



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDA ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL RESCATE DE LA CULTURA DEPORTIVA EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SEPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD LA COCHA, PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, PERIODO 2014-2015”

Tesis presentada previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Cultura Física

Autor:

Umajinga Cuchiparte Leonardo

Directora:

M.Sc. Lorena Logroño Herrera

Latacunga - Ecuador

DICIEMBRE - 2015

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL RESCATE DE LA CULTURA DEPORTIVA EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SEPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD LA COCHA, PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, PERIODO 2014-2015”**. Son de exclusiva responsabilidad del autor.

Latacunga, Diciembre del 2015

Leonardo Umajinga Cuchiparte

C.C. 050350955-6

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de directora del trabajo de investigación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL RESCATE DE LA CULTURA DEPORTIVA EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD LA COCHA, PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, PERIODO 2014-2015”**, de Leonardo Umajinga Cuchiparte postulante al Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Cultura Física, considero que el dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Concejo de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio, calificación y aprobación.

Latacunga, Diciembre del 2015



M.Sc. Logroño Herrera Lorena Del Rocío

DIRECTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

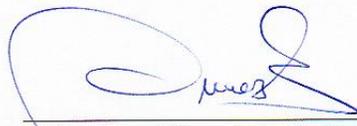
En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias omitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, el postulante: **LEONARDO UMAJINGA CUCHIPARTE**. Con el Título de Tesis: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL RESCATE DE LA CULTURA DEPORTIVA EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD LA COCHA, PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, PERIODO 2014-2015”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Diciembre del 2015

Para constancia firman:


M.Sc. López Rodríguez Luis Gonzalo
PRESIDENTE


M.Sc. Páez Yáñez Antonio Patricio
MIEMBRO


Lic. Arroyo Segovia Geovanny Francisco
OPOSITOR

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico con todo el amor y cariño a Dios por darme a una familia ejemplar.

A Ernesto Umajinga, por darme la vida y por ser un padre ejemplar y por todo el apoyo que me ha brindado en este ámbito profesional.

A Mercedes Cuchiparte, por su inmenso amor, sacrificio, confianza por estar siempre junto a mí en los momentos felices y difíciles, porque a más de ser mi mamá es mi mejor amiga.

A mis hermanos: Fausto, Héctor, Wilmer, Nancy y Zoila por estar siempre apoyándome en todo lo necesario para alcanzar mis metas.

Y a todos mis amigos quienes me han compartido este triunfo.

Leonardo

AGRADECIMIENTO

A Dios por guiarme en un camino correcto de mi vida, a la Universidad Técnica de Cotopaxi por haberme brindado triunfar en la formación profesional y a los docentes de esta prestigiosa Institución.

A mi familia por su apoyo incondicional.

A mis amigos por todos los momentos vividos en este periodo de trabajo investigativo.

Un reconocimiento especial a la Lcda. Lorena Logroño, por su importante profesionalismo y guía en esta investigación.

Leonardo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

TEMA: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL RESCATE DE LA CULTURA DEPORTIVA EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SEPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD LA COCHA, PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, PERIODO 2014-2015.

Autor:

Leonardo Umajinga Cuchiparte

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tuvo como objetivo el diseñar y aplicar una guía didáctica de juegos tradicionales orientados a mejorar la cultura deportiva en los niños. Se planteó como problema la insuficiente importancia que se le da a la práctica de este juego tradicional que conlleva al mejoramiento de la cultura deportiva del niño, a demás sirve para ir motivando a los niños y niñas a la práctica deportiva y al desarrollo de todas sus capacidades físicas y volitivas. El juego tradicional es una actividad recreativa entre niños y niñas donde comparten sus capacidades físicas, intelectuales y también a la formación integral de los estudiantes a tempranas edades, los mismos que desarrollan la participación activa al niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro de la metodología se utilizaron los métodos Inductivo puesto que parte del estudio de causas, a la vez emitirá una visión clara en la propuesta y Deductivo por que sigue un proceso reflexivo, sintético, analítico empezando por la aplicación y demostración de la guía. Como resultados del estudio tenemos que los niños no practican en la actualidad los juegos tradicionales, por lo tanto se presentó la propuesta de una guía didáctica de juegos tradicionales para mejorar la práctica de la cultura deportiva en los niños.

Palabras claves: Juego tradicional, la cultura deportiva, guía didáctica.



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

ACADEMIC UNIT OF HUMANISTIC AND ADMINISTRATIVE SCIENCE

THE TRADITIONAL GAMES AND THE INCIDENCE IN ORDER TO RESCUE CULTURE SPORTS. IN SIXTH AND SEVENTH GRADE IN THE 24 DE OCTOBER EDUCATIONAL UNIT IN THE COCHA COMMUNITY, ZUMBAHUA PARISH, PUJILÍ PERIOD 2014-2015.

Author:

Leonardo Umajinga Cuchiparte

SUMMARY

The objective of this research is to develop a traditional game guide geared for kids / as sixth and seventh year in the "October 24" Educational Unit, and physical education teachers as they should encourage and disseminate these traditional games in the daily activities of the students. The traditional games are recreational activities among children where they share their physical, intellectual and also to the integral formation of students at an early age, developed the same as the child's active participation in the teaching-learning process, contributing one comprehensive education teacher and the student. The results of these studies concluded on the importance of valuing traditional games Ecuadorian into the educational practice thus enabling to develop sports culture in children of sixth and seventh grade to improve their school and social performance. Finally a proposed Ecuadorian tutorial game that teachers can implement in their classes.

Keywords: Traditional game, sports culture, tutorial.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señor Egresado de la Carrera de Cultura Física de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: **UMAJINGA CUCHIPARTE LEONARDO**, cuyo título versa “**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL RESCATE DE LA CULTURA DEPORTIVA EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SEPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE” DE LA COMUNIDAD LA COCHA, PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, PERIODO 2014-2015**”, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, octubre del 2015

Atentamente,


.....
Lic. Gallardo Rodríguez Mariela Patricia
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 050279616-2

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN.....	vii
SUMMARY.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	x
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	3
1.1. Antecedentes.....	3
1.2. Categorías Fundamentales.....	5
1.3. Marco Teórico.....	6
1.3.1. Recreación.....	6
1.3.2. El Juego.....	10
1.3.3. Juegos Tradicionales.....	14
1.3.4. La Cultura Deportiva.....	19
1.3.5. Proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	21
1.3.6. Guía Didáctica.....	23

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	26
2.1. Breve Caracterización del Objeto de Estudio.....	26
2.2. Diseño Metodológico.....	29
2.2.1. Tipo de Investigación.....	29
2.2.2. Metodología.....	30
2.2.3. Unidad de Estudio.....	30
2.2.4. Métodos y Técnicas de la Investigación.....	31
2.3. Análisis e Interpretación de Resultados.....	34

2.3.1. Encuestas Dirigida a los Docentes Participantes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”.....	34
2.3.2. Encuestas Dirigida a los Niños de Sexto y Séptimo Año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”.....	44
2.3.3. Encuestas Aplicadas a los Padres de Familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”.....	55
2.4. Conclusiones y Recomendaciones.....	64
2.4.1. Conclusiones.....	64
2.4.2. Recomendaciones.....	65

CAPITULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA	66
3.1. Título.....	66
3.2. Justificación de la Propuesta.....	66
3.3. Objetivos.....	68
3.3.1. Objetivo General.....	68
3.3.2. Objetivos Específicos.....	68
3.4. Ubicación Sectorial y Física.....	69
3.5. Descripción de la Propuesta.....	69
3.6. Desarrollo del Plan Operativo.....	71
3.7. Desarrollo de la Propuesta.....	75
3.8. Contenido.....	77
3.8.1. Presentación.....	78
3.8.2. Jugando en el Aula.....	79
3.8.3. Elemento del juego en el Aula.....	80
3.8.4. Objetivo del Juego en el Aula.....	80
3.8.5. Metodología de la Guía Didáctica.....	82
3.8.6. Índice de Juegos Tradicionales.....	85
3.8.7. Juegos Tradicionales.....	86
3.9. Impactos.....	103
3.9.1. Social.....	103
3.9.2. Educativo.....	103
3.10. Conclusiones y Recomendaciones de la Propuesta.....	104
3.10.1. Conclusiones.....	104
3.10.2. Recomendaciones.....	105
Bibliografía.....	106
Anexos.....	108

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población de la Investigación.....	31
CUADROS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”	
Cuadro N° 1 Juegos Tradicionales en el Aula.....	34
Cuadro N° 2 Rescatar los Juegos Tradicionales.....	35
Cuadro N° 3 Los Juegos Tradicionales en el Proceso de Aprendizaje.....	36
Cuadro N° 4 Le Gustaría contar con una Guía Didáctica.....	37
Cuadro N° 5 El Niño Conoce su Cultura Deportiva al Aplicar los Juegos...	38
Cuadro N° 6 El Niño se Identifica Plenamente al Aplicar los Juegos.....	39
Cuadro N° 7 Guía Didáctica para Rescatar la Cultura Deportiva.....	40
Cuadro N° 8 Tipos de Juegos Tradicionales.....	41
Cuadro N° 8.1. Tipos de Juegos Tradicionales.....	42
CUADROS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”	
Cuadro N° 1 Conoce los Juegos Tradicionales.....	44
Cuadro N° 2 Los Juegos Tradicionales Generan Valores Humanos.....	45
Cuadro N° 3 Practica Juegos Tradicionales.....	46
Cuadro N° 4 Práctica Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa.....	47
Cuadro N° 5 Rescate de la Cultura Deportiva.....	48
Cuadro N° 6 El profesor se ha Realizado Juegos Tradicionales.....	49
Cuadro N° 7 Guía de Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa.....	50
Cuadro N° 8 Guía Didáctica de Juegos Tradicionales.....	51
Cuadro N° 9 Tipos de Juegos Tradicionales.....	52
Cuadro N° 9.1 Tipos de Juegos Tradicionales.....	53
CUADROS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”	
Cuadro N° 1 Conoce Juegos Tradicionales.....	55
Cuadro N° 2 Practica Juegos Tradicionales.....	56
Cuadro N° 3 Acuerdo que su Niño/a Practique Juegos Tradicionales.....	57
Cuadro N° 4 Practica Juegos Tradicionales con su Niño/a.....	58
Cuadro N° 5 Habla Sobre la Cultura con su Niño/a.....	59
Cuadro N° 6 La Cultura Deportiva.....	60
Cuadro N° 7 Guía Didáctica de Juegos Tradicionales.....	61
Cuadro N° 8 Elaboración de una Guía Didáctica.....	62
Cuadro N° 9 Aplicación de Juegos Tradicionales.....	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Categorías Fundamentales.....	5
GRÁFICOS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”	
Gráfico N° 1 Juegos Tradicionales en el Aula.....	34
Gráfico N° 2 Rescatar los Juegos Tradicionales.....	35
Gráfico N° 3 Los Juegos Tradicionales en el Proceso de Aprendizaje.....	36
Gráfico N° 4 Le Gustaría contar con una Guía Didáctica.....	37
Gráfico N° 5 El Niño Conoce su Cultura Deportiva al Aplicar los Juegos...	38
Gráfico N° 6 El Niño se Identifica Plenamente al Aplicar los Juegos.....	39
Gráfico N° 7 Guía Didáctica para Rescatar la Cultura Deportiva.....	40
Gráfico N° 8 Tipos de Juegos Tradicionales.....	41
Gráfico N° 8.1. Tipos de Juegos Tradicionales.....	42
GRÁFICOS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”	
Gráfico N° 1 Conoce los Juegos Tradicionales.....	44
Gráfico N° 2 Los Juegos Tradicionales Generan Valores Humanos.....	45
Gráfico N° 3 Practica Juegos Tradicionales.....	46
Gráfico N° 4 Práctica Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa.....	47
Gráfico N° 5 Rescate de la Cultura Deportiva.....	48
Gráfico N° 6 El profesor se ha Realizado Juegos Tradicionales.....	49
Gráfico N° 7 Guía de Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa.....	50
Gráfico N° 8 Guía Didáctica de Juegos Tradicionales.....	51
Gráfico N° 9 Tipos de Juegos Tradicionales.....	52
Gráfico N° 9.1 Tipos de Juegos Tradicionales.....	53
GRÁFICOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”	
Gráfico N° 1 Conoce Juegos Tradicionales.....	55
Gráfico N° 2 Practica Juegos Tradicionales.....	56
Gráfico N° 3 Acuerdo que su Niño/a Practique Juegos Tradicionales.....	57
Gráfico N° 4 Practica Juegos Tradicionales con su Niño/a.....	58
Gráfico N° 5 Habla Sobre la Cultura con su Niño/a.....	59
Gráfico N° 6 La Cultura Deportiva.....	60
Gráfico N° 7 Guía Didáctica de Juegos Tradicionales.....	61
Gráfico N° 8 Elaboración de una Guía Didáctica.....	62
Gráfico N° 9 Aplicación de Juegos Tradicionales.....	63

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo brinda un enfoque teórico y práctico que permite cubrir las necesidades, sirviendo de guía para el docente y a la Unidad Educativa.

Ya que los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular del país, han sido reemplazados constantemente por otro tipo de juegos, mucho más individualizados por el desarrollo de alta tecnología por esta razón los niños/as ecuatorianas han estado perdiendo poco a poco los juegos tradicionales.

Por lo tanto el Gobierno Ecuatoriano se ha generalizado en las Instituciones Educativas implementando una materia importante para los niños/as que es el aprendiendo el Movimiento ya que a través de ellas se pueden mejorar y desarrollar los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Todo esto ha hecho que los juegos tradicionales pierdan fuerza en la vida de los ecuatorianos y en especial en la provincia de Cotopaxi no lo han realiza ningún tipo de trabajos sobre los juegos tradicionales para el mejoramiento de la cultura deportiva ya que todo esto se debe, desde la infancia que es la mayor perjudicada, ya que estas siempre han brindaron beneficios en el desarrollo global del ser humano, que actualmente los niños y niñas no los están gozando en los centros educativos, por ende en la Unidad Educativa “24 De Octubre” ha visto la necesidad de adquirir los juegos tradicionales para mejorar la cultura deportiva que están perdiendo los niños.

Con este aporte se requiere señalar lo importante que es el juego, pues se trata de construir el presente y futuro de la sociedad, siendo los principales favorecidos los niños/as que aspiran tener mejor suerte y que confía en la ética profesional de sus maestros/as.

La novedad científica de esta investigación radica en que es por primera vez que se aplicaran este tipo de actividades a los estudiantes de la Unidad Educativa, por lo tanto no existe una información adecuada de este trabajo investigativo, ya que este trabajo de investigación ayuda a realizar una guía didáctica de juegos tradicionales para mejorar la cultura deportiva en los niños de sexto y séptimo año de EGB que está ubicado en la Parroquia Zumbahua Cantón Pujilí, y este siguiente trabajo se realizara en el año 2014-2015.

Los contenidos de la presente investigación constan de tres capítulos:

CAPÍTULO I.- En el cual se describen la introducción, antecedentes investigativos, categorías fundamentales y el marco teórico de la investigación.

CAPÍTULO II.-En este capítulo se encuentra el análisis e interpretación de resultados, breve caracterización del objeto de estudio y las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO III; Finalmente consta la validación de la presente propuesta, el plan operativo, los resultados de la propuesta, análisis de los resultados de la propuesta del presente trabajo.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1 Antecedentes investigativos

Después de haber indagado en varias bibliotecas de instituciones, como en la Universidad Técnica de Cotopaxi, existe la última de las citas, en el Área de Cultura Física, **Según Zumba Chiluisa, Jorge Fabián** elabora una “Guía Motivacional de juegos tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi, Durante el Año Lectivo 2011-2012”: su análisis fue realizado del porque se está dejando de practicar los juegos tradicionales, para continuar con el diagnostico donde se conoció la situación actual del problema, para plantear la propuesta de solución a este tema investigado.

Existe el otro tema, **Según Vallejo Lemus, José Lenin** construye la “Elaboración de un manual de juegos tradicionales para la enseñanza de aprendizaje de la Cultura Física en la Escuela Simón Bolívar de la Ciudad de Riobamba”; llegando a la conclusión de que el presente trabajo de investigación está dirigido a los docente para que se aplique los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando con métodos adecuados para aplicar los juegos tradicionales con sus alumnos, por lo tanto para el investigador, se vio como nuevo esta investigación, sobre el rescate de la cultura deportiva en los niños/as en el procesos de enseñanza aprendizaje dando como resultado nuevo dentro del Alma Mater.

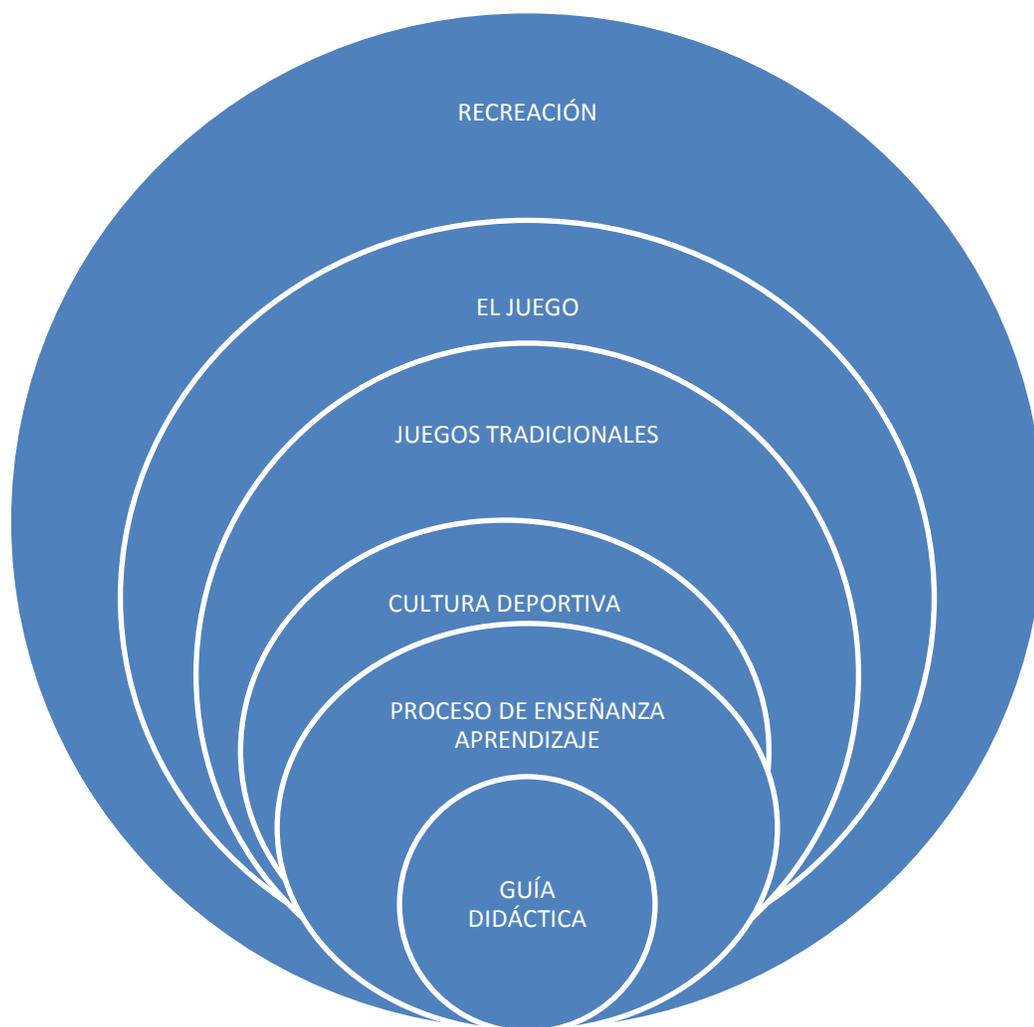
Finalizando de que en esta Escuela desconocían los juegos tradicionales, por lo tanto el autor se realizó una Guía Motivacional con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Cultura Física con la utilización de los juegos tradicionales y así lograr que los niños sean más activos y participativos en las horas de clase que el docente imparte, ya que la mayoría de niños/as se desconocen los juegos tradicionales, los mismos que deben ser practicados por los estudiantes.

