



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES”

Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica

AUTORA:

PALATE PALATE Alba Maricela

TUTORA:

Mgs.LOGROÑO HERRERA Lorena del
Rocío

Latacunga – Ecuador

Marzo 2018

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Alba Maricela Palate Palate, declaro ser autora del presente proyecto de investigación “Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades”, siendo la Msc. Lorena Logroño Herrera tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a horizontal line at the bottom, positioned above a dotted line.

Alba Maricela Palate Palate

C.C. 1805108626

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades”, de Alba Maricela Palate Palate, de la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero 2018

El Tutor



Firma

Mgs. Lorena del Rocío Logroño Herrera

C. C. 0501976120

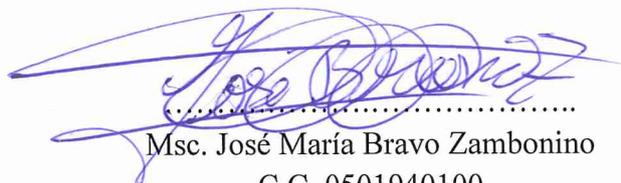
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, la postulante Alba Maricela Palate Palate con el título de Proyecto de Investigación “Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades” han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

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

Latacunga, Febrero 2018

Para constancia firman:



Msc. José María Bravo Zambonino
C.C. 0501940100
LECTOR 1



Msc. Luis Gonzalo López Rodríguez
C.C. 1801701945
LECTOR 2



Msc. José Nicolás Barbosa Zapata
C.C. 0501856678
LECTOR 3

AGRADECIMIENTO

Primeramente agradezco a Dios y a la Virgen de Agua Santa, por permitirme estar con vida y tener a los seres que más quiero junto a mí, por guiarme siempre por el camino de la vida.

En segundo lugar a los que forman una parte esencial de mi vida, mis abuelos y tíos porque ellos confiaron en mí y estuvieron siempre apoyándome para seguir y cumplir mis metas.

También agradezco a todos mis maestros por enseñarme el valor del estudio y a superarme cada día, sobre todo, ser una buena persona sin importar que título obtengamos porque una persona humilde es un mejor ser humano.

Alba Maricela

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios quien me ha dado fortaleza e inteligencia para seguir cada día superándome; y cada día tomar un gran valor a mi vida, también de manera muy especial a mis abuelos y tíos por haberme apoyado a lo largo de todo este camino brindándome sus sabios consejos e inculcándome los buenos valores y guiándome por el buen camino a todos ellos se los agradezco desde el fondo de mi corazón.

Alba Maricela

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

TITULO: “Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades”

Autora:

Alba Maricela Palate Palate

RESUMEN

El proyecto de investigación, trata sobre de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades, mismo que aborda como problemática central, la deficiente inclusión de este tipo de juegos en el entorno educativo, como instrumento potenciador para el desarrollo de las habilidades en los estudiantes, pues se ha evidenciado que en la institución los estudiantes tienen un deficiente desarrollo de las habilidades cognitivas, motrices y afectivas propias de su edad, para lo cual se propone el uso de los juegos tradicionales como estrategia metodológica. El objetivo al que se apunta con el desarrollo de la investigación es determinar el aporte de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. La metodología utilizada se enmarca en el paradigma positivista por la naturaleza dinámica y cambiante del objeto de estudio, el enfoque cuantitativo, la investigación bibliográfica documental, de campo, que permiten obtener la información y los respaldos teóricos y conceptuales que den validez a los preceptos sobre la importancia de los juegos tradicionales, como mecanismo para el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Los beneficiarios de la investigación de manera general son los estudiantes, docentes y padres de familia del cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Juan Manuel Lasso”, de la parroquia Tanicuchi, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi en el año lectivo 2017-2018. El aporte de la investigación es promover la inclusión de juegos tradicionales, con base en los datos recolectados en la institución, para mejorar el desarrollo de las diferentes habilidades del estudiante. Los resultados determinados en el proceso investigativo, han permitido identificar las principales deficiencias que tienen los estudiantes en cuanto a sus habilidades motrices, socio-afectivas y cognitivas, demuestran falta de equilibrio y coordinación, deficiente cooperativismo y solidaridad, limitantes para integrarse en el grupo de juego, entre otras.

UNIVERSITY TECHNICAL OF COTOPAXI

HUMAN AND EDUCATION FACULTY

Author:

Alba Maricela Palate Palate

ABSTRACT

Title: Traditional games in the development of skills”

The research project is about traditional games in the development of skills, which addresses as main problem the lack inclusion of this kind of games in the educational field as enhancer instrument to the development of students' skills. It has been seen that in institutions students lack of the cognitive, motor and affective skills. That is why the use of traditional games is proposed as a methodological strategy. The research project's objective is determine the contribution of traditional games in the development students' skills For the development of this project, the methodology is based on the quantitative paradigm due to the dynamic and changing nature of the study object. Bibliographic, documentary and field research allow to get information and theoretical and conceptual backups that give validity to the precepts about the importance of traditional games as tool for the development students' abilities. The main research's payees are students, teachers and parents of the fourth year of Basic Education of the School "Juan Manuel Lasso", of Tanicuchi parish, Latacunga canton, Cotopaxi province in the school year 2017-2018. The research contribution is to boost the incorporation of traditional games based on the data collection in institution to improve the development of different students' skills. The determined results in the investigative process have allowed to identify the main deficiencies that students have. Regarding to motor, socio affective and cognitive abilities students show lack of poise and coordination, low cooperation and solidarity, which are limitations to integrate into the game group, etc.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por los postulantes de la Carrera de Educación Básica: **ALBA MARICELA PALATE PALATE** cuyo título versa **“JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES”**, 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, Febrero 2018

Atentamente,

.....
Lic.Msc.Edison Marcelo Pacheco Pruna
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS

C.C. 0502617350



ÍNDICE

Contenido	Pág.
PORTADA	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN	ix
ÍNDICE	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	4
4. BENEFICIARIOS.....	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:.....	5
5.1. Contextualización del problema.....	5
5.2. Formulación del Problema	7
6. OBJETIVOS:	7
6.1. General	7
6.2. Objetivos Específicos.....	7

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	8
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	8
8.1. DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	8
8.1.1. Definición de Didáctica.....	9
8.1.2. Currículo de la Educación Física	10
8.1.3. Orientaciones metodológicas de la educación física.....	12
8.2. EL JUEGO	13
8.2.1. El juego en el ámbito educativo	13
8.2.2. Principios del Juego Didáctico.....	15
8.2.3. Etapas del juego	18
8. 3. TIPOS DE JUEGOS	19
8.3.1. Los juegos motrices	19
8.3.2. Juegos Sensitivos	20
8.3.3. Los juegos intelectuales o cognitivos.....	20
8.3.4. Los juegos efectivos- afectivos	21
8.4. EL JUEGO TRADICIONAL	21
8.4.1. Concepto	21
8.4.2. Importancia	21
8.4.3. Beneficios del juego tradicional.....	22
8.4.4. Clasificación de los juegos tradicionales	23
8.5. EL DESARROLLO DE HABILIDADES	24
8.5.1. Definición de habilidad.....	24
8.5.2. Características del desarrollo de las habilidades de los niños de 8 a 9 años	25
8.6. ÁREAS DEL DESARROLLO DEL ESTUDIANTE.....	27

8.6.1. Concepto de Desarrollo Integral	27
8.6.2. Áreas de Desarrollo Infantil	28
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS	31
10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	31
10.1. Enfoque	31
10.2. Tipo de Diseño	32
10.3. Tipo de investigación	32
10.4. Métodos de investigación.....	33
10.5. Técnicas e Instrumentos.....	33
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	35
11.1. Análisis y discusión de los resultados de la entrevista aplicada a la docente	35
11.2. Análisis y discusión de los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia	37
11.3. Análisis y discusión de los resultados de la ficha de observación a los estudiantes.	44
12. IMPACTO.....	46
13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	47
14. BIBLIOGRAFÍA	49
15. ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Juegos tradicionales.	37
Tabla 2 Práctica de juegos tradicionales	38
Tabla 3 Tipos de juegos tradicionales.....	39
Tabla 4 Practica del juegos tradicionales.	40
Tabla 5 Práctica de juegos tradicionales en la institución.....	41
Tabla 6 Mejoramiento de las habilidades mediante los juegos tradicionales.	42
Tabla 7 Desarrollo de la creatividad a través de juegos tradicionales.	43

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Juegos tradicionales.	37
Gráfico 2 Práctica de juegos tradicionales	38
Gráfico 3 Tipos de juegos tradicionales.....	39
Gráfico 4 Practica de juegos tradicionales.	40
Gráfico 5 Práctica de juegos tradicionales en la institución.....	41
Gráfico 6 Mejoramiento de las habilidades mediante los juegos tradicionales. ...	42
Gráfico 7 Desarrollo de la creatividad a través de juegos tradicionales.	43

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos.....	8
Cuadro 2 Clasificación de los juegos tradicionales	23
Cuadro 3 El desarrollo y las habilidades del niño de 8 a 9 años	25

PROYECTO DE TITULACIÓN II

1. INFORMACIÓN GENERAL

Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades

Fecha de inicio: Abril 2017

Fecha de finalización: Abril 2018

Lugar de ejecución:

Barrio: Río Blanco Bajo

Parroquia: Tanicuchí

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Zona: 3

Institución: Escuela de Educación Básica “Juan Manuel Lasso”

Facultad Académica que auspicia:

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Carrera que auspicia:

Educación Básica

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto de la carrera de Ciencias de la Educación

Equipo de Trabajo:

Tutor: Mgs.Lorena el Roció Logroño Herrera

Investigadora:

Alba Maricela Palate Palate

Cédula: 180518626

Teléfono: 0967558614

Correo: albamaricela_91@hotmail.com

Área de Conocimiento:

Educación

Línea de investigación:

Educación para el Desarrollo Humano y Social

Sub línea de investigación

Educación y Sociedad

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de investigación, trata sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades, mismo que aborda como problemática central, la deficiente inclusión de este tipo de juegos en el entorno educativo, como instrumento potenciador para el desarrollo de las habilidades en los estudiantes, pues se ha evidenciado que en la institución los estudiantes tienen un deficiente desarrollo de las habilidades cognitivas, motrices y afectivas propias de su edad, para lo cual se propone el uso de los juegos tradicionales como estrategia metodológica. El objetivo al que se apunta con el desarrollo de la investigación es determinar el aporte de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. La metodología utilizada se enmarca en el paradigma cuantitativo por la naturaleza dinámica y cambiante del objeto de estudio, la investigación bibliográfica documental, de campo, que permiten obtener la información y los respaldos teóricos y conceptuales que den validez a los preceptos sobre la importancia de los juegos tradicionales, como mecanismo para el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Los beneficiarios de la investigación de manera general son los estudiantes, docentes y padres de familia del cuarto año de educación básica de la Escuela “Juan Manuel Lasso”, de la parroquia Tanicuchi, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi en el año lectivo 2017-2018. El aporte de la investigación es promover la inclusión de juegos tradicionales, con base en los datos recolectados en la institución, para mejorar el desarrollo de las diferentes habilidades del estudiante. Los resultados determinados en el proceso investigativo, han permitido identificar las principales deficiencias que tienen los estudiantes en cuanto a sus habilidades motrices, socio-afectivas y cognitivas, demuestran falta de equilibrio y coordinación, deficiente cooperativismo y solidaridad, limitantes para integrarse en el grupo de juego, etc.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El presente trabajo de investigación, se desarrolla con el propósito de dar a conocer los beneficios que puede aportar el juego tradicional en el desarrollo de los estudiantes, enfocado específicamente al campo del desarrollo de las habilidades, a fin de que sea considerado como una estrategia aplicable en la labor pedagógica de los docentes.

La importancia de la investigación se fundamenta en el deficiente desarrollo de habilidades de los estudiantes de la institución, a nivel motriz, social-afectivo y cognitivo, así la pérdida de los juegos tradicionales como parte de la cultura popular, que es aplicable en el entorno educativo y familiar para mejorar las habilidades que presentan los estudiantes.

El aporte de la investigación a nivel teórico y práctico; a nivel teórico se aporta con fundamentos científicos, técnicos de diversos autores reflejados en la bibliografía citada, en los que se sustenta la importancia de los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de habilidades en el estudiante, y a nivel práctico contribuye con datos reales acerca de la situación actual de utilización de este recurso en la institución.

