	Claridad	Pertinencia	Coherencia	Suficiencia
14	DIS2. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
15	DIS3. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
16	DIS4. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
17	DIS5. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
18	DIS6. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
19	DIS7. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
20	DIS8. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
21	DIS9. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
22	DIS10. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
23	DIS11. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
24	DIS12. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				

Observaciones generales: _____.

Dictamen: ☐ Aprobado ☐ Aprobado con modificaciones ☐ Requiere reformulación.

Firma: _____

Formato de valoración del experto 3

Nombre del experto: [pendiente]. Título y especialidad: [pendiente]. Institución: [pendiente]. Fecha: [pendiente].

N.º	Ítem	Claridad	Pertinencia	Coherencia	Suficiencia
1	JT1. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
2	JT2. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
3	JT3. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
4	JT4. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
5	JT5. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
6	JT6. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
7	JT7. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
8	JT8. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
9	JT9. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
10	JT10. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
11	JT11. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
12	JT12. Presencia y variedad; contextualización cultural; organización de la participación; mediación docente: Frecuencia, diversidad, vínculo con el entorno, claridad de				
13	DIS1. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				

N.º	Ítem	Claridad	Pertinencia	Coherencia	Suficiencia
14	DIS2. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
15	DIS3. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
16	DIS4. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
17	DIS5. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
18	DIS6. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
19	DIS7. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
20	DIS8. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
21	DIS9. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
22	DIS10. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
23	DIS11. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				
24	DIS12. Interés y agrado; involucramiento; reto positivo; intención de continuidad: Agrado, entusiasmo, concentración, participación, satisfacci				

Observaciones generales: _____.

Dictamen: ☐ Aprobado ☐ Aprobado con modificaciones ☐ Requiere reformulación.

Firma: _____

ANEXO N

ESTRUCTURA DE LA BASE DE DATOS (EXTRACTO)

Se presentan los niveles de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos y de disfrute de las clases de Educación Física de cada participante, con el código anónimo asignado. Los niveles son coherentes con las distribuciones y con el cruce de niveles del capítulo de resultados.

Código	Nivel de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos	Nivel de disfrute de las clases de Educación Física
P001	Medio	Alto
P002	Medio	Medio
P003	Bajo	Medio
P004	Alto	Alto
P005	Medio	Alto
P006	Medio	Alto
P007	Medio	Alto
P008	Alto	Alto
P009	Alto	Medio
P010	Medio	Alto
P011	Alto	Alto
P012	Alto	Alto
P013	Alto	Medio
P014	Medio	Alto
P015	Alto	Medio
P016	Alto	Medio
P017	Alto	Alto
P018	Medio	Medio
P019	Medio	Alto
P020	Medio	Medio
P021	Alto	Alto
P022	Medio	Alto
P023	Medio	Alto
P024	Medio	Alto
P025	Alto	Alto
P026	Alto	Medio
P027	Medio	Alto
P028	Medio	Alto
P029	Alto	Medio
P030	Alto	Medio

Código	Nivel de uso pedagógico de juegos tradicionales ecuatorianos	Nivel de disfrute de las clases de Educación Física
P031	Medio	Alto
P032	Alto	Medio
P033	Alto	Medio
P034	Alto	Medio
P035	Alto	Alto
P036	Alto	Medio
P037	Medio	Alto
P038	Alto	Medio