En la Unidad Educativa donde se realiza la investigación no existe ningún aporte sobre el tema por lo que se avisto la necesidad de realizar un estudio de los juegos tradicionales relacionados con el rescate de la cultura deportiva con los niños/as de la Unidad Educativa “24 de Octubre” de la Comunidad la Cocha, parroquia Zumbahua.

Por tal virtud, el postulante brinda un aporte investigativo de una guía didáctica de juegos tradicionales a la Unidad Educativa y a los maestros de Cultura Física, para que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje en su hora de clase dictado ya que el juego es una actividad que acompaña al niño desde que nace, jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y las niñas de mirar, curiosear y tocar, por todo estos actividades que se realiza el juego, debe estar presente en todo el ámbito de la vida cotidiana de los estudiantes.

1.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Grafico N° 1. Categorías fundamentales



Elaborado por: Leonardo Umajinga

1.3. MARCO TEÓRICO

1.3.1. RECREACIÓN

La recreación es una actividad que puede ser planificada o espontánea, que estos lo pueden realizar en grupos pequeños o grandes, ya que cada actividad tiene su espacio, tiempo y forma de que como lo realiza el ser humano para el goce y el placer de su vida diaria sin ninguna obligación.

Según BIRGIT; (1999); manifiesta que “Son actividades donde se aplican los movimientos antes aprendidos en actividades individuales y grupales para recuperar y equilibrar el estado emocional, consumir energías estancadas y disfrutar de la actividad física sin intención educativa ni competitiva” (pág. 9).

Según VAN DOREN, Carlton S, George B. Priddle, Jhon E. Lewis, nuevo urbanismo 40, suelo y ocio, consideran que: “La recreación es una condición emocional interior del ser humano individual que emana de una sensación de bienestar y de propia satisfacción. Se caracteriza por engendrar sentimientos de maestría, consecución de logros, alegría, aceptación, éxito, valía personal y placer” (pág. 66).

AGUILAR; INCARBONE; (2005); manifiesta “La recreación es un proceso a través del cual el ser humano logra modificaciones en su forma de ser, obrar, pensar y sentir, es también un fenómeno psicosocial que forma parte del proceso de producción- reproducción económica, política e ideológica, durante el tiempo libre, como extensión de la jornada laboral” (pág.47).

El postulante determina que la recreación, es una actividad que pueden realizar en el tiempo libre, mediante una caminata con los familiares y amigos/as entre otras, la cual es un descanso del ser humano sin ninguna obligación de los demás.

TIPOS DE RECREACIÓN

La recreación tiene diferentes maneras de practicar en su tiempo libre, el individuo lo pueda realizar de forma activa o pasiva para mejorar su calidad de vida, sin ninguna obligación.

RECREACIÓN ACTIVA

La recreación activa es el conjunto de ejercicios tanto deportivo o artístico que realiza el ser humano a su manera de gozar en su tiempo libre.

De acuerdo a DUQUE; (2003) manifiesta “La recreación activa es el conjunto de actividades dirigidas al esparcimiento y al ejercicio de disciplinas lúdicas, artísticas o deportivas, que tienen como fin la salud física, y mental.”

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/CDuque.html>, (08/12/2015, Hora: 14h50).

Para el postulante que recrear o hacer la educación física es muy importante ya que a través de ella se puede mejorar la calidad y estilo de vida sana y saludable, gracias a ello se pueden mejorar la integración familiar tanto en la sociedad con la mente sana, activa y participativa.

RECREACIÓN PASIVA

Es donde el ser humano no practica actividad deportiva ya que él es observador de los demás.

BARBIERI; (1997), Deporte y Recreación accesibles– otto papis arquitectos, nos dice que: “Corresponde a la interacción física entre el visitante que actúa como un simple observador del medio” (pág. 6).

Para el postulante la actividad pasiva se entiende que el ser humano no es participe en grupo de trabajos o en actividades físicas que ellos lo realizan mientras el solo observa el resto de sus compañeros que realizan sus actividades deportivas.

BENEFICIOS DE LA RECREACIÓN

Los beneficios de la recreación son muy importantes para el ser humano, al practicar la recreación en su tiempo libre sin ninguna obligación nos ayuda a prevenir la enfermedad y trata de mejorar la calidad de vida en el mundo que rodea al ser humano.

Según MEUME, (2001) “Identifica a la recreación como una actividad fundamentada en una motivación humana y guiada por influencias culturales y estímulos sociales”.

BENEFICIOS INDIVIDUALES

Los beneficios vistos desde el punto de vista individual pueden ser representados desde el siguiente punto de vista. La práctica de la recreación activa contribuye a la calidad de vida y la adquisición de actitudes positivas como la habilidad de creatividad, la de integración cuerpo y mente y la espiritualidad. Dentro de los beneficios que brinda la recreación a los niños se encuentra que desarrolla la psicomotricidad gruesa, pues con la práctica constante de la recreación activa los niños mejoran y pulen sus movimientos.

COGNITIVO

Dentro de los beneficios, está el incremento de habilidades, mejoras en procesos básicos (memoria, atención, concentración), posibilidad de adquirir nuevos aprendizajes, integración mente, cuerpo y espíritu, se incrementan los escenarios

de participación y desarrollo del pensamiento. Como también se da una mayor integración sensorial.

AFECTIVO- SOCIAL

Mayor socialización, mayor oportunidad de participación, integración social y aceptación, mejora las técnicas de comunicación, se adquiere habilidad individual para asumir cambios en su vida de forma positiva y motiva para el cambio de estilo de vida.

PSICOMOTOR

Adquisición de una condición física, mejoramiento del esquema corporal, incremento de la fuerza muscular, mejora la coordinación general, mejora el equilibrio estático y dinámico, adquiere mayor agilidad y flexibilidad, mejora la postura (alineación muscular, marcha y tono muscular). Otorga una mejor calidad a los movimientos, perfecciona las técnicas necesarias para mejores y mayores desplazamientos, dentro de la educación física el desarrollo motor es mucho más acelerado y debidamente guiado pues ayuda a mejorar la coordinación, la motricidad gruesa y fina.

PSICOLOGICO

Se fomenta la autoestima, a través de la mejora del auto concepto y la autoimagen, generan sentimientos de bienestar, afirmación de la identidad, percepción de libertad, reducción del estrés, e incrementa el sentido de superación y competencia con uno mismo.

<http://www.luventicus.org/articulos/04D001/index.html>, (10/01/2015, Hora: 16h25).

Para el postulante los beneficios que brinda la recreación es grande, pues se encuentran un soporte valioso, que además sirve como complemento lo que es la actividad en sí, ese componente lo constituye el aspecto físico porque la recreación previene la ansiedad, otorga espacios para combatir la frustración, previene la drogadicción y contribuye enormemente con cualquier proceso de rehabilitación que conduzca hacia una posterior y verdadera integración funcional de los seres humanos.

Según PAZMIÑO, (2009) “La recreación tiene una variedad de actividades que los individuos pueden practicar, cada actividad depende del tipo de recreación así para la activa se encuentran” (pág. 54-56).

Para el postulante la recreación es una actividad, que es realizada por los seres humanos mediante el tiempo libre de una forma voluntaria, sin ninguna obligación solo obedeciendo a un impulso natural y de su propia mente, con una satisfacción inmediata para realizar algo mejor para su cuerpo.

1.3.2. EL JUEGO

El juego es conjunto de movimientos motoras que el ser humano participa activamente en ellos sea en actividad individual o grupal, donde se mueve para disfrutar del movimiento con el fin de gastar energías estancadas y mejorar la calidad de vida de la persona.

Según MOSQUERA Segundo; (1994): manifiesta que el “Juego en su conjunto, ocupan un lugar de privilegio en la cultura física”. (Pag.12).

Por su configuración consiente y adecuada, contribuyen a la educación de una juventud culta, sana y vigorosa.

El gran valor biológico y pedagógico de los juegos los convertido en medio indispensable para la formación de la personalidad. El hecho de que los juegos menores, lo mismo que los deportivos, sean apropiados para traer, entusiasmar y ganar tanto jóvenes como a mayores para que participen activamente en ellos, radica en gran parte en los juegos mismos.

La mayoría de los juegos tienen, por comparación directa, carácter competitivo: ofrece grandes posibilidades de movimiento, y confinados a reglas precisas, permite siempre acciones motrices libres y decisiones independiente. Además, si consideramos que gran cantidad de juegos se pueden ejecutar bajo condiciones más sencillas, sin mayores exigencias, y que muchos de ellos se aprenden con relativa facilidad, induciendo la impresión de poder triunfar, es fácil comprender su propagación.

Para el postulante el juego son las actividades lúdicas de los niños, jóvenes y adultos en la que realiza con las reglamentaciones y con las acciones permitidas y prohibidas en el juego realizado.

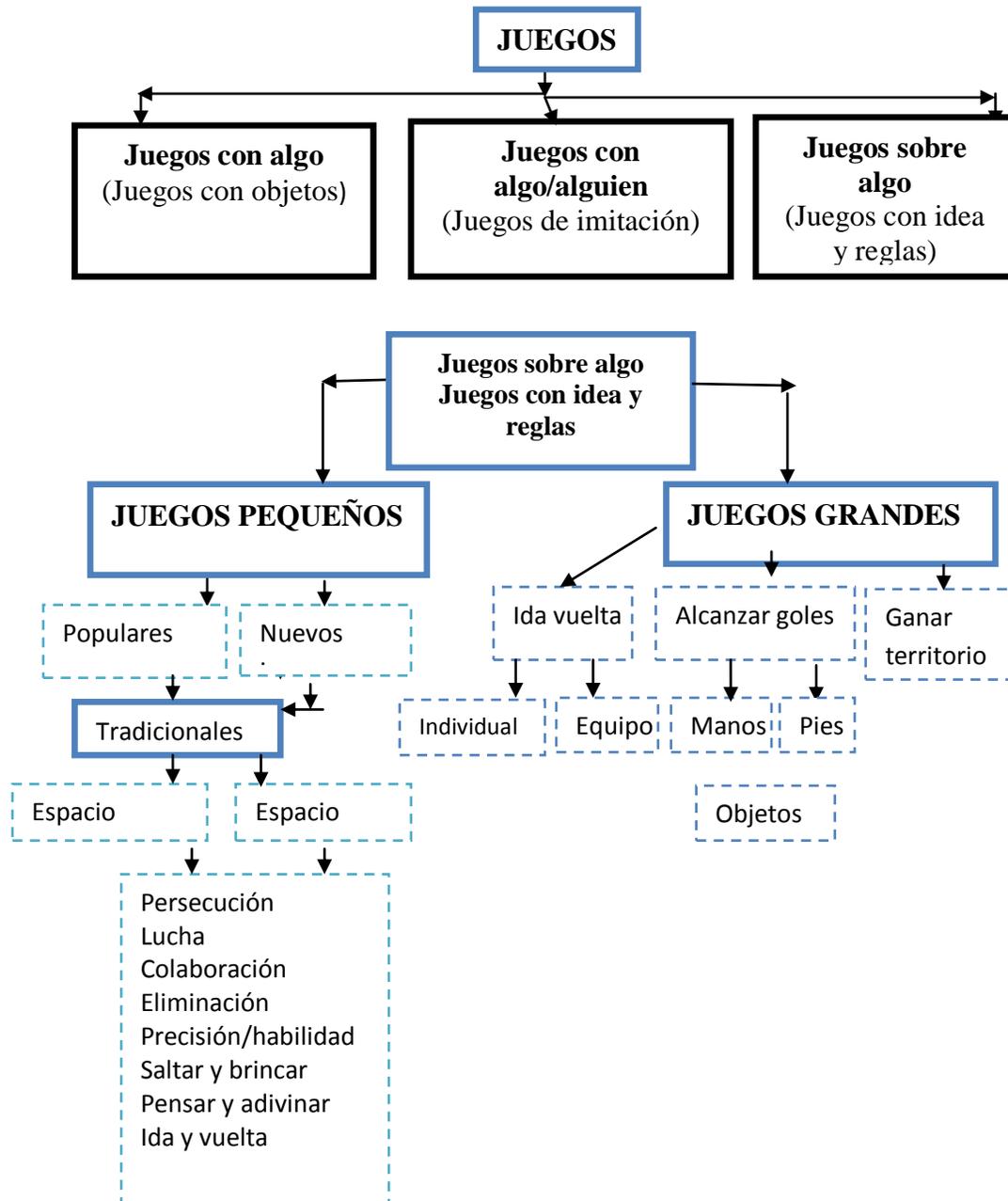
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

Según MOSQUERA Segundo; (1994): manifiesta que “Los juegos se clasifican en los siguientes” (Pag.12).

- a) **JUEGOS DE CANTO:** contiene canto, baile y representación.
- b) **JUEGOS DE CARRERA:** carrera y atrape.
- c) **JUEGOS DE PELOTA:** repetición, recibo y lanzamiento.
- d) **JUEGOS DE FUERZA Y AGILIDAD:** lucha y riña.
- e) **JUEGOS DE EJERCITACIÓN DE LOS SENTIDOS:** observación precisa, reacción rápida y orientación segura.
- f) **JUEGOS MENORES ACUATICOS:** chapoteo, natación y buceo.

- g) **JUEGOS MENORES EN LA NIEVE:** contiene lucha en la nieve, andar en trineo.
- h) **JUEGOS CAMPESTRES:** marchas rigurosas, camuflaje búsqueda y persecución.

SISTEMATIZACIÓN DE JUEGOS.



La iniciación del juego es el movimiento que se realiza el ser humano en una actividad física con el impulso de nuestra mente.

El juego es placer donde demuestra sus habilidades frente a un grupo de personas, en donde él se siente muy feliz de compartir con las demás personas.

Los juegos tienen diferentes categorizaciones para el ser humano en comparaciones directas, carácter competitivo ya que estos ofrecen grandes posibilidades de movimientos, y confinados a reglas precisas, permite acciones motoras libres y decisiones independientes del ser humano.

El juego tiene sus metas y reglas que cumplir, por eso deben ser tomadas de una manera clara y precisa sin perjudicar a los demás con fin de llegar al sentido del placer.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Sus reglas pueden ser modificadas de manera instantánea según el contexto.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.
- Relaja el estrés, etc.

Referencia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

1.3.3. JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades, los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Para Ofele (2006), “Al tratar la utilización pedagógica de los juegos tradicionales, señala que son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir” (pág. 29)

Kishmoto, citado por Ofele (2006), menciona al “Juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.” (pág. 39)

Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

Para el investigador los juegos tradiciones, son de un pueblo que se ha originado en los aspectos culturales de una persona y tienen propósitos educativos, porque se pueden rescatar los valores que hoy en día se están desapareciendo por la influencia de la tecnología mal infundada y transmitida a los niños, especialmente a los más pequeños, actualmente por medio del juego experimentan, aprenden, reflejan y transforman la realidad.

TRANSMISIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

La transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros de la familia como puede ser (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

En la actualidad, es lamentable que esta transmisión de los juegos tradicionales esté sufriendo una ruptura muy notable, ya que se ve muy poco, tanto en la escuela como en los parques, que los niños y niñas practiquen estos juegos. Para Gómez y Romero la ruptura de la transmisión de juegos tradicionales se está dando porque

los niños ya no ven a sus abuelos y por las condiciones urbanísticas del entorno que no son favorecedoras para su transmisión.

Para el postulante, transmitir los juegos tradicionales, es muy importante que los adultos demuestren o practiquen con los niños/as con mucha responsabilidad para que ellos se compartan con los demás, evitando así su desaparición y la pérdida de los juegos tradicionales.

MATERIALES PARA LOS JUEGOS TRADICIONALES

Anteriormente, en los hogares se fabricaban los propios juguetes con palos, piedras, latas, cuerdas, hojas, entre otros. Es importante señalar que algunos de los juegos no precisan de un material específico y en caso de ser así, se puede reaprovechar cualquier objeto o material de los recursos existentes en el entorno inmediato.

Los juegos tradicionales dan la posibilidad de que cada persona elabore su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance.

REVIVIR LOS JUEGOS TRADICIONALES

A pesar de que en algunas sociedades los abuelos y abuelas pasan inadvertidos, Maestro (2005) Destaca que ellos y ellas son un cúmulo de experiencias, un foco de atención, sabiduría y aprendizaje. A través de ellos se pueden rescatar por medio de su memoria, los mayores juegos tradicionales, tarea que no solo es gratificante, sino da la posibilidad de utilizarlos como una herramienta para conseguir objetivos en proyectos específicos: antropológicos, históricos, deportivos, educativos, recreativos, entre otros.

Referencia: Antonia Portillo. Maestros (2005)

<http://www.kidda.es/noticias/Ficha.aspx?FrmNot=148>; (Fecha: 09/01/2015 Hora: 19h55).

El relato de los abuelos y las abuelas es el medio más importante para recolectar la información necesaria a fin de conocer cómo se jugaba, dónde, con qué y todo lo que involucre un juego específico. Ahora bien, es importante contrastar la información, jugarlo y conocer el contexto, con el fin de valorar y conservar el patrimonio cultural a través del factor humano y social, vital para el individuo.

A través de los relatos se pueden recobrar estos juegos, así como animar a grandes y pequeñitos a descubrir el valor que poseen y su historia. Además, la posibilidad de transmitirlos y enriquecer la memoria de una región, una comunidad o una cultura e inclusive una igualdad de género, debido a que las diferencias generadas en la sociedad entre lo que el hombre y la mujer pueden practicar en el nivel lúdico es muy marcada aún en algunos lugares.

Dentro de los juegos tradicionales, para Ofele (1998) “Se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien alguno de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer. Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor”, (pág. , 41).

El postulante manifiesta que existe gran cantidad de juegos tradicionales en donde el niño/as, jóvenes y adultos pueden desarrollarse en su tiempo libre e su hora de

clase, por ende que el juego siga fortaleciendo en los centros educativos para que no sean olvidados los juegos tradicionales.

LOS JUEGOS TRADICIONALES DESDE LA PERSPECTIVA EDUCATIVA

Los juegos tradicionales pueden realizarse tanto en el ámbito de la educación formal como en la no formal o la informal, sólo hay que encontrar el momento y el lugar para trabajarlos. En los centros educativos y más concretamente en la educación infantil se puede organizar el rincón del juego tradicional.