El impacto y la relevancia de la investigación radica en la proyección de adaptar los juegos tradicionales en el contexto familiar y educativo, como instrumento que permita ejercitar las habilidades del estudiante en diferentes aspectos, que debe ser considerado como parte de las estrategias metodológicas en la labor docente.

Los beneficiarios de la investigación son los estudiantes, docente, padres de familia y autoridad de la Escuela Juan Manuel Lasso, de la parroquia Tanicuchí, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

La factibilidad de la investigación se sustenta en el apoyo expresado por los participantes e investigadores para alcanzar los objetivos planteados.

4. BENEFICIARIOS

Los beneficiarios directos de la investigación son 37 estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Manuel Lasso”, entre los que constan 18 estudiantes de sexo masculino y 19 estudiantes de sexo femenino.

Los beneficiarios indirectos, por su parte se componen de los 37 padres de familia, 1 docente y 1 autoridad del nivel educativo, por ser los agentes educativos responsables de velar por una educación de calidad para los estudiantes.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

5.1. Contextualización del problema

El juego es considerado uno de los derechos universales del niño, se encuentra amparado en la Convención Internacional sobre los Derechos del niños realizada por la Unicef en (1990), de la cual el Ecuador es parte por lo que en este escenario el país adquirió el compromiso de garantizar el derecho contemplado en el artículo número 7 de esta declaración lo que ha impulsado la inclusión de juegos como metodologías educativas dentro del salón de clase.

Domínguez (2015) señala que:

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas. (p. 16)

Con base en lo expuesto por el autor se evidencia que el juego es una actividad que potencia el desarrollo en todas las áreas del ser humano, tanto a nivel material como subjetivo el juego permite mejorar las habilidades, capacidades, conocimientos y aptitudes. Es por esta razón que muchos autores han considerado como necesario que se incluya activamente el juego dentro del proceso educativo.

De tal manera que el juego se ha convertido en una metodología completa para el accionar docente, que permite de acuerdo a su estructura y organización estimular cada una de las áreas del desarrollo infantil.

En el Ecuador el Ministerio de Educación (2013) señala que: “Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación” (p.14).

Desde este lineamiento del ministerio, se debe enfocar a la búsqueda y aplicación de estrategias metodológicas activas y participativas para mejorar el desarrollo global de los estudiantes, es necesario que no se consideren solamente los aspectos formales de la educación enfocando el acto educativo a que el estudiante adquiera los conocimientos que se exponen en el currículo educativo, sino que además se proponga como objetivo la dotación de habilidades que el estudiante requiere para su vida futura y su despliegue personal.

Morera (2008) afirma que:

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. 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. (p. 3)

Desde esta perspectiva los juegos tradicionales se encuentran arraigados en el acervo cultural de la sociedad, son actividades que propician los espacios ideales para la interacción social, con pocos recursos se puede realizar actividades en las que se puede incluir a toda la población.

La Unidad Educativa Juan Manuel Lasso, se encuentra ubicada en la parroquia Tanicuchí, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, el contexto general del sector es rural, en el cuarto año de Educación Básica se educan actualmente 40 estudiantes, que se han convertido en el objeto de estudio de la presente investigación.

En la institución las deficiencias existentes, que se evidencian, por parte de la investigadora, en la falta de inclusión de los juegos tradicionales, como mecanismo para el desarrollo de habilidades, en medio de la labor docente, sin embargo, los docentes de la institución, salvo el caso del profesor de cultura física, en algunas ocasiones, no

utilizan los juegos tradicionales como una estrategia, pues no se conoce su validez dentro del campo educativo.

Los estudiantes de la institución practican de forma espontánea los juegos tradicionales, en medio de los recesos educativos y en el corto tiempo libre que les queda dentro de su proceso formativo, los trompos, la rayuela, las canicas, los quemados, entre otros, en los que no se requiere de materiales especializados para su ejecución y que a la vez crean espacios de interacción muy valiosos para el desarrollo del estudiante y que se están desaprovechando por parte de los docentes.

Se evidencia que el juego tradicional es parte de las preferencias de los alumnos, se muestran felices al practicarlo, lo cual puede ser aprovechado en el contexto educativo, para potenciar las habilidades del estudiante, por otra parte es conveniente analizar este recurso puede ser aplicado dentro y fuera de la institución educativa, en el marco de la recuperación de la identidad cultural del país.

5.2. Formulación del Problema

¿Qué impacto tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades de los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan Manuel Lasso” en el año lectivo 2017-2018?

6. OBJETIVOS:

6.1. General

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Juan Manuel Lasso”.

6.2. Objetivos Específicos

- Revisar fuentes teóricas y conceptuales que permitan abstraer información científica acerca de los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades en el estudiante.
- Recopilar información acerca de la utilización de los juegos tradicionales en la institución.
- Determinar el diseño metodológico que permita recopilar información acerca de la utilización de los juegos tradicionales en la institución.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Cuadro 1 Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos

Objetivos Específicos	Actividad	Resultado de la actividad	Medios de verificación
Revisar fuentes teóricas y conceptuales que permitan abstraer información científica acerca de los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades en el estudiante.	Diseño del sistema de categorías Revisión de fuentes bibliográficas para obtener información teórica comprobada	Elaboración de la Fundamentación científica teórica	Redacción del Marco Teórico Revisión de las Fichas de Observación
Recopilar información acerca de la utilización de los juegos tradicionales en la institución.	Diseño y aplicación de instrumentos de investigación	Obtención de datos para el análisis	Entrevista Encuesta Ficha de Observación
Determinar el diseño metodológico que permita recopilar información acerca de la utilización de los juegos tradicionales en la institución.	Análisis Cuantitativo de los datos obtenidos	Conclusiones Recomendaciones	Elaboración de Conclusiones y Recomendaciones

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1. DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

La didáctica como parte fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje hace referencia al conjunto de métodos y estrategias que se aplican por parte de los participantes del acto didáctico, en este apartado se va a realizar una conceptualización de la didáctica, análisis del currículo de Educación Básica y una descripción de las estrategias y orientaciones metodológicas a ser aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica elemental.

8.1.1. Definición de Didáctica

Escudero (1981) conceptualiza a didáctica como la "Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral" (p.117).

La consideración de ciencia implica que la didáctica es una serie de procesos lógicos y secuenciales para alcanzar metas y objetivos en el caso educativo este objetivo es la formación del individuo. Además hace referencia a los procesos de educación formal, es decir, los que se producen de manera intencional y planificada en medio de un ambiente preparado y destinado para el efecto.

Dentro de la didáctica se hace una división entre didáctica general y didáctica específica, considerando los objetivos de la investigación se considera importante señalar lo concerniente a la didáctica general por considerar su perspectiva global dentro de los procesos cognitivos.

Mattos (1963) señala sobre la didáctica general que:

La parte fundamental y global es la Didáctica General, ya que se ocupa de los principios generales y normas para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los objetivos educativos. Estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación ofreciendo una visión de conjunto. También ofrece modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables a la enseñanza de cualquier materia y en cualquiera de las etapas o de los ámbitos educativos. Aunque debe partir de realidades concretas, su función no es la aplicación inmediata a la enseñanza de una asignatura o a una edad determinada. Se preocupa más bien de analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea. (p. 30)

La didáctica general contempla los principios y estrategias metodológicas aplicadas de manera general para garantizar la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje, discriminando e área de aprendizaje, los contenidos y las habilidades que se han planteado como objetivos educativos. Esta parte de la didáctica analiza los elementos comunes a la enseñanza de cualquier materia o asignatura haciendo énfasis más a los procedimientos y estrategias que el docente debe tomar en cuenta para el desarrollo exitoso del acto didáctico.

Fernández (1973) apunta que la "Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza" (p.27).

La didáctica señala los lineamientos normativos que se deben considerar en el que hacer docente con el fin de alcanzar la formación del alumnado, considerando que para alcanzar esto se deben utilizar métodos y estrategias acorde al docente, al alumno y al contenido, plantea actividades y

Oliva (1996), menciona que “El objeto material de la Didáctica es el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado” (p.58). El principal propósito de la didáctica es analizar y describir métodos, estrategias y actividades que los docentes pueda aplicar con el objetivo de enseñar a los alumnos los diferentes contenidos que define el currículo educativo.

Ferrández (1995) señala como objeto formal "la actividad mecánica, semántica o sintáctica del docente-discente, con matriz bidireccional, que emplea el método más adecuado a cada acto didáctico" (p.239).

Dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje es importante considerar cuatro elementos fundamentales que son el docente y el discente, el método y el contenido. El docente que enseña y el discente que aprende, el método que incluye las estrategias y actividades educativas y el contenido correspondiente a las distintas áreas del conocimiento de tal modo que el alumno comprenda el entorno socio cultural en el que vive.

Zabalza (1990) por su parte propone que la didáctica tiene una doble finalidad “La primera finalidad, como ciencia descriptivo-explicativa, representa una dimensión teórica. La segunda, como ciencia normativa, es su aspecto práctico aplicado y consiste en la elaboración de propuestas para la acción” (p. 54).

Estas dos dimensiones complementarias y secuenciales se describen como función teórica que corresponde a la descripción de métodos, estrategias y actividades que se requiere como paso previo indispensable para la ejecución práctica de las actividades planificadas.

8.1.2. Currículo de la Educación Física

El Ministerio de Educación (2013) señala que “El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de

promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros” (p.4)

El currículo es un documento propuesto por las autoridades educativas con el fin de normar los contenidos y objetivos que se deben enseñar en cada nivel educativo como una guía de acción para el personal docente de modo que se asegure un avance equitativo e igualitario de todos los alumnos a nivel nacional.

La UNESCO (2015) en su documento Educación Física de Calidad: guía para los responsables políticos, define que:

Educación Física de Calidad (EFC) es la experiencia de aprendizaje planificada, progresiva e inclusiva que forma parte del currículo en educación infantil, primaria y secundaria. En este sentido, la EFC actúa como punto de partida de un compromiso con la actividad física y deporte a lo largo de la vida. La experiencia de aprendizaje que se ofrece a los niños y jóvenes a través de las clases de educación física debe ser apropiada para ayudarles a adquirir las habilidades psicomotrices, la comprensión cognitiva y las aptitudes sociales y emocionales que necesitan para llevar una vida físicamente activa. (p. 9)

Desde esta perspectiva, la planificación y ejecución de actividades relacionadas con la cultura física, son consideradas necesarias y valiosas, no solo en el marco del aprendizaje, sino del desarrollo y el bienestar, como medio para garantizar la adquisición de habilidades y para mantener la salud.

En la Ley del deporte, educación física y recreación (2015) se señala que:

Art. 81.- De la Educación Física.- La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como una área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo. (p. 17)

Estableciendo así que a través de las actividades relacionadas con la cultura física, se pueden potenciar los procesos de enseñanza y desarrollo de habilidades en diferentes áreas, no solo las intelectuales, sino también las motrices y afectivas, es decir, brinda un espacio para el desarrollo holístico del ser humano.

El Ministerio de Educación (2013) considera que:

Los bloques que dan cuerpo a este diseño curricular son: “prácticas lúdicas: los juegos y el jugar”, “prácticas gimnásticas”, “prácticas corporales expresivo– comunicativas”, “prácticas deportivas”, “construcción de la identidad corporal” y “relaciones entre prácticas corporales y salud”. De los seis bloques que se enuncian, “la construcción de la identidad corporal” y “relaciones entre prácticas corporales y salud”, operan transversalmente puesto que los saberes en los que hacen énfasis es preciso considerarlos en todas las propuestas. (p.50)

El currículo de la educación física se encuentra constituido por los seis bloques curriculares descritos en la cita, cuyos alcances no se limitan solo al deporte sino a las todas las prácticas corporales encaminadas a mejorar el bienestar global de la persona, en el aspecto de la salud, la recreación, el movimiento y la expresión.

8.1.3. Orientaciones metodológicas de la educación física

Las orientaciones metodológicas constituyen los direccionamientos generales sobre el método y las estrategias que se deben utilizar para asegurar la calidad educativa, por ello es necesario principalmente definir que es una estrategia.

Velasco y Mosquera (2010) señalan que “El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y practicas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza _ Aprendizaje” (p.2).

Las estrategias didácticas son las acciones concretas que el docente selecciona para alcanzar que los niños aprendan los contenidos especificados.

Fonseca y Aguaded (2007) mencionan que:

El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y practicas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos de la docencia. Hacer una distinción conceptual, entre método, técnica y estrategia, permite asumir coherentemente el Aprendizaje Colaborativo como una propuesta para los espacios mediados. (p. 2)

La estrategia didáctica que el docente seleccione por lo tanto debe considerar el momento en el que se va a aplicar, los contenidos que se va a abordar, los recursos que posee y los objetivos que se pretende alcanzar. El Ministerio de Educación (2013) orienta en el bloque curricular 1 de la cultura física que:

Los juegos presentan estructuras, lógicas y objetivos, que en la enseñanza de la EFE deben explicitarse para garantizar su comprensión y apropiación. Eso

permite que niños, niñas y jóvenes puedan jugar o participar de los juegos, establecer vínculos con otros y con la cultura del movimiento y, además, generar procesos creativos. Las reglas, a pesar de conservar una lógica que garantiza la estructura propia de cada juego, son flexibles y se construyen y/o consensuan entre los participantes, para luego constituirse en norma que debe respetarse, y puedan ser sometidas a modificaciones; por ello, resulta posible que el mismo juego sea conocido con diferentes nombres y variaciones reglamentarias, en distintas regiones del país. (p. 51)

Dentro de las consideraciones curriculares de la cultura física se establece dentro del primer bloque curricular, denominado “Prácticas lúdicas, los juegos y el jugar”, se establece la importancia de la práctica de los juegos de forma general y de forma específica de los juegos tradicionales como elementos integradores de la cultural, la actividad física y la cognición.

8.2. EL JUEGO

8.2.1. El juego en el ámbito educativo

Sanuy (1998), indica que “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría, en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13).

El juego de manera general es una actividad orientada a la alegría, felicidad y distracción, esta relación directa que tiene el juego para relacionar el conocimiento con la emotividad es la principal causa por la que se considere su utilidad pedagógica y el valor que puede aportar para el aprendizaje de los niños en la educación inicial.

Calero (2003) menciona que:

Analizando al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia (p.98).

De acuerdo a lo que expresa el autor podemos decir que el juego es la principal clave del éxito dentro de la educación inicial, ya que en esta etapa de la vida es donde el niño más aprende y capta a través del entorno y explora y adquiere nuevos conocimientos, hay que tener en cuenta que el núcleo familiar es el pilar más importante dentro de la educación del mismo.

Franc (2012) considera que:

El juego, otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido (p.87).

Las funciones del juego, dentro del ámbito son amplias y variadas ya que permiten que el infante pueda desarrollar su capacidad de pensamiento a la vez que crea, explora, y se prepara para desenvolverse en el medio que lo rodea. Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Según la Unesco (1980) además es: “Un factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos” (p.63)

El juego tiene múltiples beneficios ya que ayuda aquí niños y niñas de todas las edades adquieran un sin número de palabras y cosas que serán de mucha utilidad al momento de trabajar tanto dentro como fuera del aula, mejora la comunicación y la relación entre pares para que desarrollen conductas que le permitan convivir armónicamente con sus semejantes en un medio social.

Moreno (2002) señala que: “El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano” (p.22).

Esta afirmación de Moreno permite sustentar que el juego es una actividad de interés común de todos los seres humanos, sin distinción de edad, raza, género, religión, el juego es una actividad universal que todas las personas pueden aprovechar en distintos ámbitos. Sin lugar a dudas podemos decir que el juego es la principal causa de ser del ser humano a lo largo de su evolución, ya que no solo le permite adquirir nuevas experiencias, sino que a su vez estos conocimientos le acompañaran hasta la culminación de su vida

Según Pellicotta (1971) el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño (p.34).

Las características del juego como son la espontaneidad y la libertad que otorga al niño son parte de los deseos innatos del individuo, permanentemente se encuentra en esta búsqueda que le permita alcanzar el bienestar y la felicidad. En síntesis podemos decir que el juego es una forma útil de reforzar la personalidad del niño ya que le permite al infante participar y relacionarse con un grupo de personas colaborando, creando y rompiendo retos dentro de su entorno, logrando así desenvolverse de una mejor manera en el ámbito educativo.

Considerando estas virtudes se puede analizar que el juego pasa a ser uno de los factores más beneficiosos dentro de la educación puesto que ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social que de cierta manera prepara a nuestro infantes a la adaptación escolar, también hay recalcar que el juego es uno de los instrumentos más utilizados dentro del campo educativo ya que a través del mismo el niño aprende por gusto y mas no por requerimiento.

Como herramienta pedagógica el juego es de interés para todos los facilitadores educativos de tal modo que puedan conocer y desarrollen la capacidad de estructurar juegos que permitan alcanzar los objetivos de cada nivel educativo y mejorar el desarrollo integral de los niños.

Es de vital importancia de que los docentes de la educación infantil se den cuenta de que el juego no es simplemente un disfrute del cual gozan los niños y las niñas en las primeras edades, sino que además es una herramienta que ayudará a la formación de ellos, mostrando que es tanto indispensable como vital para el desarrollo humano.

8.2.2. Principios del Juego Didáctico

El juego para adquirir un enfoque didáctico debe cumplir con ciertos principios que son de significatividad, funcionalidad, utilidad, globalidad y culturalidad, de este modo se convierte en una actividad pedagógica adecuadamente estructurada que se desarrolla para alcanzar un objetivo educativo específico.

a) Principio de Significatividad

Eisen (1994), menciona que:

El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada, debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran. (p. 255)

El significado es el resultado de un proceso propio de exploración, experimentación y conocimiento, por tanto el principio de significatividad radica en la necesidad de que el juego genere en el niño un significado, un valor y una utilidad, estas asignaciones son de origen intrínseco.

En la educación tradicionalista generalmente se exponen contenidos en clases magistrales a los cuales los alumnos no le encuentran ningún significado, ni sentido y mucho menos utilidad al presentar los mismos contenidos en medio del desarrollo de un juego como parte del conocimiento que el estudiante debe dominar para ganar el juego aumenta el sentido de utilidad de este conocimiento.

b) Principio de Funcionalidad

López y Montero (2000) manifiesta que “El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad, la socialización y la iniciativa del infante permite eliminar de manera inconsciente los bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental” (p. 4).

El principio de funcionalidad hace referencia a la aplicación del juego para alcanzar un objetivo particular y a la plasticidad que este tiene para adaptarse a cualquier tipo de contenido y a cualquier área de desarrollo que se desee estimular en el infante. El juego como actividad pedagógica puede ser aplicada para mejorar el desarrollo cognitivo, social, afectivo, motriz, expresivo, entre otros del niño y la niña en la educación infantil.

c) Principio de Utilidad

Andreu y García (2000), indican que “El juego refuerza la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas” (p. 124).

La utilidad del juego didáctico radica en la capacidad de genera un estado de motivación intrínseco que predispone con mayor facilidad al párvulo a recibir la información que proviene del medio y de las personas que lo rodean, la motivación es uno de los principales factores para alcanzar un verdadero aprendizaje que conjuntamente con la memoria, la atención y la inteligencia alcanzan el éxito en el aprendizaje.

d) Principio de Globalidad

Domínguez (2015) señala que:

El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros. (p. 18)

El juego es una actividad completa o global que hace que el niño o la niña combinen sus capacidades mentales, corporales y emocionales para el desarrollo de las actividades propuestas que constituyen experiencias educativas para el desarrollo del infante, el juego permite al niño conocer, explorar, comprender y aprender acerca del mundo que lo rodea.

Piaget e Inhelder (2007), mencionan que “al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (p. 65).

Por medio del juego el niño o la niña se ven expuestos a distintas problemáticas cuya dificultad está acorde con el nivel de desarrollo evolutivo del infante y para resolver esta problemática es necesario aplicar todos sus conocimientos y habilidades, cooperar y razonar para poder encontrar una solución efectiva, mientras se divierte.

e) Principio de Culturalidad

Bruner (1984), señala que “El juego tiene poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica” (p. 256).

El principio de culturalidad radica en la posibilidad que brinda el juego para crear espacios de trabajo colectivo que posibilita a los párvulos mejorar sus destrezas de

asociación, adaptación y expresión tanto con sus pares como con los adultos de su entorno social.

Domínguez (2015) por su parte manifiesta que el juego “constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca a la persona en una situación de compartir con otros” (p.19)

La educación como tal debe preparar a los niños para la vida dotarlos de las capacidades técnicas y sociales que requiera para su desenvolvimiento pleno en el seno de la sociedad. El juego en esta perspectiva permite al niño compartir con sus semejantes en medio de un sistema normalizado que le enseña la importancia de mantener reglas y normas básicas de convivencia para vivir armónicamente en sociedad.

8.2.3. Etapas del juego

El juego como estrategia pedagógica debe ser una actividad planificada y organizada desde el educador, de tal modo que pueda garantizar la consecución de los objetivos planteados. De este modo los autores Gallo y Sailema describen tres etapas del juego la introducción, el desarrollo y la culminación.

Introducción

Gallo y Sailema (2011) manifiestan que la introducción “Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos” (p.29)

De lo citado en esta etapa se realizan las acciones de información correspondientes de tal modo que todos conozcan que actividad se va a realizar, como se va a desarrollar, quienes van a participar, que reglas deben respetar, entre otras que pongan a todos los niños en igualdad de condiciones para el desarrollo de la actividad. En conclusión es el paso previo a la realización del juego.

Desarrollo

Gallo y Sailema (2011) indican que “Durante el desarrollo del juego se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego” (p.29)

La etapa de desarrollo hace referencia al juego en sí mismo, en el que cada uno de los niños participa y actúa en referencia a las reglas y normas establecidas. Durante esta etapa el rol del educador pasa a ser un observador pasivo que guía la actividad sin una mayor injerencia y control sobre las acciones de los niños.

En consecuencia esta etapa del juego debe tener una perspectiva de libertad en la que el niño se sienta libre de crear, imaginar, proponer y hacer. En medio del juego además se establecen las interacciones significativas entre el niño y los objetos o personas que lo rodean.

Culminación

Gallo y Sailema (2011), mencionan que “El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades” (p.29).

Con base en lo anterior se puede evidenciar que la culminación del juego es el momento en el que uno de los niños o uno de los grupos de niños han ganado el juego puesto que han cumplido con los requerimientos establecidos para el efecto. Sin embargo en la parte final es necesario que se lleven a cabo reflexiones que permitan al docente y a los niños reforzar lo aprendido mediante el juego.

8. 3. TIPOS DE JUEGOS

Existen diferentes tipos de juegos, diversos autores ofrecen diversas taxonomías del juego, sin embargo es conveniente analizar los juegos que competen al desarrollo de habilidades por ser el objetivo de la presente investigación.

8.3.1. Los juegos motrices

Según Calero, (2003) “Los juegos que interesan a la movilidad es. Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos” (p.60).

Los juegos motores son aquellos que ayudan a que el infante pueda desarrollar de mejor manera su motricidad tanto fina como gruesa que ayuda al desarrollo muscular mediante actividades lúdicas como es el correr, saltar, brincar ocupando diferentes herramientas,

hay que tener en cuenta que estas actividades que se realizan tanto fuera como dentro del aula le brinda múltiples beneficios dentro del desarrollo del niño como es:

- ✓ Ayuda a tener mejor noción el espacio y tiempo
- ✓ Tener una mejor coordinación:
- ✓ Estimula las nociones cerca-lejos, encima –debajo
- ✓ Que serán de gran utilidad dentro de las actividades diarias que se realizan dentro de las horas clase

8.3.2. Juegos Sensitivos

Calero (2003) define el juego sensitivo como: “Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos) Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva” (p.60).

De acuerdo a lo que manifiesta Calero se puede afirmar que los juegos sensoriales son actividades que buscan estimular los 5 sentidos que posee el ser humano como son el olfato , la vista ,gusto, tacto y auditivo en base una interacción grupal, ya que estos juegos buscan una mejor integración de grupo dejando de lado la competencia puesto que son fáciles y simples de realizar ,no tienen muchas reglas y los niños se sienten más gusto por realizarlas y una ventaja de estos juegos es que se los acoplar acorde las necesidades de cada uno de los niños.

8.3.3. Los juegos intelectuales o cognitivos

Para Jean Piaget (2007) el juego:

Forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. (p.33).