Según Romero y Gómez (2003); manifiesta “Los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son:

- *Inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas.*
- *Favorecer la aceptación de una cierta disciplina social Facilita la integración del individuo en la sociedad.*
- *Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.*
- *Desarrollan habilidades psicomotoras: coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc.*
- *Permiten descubrir el entorno donde viven.*
- *Ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima.*
- *Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños.*
- *Fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico.*
- *Posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean.*

- *Permitan la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que esta no es la única aspiración pues del juego lo más importante es el proceso el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban.*
- *Ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación.*
- *En nuestro país el repertorio de juegos tradicionales es muy amplio y los maestros y educadores infantiles son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular no se acabe perdiendo” (pág. 150).*

El postulante manifiesta que los juegos tradicionales se lo pueden desarrollarse en todo el aspecto del diario vivir ya sea grupalmente y individualmente y así poder cultivar los valores culturales que están perdiendo.

1.3.4. LA CULTURA DEPORTIVA

La cultura es la forma en que la sociedad desarrolla y expresa su interpretación de la vida deportiva de sus experiencias convividas tanto en lo social y lo material.

Dumazedier; (1997), “La naturaleza social del deporte remite a su ubicación en la vida de las personas como una parte sustancial de su realidad. El deporte se experimenta, se ve, se vive o se siente como algo propio; de ahí que construya una parte de vida cotidiana de millones de personas. En este sentido, esta costumbre extendida por todo el mundo a finales del siglo XX puede entenderse como una cultura característica de la contemporaneidad que puede que puede ser perfectamente identificada por al mismo tiempo convive una armonía con la

cultura moderna e industrial hegemónica, pues ambas tiene sus orígenes en el complejo proceso cultural, económico, social, y político que durante el siglo XVIII alumbró los tiempos modernos” (pág. 57).

La práctica deportiva formaba parte también de un determinado estilo de vida, es decir, de un modo de sentir, pensar y vivir que se denominó la cultura deportiva.

LA IMPORTANCIA DE LA CULTURA DEPORTIVA

Muy probablemente en más de una ocasión has escuchado la célebre frase (Mente sana en cuerpo sano), la cual está muy relacionada con el significado de lo que es la cultura deportiva.

Sin duda la alimentación saludable es la parte muy importante para conservar la vida sana en el ser humano, en sí alcanzar un desarrollo físico-emocional que permita prolongar la vida y evolucionar hasta alcanzar la felicidad y el organismo humano de su vida en alta activa. Sin embargo hoy estamos inmersos en un mundo donde la palabra “comodidad”, nos impide alcanzar este desarrollo, que para nuestra especie es parte de su esencia y que nos distingue en el reino animal.

Para inculcar una buena cultura deportiva la recreación recurre a su arma más efectiva y el juego, ya que todos los seres humanos nos encanta jugar, desafortunadamente en la actualidad. El juego nos permite compartir, aprender y recibir de los demás, en sí también nos permite enseñar los valores en donde todos puedan trabajar grupalmente respetando las reglas.

Se ha comprobado que en los niños y jóvenes se han desarrollado el gusto por la práctica de alguna actividad física, por este motivo la recreación debe imponerse desde su hogar, donde los padres deben tomar la iniciativa para cultivar la cultura

deportiva y la mejor manera de hacerlo, ya que los niños buscan imitar a sus padres.

Es por eso que es muy importante que desarrolles tu propia cultura deportiva, es muy bueno que sirvas de ejemplo a tus familiares, a tus amigos, a tus vecinos y a la sociedad en general ya que al hacer la actividad física puedes alcanzar a mejorar el desarrollo físico-mental de tu cuerpo y vivir sanamente.

1.3.5. PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Antes de detallar el enfoque docente que se va a seguir para impartir las asignaturas que se describen en los capítulos siguientes, primero es necesario fijar los conceptos y la terminología básica que se va a emplear a lo largo de este tema. Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. En esta sección se describe dicho proceso apoyándonos en la referencia encontrada en el capítulo 1 de [HERNANDEZ89].

La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce.

Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender). El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el profesor); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el alumno). Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor.

Aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios).

Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (contexto).

La figura esquematiza el proceso enseñanza-aprendizaje detallando el papel de los elementos básicos.

De acuerdo con lo expuesto, podemos considerar que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

El objetivo de este capítulo es analizar el método a seguir por parte del profesor para realizar su función de la forma más eficaz posible.

Antes de entrar en ello, hacer una reflexión sobre el hecho de que el profesor no es una mera fuente de información, sino que ha de cumplir la función de suscitar el aprendizaje. Ha de ser un catalizador que incremente las posibilidades de éxito del proceso motivando al alumno en el estudio.

Referencia: <http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>

1.3.6. GUÍA DIDÁCTICA

La guía es un instrumento que encamina o dirige a una persona para llegar al objetivo propuesto, ya que este nos da la información correcta.

De acuerdo a PASEO, (2003) “Documento pedagógico en que se recogen principios, técnicas, métodos, estrategias de actuación y normas que el maestro puede aplicar en clase.” (pág.226)

Según NARVAEZ, (1994) manifiesta “guía trata de los proceso de enseñanza-aprendizaje y la técnica de aplicación de los mismos, en relación de los objetivos que se plantea el área, la Escuela y la Educación en general” (pág. 18).

Es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante que incluye toda la información necesaria para el uso y manejo correcto ya que es provechoso del libro de texto, para integrarlo en las actividades del aprendizaje.

La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades de mejoren la comprensión y el auto aprendizaje.

La guía didáctica se hace referencia a un conjunto de pasos o procesos expresados en un conjunto de proyectos las cuales serian las estrategias que se deben conseguir en la ejecución de los objetivos planteados, ya que con esta se lograra la deflación de nuestra cultura deportiva por medio de la aplicación de una guía didáctica que implante características esenciales a través de un trabajo en el desarrollo de habilidades y destrezas motrices de los estudiantes.

Aspectos de la guía didáctica

Los aspectos que se deben considerar dentro de la guía didáctica son los siguientes:

- Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presentar orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso.
- Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos, las actividades de estudio, independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar al alumno de lo que ha de lograr a fin de orientar la evaluación.

Funciones Básicas de la Guía Didáctica

Función motivadora:

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.
- Motiva y acompaña al estudiante través de una “conversación didáctica guiada”.

Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico.
- Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura
- Completa y profundiza la información del texto básico.

- Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios).
- Suscita un diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderar lo estudiado.
- Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Incita a elaborar de un modo personal cuánto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje
- Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones a distancia.

Función de orientación y diálogo:

- Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes.
- Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Presenta ejercicios de auto comprobación del aprendizaje
- Realimenta constantemente al alumno, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje.

Para el postulante una guía es aquello que dirige o encamina al estudiante o al docente mediante los métodos, técnicas y estrategias en las cuales se encuentran integradas los pasos a seguir ya que la guía lleva una actividad claro y preciso con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje dándole un enfoque al docente de un contenido científico en este caso a los juegos tradicionales para que ayude a mejorar y rescatar la cultura deportiva en los estudiantes en sus horas de clases de educación física.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

2.1 Breve caracterización del objeto de estudio

UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”

Según versiones emitidas por los mismos comuneros se ha podido lograr, las siguientes notas sobre la creación de la escuela en la comunidad La Cocha, sin duda hubo muchas y sacrificadas gestiones para la creación de una escuela en la comunidad de entre todas esas luchas, podemos destacar las reuniones nocturnas y por cierto a escondidas de los patrones de la hacienda de este sector, en aquella época Don Manuel Hidalgo como uno de los opositores que fue para la creación de la escuela, por muchas razones como se decía en aquellas épocas, “que si los indios se preparan nos quitarían nuestras haciendas, o que, las mujeres son sólo para la casa, entre otras”.

Sin embargo, se logró crear la escuela 15 de Noviembre de 1954, en aquel entonces denominado escuela “Sin Nombre”, se logró gracias a las gestiones efectuadas por los señores Manuel Pallo, Baltasar Guamangate, Francisco Guamangate, Darío Guamangate, Manuel Pilatasig y otros, quienes en esa época fueron los primeros que encabezaron las luchas en contra de los patrones, estos líderes reunían a su gente en los sectores como:

Yacu cocha, Cushca, Caucho, Ponce, etc. para concienciar y socializar estrategias de cómo conseguir una educación para sus hijos/as. Pero cabe destacar que no todas las personas hacendadas fueron de malos pensamientos y actitudes con

nuestros mayores, es así que los señores hacendados Enrique Naranjo y Cristóbal preguntaban a sus parveros (personas que almacenaban productos) ¿Qué recuerdos quieren de nosotros?

Ante tal interrogante los parveros respondieron; queremos una escuela para nuestros hijos e hijas; esta petición se hizo realidad, ya que luego de tan solo un mes consiguieron un profesor y el mismo local de la hacienda para su funcionamiento, comenzando a funcionar esta escuelita desde agosto de 1954 y logrando su legalización un 10 de Octubre de 1954, escuela ubicada en el centro de la comunidad La Cocha, misma que hoy se llama CEBIB “24 de Octubre”, lleva su nombre debido a que, en aquel entonces habían varios levantamientos indígena en toda zona Zumbahua en contra de los patrones que explotaban y por cierto que la última y definitiva fue un 24 de Octubre, logrando con ello sellar para siempre los atropellos y abusos de los patrones; por lo tanto en honor a esa fecha memorable en esta zona, nuestros antepasados así lo resolvieron que se llame este centro Educativo.

La primera profesora que trabajó fue la señora Elena Cruz, quien inició con 76 estudiantes matriculados y asistentes al primer grado, su labor fue en la iglesia de paja, conocido con el nombre “Troje de los Patrones”.

Posterior a ello, mediante Acuerdo Ministerial N° 2153 de junio 11 de 1991, se determina que la Escuela “24 de Octubre”, pase a la jurisdicción de la DINEIB.

En atención al Of. N° 0165 DIPEIBC, de junio de 1998, en la cual el Director Provincial solicita a la DINEIB, la legalización del funcionamiento de los séptimo y octavo niveles, correspondientes a los años lectivos, 1996 – 1997 y 1997 – 1998, en el CEC “24 de Octubre”, de la comuna La Cocha, parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.

Con los argumentos expuestos el Lic. Luís A. Arango B. Director Nacional de Educación Intercultural Bilingüe, ACUERDA: TRANSFORMAR: a la Escuela “24 de Octubre”, en Centro Educativo Comunitario “24 de Octubre” de Educación

General Básica, con su especialidad Práctica en Actividades Prácticas - de Corte y Confección.

Se debe comentar que, este plantel educativo ha brindado a la sociedad 1 promoción, que han terminado la educación general básica. Resaltando que, por influencia de la educación a distancia de modalidad semi presencial que incumbe en esta zona, la población estudiantil disminuyó notablemente, por ende que desde el año lectivo 1998 – 1999 hasta el año lectivo 2006 - 2007 solo contaba con los niveles de 1ro a 7mo.

Desde el año lectivo 2007 – 2008, se hace las gestiones necesarias para que se retome el funcionamiento de los 10 niveles de educación básica obligatoria de conformidad y en cumplimiento al plan decenal que lleva adelante el Ministerio de Educación.

Desde el 13 de febrero del 2001 este CECIB pasa a formar parte de la administración de la Red Escolar Autónoma Rural “La Cocha”. En la actualidad cuenta con un número aproximado de de 160 estudiantes 7 profesores con nombramiento y 1 con contrato.

Para poder llegar a este plantel, tomamos la carretera que conduce desde Zumbahua a Chugchilán, este recorrido lo podemos hacer en camionetas de pasajeros que por lo general transportan hasta el Lago Quilotoa, al llegar al sector denominado Pasobullo, desviamos a mano izquierda, para tomar un camino de tercer orden y mediante un recorrido de 25” - 30” a pie, en dirección Nor Oeste, podremos llegar a la comunidad de La Cocha centro y visitar este prestigioso plantel.

En imprescindible enfatizar que desde el año lectivo 2007 – 2008, se hace las gestiones necesarias para que se retome el funcionamiento de los 10 niveles de

educación básica obligatoria de conformidad y en cumplimiento al plan decenal que lleva adelante el Ministerio de Educación.

En el año lectivo 2010 – 2011 se implementa la Educación Inicial con los niños de 3 a 4 años de edad, llegando a sumar un total de 219 Estudiantes desde el Nivel Inicial hasta el Décimo Año de Educación Básica.

En la actualidad el Centro de Educación General Básica Intercultural Bilingüe, se transforma a Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “24 de Octubre” con Acuerdo Ministerial N° 044 de fecha 5 de agosto de 2011. De esta manera se da apertura al Primer Año de Bachillerato durante el año lectivo 2011- 2012, permitiéndonos coadyuvar en el desarrollo social dentro del marco de la calidad y calidez educativa para ser asequible para el prestigio institucional.

Hasta la presente fecha la Unidad Educativa “24 de octubre” cuenta con 16 maestros preparados, actualizados y en constante transformación pedagógica e innovadora bajo las líneas y modelos didácticos contemporáneos estipulados en la Actualización y Fortalecimiento Curricular al servicio de la niñez y juventud de la comunidad y sus alrededores

2.2.- DISEÑO METODOLÓGICO

El presente proyecto fue enmarcado dentro del paradigma cualitativo social bajo un enfoque científico, crítico y con el propósito que contribuir y mejorar la realidad de los niños/as de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”.

2.2.1.- TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación se basara en el diseño de información bibliográfica documental.- Porque tiene un soporte bibliográfico, de libros, textos, internet.

Bibliográfica de campo.- porque para la elaboración se acudió al lugar donde se producen los hechos que permitan confirmar el problema ocasionado.

La descriptiva.- porque permitirá medir, evaluar y recolectar datos acerca de los juegos tradicionales en los niños/as de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”.

2.2.2.- METODOLOGÍA

Para esta investigación se utilizara el método inductivo y deductivo lo que se parte de un caso particular que son los juegos tradicionales que el docente realiza hacia sus alumnos y en la formación de los volares que ellos practican en todo momento y conviven a diario.

También utilizare el método heurístico lo que me permite descubrir la verdad sobre la práctica de los juegos tradicionales con el fin de rescatar la cultura deportiva y así llegar al descubrimiento de nuevos conocimientos y expresiones, es así que se utilizara el método descriptivo de lo cual me permite ver qué porcentaje de encuestados tiene la razón y no los tiene, ya que es de gran ayuda para el investigador.

2.2.3.- UNIDAD DE ESTUDIO

Universo

La investigación a desarrollarse está dirigida a 20 estudiantes de sexto, 18 estudiantes de séptimo año de EGB, 15 docentes participantes y 17 padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre” de la Comunidad la Cocha.

Muestra

Por ser una población pequeña se podrá dirigir la investigación a todos los estudiantes, docentes y a los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre” de la Comunidad la Cocha.

CUADRO N° 1: Población de la investigación

Nro.	Descripción	f	%
1	Docentes participantes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”	15	22 %
2	Padres de Familia participantes de la Unidad Educativa	17	24 %
3	Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”	38	54 %
Total		70	100%

Fuente: Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

2.2.4.- MÉTODOS Y TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN

Para el proceso de investigación a realizarse en la Unidad Educativa “24 de Octubre” se utilizara métodos técnicos, empíricos y estadísticos, los cuales permitirá llevar el proceso de investigación de forma sistemática y ordenada, para que de esta manera se puedan cumplir los objetivos planteados en la investigación.

MÉTODOS

Es el camino o la vía que permite ordenar los pasos dentro de una investigación con el fin de llegar a la meta.

Métodos teóricos. Estos métodos ayudaran a fundamentar de manera teórica toda la información obtenida a través de los sitios de consulta como son: hemerográfica, bibliográfica, sitios web, revistas, lo que permitirá dar forma a la estructura del primer capítulo del marco teórico.

Método inductivo. Este es un procedimiento mediante el cual a partir de hechos singulares se pasa a proposiciones generales, durante la elaboración de la tesis, el postulante utilizara este tipo de método para la elaboración del primer capítulo pues con la información general de las categorías fundamentales propuestas en el proyecto se obtendrán resultados particulares y específicos de cada fundamentación teórica.

Método deductivo. Es un proceso reflexivo, sintético, analítico a lo contrario del método inductivo es decir que son muy importantes para la investigación que se realizara en el problema. Fundamentalmente este tipo de método es llevado a cabo en la elaboración del tercer capítulo, pues ya que con la recopilación de la información y la aplicación de la encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa “24 de Octubre” de la Comunidad la Cocha, a su vez este método se utilizara en el segundo capítulo, para que con la interpretación y análisis de resultados que se obtengan se pueda determinar conclusiones y recomendaciones.

Método analítico. Mediante procesos analíticos se buscan las causas y consecuencias de la falta de juegos tradicionales en los estudiantes de la Unidad Educativa “24 de Octubre” de la Comunidad la Cocha.

Método estadístico. Este método nos ayudara a interpretar los datos obtenidos de las encuestas, y posteriormente a tabular los resultados en diagramas de pastel y barras, con lo cual se podrá establecer conclusiones y recomendaciones.

Método descriptivo. Consiste en la observación actual de los acontecimientos, fenómenos y casos. Se ubica en el presente sin limitarse a la simple recolección y

tabulación de datos, sino que también contribuye a la interpretación y análisis racional de forma objetiva de dichos datos.

TÉCNICAS

Con el objeto de obtener datos seguros para la investigación el postulante utilizara las siguientes técnicas de investigación:

- Encuesta

Encuesta.- La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales que interesan al investigador. Para ello se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, que a fin de que las contesten igualmente por escrito.

Es impersonal porque el cuestionario no lleve el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos, por esta razón se aplicara a los estudiantes, docentes y padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”.

2.3.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.3.1.- ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES PARTICIPANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”

1.- ¿Usted aplica los juegos tradicionales en el aula?

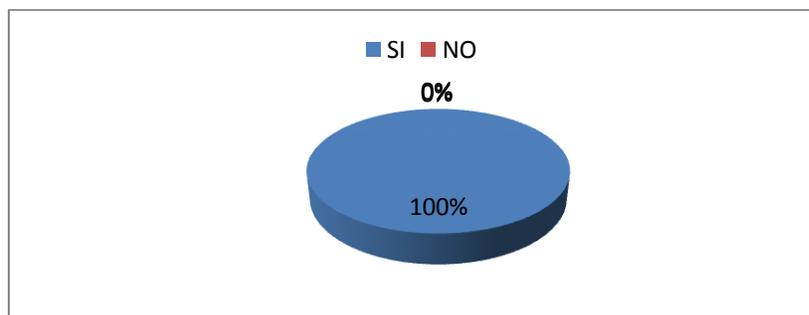
CUADRO N° 1:
Juegos tradicionales en el aula

OPCIONES	f.	%
SI	15	100
NO	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N°1:
Juegos tradicionales en el aula



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 15 docentes encuestados el 100% respondieron que si aplica los juegos tradicionales en el aula con sus estudiantes.

Mediante la recopilación de datos se apreció que los docentes de la Unidad si aplican los juegos tradicionales con sus estudiantes.