Los juegos intelectuales son todos aquellos que ayudan al desarrollo del pensamiento ya que como bien dice Piaget se puede evidenciar que el juego no solo produce placer y alegría en el infante, sin que más bien ayuda a que el niño desarrolle su capacidad de concentración y pensamiento al momento de ejecutar dicha actividad, motivando así a que el infante construya, separe e invente cosas que complazcan su curiosidad.

8.3.4. Los juegos efectivos- afectivos

Calero (2003) refiere que:

Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos. (p. 60)

En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos. Los juegos efectivos son aquellos que ayudan a tener una mejor relación en el grupo de trabajo ya que ayudan a conocer más a fondo a una persona, y con ello también se logra que niños y niñas aprenden a respetar nos a otros, fomentándose así una educación basada en valores y una convivencia armónica.

8.4. EL JUEGO TRADICIONAL

8.4.1. Concepto

El concepto del juego tradicional se caracteriza por su trasmisión de generación a generación, pues forma parte del cúmulo cultural de un lugar específico, durante su infancia fue practicada por los padres y ellos se han encargado de enseñarles a sus hijos estos mismos juegos.

Morera (2008) indica que:

Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen. (p. 3)

Los juegos tradicionales tienen por ende, un importante cúmulo cultura, tal es el caso de que son considerados como parte de las tradiciones autóctonas del lugar, por ende no existe un listado limitado de juegos tradicionales, son muy variados y presentan características diferentes de un lugar a otro.

8.4.2. Importancia

El juego tradicional presenta una serie de beneficios en los que radica su importancia. González (2000) describe que:

Este tipo de juegos populares 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 (p. 24).

El juego tradicional adquiere importancia en el aspecto cultural de la sociedad, como mecanismos para el fortalecimiento de la identidad cultural, por cuanto estas prácticas pertenecen a las tradiciones y culturas propias de la sociedad.

Además aporta en el desarrollo de las habilidades en el ámbito motriz mejorando las destrezas motoras finas y gruesas, y mediante la práctica dotando de coordinación, equilibrio y precisión para la ejecución de los movimientos, en el ámbito del desarrollo social y afectivo el juego tradicional provee de los espacios idóneos para la interacción social de los participantes, poniendo en juego las habilidades de adaptación, socialización y expresión del individuo.

8.4.3. Beneficios del juego tradicional

A juicio de Morera (2008) los juegos tradicionales poseen los siguientes beneficios:

Significan un medio de transmisión de valores y cultura. Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento.

Sus reglas son flexibles.

No requieren de material costoso.

La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar.

Practicables en cualquier momento y lugar.

Representan un patrimonio cultural irremplazable. Son un disfrute para la familia.

Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.

Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.

Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.

Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje. (p. 5)

Los beneficios descritos por el autor, permiten identificar que el juego tradicional es un recurso en el que se requiere una mínima inversión y por el contrario sus beneficios son enormes, con respecto al desarrollo de habilidades.

De manera particular en la infancia, los niños gustan mucho de jugar, esta actividad responde a su interés situacional, por lo que siempre se encuentran predispuestos y motivados para participar en juegos, y más cuando estos juegos le son familiares y ya los ha practicado en el hogar, pues ayuda a fortalecer su confianza para participar.

8.4.4. Clasificación de los juegos tradicionales

La clasificación de los juegos tradicionales que se analiza, es la descrita por Torres (2013) puesto que es la más apegada a los objetivos de la investigación, en esta clasificación se exponen diversos juegos tradicionales agrupados en categorías por el tipo de habilidades que potencia.

Cuadro 2 Clasificación de los juegos tradicionales

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES		
Tipo de habilidad	Descripción	Juegos
Juegos con objetos.	implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Saltar a la comba • Juego de la soga • Carrera de sacos • Juego del pañuelo
Juegos de habilidad manual:	Implican un alto grado de precisión y coordinación	<ul style="list-style-type: none"> • Trompo (peón o peonza) • Canica • Cometa (juego) • Yoyó • Perinola • Papiroflexia • Las cinco piedrecitas¹⁰
Juegos con partes del cuerpo	Algunos son un tipo de competición lógica	<ul style="list-style-type: none"> • Piedra, papel o tijera • Pares o nones • Morra
	Otros tienen un alto grado de actividad física o incluso pueden llegar a ser violentos:	<ul style="list-style-type: none"> • Churro, media manga, mangotero • Echar pulsos
	Otros se basan en la expresión corporal	adivinar el título de una película, o de cualquier otra cosa, a base de pistas "mudas", únicamente a través

		de expresiones corporales
Juegos de persecución		<ul style="list-style-type: none"> • Escondite • Tutti frutti (juego) • Gato y ratón • Policía y ladrón • Encantados (juego)
Juegos verbales		<ul style="list-style-type: none"> • Retahíla • Charadas • Adivina, adivinanza (adivinanza) • De La Habana ha venido un barco • Veo veo • Telegrama (juego) • Antón Pirulero

Fuente: Tomado de Torres (2013), Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas, p. 24.

De lo anterior se evidencia que por medio de los diversos juegos tradicionales se aporta al desarrollo de diversas habilidades en el estudiante, a nivel cognitivo, mejorando sus capacidades intelectuales y las habilidades del pensamiento, en el ámbito social y afectivo por la interacción social que se genera, pues estos juegos son de tipo colectivo, en el aspecto motriz, pues se mejoran las destrezas motrices finas y gruesas, así como en el desarrollo del lenguaje por medio de las rondas infantiles.

8.5. EL DESARROLLO DE HABILIDADES

8.5.1. Definición de habilidad

La habilidad es un término muy utilizado en el contexto actual, siempre se hace referencia a la adquisición y desarrollo de las habilidades en el ámbito educativo. Torres (2013) define que:

La habilidad es el grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado. Es decir, en el momento en el que se alcanza el objetivo propuesto en la habilidad. Se considera a la habilidad como a una aptitud innata o desarrollada o varias de estas, y al grado de mejora que se consiga a esta/s mediante la práctica, se le denomina talento. (p. 38)

Por lo tanto la habilidad se constituye como una capacidad que el sujeto ha desarrollado, puede ser tanto innata como adquirida, por lo que se establece como posibilidad el

desarrollo de las habilidades por medio de la estimulación o ejercitación, para que el individuo adquiriera un mayor dominio y control sobre sus acciones.

8.5.2. Características del desarrollo de las habilidades de los niños de 8 a 9 años

Para adecuar los juegos tradicionales al desarrollo de habilidades es necesario conocer las características del desarrollo por áreas en los niños y niñas de 8 a 9 años, por ser estos considerados el objeto de estudio.

Edwards, (2015) hace una descripción de las características del desarrollo y las habilidades que generalmente demuestran los niños y niñas en este periodo evolutivo.

Cuadro 3 El desarrollo y las habilidades del niño de 8 a 9 años

EL DESARROLLO Y LAS HABILIDADES DEL NIÑO DE 8 A 9 AÑOS	
Desarrollo físico Estatura y peso	La estatura media de los niños de 8 años es 128 cm, de 8 y medio es 131cm y los niños de 9 tienen una estatura promedio de 133cm en niñas y 134cm en niños.
Desarrollo físico Motricidad y autonomía	Puede jugar fútbol, básquetbol, bailar, etc. Utiliza bien ciertas herramientas o utensilios de cocina o aseo. Escribe bien letras y números. Se viste y asea solo o sola para ir a la escuela. Prepara su mochila y uniforme para el día siguiente. Sabe qué alimentos son buenos para su salud.
Desarrollo cognitivo	Entiende el concepto de fechas. Comienza a aprender a multiplicar. Comprende las fracciones. Busca explicaciones lógicas al mundo que lo rodea. Puede memorizar gran cantidad de datos. Sigue 5 órdenes recibidas de manera seguida. Sabe usar símbolos y mapas para describir la ubicación de lugares. Entiende lo que son los kilos, gramos, metros, metros cuadrados, metros cúbicos, horas, minutos, etc. Es capaz de entender lo que piensan y sienten otras

	<p>personas.</p> <p>Puede pensar acerca de lo que le pasa y siente.</p> <p>Las otras personas entienden lo que escribe. Su letra manuscrita es clara.</p>
Desarrollo psicosexual	<p>Muestra mayor interés por niños o niñas del sexo opuesto.</p> <p>Maneja más conceptos y lenguaje (adecuado e inadecuado) asociados a la sexualidad.</p> <p>Puede comenzar a tener cambios en su cuerpo por efecto del inicio de la función de las hormonas sexuales.</p>
Desarrollo socio emocional	<p>Comprende los sentimientos y emociones de otras personas. Se puede poner en el lugar de otros.</p> <p>La opinión que tiene de sí mismo o sí misma, se ve afectada por lo que otras personas (adultas o no) piensan de él o ella.</p> <p>Se identifica con las creencias y valores de los padres por sobre las de los amigos y amigas.</p> <p>Comparte con otros niños y niñas, le importa lo que opinen de él o ella.</p> <p>Inventa aventuras.</p> <p>Entiende y obedece sin problemas las normas sociales.</p> <p>Le gusta pertenecer a clubes o grupos como,</p> <p>Cuenta con un grupo más reducido, pero más cercano de amistades.</p> <p>En general mantiene una buena relación con personas adultas</p> <p>Participa en actividades y propone ideas.</p> <p>Entiende que es posible que haya más de un punto de vista.</p> <p>Conoce y percibe el aporte de los servicios y organizaciones de la comunidad, como son la escuela, el consultorio, los bomberos, etc.</p>

Fuente: Tomado de Edwards (2015) Tiempo de crecer. El Desarrollo de Niños y Niñas de 4 a 10 años, p. 28

Estas habilidades características del desarrollo en los niños y niñas de 8 a 9 años, representan los indicadores de logro esperables para esta etapa evolutiva y que sirven como base de referencia para la evaluación de la adquisición de habilidades en el estudiante.

Es importante para el proceso educativo y para el desarrollo infantil, que se tomen en consideración todas las características globales del desarrollo infantil, para así diseñar estrategias adecuadas que han de aportar al desarrollo de cada área.

8.6. ÁREAS DEL DESARROLLO DEL ESTUDIANTE

8.6.1. Concepto de Desarrollo Integral

La Unicef (1984), menciona que “El desarrollo integral consiste en el desarrollo cognoscitivo, social y emocional del niño pequeño como resultado de la interacción continua entre el niño que crece y el medio que cambia” (p. 1)

Según esta definición, básicamente el desarrollo infantil tienen que ver con un proceso de cambios bien definidos con su crecimiento físico, es decir del cuerpo; así como los de crecimiento intelectual y psicológico, o sea con su aprendizaje. Para lo cual deberían estar preparados todos los actores involucrados como padres de familia, autoridades, maestros, personas encargadas de su integridad y formación; así como el entorno en el que van a desarrollarse.

El desarrollo integral es un concepto multidimensional que abarca los aspectos del desarrollo tanto objetivos como subjetivos que permitan al niño o niña adquirir habilidades y destrezas para su auto subsistencia. Este desarrollo responde a las necesidades del ser humano de adaptarse a un nuevo medio, lo cual solamente se logra a través del aprendizaje tanto de conocimientos como de habilidades.

Fabiola Escobar (2006) señala que:

El desarrollo de los niños depende de múltiples condiciones, y esclarecerlas constituye una tarea fundamental de muchas ciencias: la Psicología, la Fisiología, la Pedagogía y la Neurología entre otras, Estos aportes constituyen la base para las acciones educativas en el nivel de Educación Inicial. (p. 170).

Son diversas las ciencias que estudian el desarrollo infantil puesto que este proceso es continuo y cambiante de acuerdo a las condiciones específicas del entorno social y cultural en el que se desarrolle el niño o la niña.

En la etapa infantil, los primeros años de la vida del niño son muy importantes, de manera especial los tres primeros, que vienen a ser el pilar de la salud, el crecimiento y el desarrollo en el futuro. En este período, las niñas y los niños aprenden más rápidamente que en cualquier otra etapa. Los progenitores y las personas encargadas de

los niños deben aprender los signos más importantes que indican si el niño se desarrolla con normalidad. Todos los niños crecen y se desarrollan siguiendo un modelo común, pero cada niño se desarrolla a su propio ritmo.

8.6.2. Áreas de Desarrollo Infantil

El desarrollo infantil como ya se había mencionado anteriormente es un concepto multidimensional que abarca los aspectos del desarrollo cognitivo, psicológico, físico y social de manera general.