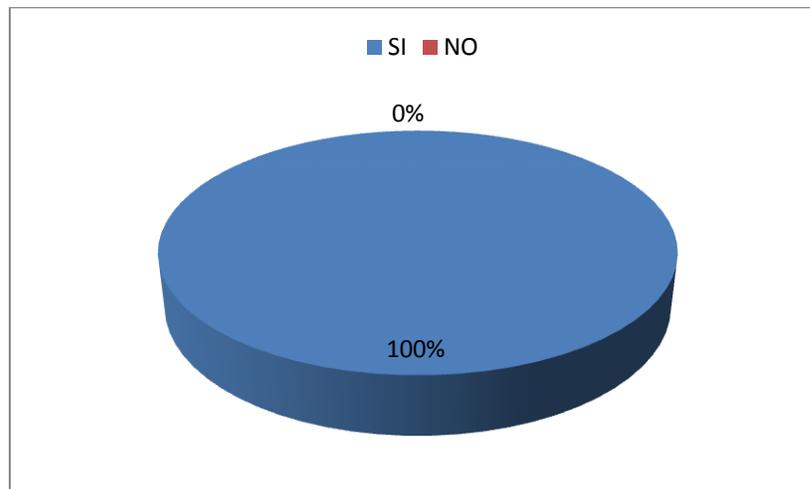
2.- ¿Cree usted que es importante rescatar los juegos tradicionales de nuestro país?

CUADRO N° 2:
Rescatar los juegos tradicionales

OPCIONES	f.	%
SI	15	100
NO	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa "24 de Octubre"
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 2:
Rescatar los juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa "24 de Octubre"
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Docentes encuestados el 100% respondieron que es importante rescatar los juegos tradicionales de nuestro país.

Mediante la recopilación de datos se apreció que los docentes si están de acuerdo de rescatar los juegos tradicionales para impartir en su hora clase con sus estudiantes.

3.- ¿Cree usted necesario aplicar los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

CUADRO N° 3:

Los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje

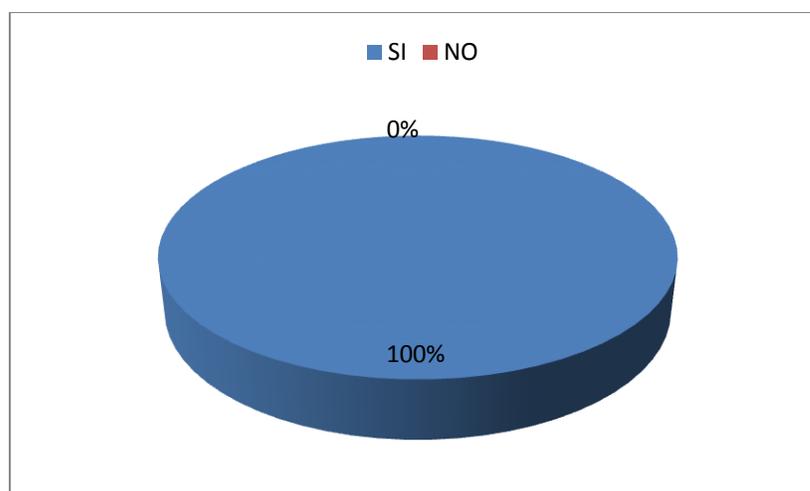
OPCIONES	f.	%
SI	15	100
NO	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 3:

Los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Docentes encuestados el 100% respondieron que es necesario aplicar los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Todos los maestros están de acuerdo que se aplique los juegos tradicionales, para cumplir con los objetivos propuestos en el proceso enseñanza – aprendizaje, que siendo bien aplicadas beneficiara a los estudiantes de la Unidad Educativa.

4.- ¿Le gustaría contar con una guía didáctica de juegos tradicionales?

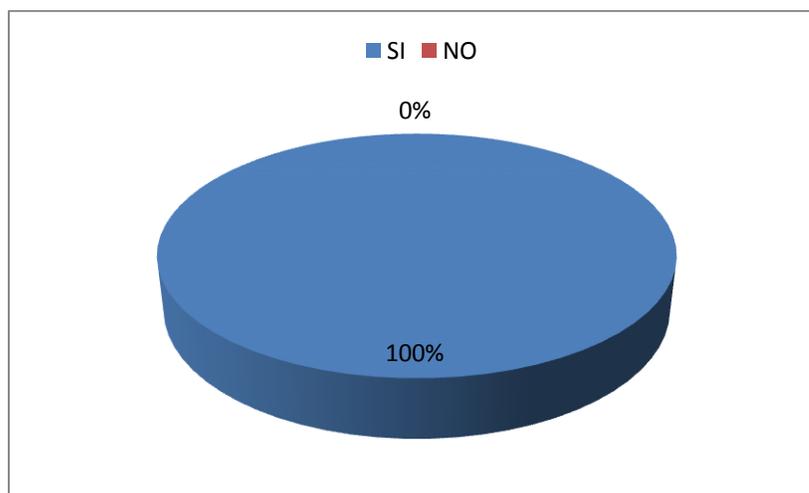
CUADRO N° 4:
Guía didáctica de juegos tradicionales

OPCIONES	f.	%
SI	15	100
NO	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 4:
Guía didáctica de juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Docentes encuestados el 100% respondieron que es importante contar con una guía didáctica de juegos tradicionales.

Los docentes están de acuerdo de contar con una guía de juegos tradicionales para que sean aplicados de una manera clara y precisa, para cumplir los objetivos propuestos con sus estudiantes.

5.- ¿Cree usted al aplicar los juegos tradicionales el niño conoce su cultura deportiva?

CUADRO N° 5:

El niño conoce su cultura deportiva mediante juegos tradicionales

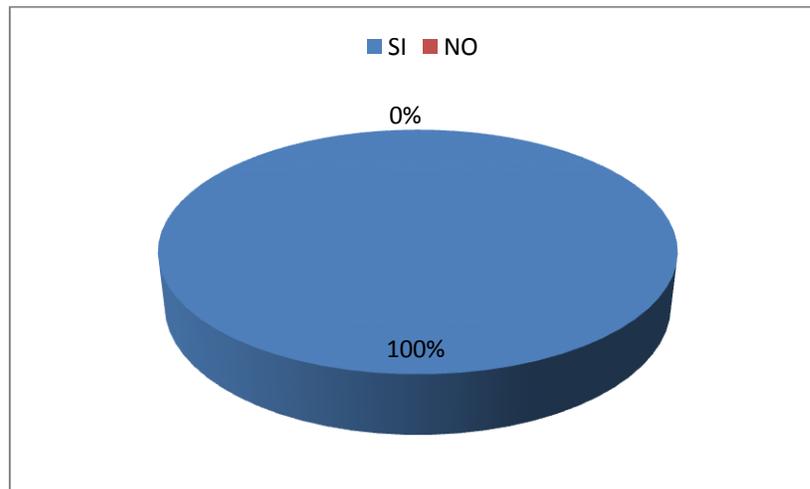
OPCIONES	f.	%
SI	15	100
NO	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 5:

El niño conoce su cultura deportiva mediante juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los docentes encuestados el 100% respondieron que al aplicar los juegos tradicionales el niño conoce su cultura deportiva.

Por cultura deportiva se ha de entender que es una actividad, donde se construye una parte de vida activa, practicando los juegos tradicionales con el fin de conocer su cultura deportiva para mejorar la calidad de vida.

6.- ¿Cree usted que al aplicar los juegos tradicionales el niño se identifica plenamente con su cultura?

CUADRO N° 6:

El niño se identifica plenamente con su cultura

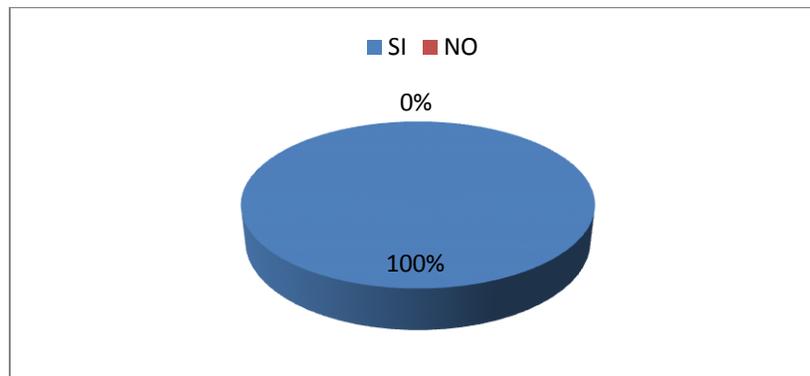
OPCIONES	f.	%
SI	15	100
NO	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 6:

El niño se identifica plenamente con su cultura



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los docentes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre” el 100% respondieron que al aplicar los juegos tradicionales el niño se identifica plenamente con su cultura.

Estudio y enseñanza en la sociedad, es donde ahí construye una parte de vida activa, practicando los juegos tradicionales con el fin de conocer su propia cultura, para practicar en la sociedad.

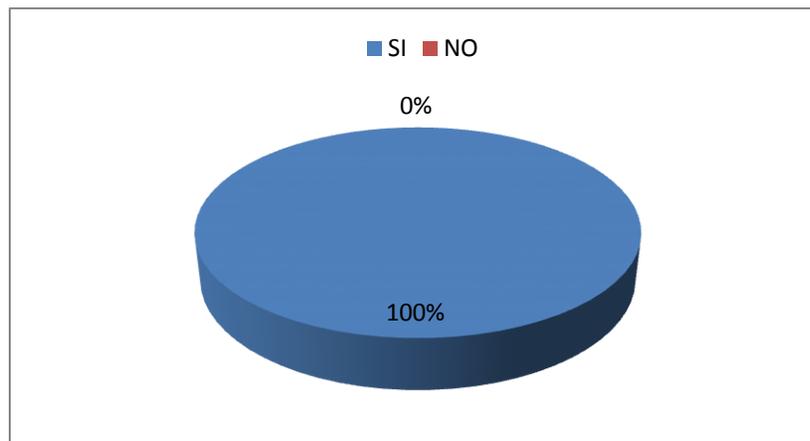
7.- ¿Usted está de acuerdo que se elabore una guía didáctica para rescatar la cultura deportiva en los niños?

CUADRO N° 7:
Guía didáctica para rescatar la cultura deportiva

OPCIONES	f.	%
SI	15	100
NO	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 7:
Guía didáctica para rescatar la cultura deportiva



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los docentes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre” el 100% respondieron que está de acuerdo que se elabore una guía didáctica para rescatar la cultura deportiva en los niños.

Es una actividad de diversión y ejercicio físico, y a través de ella nos permite compartir, aprender y recibir de los demás, ya que al elaborar una guía didáctica se practican de una manera adecuada.

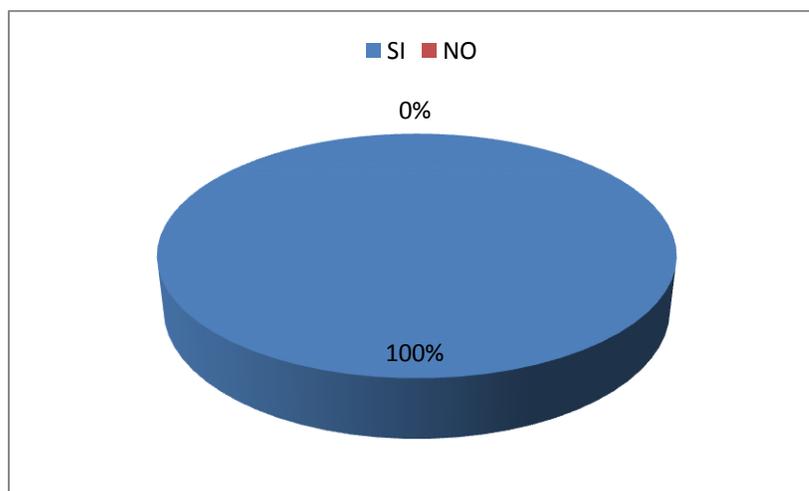
8.- ¿Conoce usted los tipos de juegos tradicionales?

CUADRO N° 8:
Tipos de juegos tradicionales

OPCIONES	f.	%
SI	15	100
NO	0	0
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 8:
Tipos de juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los docentes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre” el 100% respondieron que se conoce los tipos de juegos tradicionales.

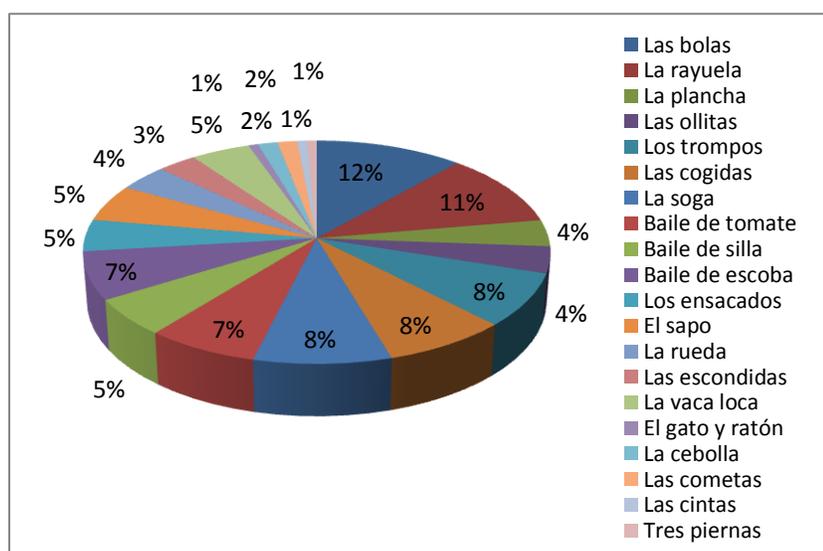
Gracias a eso se conocieron diferentes tipos de juegos tradicionales que ellos compartieron a sus estudiantes en ocasiones las que fueron practicadas sin ninguna importancia.

Cite alguno de ellos:

CUADRO N° 8.1:
Tipos de Juegos tradicionales

NOMBRE DEL JUEGO TRADICIONAL	%
Las bolas	11.53 %
La rayuela	10.76 %
La plancha	3.84 %
Las ollitas	3.84 %
Los trompos	7.69 %
Las cogidas	7.69 %
La sogá	8.46 %
Baile de tomate	6.92 %
Baile de silla	5.38 %
Baile de escoba	6.92 %
Los ensacados	4.61 %
El sapo	5.38 %
La rueda	3.84 %
Las escondidas	3.07 %
La vaca loca	4.61 %
El gato y ratón	0.76 %
La cebolla	1.53 %
Las cometas	1.53 %
Las cintas	0.76 %
Tres piernas	0.76 %

GRAFICO N° 8. 1:
Tipos de juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los docentes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre” el 100% se citaron diferentes tipos de juegos tradicionales desde su punto vista.

Por los tipos de juegos tradicionales se le conoce que son considerados parte de los seres humanos de un lugar determinado o específico, y a través de ella nos permite compartir, aprender y recibir de los demás, ya que al elaborar una guía didáctica se practican de una manera adecuada para obtener los beneficios de juegos tradicionales.

2.3.2.- ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”

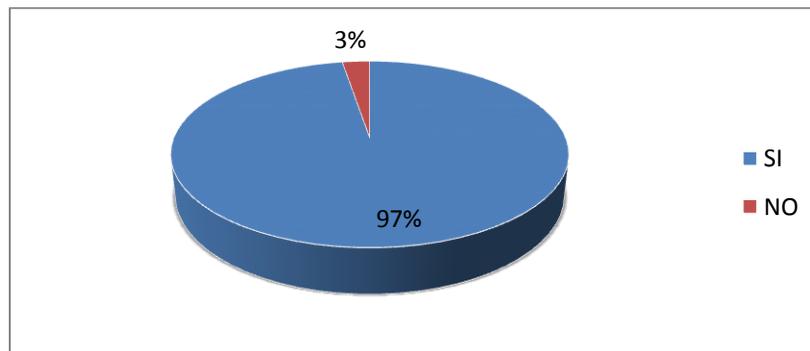
1.- ¿Conoce usted los juegos tradicionales?

CUADRO N° 1:
Conoce los juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	37	97 %
NO	1	3 %
TOTAL	38	100 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 1:
Conoce los juegos tradicionales



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre” el 97% respondieron que si conocen los juegos tradicionales y el 3% desconocen sobre los juegos tradicionales.

Por lo tanto es importante desarrollar las actividades de este tipo para que ellos tengan conocimientos claros y precisos sobre los juegos tradicionales.

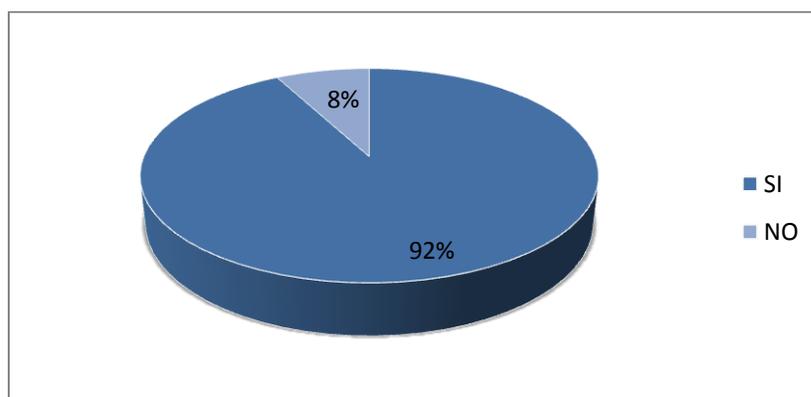
2.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales generan valores humanos?

CUADRO N° 2:
Juegos tradicionales generan valores humanos

Alternativas	f.	%
SI	35	92 %
NO	3	8 %
TOTAL	38	100 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 2:
Juegos tradicionales generan valores humanos



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, el 92% se respondieron que los juegos tradicionales si generan los valores humanos, y el 8% supo responder que al aplicar los juegos tradicionales no generan los valores humanos.

Por lo tanto como docentes de Educación Física debemos explicar que los juegos tradicionales generan los valores humanos en la sociedad.

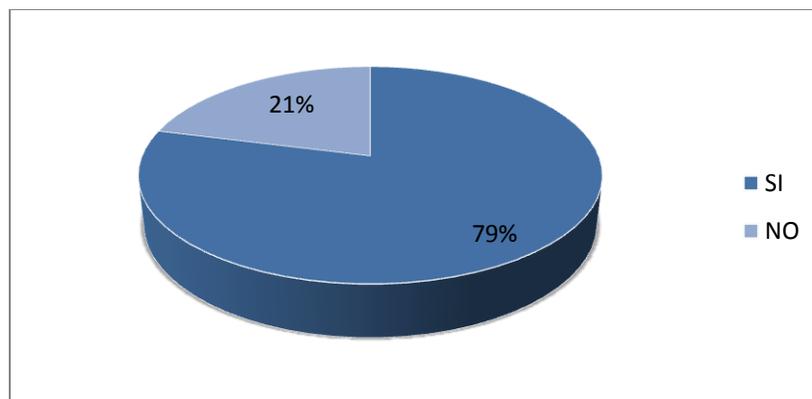
3.- ¿En su tiempo libre practica algún tipo de juegos tradicionales?

CUADRO N° 3:
Practica juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	30	79%
NO	8	21%
TOTAL	38	100 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 3:
Practica juegos tradicionales



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, el 79% si practican los juegos tradicionales y el otro 21% contestaron que no practican ningún tipo de juegos tradicionales en su tiempo libre.

Por lo tanto como docentes debemos explicar que los estudiantes practiquen los juegos tradicionales de nuestro país, ya que nos encanta jugar, y a través de ella nos permite compartir, aprender y recibir valores humanos de los demás.

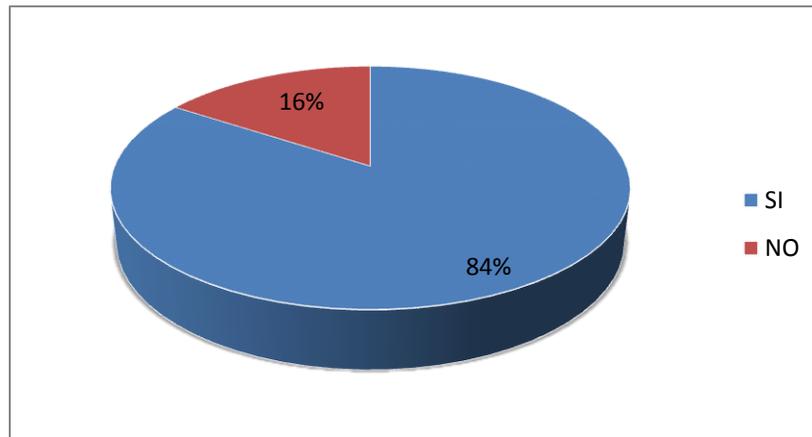
4.- ¿Usted practica los juegos tradicionales en la Unidad Educativa?

CUADRO N° 4:
Practica juegos tradicionales en la Unidad Educativa

Alternativas	f.	%
SI	32	84 %
NO	6	16 %
TOTAL	38	100 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 4:
Practica juegos tradicionales en la Unidad Educativa



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de sexto y séptimo año de EGB, el 84% supo contestar que si practican juegos tradicionales en la Unidad Educativa y el otro 16% contestaron que no practican ningún tipo de juegos tradicionales en la Institución.

El docente de Educación Física debe conocer los juegos tradicionales de nuestro país y explicar y demostrar a los estudiantes para que se practiquen en la Unidad Educativa para una vida sana con una buena aplicación de ella.

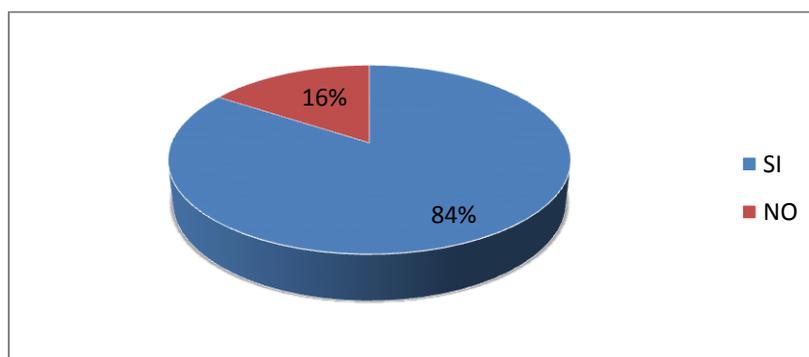
5.- ¿Usted está de acuerdo en el rescate de la cultura deportiva a través de juegos tradicionales?

CUADRO N° 5:
Rescate de la cultura deportiva

Alternativas	f.	%
SI	32	84 %
NO	6	16 %
TOTAL	38	100 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 5:
Rescate de la cultura deportiva



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, el 84% supo contestar que si está de acuerdo en el rescate de la cultura deportiva a través de juegos tradicionales y el otro 16% se contestaron, que no está de acuerdo en el rescate de la cultura deportiva a través de juegos tradicionales.

Por lo tanto el docente debe explicar a los estudiantes la importancia de juegos tradicionales de nuestro país, ya que nos encanta jugar y jugar, y a través de ella nos permite generar los valores humanos y por lo tanto rescatar la cultura deportiva en los estudiantes.

6.- ¿El profesor de Educación Física, le ha sugerido realizar actividades sobre juegos tradicionales?

CUADRO N° 6:

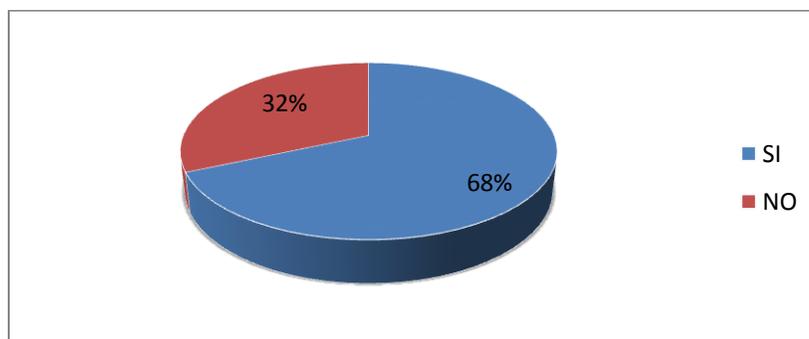
El profesor se ha realizado juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	26	68 %
NO	12	32%
TOTAL	38	100 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 6:

El profesor se ha realizado juegos tradicionales



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, el 68% se supo contestar, que el docente se realiza actividades sobre juegos tradicionales y el 32% se supo manifestar que no ha sugerido realizar ninguna actividad sobre juegos tradicionales en la Institución educativa.

Docente tiene un rol muy importante que demostrar ante sus estudiantes ya que la hora clase debe ser animada y dinámica, es donde el maestro utilizara estos juegos tradicionales en su hora de clase con sus estudiantes.

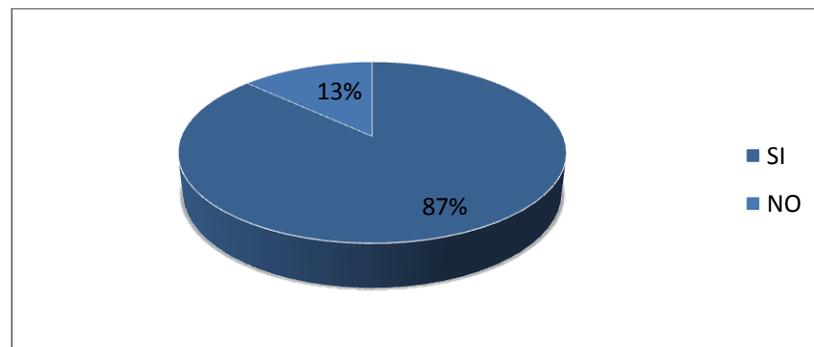
7.- ¿Le gustaría que exista una guía didáctica de juegos tradicionales de nuestro país en la Unidad Educativa?

CUADRO N° 7:
Juegos tradicionales en la Unidad Educativa

Alternativas	f.	%
SI	33	87 %
NO	5	13%
TOTAL	38	99.99 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 7:
Juegos tradicionales en la Unidad Educativa



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, el 87% supo contestar que si, le gusta que exista una guía didáctica de juegos tradicionales de nuestro país en la Unidad Educativa y el otro 13% se manifestaron que a ellos no les gusta que exista una guía adecuada de los juegos tradicionales.

Las/os maestras/os de la institución están de acuerdo que exista una guía didáctica de juegos tradicionales en la Unidad Educativa, para que ellos compartan con su estudiantes.

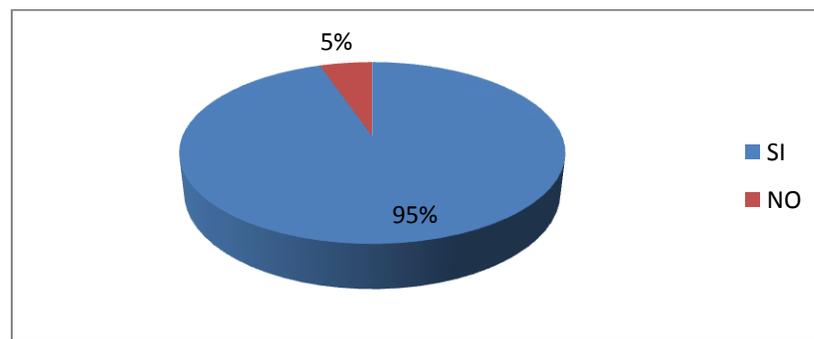
8.- ¿Usted está de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales?

CUADRO N° 8:
Guía didáctica de juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	36	95 %
NO	2	5%
TOTAL	38	100 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 8:
Guía didáctica de juegos tradicionales



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, el 95% supo contestar que si, está de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales mientras que el 5% se manifestaron que, no está de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales en la Unidad Educativa.

Los docentes de la Unidad Educativa, están de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales ya que para ellos es muy importante en la práctica de los juegos, ya que es la motivadora y fuente de ejemplo e inspiración para que los niños sigan jugando dentro y fuera de la Unidad Educativa.

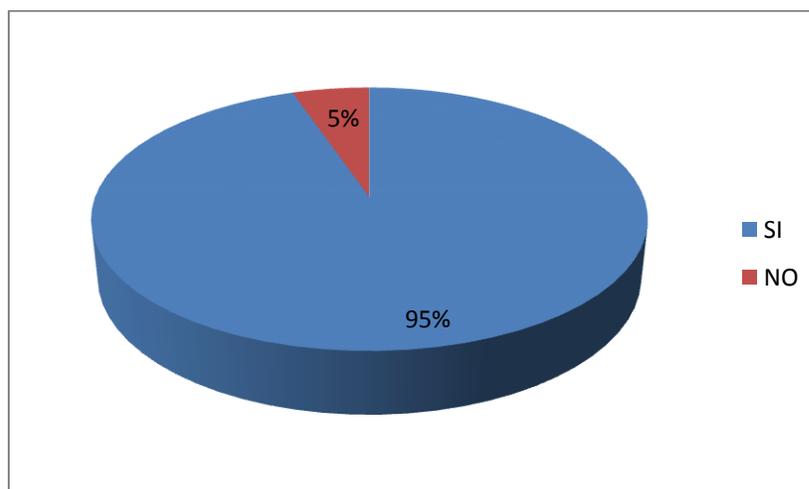
9.- ¿Conoce usted los tipos de juegos tradicionales?

CUADRO N° 9:
Tipos de juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	36	95 %
NO	2	5%
TOTAL	38	100 %

Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 9:
Tipos de juegos tradicionales



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Estudiantes encuestados de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, el 95% supo contestar que sí, conocen los tipos de juegos tradicionales mientras que el 5% se manifestaron que ellos, no conocen los tipos de juegos tradicionales.

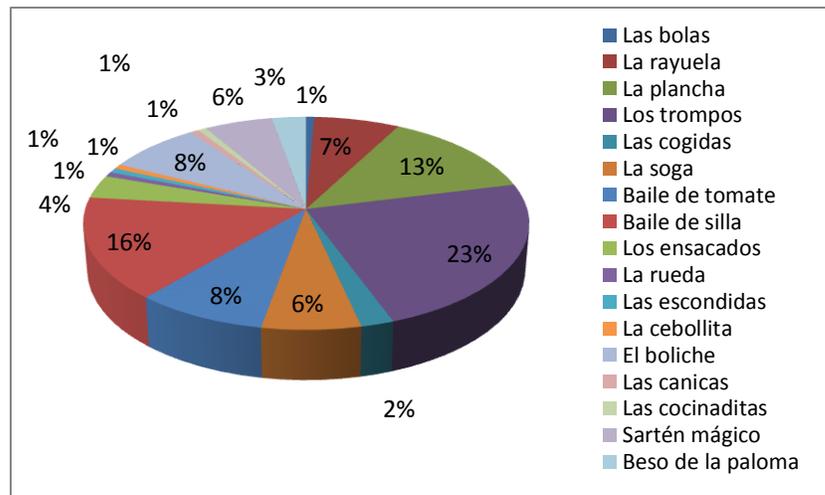
Los docentes de educación física deben demostrar y explicar los tipos de juegos tradicionales que existen en nuestro país.

Cite alguno de ellos:

CUADRO N° 9.1:
Tipos de Juegos tradicionales

NOMBRE DEL JUEGO TRADICIONAL	%
Las bolas	0.70%
La rayuela	7.04%
La plancha	13.38%
Los trompos	23.23%
Las cogidas	2.11%
La sogá	6.33%
Baile de tomate	8.45%
Baile de silla	15.49%
Los ensacados	3.52%
La rueda	0.70%
Las escondidas	0.70%
La cebollita	0.70%
El boliche	7.74%
Las canicas	0.70%
Las cocinaditas	0.70%
Sartén mágico	5.63%
Beso de la paloma	2.81%

GRAFICO N° 9. 1:
Tipos de juegos tradicionales



Fuente: Niños de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”
Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los estudiantes encuestados de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre” el 95% se citaron diferentes tipos de juegos tradicionales desde su punto de vista y el 5% se desconocían los tipos de juegos tradicionales.

Por los tipos de juegos tradicionales se le conoce que son considerados parte de los seres humanos de un lugar determinado o específico, y a través de ella nos permite compartir, aprender y recibir de los demás, ya que al elaborar una guía didáctica se practicarán de una manera adecuada para obtener los beneficios de juegos tradicionales y alcanzar los objetivos propuestos.

2.3.3.- ENCUESTAS APLICADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”

1.- ¿Conoce usted acerca de juegos tradicionales?

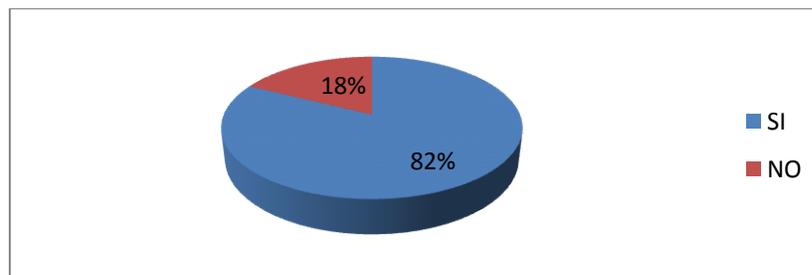
CUADRO N° 1:
Conoce juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	14	82 %
NO	3	18 %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 1:
Conoce juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Según encuestados de los padres de familia, que participan en la investigación supo contestar que el 82% conoce acerca de juegos tradicionales, mientras que el 18% se manifestaron que ellos, no conocen acerca de juegos tradicionales.

Por lo tanto el docente de educación física debe practicar y demostrar los juegos tradicionales frente a los estudiantes y a los padres de familia.

2.- Usted dedica tiempo para la práctica de juegos tradicionales

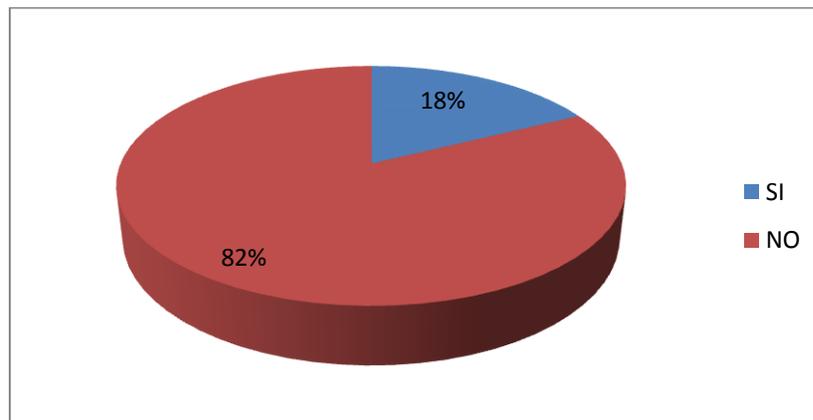
CUADRO N° 2:
Practica juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	3	18 %
NO	14	82 %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 2:
Practica juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓ

Según las encuestas realizadas de los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, supo contestar que el 18% sí practican juegos tradicionales mientras que el 82% se manifestaron que ellos, no practican juegos tradicionales.

Es conveniente que todos los docentes del área de Cultura Física den a conocer a los padres de familia que existen diferentes tipos de juegos tradicionales de nuestro país, para que ellos se puedan practicar de la mejor manera con su niño/a.

3.- ¿Usted está de acuerdo que su niño/a practique juegos tradicionales?

CUADRO N° 3:

Está de acuerdo que su niño/a practique juegos tradicionales

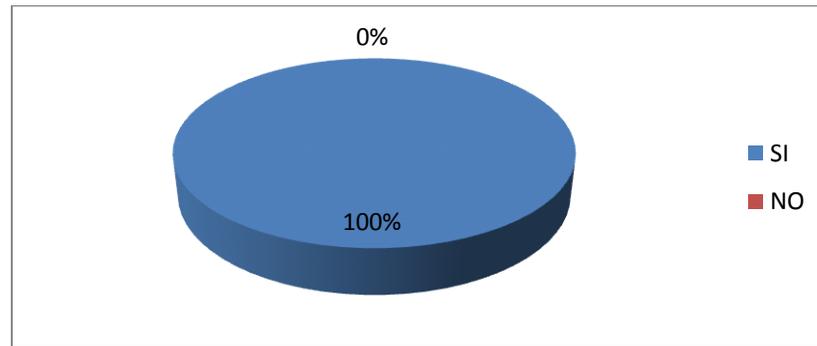
Alternativas	f.	%
SI	17	100 %
NO	---	---- %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 3:

Está de acuerdo que su niño/a practique juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según las encuestas realizadas de los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, supo contestar que el 100% está de acuerdo que su niño/a practique juegos tradicionales de nuestro país en la Institución Educativa.

Los juegos tradicionales son diversos, proporcionan diversión y también la responsabilidad que los niños aprendan a jugar más porque los juegos tradicionales les pueden proporcionar los beneficios para un mejor desarrollo integral y la conservación de la identidad cultural, es así que deben ser más tomados en cuenta dentro de la planificación semanal por el docente.

4.- ¿Practica usted juegos tradicionales con su niño/a?

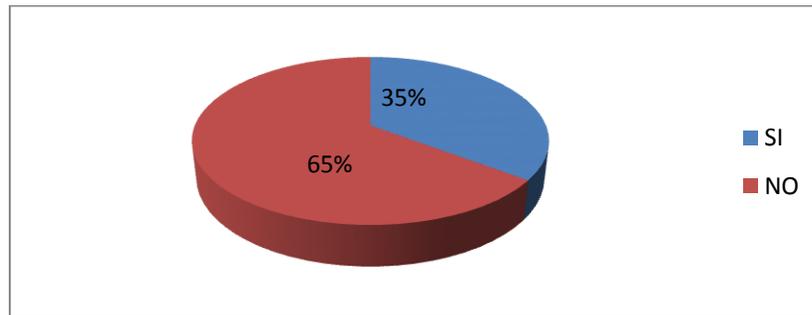
CUADRO N° 4:
Practica juegos tradicionales con su niño/a

Alternativas	f.	%
SI	6	35 %
NO	11	65 %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 4:
Practica juegos tradicionales con su niño/a



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según las encuestas realizadas de los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, supo contestar que el 35% sí practica juegos tradicionales con su niño/a, mientras que el 65% no practican ningún tipo de juegos tradicionales con su niño/a.

Los docentes de la Unidad Educativa deben realizar charlas de motivación sobre juegos tradicionales para que ellos tengan conocimiento claro y preciso y puedan practicar en su hogar con sus familiares sobre los juegos tradicionales de nuestro país.

5.- ¿Usted habla sobre la cultura con su niño/a?