Desarrollo Cognitivo

Mounound (2001) menciona que el desarrollo cognitivo “Es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para pensar percibir y aprender” (p.60).

El desarrollo cognitivo es el incremento gradual de conocimientos que el niño va construyendo en medio de sus experiencias de aprendizaje que lo dotan de las capacidades para resolver problemas de su entorno, el aprendizaje es un acto natural del ser humano desde el instante mismo del nacimiento el ser humano empieza a aprender para adaptarse y sobrevivir.

Francisco Gutiérrez (2005) señala que las habilidades cognitivas:

Son muy diversas e incluyen tanto las competencias más básicas relativas a la atención, la percepción o la memoria, como a las capacidades intelectuales complejas que subyacen, por ejemplo, al razonamiento, a la producción y comprensión del lenguaje o solución de problemas. (p. 5)

Para el desarrollo cognitivo se requiere de una serie de factores tanto físicos como intelectuales que permitan al niño adquirir nuevos conocimientos, el aprendizaje puede ser tanto en el medio formal como en el no formal, es decir, que se puede dar tanto dentro como fuera de las instituciones educativas, de hecho los primeros aprendizajes del niño se dan en el medio no formal en el ambiente familiar a través de los modelos de conducta de sus progenitores.

Desarrollo Psicológico

El desarrollo psicológico incluye algunos aspectos conductuales y comportamentales del niño o niña y que se desarrollan en medida de los factores sociales, culturales, físicos, económicos o genéticos en los que se desarrollan los infantes.

Craig y Baucum (2009) señala que en los primeros años de vida el niño/a:

Aprende lo que constituye una conducta buena o mala; a controlar sus sentimientos, sus necesidades y deseos en formas socialmente aceptables; y lo que la familia, la comunidad y la sociedad esperan de él. Comienza a asimilar normas, reglas y costumbres de su cultura. Al mismo tiempo aprende un autoconcepto profundo y, quizá, duradero. (p. 238)

El entorno familiar del es uno de los principales encargados de modelar las conductas y actitudes que presentan los niños, estos aprendizajes se basan en los patrones de conducta de sus progenitores o cuidadores y de los estilos de crianza parental. Dentro de este tipo de desarrollo se incluyen las capacidades del niño para asociarse, adaptarse y expresarse que son parte de su desarrollo emocional.

Craig y Baucum (2009) manifiesta que “Tratar de expresar sus sentimientos en formas que acepte la sociedad no es el único reto que encaran los niños pequeños. A medida que tratan de adaptarse a sus necesidades cambiantes surgen también conflictos de desarrollo” (p. 245)

Las capacidades de asociación, adaptación y expresión son muy importantes para la correcta inserción del niño en el medio social, considerando que la sociedad es un sistema de reglas y normas en el que conviven muchas personas, por ello los niños deben aprender a mantener conductas y actitudes pro sociales con los demás.

Desarrollo Físico

Maganto y Cruz (2008) indican que “El concepto de desarrollo físico se refiere a los cambios corporales que experimenta el ser humano, especialmente en peso y altura, y en los que están implicados el desarrollo cerebral, como ya se ha indicado, el desarrollo óseo y muscular” (p.5)

El desarrollo físico por su parte corresponde a la serie de cambios corporales que se dan tanto en la niñez como en la adolescencia, estos cambios son medibles como el peso o la

estatura, que implican además las capacidades motrices tanto finas como gruesas que van adquiriendo los niños y niñas conforme a su periodo evolutivo.

María Roche (2007) señala que:

La valoración del desarrollo psicomotor del niño de menos de 2 años está siempre presente en una exploración neurológica adecuada, cada niño, con su individualidad genéticamente determinada, adquirirá los patrones de desarrollo a una edad en torno a la edad media en que la mayoría de los niños alcanzan esa madurez, y lo importante será ir viendo si él realiza adecuadamente sus progresos, a su ritmo, en la edad en que en él lo esperaríamos. La utilización de test cuantitativos no nos va a proporcionar una valoración más exacta. (p. 198)

Cuando el niño nace carece de las capacidades motrices para su supervivencia por lo que requiere del cuidado y atención de las personas de su entorno para proveerse de los elementos necesarios para subsistir, sin embargo con el paso del tiempo el niño va aprendiendo a controlar sus movimientos y a direccionarlos de forma voluntaria, de este modo aprende a alcanzar objetos, caminar, saltar, jugar, entre otras actividades que requieren de las habilidades psicomotrices.

Desarrollo Social

Otra de las áreas de desarrollo es el área del desarrollo social. Sánchez et, al. (2001), define el desarrollo socio afectivo como:

El desarrollo socio-afectivo es, en un sentido amplio, aquella dimensión evolutiva que se refiere a la incorporación de cada niño y niña que nace a la sociedad donde vive. Tal incorporación supone numerosos procesos de socialización: la formación de vínculos afectivos, la adquisición de los valores, normas y conocimientos sociales, el aprendizaje de costumbres, roles y conductas que la sociedad transmite y exige cumplir a cada uno de sus miembros y la construcción de una forma personal de ser, porque finalmente cada persona es única. (p. 34)

El desarrollo social y afectivo se da por y para la inclusión del individuo dentro de un conglomerado social, el niño es parte de una comunidad social específica y por lo tanto su formación debe estar centrada en dotarlo de las capacidades y habilidades que le permitan adaptarse a un sistema social.

Estas habilidades se centran en las de adaptación, socialización y expresividad que permitan a la persona interactuar con sus semejantes, por medio del establecimiento de reglas se puede normalizar una convivencia armoniosa.

Cuervo (2010), señala que “La socialización de la infancia se produce mediante las prácticas de crianza, entendidas como la manera en que los orientan el desarrollo del niño/a trasmitiéndole un conjunto de valores y normas que facilitan su incorporación al grupo social” (p.114)

La familia es el primer entorno social en el que se desenvuelve el infante por ende es en este medio en el que aprende las primeras conductas y comportamientos sociales que se recrean en el medio educativo que es el primer espacio que comparte con otros de su misma edad, características e intereses.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

¿Qué fundamentos teóricos y científicos permiten argumentar el aporte de los juegos tradicionales en la adquisición de habilidades?

¿Qué diseño metodológico permite obtener información relevante sobre el nivel de desarrollo de habilidades de los estudiantes?

¿Cómo se puede incluir los juegos tradicionales en el proceso educativo?

10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

10.1. Enfoque

Cuantitativo

Para el desarrollo del proyecto investigativo se ha tomado en cuenta el enfoque cuantitativo de la investigación, pues este enfoque investigativo permite el análisis de datos estadísticos recolectados en la Escuela Juan Manuel Lasso de la parroquia Tanicuchi basados en la observación directa del fenómeno estudiado determinando generalidades del proceso y poder describir de forma amplia y detallada la importancia de la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel de Educación Básica elemental.

10.2. Tipo de Diseño

Bibliográfico-Documental

Quintana (2006) señala que:

La exploración de la literatura, se constituye en un referente teórico que sirve de guía indicativa y provisional para apoyar la construcción conceptual. En consecuencia, la lectura correspondiente es de naturaleza crítica y selectiva, donde el investigador extrae sus propias conclusiones y mantiene la atención sobre los aspectos que resultan atinentes al tópico de investigación planteado y a los hallazgos realizados. (p.55)

La investigación bibliográfica permite profundizar en el conocimiento del problema investigado por medio del análisis de las teorías expuestas en fuentes de investigación primarias y secundarias, como libros, revistas, actas de conferencia, publicaciones relacionadas con los juegos tradicionales, la didáctica de la educación básica, el juego en la educación y el desarrollo de habilidades.

De campo

Tamayo (1998) señala que la investigación de campo es “el registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas” (p.35).

La investigación de campo nos permite evidenciar la inclusión de los juegos tradicionales en la institución, así como evidenciar el nivel de desarrollo y las estrategias pedagógicas aplicadas por el personal docente.

10.3. Tipo de investigación

Exploratorio

La investigación es de tipo exploratorio, pues brinda una perspectiva inicial de la problemática de estudio, acerca de la utilización de juegos tradicionales como estrategia metodológica para el desarrollo de las habilidades motrices, socio-afectivas y cognitivas.

No experimental

El tipo de investigación no experimental, es aquel en el que el investigador no realiza ningún tipo de modificación sobre las variables de estudio, por lo que se considera que

la presente investigación es no experimental, puesto que se han observado las características del problema de investigación en su estado natural.

10.4. Métodos de investigación

Deductivo

El método deductivo ha permitido establecer las características generales de la problemática, los componentes y limitaciones del juego tradicional como estrategia metodológica en los estudiantes del cuarto año de Educación Básica y establecer a partir de la información recopilada las generalidades del problema estudiado.

Inductivo

El método de investigación inductivo ha hecho posible que a partir de las observaciones particulares, realizadas en el grupo de estudio, se establezcan las generalidades del uso del juego en el desarrollo de las habilidades, en base a los indicadores de motivación, participación, predisposición, que son claros predictores para el éxito de cualquier estrategia metodológica.

10.5. Técnicas e Instrumentos

Las técnicas de investigación que aportan los datos cuantitativos para el análisis y establecimiento del estado situacional del uso de las actividades lúdicas son la encuesta, la entrevista y la observación.

Carrera (2001) menciona que: “La encuesta es un instrumento de la investigación que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica” (p. 28).

La encuesta es una técnica que permite preguntar a un grupo de personas sobre una temática específica estableciendo una serie de cuestiones acorde a los objetivos de la investigación y a la temática presentada. La encuesta se dirige al grupo de padres de familia con el propósito de determinar el nivel de conocimiento e importancia que este grupo percibe acerca de los juegos tradicionales.

La entrevista Es una técnica basada en la conversación entre el entrevistador y el entrevistado con el fin de obtener información sobre un tema específico y conocer su

percepción y sus falencias conceptuales. La entrevista se enfoca al personal docente con el objetivo de determinar las estrategias metodológicas utilizadas para el desarrollo de las habilidades en los estudiantes.

Según Rodríguez (1999) manifiesta que:

La observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: La observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación. (p. 73)

La observación hace referencia a la evidencia que se puede apreciar a simple vista acerca del problema investigado, los datos se pueden aplicar directamente a los niños en el desarrollo de alguna actividad para determinar sus actitudes y reacciones frente al uso de juegos tradicionales para sustentar su impacto en el desarrollo de habilidades.

La encuesta utiliza como instrumento el cuestionario, cuyas preguntas pueden ser cerradas o abiertas, por su parte la entrevista utiliza cuestionarios estructurados o semi-estructurados. Las entrevistas semi-estructuradas, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre temas deseados. La observación utiliza como instrumento una ficha de observación basada en indicadores que permiten el diagnóstico situacional.

Población y Muestra

Se ha seleccionado una muestra perteneciente al cuarto año de Educación Básica elemental de la Escuela Juan Manuel Lasso y al docente que labora en la institución, en la siguiente tabla se describe la muestra investigativa.

Muestra Investigativa	
Descripción	Número
Niños	37
Docentes	1
Padres de Familia	37
Total	75

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

11.1. Análisis y discusión de los resultados de la entrevista aplicada a la docente

1. Para usted ¿Qué es una estrategia metodológica?

Una estrategia metodológica es cualquier actividad que se planifica para el desarrollo de los estudiantes.

2. ¿Cómo define usted una habilidad?

Una habilidad es una capacidad que demuestra el estudiante para la realización de una actividad con destreza y eficiencia.

3. ¿Considera necesario que se fortalezcan las habilidades de los estudiantes?

Si es necesario, porque la educación debe formar a los estudiantes, para ser, aprender, aprender a ser y aprender a vivir.

4. ¿Qué estrategias utiliza usted para el desarrollo de las habilidades, motrices, socio-afectivas y cognitivas en los estudiantes?

Se aplican estrategias como la búsqueda de problemas o desarrollo de proyectos, para que el estudiante desarrolle sus habilidades.

5. ¿Considera usted que el juego tradicional puede ser utilizado como una estrategia metodológica?

Es más una estrategia para la recreación o el fomento de la identidad cultural que para el desarrollo de las habilidades del estudiante.

6. ¿Qué juegos tradicionales conoce usted?

Los juegos tradicionales como la rayuela, los trompos, las canicas, la gallinita ciega, los tres pies.

7. ¿Ha aplicado alguna vez juegos tradicionales en el aula?

No he utilizado estas actividades en el aula de clase.

8. ¿Cuál es la actitud de los estudiantes frente a la realización de juegos tradicionales?

Pues de forma general siempre se muestran motivados para jugar, aunque no se han aplicado juegos tradicionales de forma específica.

Discusión:

De la entrevista aplicada a la docente del cuarto año de Educación Básica de la escuela Juan Manuel Lasso, se puede deducir que en el proceso educativo la docente no considera que el juego tradicional tenga un valor pedagógico como instrumento potenciador del desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Por parte de la maestra existe un buen nivel de conocimiento acerca de los distintos tipos de juegos tradicionales que existen, sin embargo, no se reconoce su valor para el fortalecimiento de las habilidades motrices, socio-afectivas y cognitivas en los estudiantes, por lo que no es utilizado como una estrategia metodológica en este nivel educativo.

El rol que se ha designado a los juegos tradicionales se encuentra más relacionado con la cultura física que con el desarrollo de las habilidades, por lo que su uso por parte de los docentes es restringido y casi nulo, menospreciando el valor del espacio que se genera en el desarrollo de los juegos tradicionales, en el que los estudiantes pueden desplegar sus habilidades motrices, como el equilibrio, la coordinación del eje corporal, la precisión, el control del tono muscular, entre otras, también sus habilidades socio-afectivas que surgen de la interrelación con sus semejantes, los valores, la socialización y la expresión y finalmente las habilidades cognitivas, el pensamiento, la atención, la reflexión y el análisis que se ejercitan en este tipo de actividades.

11.2. Análisis y discusión de los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia

Pregunta 1.- ¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?

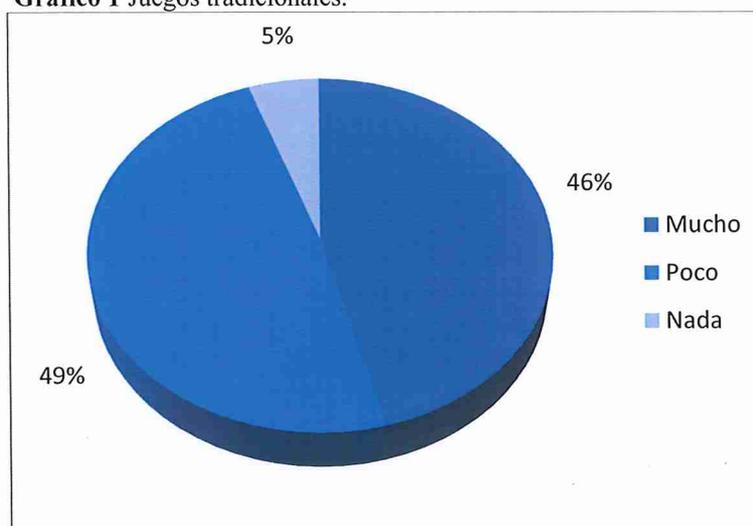
Tabla 1 Juegos tradicionales.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	17	46%
Poco	18	49%
Nada	2	5%
Total	37	100%

Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Gráfico 1 Juegos tradicionales.



Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 46% aseguran que conocen mucho sobre los juegos tradicionales, el 49% afirma conocer poco sobre los juegos tradicionales, mientras que el 5% manifiesta no conocer nada sobre este tipo de juegos.

En el Ecuador los juegos tradicionales han sido parte de la cultura generación tras generación, lo cual se respalda con el nivel de familiaridad que señalan tener los padres de familia, lo cual representa es favorable pues el buen nivel de conocimiento de los padres de familia permite que se refuerce las habilidades que potencia el juego tradicional en el entorno familiar.

Pregunta 2.- ¿En su infancia ha practicado usted juegos tradicionales?

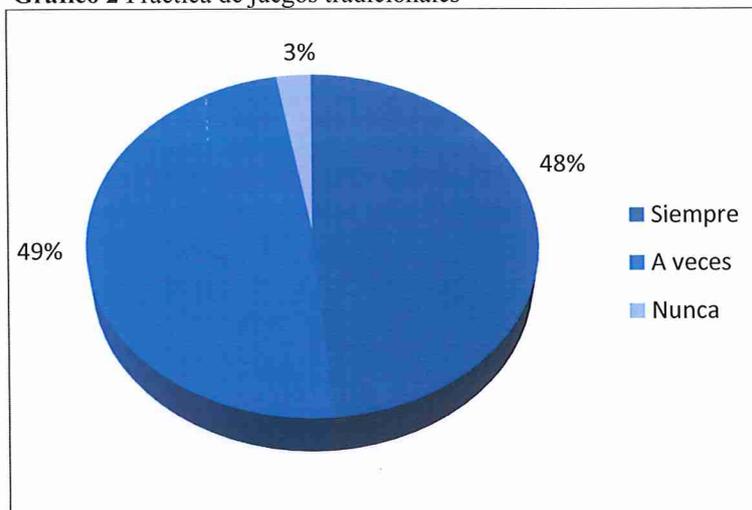
Tabla 2 Práctica de juegos tradicionales

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	48%
A veces	18	49%
Nunca	1	3%
Total	37	100%

Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Gráfico 2 Práctica de juegos tradicionales



Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 48% asegura que en su infancia siempre han practicado juegos tradicionales, el 49% afirma que a veces practicaban los juegos tradicionales, mientras que el 3% manifiesta que nunca han practicado ningún juego tradicional durante la infancia.

La recurrencia de los juegos tradicionales es una clara evidencia de la profundidad social y cultural en la cual se arraigan este tipo de juegos, que se han ido transmitiendo de generación en generación de padres a hijos desde hace varias décadas, lo cual ha permitido que los juegos tradicionales tengan contenidos culturales, sociales y educativos propios para potenciar el desarrollo infantil.

Pregunta 3.- ¿Qué tipo de juegos tradicionales le llama más la atención a usted?

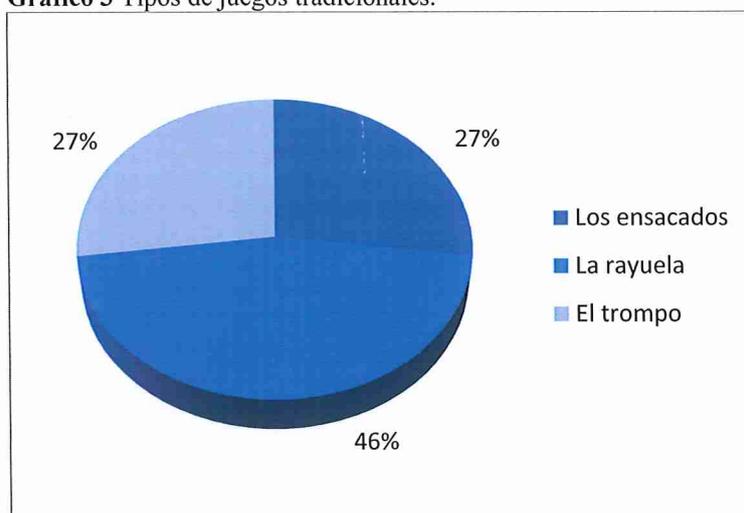
Tabla 3 Tipos de juegos tradicionales

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Los ensacados	10	27%
La rayuela	17	46%
El trompo	10	27%
Total	37	100%

Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Gráfico 3 Tipos de juegos tradicionales.



Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 27% aseguran que el juego que les llamaba más la atención era los ensacados, el 46% afirma que la rayuela era el juego que más le llamaba la atención, mientras que el 27% manifiesta que el trompo era el juego que más le llama la atención.

Existe una gran diversidad de juegos tradicionales, como la rayuela, saltar la soga, carrera de tres pies, los ensacados, los trompos, las canicas, las cometas, entre otros, y en cada uno de ellos, como se ha analizado previamente, se desarrolla algún tipo de habilidad, por lo cual la práctica de juegos tradicionales puede ser dinámica por la existencia de diferentes tipos de juegos tradicionales y por el interés que todos estos juegos generan en los alumnos.

Pregunta 4.- ¿Practica algún juego tradicional con su hijo/a?

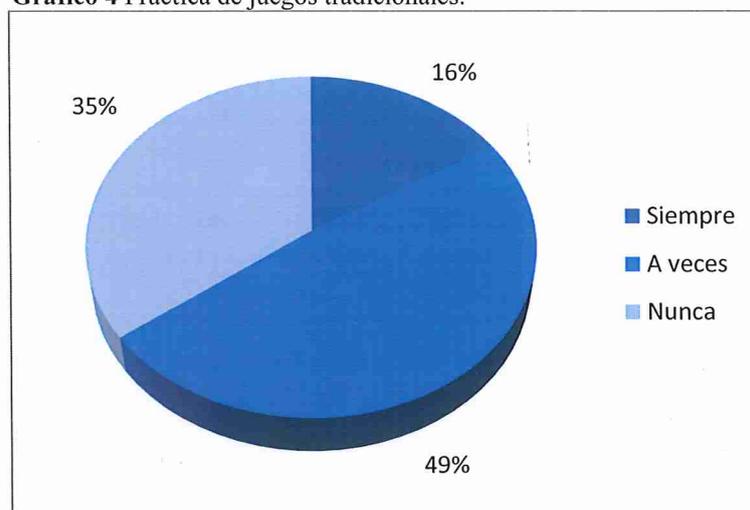
Tabla 4 Práctica del juegos tradicionales.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	16%
A veces	18	49%
Nunca	13	35%
Total	37	100%

Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Gráfico 4 Práctica de juegos tradicionales.



Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 16% asegura que siempre practican algún juego tradicional con sus hijos/as, el 49% afirma que a veces practica este tipo de juegos con los hijos/as, mientras que el 35% manifiesta que nunca practican este tipo de juegos con los hijos/as.

Los padres en su mayoría no practican con regularidad juegos tradicionales con sus hijos, lo cual es negativo, pues a través de la ejecución de juegos tradicionales se potencia el desarrollo de las habilidades sociales, afectivas, motrices y cognitivas, por lo cual la práctica de este tipo de juegos en el entorno familiar puede ayudar a mejorar algunos aspectos emocionales y afectivos de la relación entre padres e hijos, que mejoran su bienestar y aprendizaje, por lo que se está restringiendo de este beneficio a los estudiantes.

Pregunta 5.- ¿Estima usted que es necesario practicar juegos tradicionales en la institución?

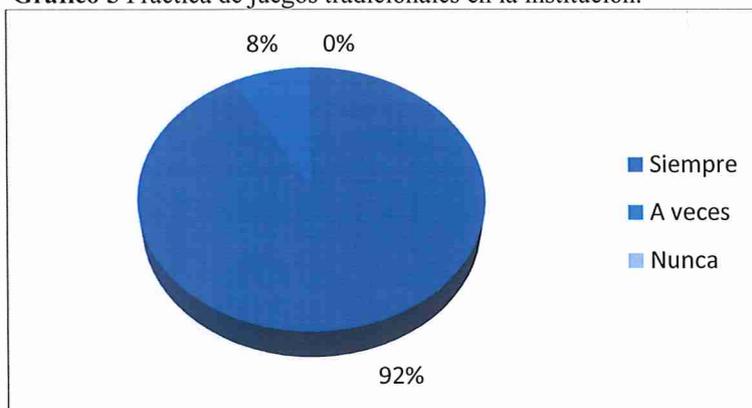
Tabla 5 Práctica de juegos tradicionales en la institución.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	92%
A veces	3	8%
Nunca	0	0%
Total	37	100%

Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Gráfico 5 Práctica de juegos tradicionales en la institución.



Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 92% aseguran que siempre es necesario aplicar juegos tradicionales dentro de las instituciones educativas, mientras que el 8% manifiestan que a veces es necesario aplicar este tipo de juegos en las instituciones educativas.

El apoyo expresado por los padres es favorable, pues respaldan la necesidad de que se incluyan este tipo de estrategias en la institución educativa, considerando todos los aspectos beneficiosos que se han descrito acerca del juego tradicional, y que sustentan el hecho de que sea utilizado como estrategia metodológica en el aula de clase, permitiendo estimular el desarrollo de habilidades sociales, afectivas, motrices y cognitivas.

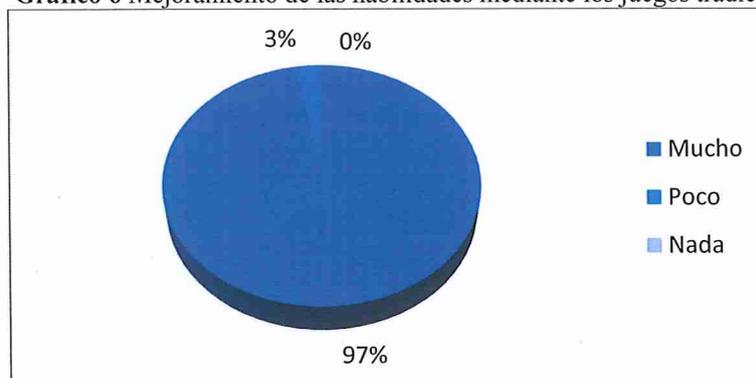
Pregunta 6.- ¿Cree usted que a través de los juegos tradicionales se pueden mejorar las habilidades?

Tabla 6 Mejoramiento de las habilidades mediante los juegos tradicionales.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	36	97%
Poco	1	3%
Nada	0	0%
Total	37	100%

Fuente: Padres de Familia
Elaborado por: Palate Maricela

Gráfico 6 Mejoramiento de las habilidades mediante los juegos tradicionales.



Fuente: Padres de Familia
Elaborado por: Palate Maricela

Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 97% asegura que a través de los juegos tradicionales se puede mejorar mucho las habilidades, mientras que el 3% afirma que mediante los juegos tradicionales se puede mejorar poco las habilidades.

El juego tradicional puede potenciar las diferentes habilidades en los niños, por ejemplo, las habilidades sociales pues provee espacios para la interacción entre pares, adquiriendo conductas y comportamientos para la convivencia armónica, se establecen además lazos afectivos entre los participantes, se estimula también las habilidades motrices finas y gruesas mejorando la postura, el equilibrio y la coordinación y finalmente las habilidades cognitivas, porque el juego es una actividad en la que el niño debe constantemente innovar analizar, crear, pensar y solucionar problemas.

Pregunta 7.- ¿Considera que la práctica de juegos tradicionales le permite desarrollar la creatividad?

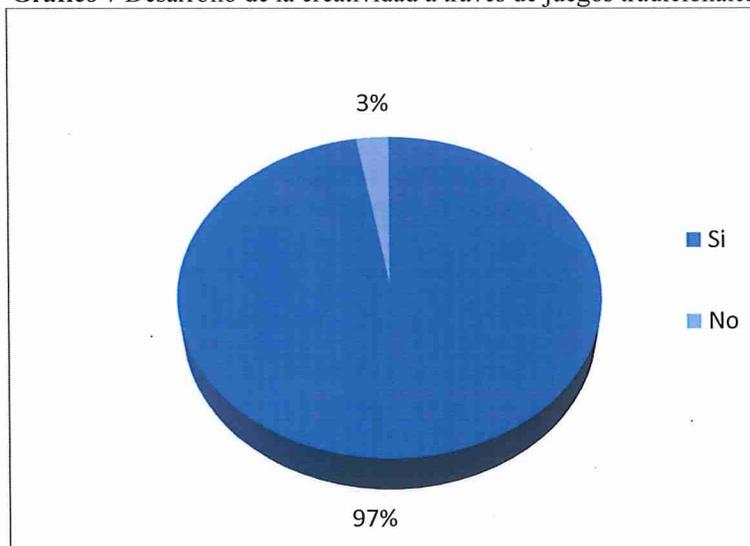
Tabla 7 Desarrollo de la creatividad a través de juegos tradicionales.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	97%
No	1	3%
Total	37	100%

Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Gráfico 7 Desarrollo de la creatividad a través de juegos tradicionales.



Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Palate Maricela

Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 97% asegura que mediante la práctica de juegos tradicionales si se puede desarrollar la creatividad, mientras que el 3% manifiesta que mediante los juegos tradicionales no se pueden desarrollar la creatividad.

El juego tradicional permite incentivar el desarrollo de la creatividad, lo cual respaldan los padres de familia, puesto que cada juego exige del estudiante a analizar, pensar, crear, innovar e imaginar posibles estrategias y soluciones que le permitan ganar el juego, considerando sus capacidades y limitaciones, esto sin lugar a duda, permite mejorar la creatividad de los estudiantes.

11.3. Análisis y discusión de los resultados de la ficha de observación a los estudiantes.

Ficha de observación aplicada a los estudiantes del 4° Año de Educación Básica de la Escuela Juan Manuel Lasso.

INDICADORES	SI		NO		TOTAL	
	FR	%	FR	%	NIÑOS	%
1. Participa activamente en los juegos tradicionales	35	95%	2	5%	37	100%
2. Se muestra motivado en el desarrollo de los juegos tradicionales (Ensacados, rayuela, trompos)	32	86%	5	14%	37	100%
3. Demuestra habilidades sociales en el juego (Ensacados, rayuela, trompos)	8	22%	29	78%	37	100%
4. Se integra al grupo	22	59%	15	41%	37	100%
5. Demuestra flexibilidad	10	27%	27	63%	37	100%
6. Demuestra equilibrio	8	22%	29	78%	37	100%
7. Demuestra coordinación	7	19%	30	81%	37	100%
8. Respeta las reglas del juego	25	68%	12	32%	37	100%
9. Sigue las ordenes señaladas	24	65%	13	35%	37	100%
10. Al finalizar se muestra satisfecho	35	95%	2	5%	37	100%

Discusión

De la actividad realizada con los estudiantes se establece que:

Acerca de la participación activa del estudiante, se observa que el 95% participan activamente de los juegos tradicionales (Ensacados, rayuela, trompos), mientras que el 5% no participan activamente, este es un dato positivo pues se evidencia la predisposición de los estudiantes para participar en este tipo de juegos y por ende se deduce que los resultados alcanzados serán satisfactorios.

Con respecto a la motivación que genera la actividad, se observa que el 86% se muestran motivados y el 14% no se ve motivado por el desarrollo de la actividad, este dato es positivo para la investigación pues demuestra una reacción favorable por parte de los estudiantes a la utilización de los juegos tradicionales.

Con respecto a las habilidades sociales demostradas por los estudiantes en el desarrollo de las actividades (juegos tradicionales) se observa que el 22% si demuestran habilidades y que el 78% no demuestran este tipo de habilidades, reflejando así el deficiente desarrollo social, que no ha permitido adquirir las habilidades de socialización como el liderazgo, el compañerismo, la solidaridad y el trabajo en equipo.

Acerca de la integración del grupo en la actividad se observa que el 59% se integran adecuadamente y el 41% no se integran adecuadamente, La integración es un factor determinante en el desarrollo de habilidades, porque es mediante la interacción social que se adquieren y fortalecen las habilidades sociales y afectivas.

Con respecto a la flexibilidad demostrada por los estudiantes se observa que, el 27% demuestran bastante flexibilidad, en tanto que el 63% no demuestran flexibilidad, de lo cual se deduce que existen limitaciones corporales en los estudiantes en cuanto a la flexibilidad, lo cual puede ser mejorado y fortalecido con la práctica recurrente de juegos tradicionales.

Acerca del equilibrio demostrado por los estudiantes se observa que el 22% demuestran equilibrio y el 78% no lo demuestran, lo cual evidencia las deficiencias de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades de la motricidad gruesa, como es el equilibrio.

Con respecto a la coordinación demostrada por los estudiantes se observa que el 19% demuestran coordinación y el 81% no demuestran esta habilidad, esta información permite establecer que los estudiantes no han desarrollado adecuadamente las habilidades de la motricidad fina, que es permita tener un buen nivel de coordinación de sus movimientos corporales para ejecutar los movimientos conducidos.

Sobre el respeto a las reglas del juego se observa que el 68% respetan las reglas del juego y el 32% no las respetan, este dato es positivo pues la actividad pudo ser desarrollada en orden y se garantizó el bienestar y la integridad de todos los estudiantes.

Acerca del seguimiento de las órdenes señaladas se observa que el 65% siguen las órdenes señaladas y el 35% no lo hacen, de lo cual se establece que los estudiantes tienen un buen nivel de comprensión y habilidades perceptivas, lo cual se puede utilizar para potenciar otras habilidades.

Con respecto a la satisfacción al finalizar la actividad se observa que el 95% se ven satisfechos, lo cual resulta favorable pues se han visto buenos resultados de la utilización de juegos tradicionales, y al finalizar los estudiantes se muestran satisfechos, felices, relajados y más motivados para continuar con la clase.

De los resultados obtenidos se establece que el juego tradicional como estrategia metodológica aporta muchos beneficios al desarrollo de las habilidades en el aspecto motriz, social-afectivo y cognitivo, pues exige al estudiante la puesta en práctica de todas sus habilidades para el desarrollo de los juegos tradicionales.

12. IMPACTO

La presente investigación por ser de tipo DIAGNÓSTICA no tiene impacto en el problema de estudio. No obstante los datos que se han aportado son relevantes para el proceso educativo, puesto que se han identificado los diferentes aportes que genera el uso del juego tradicional como estrategia metodológica activa para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes.

Las deficiencias y limitantes expresadas en la presente investigación deben ser consideradas como antecedentes para futuros proyectos que puedan orientar de forma concreta a la comunidad educativa acerca de la utilización de los juegos tradicionales en el proceso educativo.

13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, existen diversos juegos tradicionales que se practican en el contexto local.
- Se observa que existe un buen nivel de conocimiento acerca de los distintos tipos de juegos tradicionales que existen, sin embargo, no se reconoce su valor para el fortalecimiento de las habilidades motrices, socio-afectivas y cognitivas en los estudiantes, por lo que no es utilizado como una estrategia metodológica en este nivel educativo.
- En el hogar existe una deficiente utilización de los juegos tradicionales, por cuanto padres e hijos no practican con frecuencia juegos como la rayuela, saltar la soga, los trompos, las canicas, lo que ayudaría a mejorar sus habilidades y relaciones afectivas en el hogar.
- Los estudiantes del 4° Año de Educación Básica muestran deficiencias en el desarrollo de habilidades motrices, sociales-afectivas y cognitivas que pueden ser mejoradas a través del uso de los juegos tradicionales.

Recomendaciones

- Socializar los juegos tradicionales dentro de la comunidad educativa, como instrumentos para potencializar el desarrollo de las habilidades motrices, afectivas y cognitivas en los estudiantes.
- Elaborar una guía o manual didáctico que permita orientar de forma concreta a los docentes y autoridades acerca de la aplicación de juegos tradicionales y las áreas de desarrollo que se pueden potenciar en cada caso en la educación, en el cual se describan los tipos de juegos, materiales, orientaciones generales para su aplicación eficiente.
- Incentivar a los padres de familia a practicar juegos tradicionales con sus hijos, tanto para reforzar el desarrollo de las diferentes habilidades de los estudiantes como para afianzar los vínculos afectivos entre padres e hijos, para lo cual se pueden realizar actividades y concursos institucionales, como por ejemplo el festival de la familia.
- Planificar y ejecutar juegos tradicionales como la rayuela, los trompos, canicas, tres pies, ensacados, con los estudiantes del 4º Año de educación con el propósito de mejorar y fortalecer las habilidades motrices, afectivas y cognitivas en los estudiantes.

14. BIBLIOGRAFÍA

- Andreu, M., & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de lfe, el juego didáctico. *I Congreso Internacional de Español* (págs. pp. 122-128). Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Asamblea Nacional. (2015). *Ley del deporte, educacion fisica y recreacion*. Quito, Ecuador: Lexis.
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza.
- Calero. (2003). el juego como punto de vista educativo. *dialnet*.
- Carrera, A. (2001). *Investigación* (II ed.). Mexico, Cartajena, Mexico: Hispana.
- Craig, G., & Baucum, D. (2009). *Desarrollo Psicológico*. México: Pearson Educación.
- Cuervo, A. (enero-junio de 2010). Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, vol. 6(núm. 1), pp. 111-121.
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica, una estrategia pedagógica depreciada*. Juarez, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Edwars, M. (2015). *tiempo de crecer. El Desarrollo de Niños y Niñas de 4 a 10 años*. Santiago: Andros Impresores.
- Eisen, G. (. (1994). Brain Chemistry, the Endocrine System and the Question of Play. *Communication and Cognition*, Vol. 27(Nº 3), pp. 251-259.
- Escobar, F. (2006). IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN INICIAL A PARTIR DE LA MEDIACION DE LOS PROCESOS COGNITIVOS PARA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL. *Revista de Educación*, 12(21).
- Escudero, J. (1981). *Modelos didácticos*. Barcelona, España: Oikos-Tau.
- Fernández, J. (1973). Acepciones y divisiones de la Didáctica. *Enciclopedia de Didáctica Aplicada*, Vol. 1, pp. 20-30.
- Ferrández, A. (1995). *Didáctica General*. Barcelona, España: UOC.
- Fonseca, M., & Aguaded, J. (2007). *Enseñar en la universidad. Experiencias y propuestas de docencia universitaria*. La Coruña, España: Netbiblo.

- Franc. (2012). las funciones del juego.
- Gallo, R., & Sailema, O. (2011). *El método lúdico para potencializar la enseñanza y aprendizaje de la matemática*. Latacunga, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- González, A. (2000). *Tin Marín ¡a jugar!* San José, Costa Rica: EUNED.
- Gutiérrez, F. (2005). *Teorías del Desarrollo Cognitivo*. Madrid, España: Mc. Graw Hill.
- López, V., & Montero, F. (2000). *Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juego físico vs. virtual: un solo juego dos modos de interacción*. La Mancha, España: Universidad de Castilla.
- Maganto, C., & Cruz, S. (2008). *Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia*. San Sebastián: Facultad de Psicología.
- Mattos, L. (1963). *Compendio de Didáctica General*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Ministerio de Educación. (2013). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito, Ecuador: MEC.
- Moreno. (2002). *el juego como forma de comportamiento*.
- Morera, M. (julio de 2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud*, vol. 5 (núm. 1), pp. 1-8.
- Mounoud, P. (2001). El desarrollo cognitivo del niño desde los descubrimientos de Piaget hasta los tiempos actuales. *Contextos Educativos*, Vol. 4, pp. 53-77.
- Oliva, J. (1996). *Crítica de la razón didáctica. Materiales para el diseño y desarrollo del currículum*. Madrid, España: Playor.
- Pellicotta. (1971). características del juego. *Cielo*.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *La psicología del niño*. Madrid, España: Ed. Morata.
- Quintana, A. (2006). Metodología de Investigación Científica Cualitativa. *Psicología: Tópicos de actualidad.*, pp. 47-84.
- Roche, M. (2007). Desarrollo psicomotor del niño de menor edad. *Anales de Pediatría Continental*, Vol. 5(Nº 4), 197-204.

- Rodríguez, S. (1999). *Investigación Científica* (II ed., Vol. I). Cartajena, Colombia, Colombia: Hispana.
- Sánchez, F., Bilbao, I., Rebollo, M., & Barón, M. (2001). *Desarrollo afectivo y social*. Buenos Aires, Argentina: Akadia editorial.
- Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
- Torres, S. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica*. Tesis de Grado. Ambato Educador: Universidad Técnica de Ambato.
- Unesco. (1980). clasificación del juego. *dialnet* .
- Unesco. (2015). *Educación física de calidad*. Francia: Ediciones Unesco, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNICEF. (1984). *Desarrollo del niño en la Primera Infancia*. París: UNESCO-UNICEF.
- UNICEF. (1990). Convención sobre los Derechos del Niño. *Convención sobre los Derechos del Niño · UNICEF Comité Español*. Ecuador: UNICEF.
- Velazco, M., & Mosquera. (2010). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo*. Santiago de Chile, Chile: PAIEP.
- Zabala, M. (1990). "Fundamentación de la Didáctica y del conocimiento. En A. Medina, & M. Sevillano, *Didáctica. Adaptación* (págs. pp. 85-220). Madrid, España: UNED.

15. ANEXOS**ANEXO 1 HOJA DE VIDA TUTORA****CURRICULUM VITAE****DATOS PERSONALES:**

NOMBRES Y APELLIDOS: LORENA DEL ROCÍO LOGROÑO HERRERA

CÉDULA : 0501976120

PROFESIÓN : Lcda. CULTURA FISICA

DOMICILIO : CIUDADELA RUMIPAMBA

TELÉFONO : (03) 2810 713 - 0987122777

LUGAR DE NACIMIENTO: LATACUNGA

FECHA DE NACIMIENTO: 29 DE MARZO 1973

ESTUDIOS REALIZADOS:**SECUNDARIA**

- BACHILLER EN CIENCIAS, ESPECIALIZACIÓN QUÍMICO BIOLÓGICAS, COLEGIO NACIONAL "PRIMERO DE ABRIL" LATACUNGA.

SUPERIOR

- TÍTULO DE PROFESORA DE SEGUNDA ENSEÑANZA, EN LA "UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI" LATACUNGA.
- LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD CULTURA FÍSICA, EN LA "UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI" LATACUNGA,

POSTGRADO

- DIPLOMADO SUPERIOR EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR, EN LA "UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI" LATACUNGA.
- MAGISTER EN EDUCACIÓN SUPERIOR EN LA "UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR" QUITO.
- MAESTRIA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO, EN LA "UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO", AMBATO.

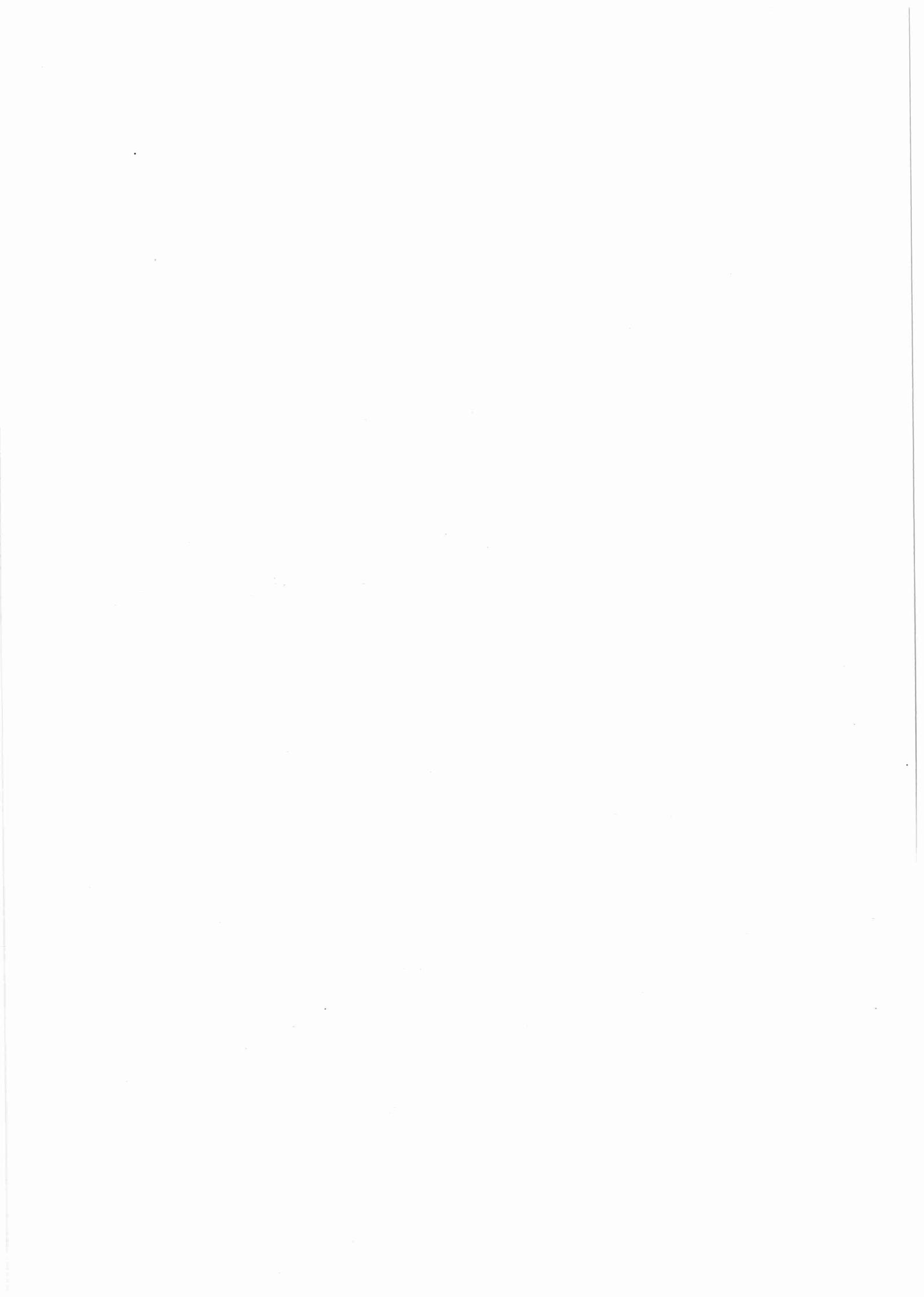
EXPERIENCIA PROFESIONAL

- DOCENTE DE NIVEL PRIMARIO, UNIDAD EDUCATIVA "ANA PÁEZ", LATACUNGA.
- DOCENTE DE NIVEL SECUNDARIO, COLEGIO PARTICULAR "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS", LATACUNGA.
- DOCENTE DE NIVEL SUPERIOR, "UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI", LATACUNGA.

OCUPACIÓN ACTUAL

- DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, LATACUNGA

LICENCIADA Mgs.
LORENA DEL ROCÍO LOGROÑO HERRERA.



ANEXO 2 HOJA DE VIDA INVESTIGADORA

CURRICULUM VITAE

DATOS PERSONALES:

NOMBRES Y APELLIDOS: ALBA MARICELA PALATE PALATE

CÉDULA : 180510862-6

DOMICILIO : BARRIO LA ESTACIÓN – LATACUNGA

TELÉFONO : 0967558614

LUGAR DE NACIMIENTO: PELILEO-TUNGURAHUA

FECHA DE NACIMIENTO: 13 DE JUNIO DEL 1991

ESTUDIOS REALIZADOS:

SECUNDARIA

- BACHILLER EN CIENCIAS, INFORMATICA “UNIDAD EDUCATIVA STEPHEN HAWKING”

SUPERIOR

TÍTULO DE PROFESORA DE EDUCACIÓN BÁSICA “INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO MISAEL ACOSTA SOLIS BAÑOS”



ANEXO 3: MODELO ENTREVISTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

**Entrevista al docente del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Juan
Manuel Lasso**

Objetivo: Determinar las estrategias metodológicas empleadas en el desarrollo de habilidades y la importancia del juego tradicional

1. Para usted ¿Qué es una estrategia metodológica?

2. ¿Cómo define usted una habilidad?

3. ¿Considera necesario que se fortalezcan las habilidades de los estudiantes?

**4. ¿Qué estrategias utiliza usted para el desarrollo de las habilidades,
motrices, socio-afectivas y cognitivas en los estudiantes?**

**5. ¿Considera usted que el juego tradicional puede ser utilizado como una
estrategia metodológica?**

6. ¿Qué juegos tradicionales conoce usted?

7. ¿Ha aplicado alguna vez juegos tradicionales en el aula?

8. ¿Cuál es la actitud de los estudiantes frente a la realización de juegos tradicionales?

ANEXO 4: MODELO ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

**Encuesta aplicada a los padres de familia de los estudiantes de Cuarto Año de
Educación Básica de la Escuela Juan Manuel Lasso**

Objetivo: Determinar los beneficios de la utilización de juegos tradicionales

Instrucciones:

Leer detenidamente las preguntas y conteste.

Marque con una X su respuesta, escoja solo una respuesta en cada pregunta.

1. ¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

2. ¿En su infancia ha practicado usted juegos tradicionales?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

3. ¿Qué tipo de juegos tradicionales le llama más la atención a usted?

Los ensacados ()

La rayuela ()

El trompo ()

4. ¿Practica algún juego tradicional con su hijo/a?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

5. ¿Estima usted que es necesario practicar juegos tradicionales en la institución?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

6. ¿Cree usted que a través de los juegos tradicionales de pueden mejorar las habilidades?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

7. ¿Considera que la práctica de juegos tradicionales le permite desarrollar la creatividad .

SI ()

NO ()

Gracias

ANEXO 6: FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1. Encuesta a los padres de familia



Fotografía 2. Encuesta a los padres de familia



Fotografía 3. Aplicación de la técnica de observación



Fotografía 4. Aplicación de la técnica de observación