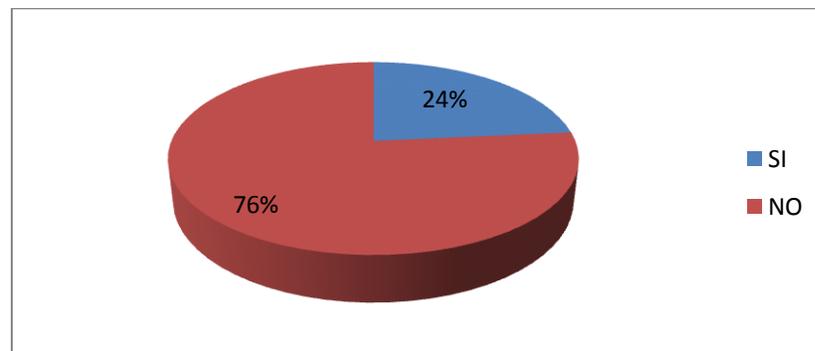
CUADRO N° 5:
Habla sobre la cultura con su niño/a

Alternativas	f.	%
SI	4	24 %
NO	13	76 %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 5:
Habla sobre la cultura con su niño/a



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según las encuestas realizadas de los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, supo contestar que el 24% sí habla sobre la cultura con su niño/a, mientras que el 76% no se ha desarrollado ninguna conversación sobre la cultura con su niño/a.

Por la cultura se entiende que es importante ya que tiene el mejoramiento físico, intelectual y moral del hombre y la sociedad por lo tanto deben dialogar sobre la cultura.

6.- ¿Usted habla sobre la cultura deportiva con su niño/a?

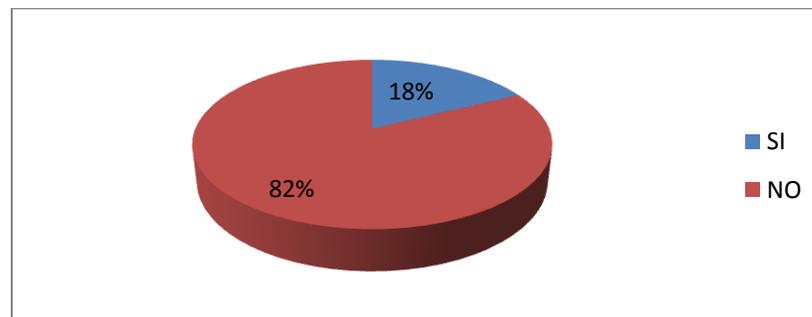
CUADRO N° 6:
La cultura deportiva

Alternativas	f.	%
SI	3	18 %
NO	14	82 %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 6:
La cultura deportiva



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Encuestas realizadas a los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, supo contestar que el 18% sí habla sobre la cultura deportiva con su niño/a, mientras que el 82% no se ha desarrollado ninguna conversación sobre la cultura deportiva con su niño/a.

Por la cultura deportiva se entiende la práctica metódica, ejercicio físico o diversión al aire libre del estudiante.

7.- ¿Le gustaría contar con una guía didáctica de juegos tradicionales propios de nuestro país en la Unidad Educativa?

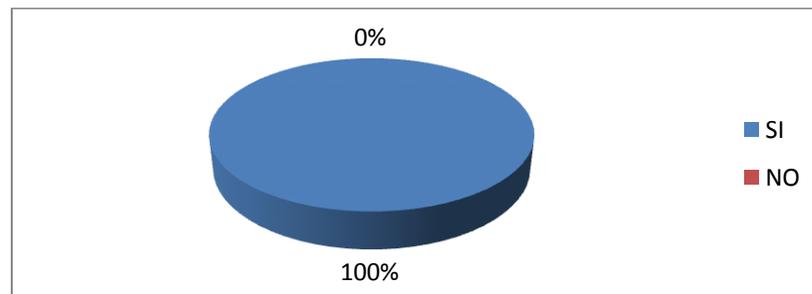
CUADRO N° 7:
Guía didáctica de juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	17	100 %
NO	---	---- %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 7:
Guía didáctica de juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Encuestas realizadas a los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, supo contestar que el 100% sí está de acuerdo de contar con una guía didáctica de juegos tradicionales propios de nuestro país en la Unidad Educativa.

Mediante la recopilación de datos de los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, les gusta contar con una guía didáctica de juegos tradicionales de nuestro país en la Unidad Educativa para que los docentes apliquen con sus niños/as.

8.- ¿Usted está de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales?

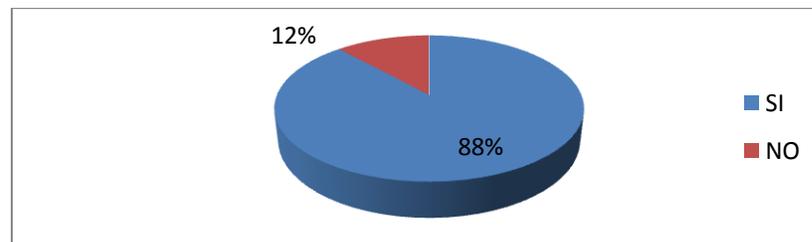
CUADRO N° 8:
Elaboración de una guía didáctica

Alternativas	f.	%
SI	15	88 %
NO	2	12 %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 8:
Elaboración de una guía didáctica



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa “24 de Octubre”

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Encuestas realizadas a los padres de familia de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, manifiesta que el 88% sí está de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales propios de nuestro país en la Unidad Educativa, mientras que el 12% no están de acuerdo.

La guía didáctica es un instrumento impreso con orientación clara a seguir para el docente en su hora clase que imparte sus conocimientos a sus estudiantes por estas razones los padres de familia si están de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales.

9.- ¿Usted está de acuerdo que se aplique juegos tradicionales en la enseñanza aprendizaje de su niño?

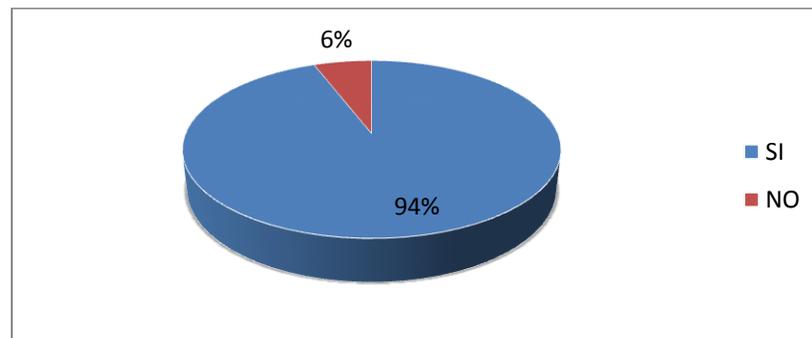
CUADRO N° 9:
Aplicación de juegos tradicionales

Alternativas	f.	%
SI	16	94 %
NO	1	6 %
TOTAL	17	100 %

Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa "24 de Octubre"

Elaborado por: Leonardo Umajinga

GRAFICO N° 9:
Aplicación de juegos tradicionales



Fuente: Encuestas aplicadas a los Padres de Familias de la Unidad Educativa "24 de Octubre"

Elaborado por: Leonardo Umajinga

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según la encuestas realizada a los padres de familia supo contestar que el 94% sí están de acuerdo que se aplique juegos tradicionales en la enseñanza aprendizaje de su niño, mientras que el 6% no están de acuerdo.

Por lo tanto los docentes de la Institución deben concientizar a los padres de familia, acerca de juegos tradicionales, tanto la importancia y sus beneficios que brindan al estudiante, mediante la práctica del mismo.

2.4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de realizar el análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los docentes, padres de familia y a los estudiantes de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, se corresponde a los objetivos de la investigación se concluye las siguientes conclusiones y recomendaciones del estudio realizado:

2.4.1. CONCLUSIONES

- Los docentes de la Unidad Educativa, manifiestan que la práctica de juegos tradicionales es importante para mejorar la cultura deportiva en los niños/as.
- Los niños/as evidencian que los docentes de la Unidad Educativa, no han desarrollado ningún tipo de actividades de juegos tradicionales para rescatar la cultura deportiva.
- Los padres de familia no han realizado la práctica de juegos tradicionales con sus niños/as por el desconocimiento de ellos, estos se reflejan la falta de identidad cultural.
- La Unidad Educativa “24 de Octubre” no cuenta con ningún tipo de material didáctico en el cual el docente pueda apoyarse para realizar los juegos tradicionales en su hora clase.

2.4.2. RECOMENDACIONES

- Todos los docentes deben utilizar los juegos tradicionales en la Unidad Educativa para rescatar la cultura deportiva que estamos perdiendo en los/as y niños/as.
- En la Unidad Educativa deben realizar mecanismos para revivir los juegos tradicionales, eventos y programas donde asistan los niños/as con sus familiares fomentando de esta manera la identidad cultural, para que los padres de familia realicen o practique en su casa con su niño/a.
- Dar la importancia debida a la práctica de juegos tradicionales a los estudiantes, lo cual servirá de soporte para en un futuro, gozar de realizar los juegos de una manera adecuada para rescatar la cultura deportiva.
- Elaborar y aplicar de manera inmediata la guía didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales con el fin mejorar la cultura deportiva en los niños de la unidad educativa.

CAPITULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1. TÍTULO:

“Guía didáctica de juegos tradicionales orientados a fomentar la cultura deportiva en los niños”.

3.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El investigador preocupado por la problemática que presenta en la Unidad Educativa “24 de Octubre” ya que existe la necesidad de motivar a los niños, de cómo poder rescatar nuestra cultura deportiva, de cada uno de ellos mediante los juegos tradicionales, para su integración, compañerismo y el buen vivir, tanto como niños, maestros y padres de familia lo que llevaría a tener una vida sin problemas y con valores, los mismos que nos ayudara a desarrollarnos como entes positivos en la sociedad.

Dentro de esta investigación y el aporte de la utilidad metodológica se ofrece a los docentes y a los estudiantes, ya que esta guía metodológica de juego tradicionales nos brinda el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje en labores educativas, y también para posteriores investigaciones ya sea dentro de la misma comunidad educativa o en otros sectores, tanto la utilización de las fichas de observación, encuestas para la recolección de datos, las mismas que permitirán determinar los hábitos de los juegos tradicionales, ya que esto nos ayudara a ver en qué porcentaje está fallando los maestros y los estudiantes, o crear un manual de

juegos para su desarrollo diario de cada uno de ellos, que ayudara a que seamos más participes en obtener mayor resultados.

La novedad científica de esta investigación radica en que es por primera vez que se aplicaran este tipo de actividades a los estudiantes de la Unidad Educativa, por lo tanto no existe una información adecuada de este trabajo investigativo, además de que el contenido de trabajo implícito en cada actividad, estará enfocado en desarrollar y fortalecer en forma global todos los sistemas del cuerpo humano, se desarrollan tales como, sistema esquelético-muscular, sistema respiratorio, sistema cardiaco, esto cuanto al aspecto físico-orgánico de las personas, pero también se enfoca en desarrollar y fortalecer valores sociales y cultural dentro de la comunidad mediante los juegos tradicionales.

La factibilidad de esta investigación será posible gracias a la predisposición y acogida, de las autoridades de la institución educativa, como de los docentes, alumnado y primordialmente de la sociedad en general, a la vez que, esta investigación requiere de una determinada utilización de material didáctico, sobre todo la participación directa de los estudiantes en dichas actividades, el postulante tienen la certeza de que esta investigación se la podrá llevar a cabo.

En cuanto a la relevancia social, los beneficiarios directos de esta investigación serán los docentes y los estudiantes que acuden a la Unidad Educativa “24 de Octubre”, posteriormente, servirá como referencia; para que otras comunidades aledañas al sector, instituciones educativas y demás entidades que deseen promover los juegos tradicionales con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje para los estudiantes tanto la calidad de vida y valorar la cultura, emulen estas acciones y las pongan a disposición de la sociedad.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. Objetivo General

Aplicar la guía didáctica de juegos tradicionales orientados a mejorar la cultura deportiva en los niños.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Fomentar el grado de utilización de los juegos tradicionales en los estudiantes para mejorar la cultura deportiva.
- Diagnosticar el correcto manejo de la guía didáctica en los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Aplicar de manera eficiente la guía didáctica en la enseñanza de los juegos tradicionales para mejorar la cultura deportiva en los niños.

3.4. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

País: Ecuador

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Pujilí

Parroquia: Zumbahua

Comunidad: La Cocha

Institución: Unidad Educativa “24 de Octubre”

Tipo: Pública

Población: Mixta

Unidad Ejecutora: Universidad Técnica de Cotopaxi

Tesista: Leonardo Umajinga Cuchiparte

Director de tesis: Lcda. Msc. Lorena Logroño Herrera

3.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La presente guía didáctica está dirigida a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre” para el correcto proceso de enseñanza-aprendizaje de juegos tradicionales y así los estudiantes puedan rescatar la cultura deportiva y todos los beneficios que ofrece la práctica de juegos tradicionales.

La creación de esta guía didáctica ayudará a los docentes de la Unidad Educativa “24 de Octubre” a realizarlos con más frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes logrando desarrollar el rescate de la cultura deportiva mediante la práctica de juego tradicional.

El objetivo de la guía didáctica de juegos tradicionales es incentivar y socializar sobre los juegos tradicionales para los estudiantes, para que pueda tener una correcta formación deportiva, como también con la práctica de esta disciplina deportiva alejar al niño del sedentarismo y de toda clase de enfermedades que existen, sin la práctica deportiva.

Con esta investigación se pretende ayudar a los docentes de Cultura Física de la Unidad Educativa a que tengan una guía de cómo se debe realizar actividades encaminadas sobre juegos tradicionales, donde el docente imparte sus conocimientos en su hora clase a los estudiantes.

Al considerar la falta de contenido científico en la Institución Educativa para realizar una guía didáctica, el tesista propone elaborar una guía didáctica de juegos tradicionales para el rescate de la cultura deportiva en los niños/as de sexto y séptimo año de EGB, la que contara con lo siguiente:

- Recopilación de información que facilite la estructuración de conceptos básicos de juegos tradicionales para mejorar la cultura deportiva en los estudiantes.
- Diferentes juegos con sus normas, reglas y grado de complejidad para los estudiantes.
- Los distintos implementos deportivos y las áreas o campos en los que se ejecutaran cada uno de juegos tradicionales.

La guía didáctica que se propone tiene la finalidad de mejorar la cultura deportiva en los niños, mejorar la calidad de vida y masificar el deporte fuera y dentro de la institución teniendo permanente continuidad con el mismo.

A través de esta guía didáctica los docentes tendrán un documento para dar continuidad a los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de mejorar la cultura deportiva en los estudiantes.

3.6. DESARROLLO DEL PLAN OPERATIVO

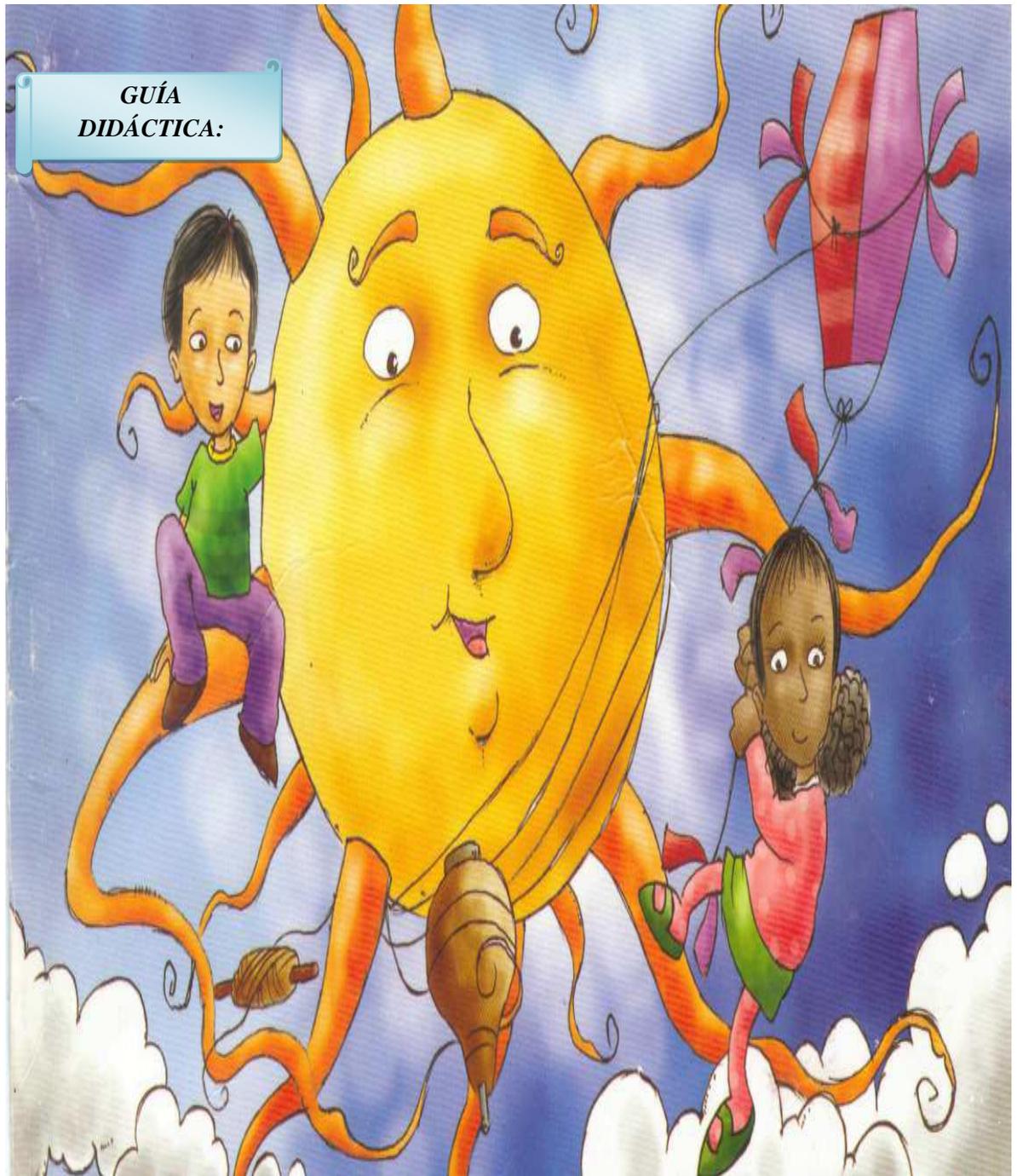
FECHA	ACTIVIDAD	RECURSOS	PARTICIPANTES	LUGAR	RESPONSABLES	HORA
09/04/2015	Presentación del tema de investigación	Espacio amplio Humanos	Docentes y niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
07/05/2015	Socialización con padres de familia y los estudiantes de la Unidad Educativa	Espacio amplio Humanos Material informático	Padres de familia y los niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
08/05/2015	Aplicación de las encuestas	Humanos Material de oficina	Docentes, padres de familia y los/as niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	3
13/05/2015	Tabulación e interpretación de resultados	Humano Informático Material de oficina	El tesista	Latacunga	Leonardo Umajinga	4
14/05/2015	Aplicación del juego Aserrín aserran	Patio de la institución Humanos	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
15/05/2015	Aplicación del juego Chocolate ciego	Patio de la institución Humanos Vendas Chocolates Bizcochos	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2

20/05/2015	Aplicación del juego El trompo	Patio de la institución Humanos Piolas Los trompos	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
21/05/2015	Aplicación del juego Las cogidas	Patio de la institución Humanos	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
22/05/2015	Aplicación del juego Las canicas	Patio de la institución Humanos Bolas de cristal Tiza	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
27/05/2015	Aplicación del juego La rayuela	Patio de la institución Humanos Tiza Fichas	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
28/05/2015	Aplicación del juego La raya	Patio de la institución Humanos Tizas Monedas	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2

29/05/2015	Aplicación del juego El elástico	Patio de la institución Humanos Elásticos	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
03/06/2015	Aplicación del juego Tres piernas	Patio de la institución Humanos Sacos o franelas	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2
04/06/2015	Aplicación del juego La gallinita ciega	Patio de la institución Humanos Vendas o pañuelos	Niños/as de sexto y séptimo año de EGB	Unidad Educativa "24 de Octubre"	Leonardo Umajinga	2

3.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Los niños y niñas les encantan jugar, participar y fingir en personajes a otras personas: maestros, amigos y otros. Los juegos tradicionales implican este tipo de actividades, que se desarrollan habilidades motrices, tanto la cooperación y la participación de los niños/as y que son presentados a continuación en la siguiente propuesta:



“Guía didáctica de juegos tradicionales orientados a mejorar la cultura deportiva en los niños/as de sexto y séptimo año de EGB.

3.8. CONTENIDO

- ❖ Presentación
- ❖ Jugando en el aula
- ❖ Elementos del juego en el aula
- ❖ Objetivos del juego en el aula
- ❖ Metodología de la guía didáctica
- ❖ Juegos tradicionales
 - ❖ Aserrín, aserran
 - ❖ Chocolate ciego
 - ❖ El trompo
 - ❖ Las cogidas
 - ❖ Las bolas o canicas
 - ❖ La rayuela
 - ❖ La raya
 - ❖ El elástico
 - ❖ Tres piernas
 - ❖ La gallinita ciega
 - ❖ La soga
 - ❖ El gato y ratón
 - ❖ La carretilla
 - ❖ Los zancos
 - ❖ Baile de tomate

3.8.1. PRESENTACIÓN

El desarrollo de una guía didáctica de juegos tradicionales para el rescate de la cultura deportiva en los niños/as de sexto y séptimo año de EGB es responsabilidad de los docentes de Cultura Física, en la cual los estudiantes podrán adquirir conocimientos básicos para el aprendizaje de juegos tradicionales logrando así incentivar y masificar la práctica de esta disciplina deportiva con el fin de mejorar la cultura deportiva, como también alejar al niño de la vida sedentaria y de todo tipo de enfermedades producidas por la falta de actividad deportiva.

El trabajo investigativo para la enseñanza de juegos tradicionales está establecido para que el docente aplique en sus hora clases con la metodología adecuada con la finalidad de mejorar la cultura deportiva, que el niño pueda acceder a los beneficios que ofrece la práctica de los juegos como es lograr una excelente calidad de vida.

La finalidad en la elaboración de este trabajo investigativo se encuentra en que la enseñanza de juegos tradicionales no está orientada solo para jugar sino para que las clases de Cultura Física sean divertidas y motivadoras.

El juego es una actividad de placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite desarrollar libremente, donde el estudiante promueve el dominio de sí mismo.

3.8.2. JUGANDO EN EL AULA

El Período Juego – Trabajo es una actividad propia y exclusiva de las actividades educativas de inicio.

Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos juego y trabajo.

JUEGO: Es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones. Es un lenguaje, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea.

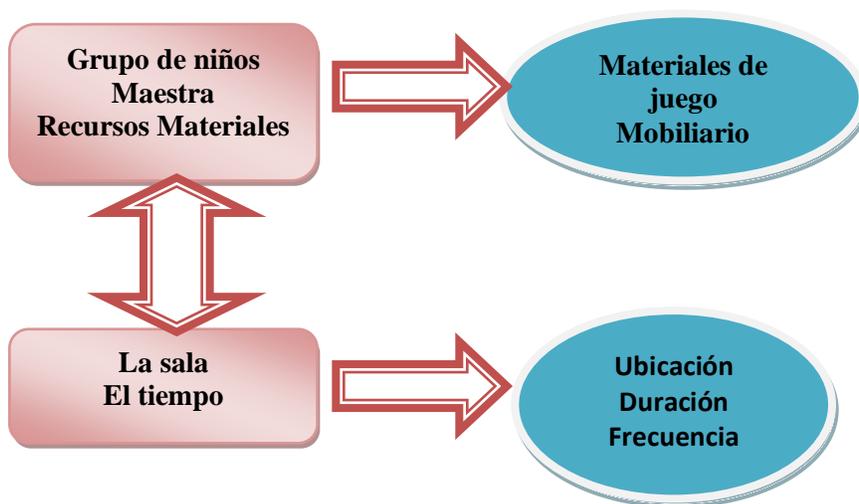
El “jugar”, es la puesta en marcha del juego; encierra como único objetivo el placer.

TRABAJO: Actividad que tiene objetivos a cumplir, meta o producto a lograr y dificultades para vencer. El “trabajar” es la puesta en marcha de esta actividad. Los objetivos, las metas o productos pueden o no cumplirse, dependiendo de la resolución, satisfactoria o no, de las dificultades que acarreo la tarea.

El placer provocado por el cumplimiento de los objetivos fijados en el trabajo, están en estrecha relación con la propia valoración (con el vencimiento de obstáculos y la concreción de metas), es ahí donde radica el placer por el trabajo. En el caso del juego, el placer está depositado en la descarga de energías. El juego es el placer por el placer; pero también el trabajo en sí mismo, como actividad, puede generar placer.

3.8.3. ELEMENTOS DEL JUEGO EN EL AULA

En el siguiente cuadro se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo:



Fuente: HILARES SORIA, Salomé (2011) Juego Trabajo en el Nivel de Educación Inicial, pág. 12

3.8.4. OBJETIVOS DEL JUEGO EN EL AULA

Se resumen en tres objetivos generales:

- ❖ Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.
- ❖ Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- ❖ Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

En el campo de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

En lo Social: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- ❖ Compartir: Situaciones Materiales Proyectos
- ❖ Formar hábitos de orden y cuidado del material.

En lo Emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- ❖ Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno
- ❖ Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses
- ❖ Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente
- ❖ Sensibilizar estéticamente Adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo Intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- ❖ Explorar, experimentar, investigar
- ❖ Organizar la realidad
- ❖ Adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo Físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- ❖ Desarrollar la psico-motricidad
- ❖ Adquirir y ejercitar habilidades manuales
- ❖ Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Estos objetivos, si se analizan en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Primer Año de Educación General Básica, pero dado que es en ese momento cuanto al niño se le ofrece la gran oportunidad

para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología.

3.8.5. METODOLOGÍA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Objetivos del juego

- ❖ Crear seres sanos.
- ❖ Mejorar al estudiante físicamente y fisiológicamente.
- ❖ Organizar para las prácticas competitivas de los estudiantes.
- ❖ Practicar activamente el deporte cultural.
- ❖ Fomentar la afectividad y el desarrollo de valores en los/as niños/as.
- ❖ Desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes.
- ❖ Mejorar el compañerismo en el grupo de trabajo
- ❖ Aprovechar el tiempo libre para su disfrute y goce.

Elementos estructurales del juego

La Forma: Corresponde a los procedimientos necesarios para el desarrollo de la actividad.

Los Contenidos: Se refiere al aspecto lúdico pero concientizado, es decir buscando un objeto ya planeado (juego con un fin determinado)

Los Materiales: La mayoría de las veces son de fácil acceso como pelotas, lazos, latas, papel o elementos de desecho.

Las Normas: Guían la relación del juego aunque suelen ser muy flexibles, las normas enseñan a convivir pacíficamente a respetar reglas y divertirse dentro de ellas

Como dirigir el juego

- Tener conocimiento claro del juego.
- Saber utilizar los materiales del juego.
- Organizar adecuadamente el grupo para la realización del juego.
- El docente debe realizar los juegos activamente con los estudiantes.
- Motivar al/a niño/a que se preste atención al juego realizado.
- El docente debe estar atento y bien ubicado para que todos los estudiantes lo vean.
- El juego debe ser variadas por estudiantes.
- Realizar reglas de seguridad a los estudiantes.
- Motivar a los estudiantes que participe en todos los juegos realizados.
- Los juegos deben ser orientados acorde a las edades.

Sugerencias para maestros

- Sea rápido en su demostración y explique en palabras cortas
- No sea impaciente, exprese siempre con una buena energía con los estudiantes
- Trate de mantener el enteres activo en los estudiantes
- Logre los provechos y valores del juego
- No sea temido
- Insistir al juego limpio para los estudiantes
- Se activo todo el tiempo del juego

Metodología del juego

- Realizar grupos para el juego
- Todo el grupo en las posiciones
- Explicar el nombre, importancia y las reglas del juego
- Realizar la demostración del juego
- Dar instrucciones pedidas por el grupo
- Proceso del juego

Técnicas

Interacción o discusión socializada.- puesto que los conocimientos se adquieren en la medida en que contribuyen a fortalecer el desarrollo de las capacidades que surgirán como producto de la práctica deportiva.

3.8.6. ÍNDICE DE JUEGOS TRADICIONALES

1. Aserrín, aserran
2. Chocolate ciego
3. El trompo
4. Las cogidas
5. Las bolas o canicas
6. La rayuela
7. La raya
8. El elástico
9. Tres piernas
10. La gallinita ciega
11. La sogá
12. El gato y ratón
13. La carretilla
14. Los zancos
15. Baile de tomate
16. La cometa
17. El tren

JUEGOS TRADICIONALES

ASERIN ASERRAN

1.-NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de Unidad Educativa

Material necesario: Estudiantes

Organización: Grupo grande

Objetivo: Desarrollar la atención, agilidad y fomenta las relaciones humanas.

TIEMPO:

30 MINUTOS



DESARROLLO DEL JUEGO

Este juego es cooperación emulación que se realiza en un espacio amplio con 10 o 20 estudiantes. Se trabajan en parejas un estudiante se realiza el balanceo durante el balanceo se debe realizar el siguiente canción (estribillo).

Aserrín aserrán

Los animales de San Nicolas.

Solicitangua no les dan.

Piden leche, les dan carne.

Piden rosas si les dan,

Se cogen y se van.

Al último se realizan una carrera.

CHOCOLATE CIEGO

2.-NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de Unidad Educativa

Material necesario: Estudiantes, bizcocho

Organización: Grupo grande

Objetivo: Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos

TIEMPO:

20 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO:

Este juego se realiza en parejas, en un espacio amplio, la pareja que termina de comer el bizcocho gana el juego.

Dos jugadores se sientan frente a frente con los ojos vendados, puesto los baberos, para no manchar la ropa.

Se pone entre los dos un recipiente con chocolate derretido o líquido y se les da un bizcocho a cada uno.

Cada jugador moja el bizcocho en el chocolate y a continuación, intenta dar de comer al compañero.

EL JUEGO TERMINA CUANDO UNO DE LOS DOS CONSIGUE ACABARSE EL BIZCOCHO.

OBSERVACION: Este juego fortalece la confianza en sí mismo y el sentido de la orientación

APRENDIZAJE: Expresión oral espontánea y fluida de emociones



EL TROMPO

3.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de Unidad Educativa

Material necesario: Trompos y piolas

Organización: Grupo grande

Objetivo: favorecer la interacción del niño con su medio.

Desarrollo del juego

Participantes: número ilimitado.



AUTOR: WWW.EDUCAWEB.COM

Duración: Se juega por partidas de duración variables dependiendo de las características del terreno y de la distancia acordada. Una partida finaliza al darle los clavados o chipolas al perdedor.

Preparación: El docente orientará a los niños para que hagan un pequeño círculo con un señalamiento en el centro que puede ser una cruz, una moneda, una piedrita, etc. Aquel niño que "pique" más lejos de la marca coloca su trompo en el centro, "se queda" y los demás intentan sacarlo para recorrer "pasearlo" una distancia previamente establecida por la docente. Al fallar algunos de los participantes, bien sea en el intento de sacar el trompo del círculo, coloca su propio trompo "quedándose" y se levanta al del contrario.

Descripción: El primero que es llevado hasta el final de la distancia establecida, se penaliza con las clavadas (kines) o chipola, acción de amarrar al trompo perdedor y golpearlo con la punta de los trompos de los otros jugadores. El número de clavadas se acuerda antes de iniciar la partida.

4.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de la Institución

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Potenciar el control motor.

Desarrollo del juego

Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A, a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos.

Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros.

El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa. El juego continuará mientras dure el interés de los niños.

Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego.

Variante: Cuando el grupo es pequeño, se puede elegir a una sola persona para que coja a los participantes del juego.



5.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de la Unidad Educativa

Material: Bolas de cristal

Participantes: 6 niños en cada grupo

Objetivo: Desarrollar las habilidades manual y la precisión.

Desarrollo:

Se dibuja en el piso un círculo, dentro de cual se colocaran alguna canicas, de acuerdo al número de jugadores; los jugadores lanzan o “tingan” las canicas entre las manos con los dedos, una por una cerca del circulo; la bola que más se aproxima tiene derecho a sacar las bolas que están dentro del circulo, mediante el “pepo” o golpe certero que pega a otra bola de un solo tiro, a esto se llama “matar”, gana el jugador o jugadora que haya matado a todas las canicas, o haya sacado más bolas del círculo.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



6.- NOMBRE DEL JUEGO

LA RAYUELA

Lugar: Patio de la Unidad Educativa

Material: Tiza o carbón y una ficha

Participantes: 5-6 niños/as en cada grupo

Objetivo: Ejercitar la agilidad del estudiante.

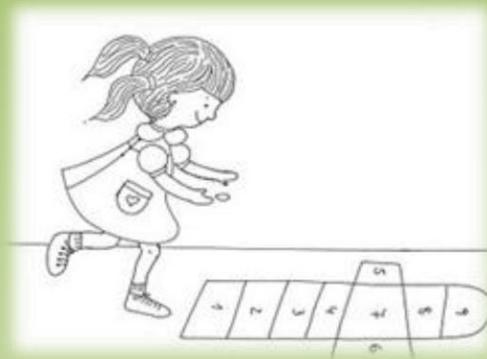
Desarrollo:

La rayuela es un juego tradicional que exige la concentración al estudiante. Existen diferentes formas de jugar este juego ya sea mediante los días de la semana representando con 7 cuadros o también con los meses del año, siempre cuando deben poner los días o meses en cada cuadro y esto se juega saltando con un solo pie en cada uno de los cuadros hasta terminar al último en forma secuencial desde lunes a domingo o de enero a diciembre. En el cuadro que representaba el día jueves se pueda asentar dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comienza poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tiene que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos, cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (X), al cajón escogido en la cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo. De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego.

Otras clases de rayuela eran como: EL AVIÓN, EL GATO, EL CARACOL.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012) Actividades Tradicionales de época de vacaciones en Cuenca.



7.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de la Unidad Educativa

Material: Tiza o carbón y una moneda

Participantes: 5-6 niños/as

Objetivo: Ejercitar la agilidad y la precisión motriz del estudiante.

Desarrollo:

Se dibuja dos rayas en el suelo, más o menos a una distancia de tres metros. Los jugadores lanzan en orden una moneda en dirección a la raya.

Gana el jugador cuya moneda caiga en el lugar más cercano a la misma. Si coincide con la raya todos los demás jugadores pagan doble.

Un jugador puede “quemar” a otro, si esa moneda cae encima de la otra.

Reglas:

No se puede pisar la marca ni estorbar o distraer al lanzador.

No se pueden mover las fichas del suelo hasta que no quede claro quién es el vencedor.

Fuente: (LARA, 2011) Juegos de otros tiempos



8.- NOMBRE DEL JUEGO

EL ELÁSTICO

Lugar: Patio de la Unidad Educativa

Material: Un elástico de 3 metros

Participantes: 5-6 niños/as

Objetivo: Ejercitar la agilidad motriz del estudiante.

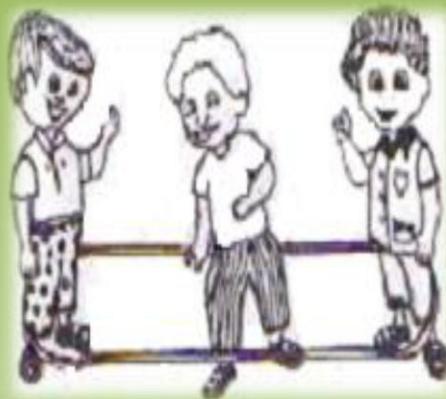
Desarrollo:

Este juego es muy popular entre las niñas, en la actualidad también lo practican niños. Consiste en atar de los dos extremos de elástico, formando un círculo.

Dos niños/as se colocan frente a frente dentro del elástico, lo estiran y los jugadores/as saltan respetando su turno hacia dentro y fuera del elástico.

El juego inicia con un nivel fácil (el elástico se coloca en los tobillos) para paulatinamente incrementar la dificultad, hasta que el elástico llegue a la altura de la cintura de los niños/as.

Fuente: (Fundación Municipal de Turismo, 2012)Actividades tradicionales de época de vacaciones en cueca.



9.- NOMBRE DEL JUEGO

CARRERAS DE TRES

Lugar: Patio de la Unidad Educativa

Material: Una cuerda, un saco para amarrarse los pies

Participantes: 10 parejas

Objetivo: Desarrollar la habilidad, la concentración y fomentar el compañerismo.

Desarrollo:

Se forman en parejas, una vez formadas las parejas, se atan con un material adecuado para amarrarse los pies a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un jugador con el pie derecho del otro jugador.

El juego se trata de una carrera de una distancia marcada en donde estará una línea de salida y la de llegada.

A la señal de salida las parejas deben correr hasta llegar a la línea de llegada, para avanzar deberá ponerse de acuerdo para moverse juntas las dos piernas atadas y poder correr más rápido y ganar el juego.

Fuente: Fausto Segovia: Juegos populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)



10.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de la Unidad Educativa

Material: Un pañuelo, espacio amplio

Participantes: 20 estudiantes

Objetivo: Fomentar el compañerismo en el grupo de trabajo.

Desarrollar el sentido de tacto mediante los sonidos de los compañeros



Desarrollo:

Se hacen un círculo, se vendan los ojos a un chico o una chica que participara como un jugador de “gallinita ciega” se colocarán el centro del círculo y el resto de compañeros deben seguir cantando mientras que la gallinita ciega va hacia alguien.

Es persona que está al frente de la gallinita ciega puede reírse, hablar.

La gallinita ciega debe adivinar de quien se trata, si lo adivina se cambiara el pañuelo al otro compañero si de pronto no si adivina sigue hasta que lo adivina.

Observación: Coordinar movimientos del estudiante en el tiempo y espacio

Aprendizaje: Interpretación de mensajes en forma corporal

Técnica: Roles

LA SOGA

11.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de la Unidad Educativa

Material: La sogá

Participantes: 3 niños/as

Objetivo: Mejorar la coordinación y la agilidad del estudiante



Desarrollo:

Los tres niños/as participantes deben tener una sogá de cinco metros de largo, para este juego hay variedades de salto, entre las conocidas:

El reloj: Es donde, dos niños/as se cogen de dos extremos para batir la sogá y los demás se saltan, cada niños/as debe saltar sin o pasar debajo de la sogá ya que cada salto es una hora por reloj es decir sin jedar de saltar. El juego termina cuando el niño/a se da 12 saltos por las 12 horas, sin fallar ningún salto.

El chocolate consiste en batir rápido la sogá, hasta llegar más saltos.

Los **oficios** consisten en saltar la cuerda cantando una canción, si se trababa de una niña que recitaba: monja, viuda, soltera, casada; con quien te vas a casar: rey, gringo, albañil, zapatero, chofer y cuántos hijos vas a tener 1, 2, 3,4. El que mayor alcanza al final es ganador.

Observación: habilidad y enteres del estudiante

Técnica: Trabajo en grupo

Fuente: Fausto Segovia: Juegos Populares del Ecuador (SEGOVIA, 1981)

12.- NOMBRE DEL JUEGO**Lugar:** Patio de la Unidad Educativa**Objetivo:** Conocer los juegos tradicionales locales valorando las costumbres y tradiciones de los antepasados, al tiempo de desarrollar habilidades físicas.**Recursos:** Un local amplio y abierto.**Técnica:** Juego de roles**Número de participantes:** Indeterminado**Desarrollo:**

Los niños forman la rueda cogidos de las manos y dos estudiantes serán protagonistas en el juego, el primer estudiante será nombrado como un(ratón/a) y se colocara dentro del círculo y el segundo estudiante será nombrado como el(gato/a) y el estará afuera del círculo, ya cuando todo está organizado se comienza el juego, realizando la siguiente conversación.

¡Ratón, ratón, ratón!..... Comenta el gato

¿Qué quieres gato ladrón, ladrón?.....comenta el rata

¡Comerte quiero ratita!.....comenta el gato

¡Cómeme si puedes gato ladrón!.....comenta el rata

¿Estás gordita ratita?.....comenta el gato

¡Hasta la punta de mi rabito!.....comenta la rata

Al final de esta conversación el gato sigue al ratón, El otro huye sin que se coja y los estudiantes no se deben soltarse la mano para que no entre el gato al centro del círculo. Cuando es alcanzado por el ratón termina el juego y se inicia con otros estudiantes.

Evaluación: Al finalizar el juego los niños/as aprenderán el valor del trabajo en equipo con entusiasmo. Es una actividad en la que los niños y niñas disfrutan.

Fuente: Guevara, Darío, (1965) Folclore del Corro Infantil ecuatoriano, pág. 81, Quito – Ecuador.



LA CARRETILLA

13.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio de la Unidad Educativa

Material: Humanos

Participantes: 20 estudiantes en pareja

Objetivo: Desarrollar la habilidad y la coordinación del estudiante.



Desarrollo:

Se preparan en parejas de tras de la línea de salida donde estarán todos los participantes ya que estas deben estar otro delante y el otro atrás, el de adelante debe estar en posición de plancha y el atrás se coge las piernas del compañero que esta de plancha.

A la voz del docente todos deben salir hasta una línea trazada de meta, se llegan a la línea de meta y al regresar se cambiaran la función.

No puede desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero

Gana la pareja que llega primero al lugar de meta.

Variante: Al llegar a la línea de meta los participantes pueden regresar abrazados y saltando

14.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio

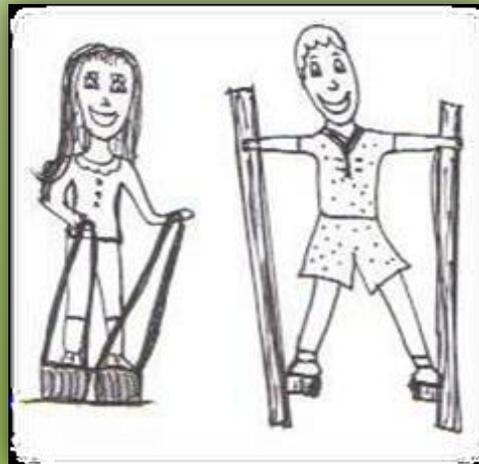
Material: Dos palos y tiras de madera

Participantes: Una persona (individual)

Objetivo: Mejorar el equilibrio corporal

Desarrollo:

Los zancos se constituyen con 2 palos a los lados y 2 tiras de madera que son colocados en la parte de abajo, a una altura de medio metro, sujetos con clavos ya que estos deben ser fuertes y son soportes para pisar y poder caminar.



Lo primero debe subir al zanco y lograr caminar con equilibrio sin caerse.

La competencia consiste en correr en velocidad y llegar primero al lugar indicado, para ser el ganador.

Variante: También se puede realizar con latas viejas y con una soga delgada sujeta en la parte superior con pegamentos y tapas.

15.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio o aula del plantel

Material: Tomates, Cd de músicas y grabadora

Participantes: 20 estudiantes en parejas

Objetivos: Fomentar la concentración en el juego y crear un ambiente alegre mediante el baile.



Desarrollo:

Se preparan en parejas.

En parejas deben sostener un tomate colocado en la frente de los participantes, deben bailar al ritmo de la música sin que caiga el tomate.

No se deben intervenir ninguna acción con la mano

Los ganadores serán los participantes que no se dejaron caer el tomate mediante el baile de un tiempo determinado de la música.

Variante: Se pueden bailar con la naranja o una pera.

Evaluación: Los niños comprenderán el valor de juegos tradicionales mediante su creatividad.

16.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Un espacio amplio, patio del colegio, la cancha.

Material: Carrizo, piola y una funda de plástico.

Participantes: 20 a 30 estudiantes.

Objetivo: Mejorar la creatividad, fomentar el compañerismo y la diversión de los estudiantes, recordar los tiempos de verano como la actividad cultural de los antepasados.

**Desarrollo del juego:**

El juego consiste realizar la cometa mediante el material adecuado, (carrizo, papel y hilo) ya todo construido deben ir a un lugar despejado, puede ser en parques, lomas algún lugar determinado en donde los cables eléctricos no impidan por que el objetivo que es este juego es hacer volar la cometa lo más alto posible.

Los niños empiezan una competencia, para ver quien hace volar más alto la cometa y la mantiene más tiempo en el aire, requiere de mucha agilidad y destreza motriz dominio del equilibrio de los estudiantes en este maravilloso juego.

Recomendación

Elaborar con los mismos niños/as en las diferentes formas y colores de las cometas.

17.- NOMBRE DEL JUEGO

Lugar: Patio del plantel, canchas

Material: Humanos

Participantes: 10 a 15 estudiantes.

Objetivo: Fomentar el compañerismo, las relaciones y la atención de los demás.

Desarrollo del juego:

Un grupo de 10 a 15 estudiantes se coloca en fila uno de tras del otro.

Un niño es el chofer del trencito y el resto son los cajones del tren (numerados del 1 al 15).

El chofer se pone la gorra y toca el silbato, sale corriendo y todos los niños/as deben cogerse de la cintura de los demás, al ritmo que indica el educador con el pandero, van corriendo el espacio de juego y al llegar a un cruce de vías, el educador se anuncia, que el vagón que se debe desenganchar y ese niño se sienta en el suelo.

El viaje continua, pero el tren va rápido y todos los niños no deben soltarse de la cintura de los compañeros hasta que se caigan al suelo todo el grupo. Se puede continuar jugando mientras que el chofer sea otro.

Recomendación: Fortalece la imitación y producción de sonidos y ritmos con el cuerpo y utilizar gestos sonoros producidos por movimientos corporales



3.9. IMPACTOS

3.9.1. Social

En lo social el juego tradicional reforzara la identidad cultural de nuestras raíces, respetando lo construido los antepasados. Por estas razones el juego en el aula, tendrán un valor importante, ya que los niños y niñas practicarán diferentes tipos de juegos tradicionales en la Institución Educativa para un ambiente sano.

3.9.2. Educativo

El impacto educativo se causará dos aspectos importantes en los estudiantes, el primero relacionando con la formación de los niños/as de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”, porque al adquirir juegos tradicionales en guía didáctica para mejorar la cooperación y la participación en la cultura deportiva, educando de una manera creativa a los estudiantes; y el segundo, refiriendo con la formación profesional del investigador de la construcción del informe final.

3.10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LA PROPUESTA

3.10.1. CONCLUSIONES

- La aplicación de “una guía de juegos tradicionales en el rescate de la cultura deportiva en los niños/as de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de Octubre”; permitió que al poner en práctica juegos propios de nuestro país se mejorara nuestra cultura deportiva que estamos perdiendo en los niños/as.
- El juego se constituye en la actividad más importante en los niños, donde se desarrolla conductas positivas disminuyendo las conductas negativas.
- Los juegos tradicionales son muy importantes para los estudiantes ya que a través de ella se fomentan valores humanos.
- Efectuar esta investigación no solo rescatamos los juegos tradicionales sino también logramos desarrollar destrezas de una manera muy sencilla la que solo se necesita recordar y poner en práctica todas las actividades olvidadas de nuestro país.

3.10.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de cultura física incluir en su planificación los juegos tradicionales para mejorar la cultura deportiva en los/as niños/as.
- Todos los docentes deben tomar en cuenta a los juegos tradicionales para desarrollar con sus alumnos es su hora clase.
- El juego es un reto y el docente debe tener la apertura necesaria para trabajar coordinadamente cada una de las actividades y cumplir con los objetivos planificados en su hora clase.
- Los docentes deben impartir sus conocimientos sobre los juegos tradicionales de nuestro país en la Unidad educativa.

BIBLIOGRAFÍA

Citada

BIRGIT Petri, MARCO Gudiño, Materiales para la enseñanza de la cultura física; (pág. 9).

VAN DOREN Carlton S, George B. Priddle, Jhon E. Lewis, nuevo urbanismo 40, suelo y ocio; (pág. 66).

ÁGUILAR Lupe; INCARBONE Oscar; (2005); Recreación y Animación. De la teoría a la práctica; Editorial Kinesis; Armenia Colombia; (pag.47).

BARBIERI Aldo; (1997); Deporte y Recreación accesibles – otto papis arquitectos; (pág. 6).

PAZMIÑO, (2009); Nuevas visiones de la recreación segunda edición, Editorial TREA, Puerto Rico; (pág. 54-56).

MOSQUERA Segundo; (1994); Atletismo Metodología de la Enseñanza; Editorial Alemán; Quito; (pág. 12).

OFELE M; (2006); Miradas lúdicas; Editorial Dunken; Argentina, (pág. 29- 39).

OFELE M; (1998); Miradas lúdicas, Editorial Dunken; Argentina, (pág. 41).

EICHBERG Henning; (1999); Identidad Popular en el Deporte y la Cultura, (pág. 30).

ROMERO V, GÓMEZ M; (2003); Metodología del juego; Editorial Altamar; Barcelona, (pág. 150).

DUMAZEDIER; (1997), La Cultura Deportiva; (pág. 57)

PASEO Manuel; (2003); La enciclopedia de la educación I; Barcelona- España (pág.226).

NARVAEZ Jorge; (1994); Guía didáctica; (pág. 18).

Web grafía

<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

DUQUE, Claudia; (2003).

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/CDuque.html>, (Fecha: 08/12/2015, Hora: 14h50)

MEUME, Martin (2001).

<http://www.luenticus.org/articulos/04D001/index.html>,(Fecha: 10/01/2015, Hora: 16h25).

Antonia Portillo. Maestros (2005)

<http://www.kidda.es/noticias/Ficha.aspx?FrmNot=148>; (Fecha: 09/01/2015 Hora: 19h55).

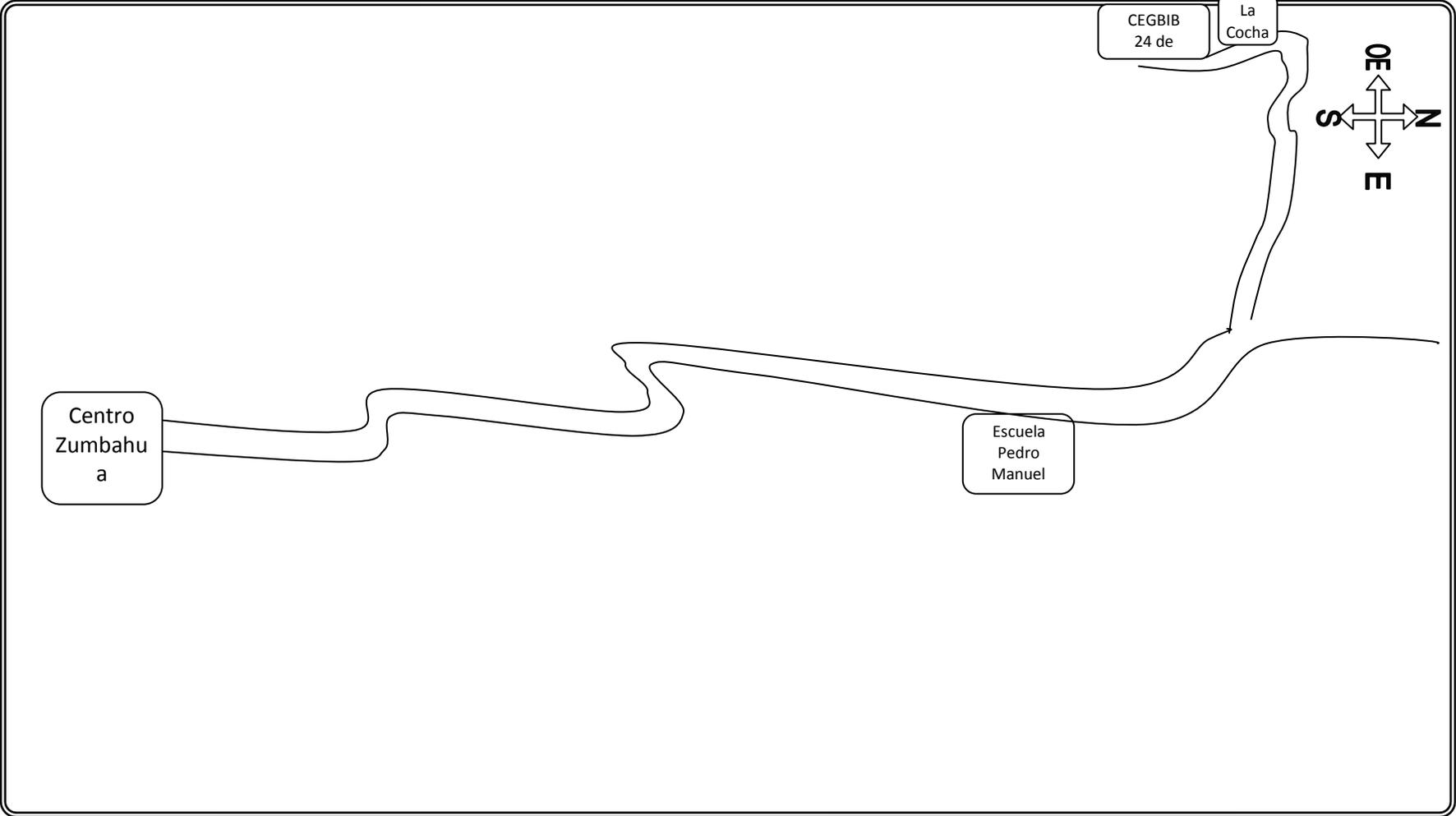
Referencia: <http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>

ANEXOS

UNIDAD EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”



CROQUIS DE LA UNIDA EDUCATIVA “24 DE OCTUBRE”





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

Objetivo.- Recolectar datos sobre los juegos tradicionales y su incidencia en el rescate de la cultura deportiva en los niños/as de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de octubre” de la Comunidad la Cocha, Parroquia Zumbahua, Cantón Pujilí, periodo 2014-2015.

Instrucciones: Lea determinadamente y conteste cada una de las preguntas planteadas marcando con una X.

1.- ¿Conoce usted acerca de juegos tradicionales?

Si () no ()

2.- Usted dedica tiempo para la práctica de juegos tradicionales

Si () no ()

3.- ¿Usted está de acuerdo que su niño/a practique juegos tradicionales?

Si () no ()

4.- ¿Practica usted juegos tradicionales con su niño/a?

Si () no ()

5.- ¿Usted habla sobre la cultura con su niño/a?

Si () no ()

6.- ¿Usted habla sobre la cultura deportiva con su niño/a?

Si () no ()

7.- ¿Le gustaría contar con una guía didáctica de juegos tradicionales propios de nuestro país en la Unidad Educativa?

Si () no ()

8.- ¿Usted está de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales?

Si () no ()

9.- ¿Usted está de acuerdo que se aplique juegos tradicionales en la enseñanza aprendizaje de su niño?

Si () no ()

GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Objetivo.- Recolectar datos sobre los juegos tradicionales y su incidencia en el rescate de la cultura deportiva en los niños/as de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de octubre” de la Comunidad la Cocha, Parroquia Zumbahua, Cantón Pujilí, periodo 2014-2015.

Instrucciones: Lea determinadamente y conteste cada una de las preguntas planteadas marcando con una X.

1.- ¿Usted aplica los juegos tradicionales en el aula?

Si () no ()

2.- ¿Cree usted que es importante rescatar juegos tradicionales de nuestro país?

Si () no ()

3.- ¿Cree usted necesario aplicar los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si () no ()

4.- ¿Le gustaría contar con una guía didáctica de juegos tradicionales?

Si () no ()

5.- ¿Cree usted que al aplicar los juegos tradicionales el niño conoce su cultura deportiva?

Si () no ()

6.- ¿Cree usted que al aplicar los juegos tradicionales el niño se identifica plenamente con su cultura?

Si () no ()

7.- ¿Usted está de acuerdo que se elabore una guía didáctica para rescatar la cultura deportiva en los niños?

Si () no ()

8.- ¿Conoce usted los tipos de juegos tradicionales?

Si () no ()

Cite alguno de ellos:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES

Objetivo: Recolectar datos sobre los juegos tradicionales y su incidencia en el rescate de la cultura deportiva en los niños/as de sexto y séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “24 de octubre” de la Comunidad la Cocha, Parroquia Zumbahua, Cantón Pujilí, periodo 2014-2015.

Instrucciones: Lea determinadamente y conteste cada una de las preguntas planteadas marcando con una X.

1.- ¿Conoce usted los juegos tradicionales?

Si () no ()

2.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales generan valores humanos?

Si () no ()

3.- ¿En su tiempo libre practica algún tipo de juegos tradicionales?

Si () no ()

4.- ¿Usted practica los juegos tradicionales en la Unidad Educativa?

Si () no ()

5.- ¿Usted está de acuerdo en el rescate de la cultura deportiva a través de juegos tradicionales?

Si () no ()

6.- ¿El profesor de Educación Física, le ha sugerido realizar actividades sobre juegos tradicionales?

Si () no ()

7.- ¿Le gustaría que exista una guía didáctica de juegos tradicionales de nuestro país en la Unidad Educativa?

Si () no ()

8.- ¿Usted está de acuerdo que se elabore una guía didáctica de juegos tradicionales?

9.- ¿Conoce usted los tipos de juegos tradicionales?

Si () no ()

Cite alguno de ellos:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN