



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“JUEGOS POPULARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO MILLINGALLI AYALA”, EN EL PERIODO LECTIVO 2016-2017”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Autor:

Luis Rolando Toaquiza Millingalli

Director:

Lic. Diógenes Tumides Guarochico Herrera.Mg.

La Maná – Ecuador

Agosto – 2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo Luis Rolando Toaquiza Millingalli declaro ser autor del presente proyecto de investigación: “JUEGOS POPULARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO MILLINGALLI AYALA”, EN EL PERIODO LECTIVO 2016-2017, siendo el Lic. Diógenes Tumides Guarochico Herrera Mg, director 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 mi exclusiva responsabilidad.

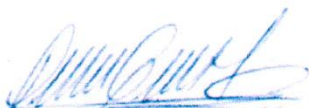


Luis Rolando Toaquiza Millingalli
C.I: 050410119-7

AVAL DEL DIRECTOR DE PROYECTO INVESTIGATIVO

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema “JUEGOS POPULARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO MILLINGALLI AYALA”, EN EL PERIODO LECTIVO 2016-2017, de Luis Rolando Toaquiza Millingalli de la Carrera de Licenciatura 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 Académico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

La Maná, Agosto del 2017



Lic. Diógenes Tumides Guárochico Herrera .Mg.
DIRECTOR DE PROYECTO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

LA MANÁ – ECUADOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

La Maná, 10 de Julio del 2017

Estimado

Lic. César Enrique Calvopiña León Mg.Sc.

DIRECTOR DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

Presente.

De mi consideración.

Reciba un cordial saludo a la vez deseándole éxitos en sus funciones, cumpliendo con el Reglamento de Titulación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, en calidad de Lectores de Tribunal de Proyecto de Investigación con el Título: “JUEGOS POPULARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO MILLINGALLI AYALA”, EN EL PERIODO LECTIVO 2016-2017, propuesto por la estudiante, LUIS ROLANDO TOAQUIZA MILLINGALLI, de la Carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Básica, presentamos el Aval de aprobación del Proyecto de Investigación, me permito indicar que fue revisado y corregido en su totalidad, por lo que se puede solicitar la autorización para continuar con su trabajo investigativo.


Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente.


Lic. Edgar Marcelo Orbea Jiménez MS.c.

CC: 050799257-3

Lector 1 (Presidente)


Lic. César Enrique Calvopiña León, Mg

CC: 050124498-2

Lector 2


Lic. Mario Rubén Guerrero Tipantuña

CC: 171508675-5

Lector 3 (Secretario)

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis maestros de la Universidad Técnica de Cotopaxi que me impartieron sus conocimientos y experiencias en el transcurso de mi vida universitaria y que me ayudaron para hacer posible la realización de esta gran meta.

Luis

DEDICATORIA

Quiero dedicar mi trabajo a Dios, por guiar mi camino y hacerme una persona de bien, también a mi familia pilares fundamentales para mi formación profesional quienes me han brindado su apoyo incondicional en buenos y malos momentos, además por cada uno de sus consejos que me ayudaron a crecer académicamente.

Luis



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

TEMA: “JUEGOS POPULARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO MILLINGALLI AYALA”, EN EL PERIODO LECTIVO 2016-2017”

Autor: Luis Rolando Toaquiza Millingalli

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La pérdida de la práctica de los juegos populares-tradicionales ha traído problemas en el desarrollo integral de los estudiantes considerando que satisfacen las necesidades básicas de ejercicio físico, es una vía excelente para expresar, cumpliendo propósitos establecidos, los juegos ayudaron a conocer el comportamiento de los niños y niñas, ayudando a la concentración, aprendiendo a ser astutos y adquieren valores.

Por tal motivo se decidió ejecutar este proyecto en la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”. Para identificar este problema se utilizó encuestas, entrevistas a los estudiantes, padres de familia y al docente del quinto año de Educación General Básica, también se aplicó la investigación exploratoria, descriptiva que ayudó a obtener información clara y específica.

Los juegos tradicionales son habilidades creativas que debe socializarse y diseminarse a través de diferentes medios para llevar una vida llena de alegría.

El objetivo se completó con el proceso formativo-educativo de la práctica de los juegos populares y tradicionales para un adecuado fortalecimiento del desarrollo integral de los niños y niñas.

Como impacto científico fue fortalecer las habilidades de capacitación sobre el tema, sensibiliza sobre el desarrollo de la creatividad a través de los juegos populares, donde los beneficiarios directos son los estudiantes que tienen un desarrollo cognitivo de acuerdo a sus necesidades de formación académica.

Palabras clave: (educación, aprendizaje, juegos, tradición, creatividad, habilidad, destreza)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

THEME: “JUEGOS POPULARES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO MILLINGALLI AYALA”, EN EL PERIODO LECTIVO 2016-2017”

Author: Luis Rolando Toaquiza Millingalli

PROJECT DESCRIPTION

The practice of traditional games in students, which is considered the set of values, agility, skills, movement, strength and modes of behavior that work as an important element in motor development and in the social sphere ; in the practice of traditional games that are transmitted by teaching teachers, and can be specific or not consider a given, engaged in recreational activities, place and popular games rooted in a society, which are widespread in a population, community territory, usually combined including their customs and traditions.

Traditional games is a very creative and great skill that must be socialized and disseminated through various means to lead a life full of joy and of much significance for the people who practice recreational activity.

The aim is to complement the training process-educative the practice of popular and traditional games for a suitable strengthening the comprehensive development of children / as fifth year General Education Basic Educational Unit "Antonio Millingalli Ayala" in the period school from 2016 to 2017.

The impact that aims to achieve is to strengthen the skills of training on the subject, raise awareness about the development of creativity through the popular games, where direct beneficiaries are students who have a cognitive development according to their training needs academic.

Keywords: education, learning, games, tradition, creativity, skill, dexterity

ÍNDICE

PORTADA	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE PROYECTO INVESTIGATIVO	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	viii
PROJECT DESCRIPTION	viii
INDICE GENERAL.....	ix
1. INFORMACIÓN GENERAL	1i
2. RESUMEN DEL PROYECTO	1
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	3
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
6. Objetivos.....	5
6.1. Objetivo General	5
6.2. Objetivo específicos	5
7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES, RESULTADOS Y METODOLOGÍA	6
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	7
8.1. Juegos Populares definición	7
8.2. Importancia de los juegos populares	7
8.3. Beneficios	7
8.4. Clasificación de los juegos populares.....	8
8.5. Creatividad y diversión en los juegos populares.....	9
8.6. Proceso de aprendizaje	10
8.7. Destrezas y habilidades	11
8.8. Desarrollo Integral.....	11

8.9. Desarrollo Cognitivo.....	11
8.9.1. Etapas del desarrollo integral	12
8.10. La educación	14
8.10.1 Tipos de educación	15
8.11. Rendimiento escolar	16
9. HIPÓTESIS	17
10. METODOLOGÍAS:	17
10.1. Investigación Exploratoria:.....	17
10.2. Investigación Descriptiva:	17
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:.....	18
12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS):.....	18
13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO:.....	19
14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	20
14.1. Conclusiones.....	20
14.2. Recomendaciones	20
15. BIBLIOGRAFÍA	21
16. ANEXOS	213

ANEXOS DE TABLAS

Tabla N° 1: Objetivos específicos, actividades y metodología utilizada en el proyecto.....	6
Tabla N° 2: Técnicas e instrumentos aplicados en la investigación.....	17
Tabla N° 3: Presupuesto para la propuesta.....	19
Tabla N° 4: Taller N°.- 1	45
Tabla N° 5: Taller N°.- 2	48
Tabla N° 6: Matriz operativa de la propuesta.....	51
Tabla N° 7: Administración de la propuesta	52

ANEXOS DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Importante la enseñanza de juegos populares.....	32
Gráfico N° 2: Docente debe auto capacitarse.....	32

Gráfico N° 3: Presentan dificultades para realizar juegos tradicionales	33
Gráfico N° 4: Importante lograr un aprendizaje significativo.....	34
Gráfico N° 5: Utiliza estrategias como juegos populares para sus clases	35
Gráfico N° 6: Muestran interés en el desarrollo de actividades recreativas.....	36
Gráfico N° 7: Aprendizaje significativo facilita el proceso académico del estudiante durante toda su etapa escolar	37
Gráfico N° 8: Desarrollo integral de su hijo depende de las actividades que se brinden en la escuela	38
Gráfico N° 9: Incentivar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes a través del juego	39
Gráfico N° 10: Estimulan el conocimiento de los estudiantes	40

ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES

Gráfico N° 11: Te gustan realizar actividades recreativas	41
Gráfico N° 12: Estimular para que desarrollen la creatividad por medio de los dibujos	42
Gráfico N° 13: Esta actividad te ayuda a ser más creativo.....	43
Gráfico N° 14: Te diviertes más a través de los juegos populares	44
Gráfico N° 15: Disfrutan jugar con el trompo.....	45
Gráfico N° 16: Problemas al realizar actividades de integración con tus compañeros	46
Gráfico N° 17: Tus calificaciones promedio son:	47
Gráfico N° 18: Estas motivado durante las horas clases	48
Gráfico N° 19: importante aprender o realizar mas veces los juegos populares	49

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Juegos populares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”, en el periodo lectivo 2016 - 2017.

Fecha de inicio: Octubre 2016

Fecha de finalización: Agosto 2017

Lugar de ejecución.- Este proyecto se ejecutará en la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”, ubicada en la Comunidad San Francisco de Sarahuasi en la Parroquia Chugchilán, Cantón Sigchos Provincia Cotopaxi Zona 3.

Facultad que auspicia: Ciencias Humanas y Educación

Carrera que auspicia: Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica

Equipo de Trabajo:

- Lic. Diogenes Guarochico Herrera Mg Lic. (Anexo 1)
- Toaquiza Millingalli Luis Rolando. (Anexo 2)

Área de Conocimiento: Educación

Línea de investigación: Educación y Comunicación para el Desarrollo Humano y Social

2. RESUMEN DEL PROYECTO

Los juegos populares fueron parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos se reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. En la actualidad muchos de estos juegos se han perdido a causa de la tecnología fueron reemplazados por los video juegos o por pasar mayor tiempo en el chat dejando a un lado la

mejor forma de divertirse sanamente y entre compañeros desarrollando la psicomotricidad fina y gruesa. La insuficiente práctica de los juegos populares en la institución ha traído varias dificultades en los estudiantes, influyendo en la agilidad, creatividad, destrezas, movimiento, fuerza y modos de comportamiento que funcionan como elemento importante en el desarrollo motriz y en el ámbito social; en la práctica de los juegos tradicionales que se transmiten mediante la enseñanza de los docentes, pudiéndose considerar específicos o no un lugar determinado, inmersos en actividades lúdicas, arraigadas en una sociedad, que se encuentran muy difundidas en una población, comunidad, territorio, que generalmente se conjugan entre ellas sus costumbres y tradiciones propias.

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas creativas que deben ser socializadas y difundidas a través de varios medios para desarrollar habilidades por las personas que los practican. Teniendo como objetivo complementar en el proceso formativo-educativo de la práctica de juegos populares y tradicionales para un fortalecimiento adecuado en el desarrollo integral de los estudiantes.

El impacto fue fortalecer los conocimientos del docente sobre diferentes temas y actividades contribuyendo al rescate de los juegos populares y tradicionales, generando conciencia sobre el desarrollo de la creatividad obteniendo beneficiados directos (estudiantes, docentes y padres de familia del Quinto Año de Educación General Básica), acorde a sus necesidades de la formación académica.

Palabras Claves: (educación, psicomotricidad, juegos tradicionales, creatividad, habilidad)

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El estudio de este tema se basa en la práctica de los juegos populares y su incidencia en el desarrollo integral debido a que es de gran interés en la actualidad ya que se están perdiendo las costumbres y tradiciones de nuestros pueblos, es interesante además porque los niños están dejando prácticas interesantes y positivas por cosas que no les traerá beneficios a futuro.

Los beneficiarios con la ejecución del proyecto tendremos a los estudiantes, padres de familia y toda la comunidad educativa de manera, directa e indirecta formando parte de la institución en la cual contribuyeron con la investigación para rescatar y fortalecer la práctica de los juegos populares ayudando al desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas.

El proyecto es importante debido a que se trata de rescatar prácticas que se han realizado antiguamente como son los juegos tradicionales y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, es innovador debido a que volver a recordar los momentos vividos para ponerlos en práctica en el presente proyecto, nos permitirá descubrir nuevas habilidades que antes no estuvieron bien desarrolladas.

Al analizar este proyecto se llegó a establecer que su realización sería factible por cuanto el estudio no es costoso y daría resultados positivos que ayudarían a solucionar esta problemática que se presenta en la institución sabiendo que es necesario establecer que se contara con la colaboración absoluta de estudiantes, profesores, autoridades y padres de familia los que ven con gran agrado se fomente este tipo de actividades como parte del desarrollo cultural e integral.

Los juegos populares aportan un gran número de beneficios a los niños y niñas de nuestro entorno. La gran variedad y estilos diferentes hacen posible que la práctica de algún juego determinado beneficie al individuo ayudándolo a mejorar en cualquier aspecto físico o mental.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

- **Beneficiarios directos**

Como beneficiarios directos tenemos a los 32 estudiantes, un docente, 30 padres de familia; siendo un total de 63 personas (37 de género femeninos y 26 de género masculino)

- **Beneficiarios indirectos**

Los beneficiarios indirectos son los 195 estudiantes, 16 docentes, 104 padres de familia siendo un total de 315 personas (181 de género femeninos y 134 de género masculino)

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el Ecuador los juegos populares, sin duda alguna constituyen un pilar importante a través de la historia en los últimos años estos han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de nuestra provincia, es por ello que es importante que estos sean rescatados día tras día, ya que en la actualidad muchas de las familias se interesan por que sus hijos realicen otras

actividades o en otros casos estos no les toman interés a los jóvenes, debido a esto muchos de los jóvenes se dedican a acciones que no están de acuerdo a su edad sin que estas traigan beneficios a futuro, es así que nuestras tradiciones ven opacadas por modas extranjeras que se han impuesto en nuestro país. Con el paso de los años en el Ecuador se han ido produciendo fenómenos sociales que han motivado la pérdida de todos aquellos valores autóctonos que eran la base de la identidad cultural. Los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular en el Ecuador, han sido reemplazados progresivamente por otro tipo de juegos mucho más individualizados por el desarrollo de la tecnología. Por otra parte, el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, ha influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura o pérdida de la práctica de los juegos tradicionales.

En la provincia no reconocen en forma social y políticamente la importancia que tiene el concepto de recreación, sus prácticas y beneficios, por lo que muy limitado a pesar de su importancia para la salud física y mental, incluyendo a la edad preescolar donde debe velarse por el desarrollo de capacidades motrices en las niñas y los niños, principalmente mediante aquellas actividades donde se propicie la realización de las habilidades motrices. En consecuencia la práctica de juegos tradicionales son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas en la edad que a ellos les corresponde para no tener problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, además es importante que los maestros tomen capacitaciones actuales para que implanten en su plan de estudios los juegos que son de gran ayuda para motivar la clase.

En el Cantón Sigchos la aplicación de juegos tradicionales se desarrolla en muy pocas partes de la ciudad, los eventos que conlleven a la unidad son muy escasos en estas épocas e incluso en las escuelas los maestros encargados de esta área han aportado muy poco a continuar con la práctica de los juegos tradicionales, es decir muy pocos docentes realizan estas actividades en sus horas clases, se han dedicado hacer ejercicios que no forman parte en gran escala de la formación de los alumnos, es allí donde se debe dar una solución adecuada a esta problemática, al realizar una clase debe ser atractiva ayudando a la integración social entre amigos y compañeros, incluyendo valores.

A nivel Institucional la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala” presenta este problema de la falta de la recreación o de utilización de juegos tradicionales, no tienen un lugar

adecuado para jugar y desarrollar las capacidades motrices, destrezas, habilidades, la cual está acarreado grandes problemas en el estado emocional de los educandos; algunos padres de familia del sector optan por mandar a estudiar a sus hijos en otros centros educativos, que cuenten con infraestructura en juegos infantiles para que puedan recrearse.

Es así que se ha determinado que los juegos tradicionales en la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”; no son practicados en los años de Educación Básica de manera correcta, según los datos obtenidos en la observación, se determina las diferentes dificultades de los estudiantes en el desarrollo motriz que no son socializadas en la actualidad y pierden el interés y por ende su desarrollo de las habilidades y destrezas.

6. Objetivos

6.1. Objetivo General

Fomentar los juegos tradicionales mediante la elaboración y aplicación de una guía metodológica para mejorar la integración social de los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”, en el periodo lectivo 2016 - 2017.

6. 2. Objetivo específicos

- Diagnosticar a través de una encuesta las causas que determinen que los estudiantes no practiquen los juegos populares.
- Diseñar una guía metodológica sobre los juegos populares a través de una recopilación bibliográfica de varios autores, fortaleciendo la integración social de los niños y niñas.
- Capacitar a los docentes sobre la importancia de los juegos populares en el ámbito educativo y social mediante la aplicación de un taller.

7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES, RESULTADOS Y METODOLOGÍA

Tabla 1

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	RESULTADO DE LA ACTIVIDAD	METODOLOGÍA
<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar a través de una encuesta las causas que determinen que los estudiantes no practiquen los juegos populares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un cuestionario. • Aplicar la encuesta a los docentes y estudiantes de la institución. • Aplicar una entrevista al director del plantel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes capacitados 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista • Encuesta • Observación • Método estadístico
<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar una guía metodológica sobre los juegos populares a través de una recopilación bibliográfica de varios autores, fortaleciendo la integración social de los niños y niñas. • . 	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilar información sobre la importancia y beneficios de los juegos populares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorando su autoestima y confianza. • Se fortalecerá los conocimientos de la Comunidad Educativa que permite realizar prácticas demostrativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodo descriptivo • Método bibliográfico
<ul style="list-style-type: none"> • Capacitar a los docentes sobre la importancia de los juegos populares en el ámbito educativo y social mediante la aplicación de un taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un taller para capacitar a los docentes de la institución • Realizar algunas actividades con juegos populares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer sobre los beneficios de los juegos populares. • Disfrutarán del estudio junto con la creatividad y mejoraran el rendimiento escolar. • Participarán de manera activa los estudiantes demostrando las destrezas adquiridas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres • Grupos de trabajo

Elaborado por: Luis Rolando Toaquiza Millingalli.

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1. Juegos Populares definición

"Los juegos populares se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas, que a diferencia de otro tipo de juegos, están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge." Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.) (LAVEGA, 2010).

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

8.2. Importancia de los juegos populares

Es importante porque además de trabajar las habilidades motrices básicas, la capacidad perceptiva del ritmo, la expresión corporal, etc., también desarrolla una serie de valores que son fundamentales en nuestra sociedad, y cada vez más necesario entre los estudiantes, como la socialización, comunicarse con los demás, divertirse, respetar a los compañeros y conocer su cultura, y lo más importante que a la vez que se divierten, realizan actividad física, mejorando así sus capacidades física y dando lugar a una mejor calidad de vida. Por ello rebusquemos en el baúl de los recuerdos y enseñemos a nuestros estudiantes la magia de los juegos populares. (GRECO, 2011).

8.3. Beneficios

Es evidente que la práctica moderada y regular de ejercicio físico aporta beneficios muy importantes para la salud, en esta práctica los juegos populares tradicionales y autóctonos, algunos de ellos con las modificaciones y adaptaciones adecuadas, deben jugar un papel

fundamental. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje”. (NUÑEZ, 2010).

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

8.4. Clasificación de los juegos populares

La complejidad morfológica y estructural de los juegos populares se pone de manifiesto en las numerosas clasificaciones existentes. Algunas de las más importantes son: (JIMENEZ, 2010).

8.4.1. Juegos populares vigentes:

- De carrera o persecución: pañuelo, marro
- De saltos: burro, cuerda, goma
- Intelectuales: adivinanzas
- Con animales: cazar grillos, ranas
- Rítmicos: acompañados por alguna canción; "al pasar la barca me dijo el barquero"

8.4.2. Juegos tradicionales desaparecidos

- De habilidad con apuestas: chapas
- De lanzamientos: bolos, la calva
- Juegos y canciones en coros

8.4.3. Juegos que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad:

- Imitativos o de simulacro: los oficios
- Canciones: cuerda, gomas, manos

8.5. Creatividad y diversión en los juegos populares.

Los juegos populares van pasando de padres a hijos, y de la mayoría de ellos se desconoce su lugar de origen. Normalmente son juegos espontáneos (carecen de juguetes en ese momento y se inventan un juego); creativos (al ser inventados por los niños, ponen en funcionamiento su creatividad para inventar dichos juegos) y motivadores (estos juegos suelen gustar mucho a los niños, divirtiéndose y pasando muy buenos ratos jugando a ellos). (MOYA, 2010)

Suelen tener pocas reglas y en la forma de jugar estos juegos, puede variar dependiendo de la zona geográfica en la que se lleve a cabo el juego. Un ejemplo de ello es la "rayuela", llamada así en España y "Luche" en Colombia. Hay variantes con respecto a la manera de organizarla (dibujarla en el suelo), así como la manera de jugar, aunque siempre tienen algo en común.

Se utilizan diversos materiales, dependiendo del objetivo que se persiga con ellos. Por ejemplo, si quieren pillar al otro lanzando algo, pueden utilizar una pelota, un trapo. (MOYA, 2010).

Con todo ello, espero que haya quedado bien explicado qué son los juegos populares y cuáles son sus características.

Bueno para acabar de editar mi entrada, voy a explicar uno de los juegos populares, que ya nombré antes, con algunas de sus posibles variantes.

8.6. Características de los juegos populares

Los juegos tradicionales sirven como una herramienta educativa, puede ser una estrategia divertida en donde los niños aprendan jugando y divirtiéndose. Sus características son:

- Jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños que deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas no son negociables.
- No requieren mucho material, ni costo.
- Son simples de compartir.

- Practicables en cualquier momento y lugar. (BURGOS, 2012).
- Son juegos totalmente favorecedores para el desarrollo integral del niño, juegos que se los puede practicar en todo momento, en todo lugar, con el único fin de mejorar y potencializar habilidades y destrezas de los niños/niñas.
- Otras características de los juegos tradicionales son:
 - Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
 - Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
 - Son un elemento de integración social.
 - Estimulan la imaginación y la creatividad.
 - Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto. (CASTILLO, 2011).

Las características de los juegos tradicionales son una fuente enriquecedora de aprendizaje, los niños/niñas potencializan su desarrollo cognitivo, afectivo y social; estimulando positivamente su crecimiento integral.

8.6. Proceso de aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje en la cual la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como persona.

Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida. (OSORIO, 2010)

8.7. Destrezas y habilidades

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. (CASTILLO, 2011).

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.

La palabra destreza etimológicamente, proviene de diestro. Una persona diestra en el sentido estricto es una persona cuyo dominio reside en el uso de la mano derecha, o también, con la acepción de que manipula objetos con gran habilidad.

8.8. Desarrollo Integral

Período comprendido entre los 6 y 11 o 12 años de edad aproximadamente, cuyo evento central es el ingreso a la escuela. A esta edad el niño cambia el ambiente cotidiano, dejando "fuera" a las personas que forman parte de su familia y de su mundo hasta entonces.

Con su ingreso a la escuela el niño amplía más su contacto con la sociedad, y se inserta en el estudio, mismo que a partir de ese momento se establece como actividad fundamental de la etapa.

El niño se enfrenta a un ambiente nuevo, donde debe aprender de sus profesores y lograr la aceptación de un grupo. Es precisamente en la escuela donde aprenderá y adquirirá las herramientas que le ayudarán a desenvolverse en el mundo adulto (TELLO, 2012)

8.9. Desarrollo Cognitivo.

"El desarrollo psíquico ocurre como un proceso espontáneo, continuo, de auto movimiento, de saltos hacia escalones superiores, que implica el paso a nuevas formas de pensar, sentir y actuar" (Guerra, s.f., para. 5). Esta es la manera como en el niño se da también el desarrollo cognitivo. Varias teorías existen al respecto como la de Piaget, Freud, Erikson y la de Vygotsky. (TELLO, 2012)

El desarrollo cognitivo, según las teorías de Piaget, pasa por cuatro etapas bien diferenciadas en función del tipo de operaciones lógicas que se puedan o no realizar: Del nacimiento a los 2 años, es la primera etapa, llamada de inteligencia sensomotriz, en esta etapa el niño pasa de realizar movimientos reflejos inconexos al comportamiento coordinado, pero aún carece de la formación de ideas o de la capacidad para operar con símbolos.

En la segunda etapa, comprendida de los 2 a los 7 años, llamada del pensamiento pre-operacional, el niño es capaz ya de formar y manejar símbolos, pero aún no es capaz de operar lógicamente con ellos. (TELLO, 2012)

En la tercera etapa, comprendida de los 7 a los 11 años, llamada de las operaciones intelectuales concretas, el niño comienza a ser capaz de manejar las operaciones lógicas esenciales. Aproximadamente a los 7 años de edad, el niño entra en el estadio que Piaget denominó de las operaciones concretas. Se llama operaciones a las transformaciones mentales basadas en las reglas de la lógica. (TELLO, 2012)

El niño poco a poco se vuelve más lógico. "En este período el niño es capaz de realizar procesos lógicos elementales, razonando en forma deductiva de la premisa a la conclusión" Empieza a superar las limitaciones características del pensamiento de la etapa preoperacional. Sin embargo, sólo será capaz de poner en práctica estos procesos lógicos cuando hagan directamente referencia a objetos concretos.

Los problemas abstractos y las hipótesis enunciadas verbalmente quedarán excluidos de su razonamiento durante algún tiempo, hasta acceder al estadio siguiente y último del desarrollo cognitivo, mismo que tendrá lugar hacia los once años, siempre y cuando haya superado con éxito los estadios anteriores.

8.9.1. Etapas del desarrollo integral

a) Etapa sensoria motriz

Va desde el año hasta el año y medio a los dos aproximadamente. En esta fase, del desarrollo de un bebe, comienza a entender todo lo que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo que lo rodea mejora mucho. Por esta razón, durante esta etapa, los

niños aprenden a manipular objetos y además, se puede apreciar un mayor desarrollo físico del niño.

En el final de estas etapas de desarrollo de Piaget, ya vas a poder notar que el niño mantiene una imagen mental del objeto o persona sin percibirlo físicamente. Básicamente en las primeras etapas, el niño a partir de su cuerpo y movimientos experimenta y comienza a aprender en su ambiente. En base a estos movimientos basados en su percepción y sus movimientos es que comienza a tener acciones que se van asimilando e incorporando en un esquema de aprendizaje.

Al irse interiorizando estas acciones sensorias motrices, aparecen las operaciones que en el proceso de desarrollo se irán complejizando cada vez más, hasta llegar a las operaciones más complejas que son las formales.

a) Etapa preoperatoria

Esta etapa infantil comienza a partir de los dos años y se extiende hasta los siete. Durante estas etapas del crecimiento, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja, utilizando para ello palabras e imágenes mentales. El desarrollo del niño en esta etapa está marcado por el egocentrismo, que lo hace creer que todas las personas perciben el mundo de la misma manera que él.

b) Etapa operatoria

De las etapas del crecimiento, esta es una de las más movidas. Se extiende desde los siete hasta los 11 años. Está marcada por una disminución del pensamiento egocéntrico que tenía en la etapa anterior y notarás que comienza a desarrollar la capacidad de centrarse en más de un aspecto de un objeto o tema. Otra característica es que comienza a manejar el concepto de agrupar, pero solo se da con cosas físicas, aún no ha desarrollado el pensamiento abstracto.

c) Etapa de las operaciones formales

Es la etapa final del desarrollo de un niño, y se da a partir de los 11 en adelante. Durante esta etapa infantil, los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a

utilizar la lógica formal. Además, comienza a desarrollar su capacidad para razonar en contra de los hechos.

8.10. La educación

Es el proceso de facilitar el aprendizaje. Los conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas que los transfieren a otras personas, a través de la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza, la formación o la investigación.

La educación no solo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. Generalmente, la educación se lleva a cabo bajo la dirección de los educadores ("profesores"), pero los estudiantes también pueden educarse a sí mismos en un proceso llamado aprendizaje autodidacta. (CULLEN, 2015)

Ya desde la segunda mitad del siglo XX se observa que la escuela, como institución, se ha quedado obsoleta. Se denunciaba la incapacidad de los sistemas educativos vigentes para atender y responder a las necesidades cada vez más cambiantes de la nueva sociedad que estaba entonces vislumbrándose. (CULLEN, 2015)

La sociedad del aprendizaje (tal y como ahora la denominamos) exige un cambio radical en el planteamiento, sistematización y organización de la educación. La escuela debe transformarse para atender las nuevas exigencias emergentes al hilo de las nuevas situaciones sociales que nos están condicionando. Nos referimos a:

La consolidación del derecho a la educación y la democratización del acceso a ésta.

- Los cambios en la estructura demográfica de la población
- El avance de las tecnologías de la información y la comunicación
- Los grandes cambios políticos y económicos
- La consecuente reorganización social y cultural

La interacción de las “nuevas exigencias emergentes” anteriormente nombradas, ha conllevado unos cambios sin precedentes, especialmente debido a la rapidez con que se han generado y que continúan en progreso. Hemos evolucionado desde la educación como mera

instrucción, hasta la concepción de la necesidad de la educación a lo largo de la vida. Además, la educación ahora es un derecho y deber específico de todo ser humano.

Todo individuo, a lo largo de su vida, interacciona en múltiples escenarios. Pero, en la medida en que las sociedades se han complicado, los campos de interacción y comunicación también se han multiplicado hasta situaciones insospechadas hasta hace unas décadas.

Todo esto nos lleva a la necesidad de valorar y delimitar los diversos escenarios de interacción humana, en los que, sin lugar a dudas, se genera educación. (La escuela no es la única sede de formación). Surgen escenarios como "educación formal", "no formal" e "informal", con todas las limitaciones que conlleva. (ANDRADE, 2011)

Con la práctica de los juegos populares podemos valorar la interacción humana, sin duda alguna genera educación no todo se aprende en la escuela o colegio, fuera de las instituciones se aprende como sobrevivir día a día.

8.10.1 Tipos de educación

Existen tres tipos o formas de educación: la formal, la no formal y la informal.

- La educación formal: hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos donde se reconoce la participación por medio de certificados de estudios.
- La educación no formal: se refiere a los cursos, academias, e instituciones, que no se rigen por un particular currículo de estudios, estos tienen la intención de educar pero no se reconoce por medio de certificados.
- La educación informal: es aquella que fundamentalmente se recibe en los ámbitos sociales, pues es la educación que se adquiere progresivamente a lo largo de toda la vida, se da sin ninguna intención educativa. Educación básica. (ANDRADE, 2011)

Engloba preescolar, educación primaria y educación secundaria. Son las etapas de formación de los individuos en las que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, así como las disposiciones y actitudes que regirán sus respectivas vidas.

Lograr que todos los niños, las niñas, y los adolescentes del país tengan las mismas o similares oportunidades de cursar y concluir con éxito la educación básica, para así lograr los aprendizajes que se establecen para cada grado y nivel, son factores fundamentales para sostener el desarrollo de la nación. (ANDRADE, 2011)

En una educación básica de buena calidad el desarrollo de las competencias básicas y el logro de los aprendizajes de los alumnos son los propósitos centrales, son las metas a las cuales los profesores, la escuela y el sistema dirigen sus esfuerzos.

Permiten valorar los procesos personales de construcción individual de conocimiento por lo que, en esta perspectiva, son poco importantes los aprendizajes basados en el procesamiento superficial de la información y aquellos orientados a la recuperación de información en el corto plazo.

Una de las definiciones más interesantes nos la propone uno de los más grandes pensadores, Aristóteles: «La educación consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor hacia el orden ético».

También se denomina educación al resultado de este proceso, que se materializa en la serie de habilidades, conocimientos, actitudes y valores adquiridos, produciendo cambios de carácter social, intelectual, emocional, etc. en la persona que, dependiendo del grado de concienciación, será para toda su vida o por un periodo determinado, pasando a formar parte del recuerdo en el último de los casos.

8.11. Rendimiento escolar

El estudio del rendimiento académico de los estudiantes es, por su relevancia y complejidad, uno de los temas de mayor controversia en la investigación educativa, y se le ha dedicado especial atención en las últimas décadas. (MARTÍNEZ, 2016)

En este artículo se trata de presentar una aproximación conceptual al constructo del rendimiento escolar, contextualizándolo con la realidad que acontece en las aulas de la educación básica regular. Se presenta el constructor de los enfoques de aprendizaje como uno de los factores que incide en el rendimiento escolar de los estudiantes.

9. HIPÓTESIS

La práctica de los juegos populares ayudará al desarrollo integral de los niños y niñas de Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”, en el periodo lectivo 2016-2017.

10. METODOLOGÍAS:

Para la elaboración del proyecto de investigación se utilizaron los siguientes tipos de investigación.

10.1. Investigación Exploratoria:

Porque nos ayudó a familiarizarnos con el problema y la posible solución del tema Juegos populares y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas ayudándonos a la búsqueda de datos referenciales, antecedentes de resultados anteriores así como información optima y oportuna preparando el campo para que sirva como punto de partida para futuras investigaciones.

10.2. Investigación Descriptiva:

Porque nos permitió conocer en forma detallada las características y perfiles de las Autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes beneficiarios del proyecto de la misma manera facilitará la descripción de procesos inmersos en el desarrollo del tema que justifique la necesidad de solucionar el problema además permitirá evaluar variables importantes relacionadas con el proceso educativo que se argumentan en la recolección de datos.

Tabla 2

No.	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
1	Entrevista	Dialogo directo
2	Encuesta	Cuestionario

Elaborado por: Luis Rolando Toaquiza Millingalli.

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

La mayoría de los docentes según las encuestas realizadas manifiesta que es muy importante la enseñanza de los juegos populares y tradicionales en la educación, logrando mantener estrecho afianzamiento con su entorno, enriqueciendo su conocimiento sobre nuestra cultura y estableciendo vínculos afectivos con sus compañeros, cierta parte de alumnos no lo hacen debido a que muestran inseguridad, timidez, no participan activamente en los juegos, se aíslan de los demás y no se relacionan entre compañeros.

A través de las encuestas aplicadas a los estudiantes se detectó que no conocen los juegos tradicionales siendo de gran ayuda para emitir valores, es decir, ayuda la integración social entre compañeros, los niños y niñas afirman que los docentes desconocen de la gran aportación de virtudes que pueden transmitir dichos juegos. Y la mayoría de los padres de familia creen que los juegos tradicionales ayudan al desarrollo de la identidad de sus hijos o hijas, ayudándoles a formarse una imagen que tienen sobre sí mismos y sobre el mundo social que lo rodea.

12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS):

Como impacto social esta investigación permitió mejorar la integración de los estudiantes con su entorno ampliando sus habilidades y destrezas en el desarrollo más interés por su cultura a través de la práctica de juegos populares.

El impacto ambiental del proyecto pertenece a la categoría 2 según las normas SENPLADES no afecta al medio ambiente ni directo o indirectamente y por lo tanto no requiere de estudios de impacto ambiental.

13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO:

Tabla 3

RECURSOS	PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO		
	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Computadora HP Core i7-6500U	1	-----	-----
Impresiones	1000	0,10	100,00
Uso de internet (horas)	100 h	0,60	60,00
Pendrivel Kingston 16GB	2	-----	-----
Copias	1200	0,03	36,00
Anillado	6	1	6,00
Cámara fotogrfica Lumix	1	-----	-----
Lapiceros	4	0,50	2,00
Lpices	4	0,50	2,00
Borrador	2	0,50	1,00
Transporte	80	2.00	160,00
Alimentaci3n	20	2.00	40,00
Encuesta	93	1.00	93.00
SUBTOTAL			500,00
IMPREVISTOS (10%)			50.00
TOTAL			550

Elaborado por: Luis Rolando Toaquiza Millingalli

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

14.1. Conclusiones

- Se diagnosticó que a la mayoría de los estudiantes no practican los juegos populares trayendo dificultades en el desarrollo integral de cada niño y niña.
- Los juegos tradicionales ayudarían a los estudiantes a desarrollar la psicomotricidad, creatividad y sus habilidades sobre todo mejorando la integración social de los alumnos.
- Hay interés por parte de los docentes de conocer los diferentes juegos tradicionales para aplicarlos con los estudiantes.

14.2. Recomendaciones

- Utilizar técnicas adecuadas para diagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes en la institución incrementando el uso de juegos tradicionales para fortalecer la creatividad o como prerrequisitos a su principio básico del desarrollo integral de los niños y niñas.
- Controlar periódicamente el progreso académico de los estudiantes mediante el uso adecuado de técnicas.
- Capacitar permanente a los docentes sobre los beneficios que ocasionan los juegos populares y tradicionales desarrollo integral de los niños y niñas.

15. BIBLIOGRAFÍA

- ANDRADE, S. M. (2011). CURSOS DE LECTURA CRITICA. QUITO-ECUADOR: MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR.
- CIROVIC, M. M. (2010). *pedagogia constructivista*. Madrid: Antesana.
- CULLEN, C. (2015). *psico-web.com*. Obtenido de psico-web.com: http://www.psico-web.com/educacion/educar_ensenar_aprender.htm
- GRECO, O. (2011). *Diccionario pedagogico elemental*. Milan: Valletta.
- JIMENEZ, J. (2010). *Psicomotricidad, cuentos y juegos programados*. Madrid: Grafivela.
- LASTRE. (2009). *"EL SER HUMANO Y EXPREACION CREATIVA*. VIÑA:: ELIASTA.
- LAURIDO, R. (2011). *DIBUJO Y PINTURA EDUCACION PLASTICA 3 PRIMARIA LA CASA DEL SABER*. Canarias: Santillana.
- LECTHAR, Y. (2012). *Psicomotricidad, el cuerpo en juegos saber sentir y pensar*. Madrid: Andaluz.
- MADRIZ, A. (2009). *La enseñanza de la educación artística en Venezuela*. Caracas: Andina.
- MARTÍNEZ, S. (2016). *Rendimiento Académico*. Obtenido de Rendimiento Académico: <https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/5713/8/Capitulo%20II.doc>
- MOYA, C. (2010). *metodologia de la educacion enseñanza de artes plasticas*. Santiago: Chile.
- NUÑEZ, D. (2010). *Dibujo y Pintura, 1 Educacion Primaria*. Cali: Santillana.

- OSORIO, E. (2010). *Hacia una pedagogía de la participación infantil en los programas de*. CALI: Editorial Norma.
- POVEDA, E. (2012). *EDUCACION ARTISTICA QUE VIVA EL ARTE!* Cali: Susaeta.
- TELLO, L. E. (28 de FEBRERO de 2012). *Rendimiento academico*. Obtenido de Rendimiento academico: <http://es.slideshare.net/leht26/rendimiento-academico>

16. ANEXOS

ANEXOS

ANEXO N°.- 1**CURRICULUM VITAE****DATOS PERSONALES**

NÚMERO DE CÉDULA: 0501516561
FECHA DE NACIMIENTO: 10 de Octubre de 1966
TELÉFONO MÓVIL: 0990503169
DIRECCIÓN: RECINTO El Progreso
CIUDAD: Pujilí
ESTADO CIVIL: Casado
E-MAIL: diogenes.guarochico@utc.

**FORMACIÓN UNIVERSITARIA**

INSTITUCIÓN: Universidad Técnica de Babahoyo
AÑO DE GRADUACIÓN: 2001

TÍTULOS OBTENIDOS**PREGRADO:**

TITULACIÓN: Licenciado en Ciencias de la Educación en Física y Matemática

TITULO/GRADO DE POSGRADO:

TITULACIÓN: Maestría en Docencia Matemática

ANEXO N°.- 2**CURRICULUM VITAE****DATOS PERSONALES**

NOMBRES: Luis Rolando
APELLIDOS: Toaquiza Millingalli
CÉDULA: 050410119-7
CORREO: rolandtoaquiza90@gmail.com
DIRECCIÓN: El tingo – la esperanza
TELÉFONO: 0988447008
EDAD: 26 años.

**ESTUDIOS Y FORMACIÓN:****EDUCACIÓN PRIMARIA:**

Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

EDUCACIÓN SECUNDARIA:

Colegio: Particular “Dr. Carlos Cueva Tamariz”

Especialidad: Ciencias Sociales

EDUCACIÓN SUPERIOR:

Institución: Universidad Técnica de Cotopaxi Extensión -La Maná.

Especialidad: Licenciatura en Educación Básica

ANEXO N°.- 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN “LA MANÁ”
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Para efectos de la realización de este proyecto se requiere recabar información para lo cual necesitamos conocer su opinión, por tal razón le agradecemos se digne contestar la siguiente encuesta.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

1. **¿Considera usted qué es importante la enseñanza de juegos populares en la educación?**

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>

2. **¿Usted cree que el docente debe auto capacitarse constantemente sobre nuevos métodos para desarrollar un aprendizaje integral?**

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>

3. **¿considera usted que su hijo que presentan dificultades para realizar juegos tradicionales**

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>

4. **¿Considera usted qué es importante lograr un aprendizaje significativo en sus hijos?**

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>

5. **¿El docente utiliza estrategias como juegos populares para sus clases?**
- Si
- No
- A veces
6. **¿Su hijo muestran interés en el desarrollo de actividades recreativas?**
- Si
- No
- A veces
7. **¿Considera que el aprendizaje significativo facilita el proceso académico del estudiante durante toda su etapa escolar?**
- Con frecuencia
- Ocasionalmente
- Nunca

ANEXO N°.- 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN “LA MANÁ”
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Para efectos de la realización de este proyecto se requiere recabar información para lo cual necesitamos conocer su opinión, por tal razón le agradecemos se digne contestar la siguiente encuesta.

ENCUESTAS A ESTUDIANTES

1. ¿Te gustan realizar actividades recreativas?

- Siempre
- A veces
- Nunca

2. ¿Piensas que el docente debería estimular para que desarrollen la creatividad por medio de los juegos?

- Siempre
- A veces
- Nunca

3. ¿Consideras que esta actividad te ayuda a ser más creativo?

- Siempre
- A veces
- Nunca

4. ¿Cómo te diviertes más?

- Cantando
- Saltando
- Dibujando

5. ¿Se te dificultan la realización juegos populares como el trompo?

- Poco
- Mucho
- Nada

6. ¿Has tenido alguna vez problemas al realizar actividades de integración con tus compañeros?

Si

No

Rara vez

7. ¿Tus calificaciones promedios son?

Altas

Bajas

Medias

ANEXO N°.- 5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN “LA MANÁ”

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Para efectos de la realización de este proyecto se requiere recabar información para lo cual necesitamos conocer su opinión, por tal razón le agradecemos se digne contestar la siguiente encuesta.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

1. ¿Los estudiantes se encuentran motivados durante las horas de clases?

- Frecuentemente
- Nunca
- A veces

2. ¿Usted como docente considera que es muy importante practicar los juegos populares?

- Siempre
- A veces
- Nunca

3. ¿Qué actividades ayudan a la integración social entre compañeros?

- Trabajos en grupos
- Los juegos populares
- Otros

4. ¿Considera usted que el desarrollo integral de los estudiantes depende de las actividades que se brinden en la escuela?

- Si
- No

5. ¿Usted como docente cree que las actividades creativas estimulan el conocimiento de los estudiantes?

- Si
- No

ANEXO N°.- 6



ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA

1. ¿Considera usted qué es importante la enseñanza de juegos populares en la educación?

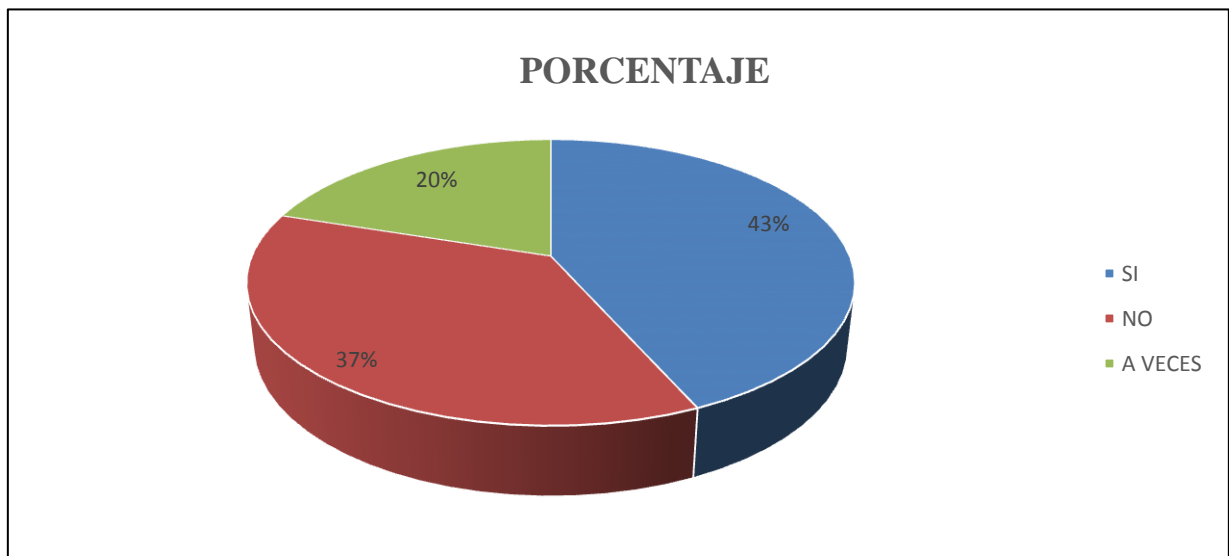
Tabla 4: Importante la enseñanza de juegos populares

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	43%
NO	11	37%
A VECES	6	20%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa "Antonio Millingalli Ayala"

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 1: Importante la enseñanza de juegos populares



Fuente: Unidad Educativa "Antonio Millingalli Ayala"

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados de la encuesta el 43% manifiesta que si es importante la enseñanza de juegos populares en la educación mientras que el 37% dice que no y el 20% dice que a veces.

Según los resultados los padres de familia aprecian la importancia de los juegos populares para la educación de sus hijos.

2. ¿Usted cree que el docente debe auto capacitarse constantemente sobre nuevos métodos para desarrollar un aprendizaje integral?

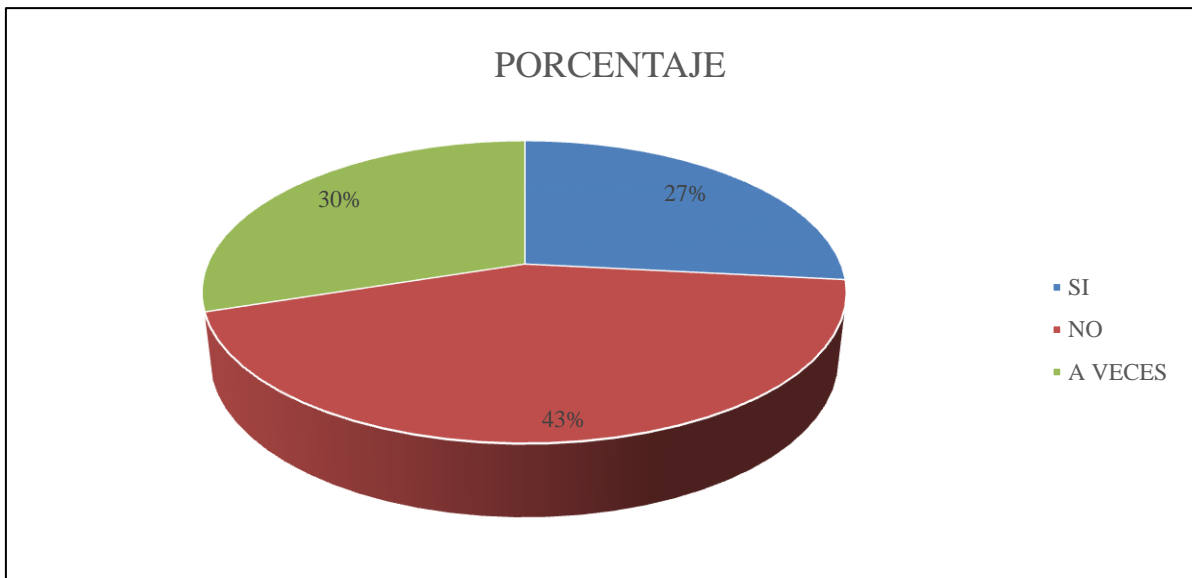
Tabla 5: Docente debe auto capacitarse

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	27%
NO	13	43%
A VECES	9	30%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 2: Docente debe auto capacitarse



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

En base a los encuestados podemos determinar que el 27% dice que si cree que el docente debe auto capacitarse constantemente sobre nuevos métodos para desarrollar un aprendizaje integral mientras que el 43% dice que no y el 30% a veces

Los padres manifiestan lo importante que es para el docente capacitarse aunque el misterio no provea los recursos la obligación del docente es auto capacitarse.

3. ¿considera usted que su hijo que presentan dificultades para realizar juegos tradicionales?

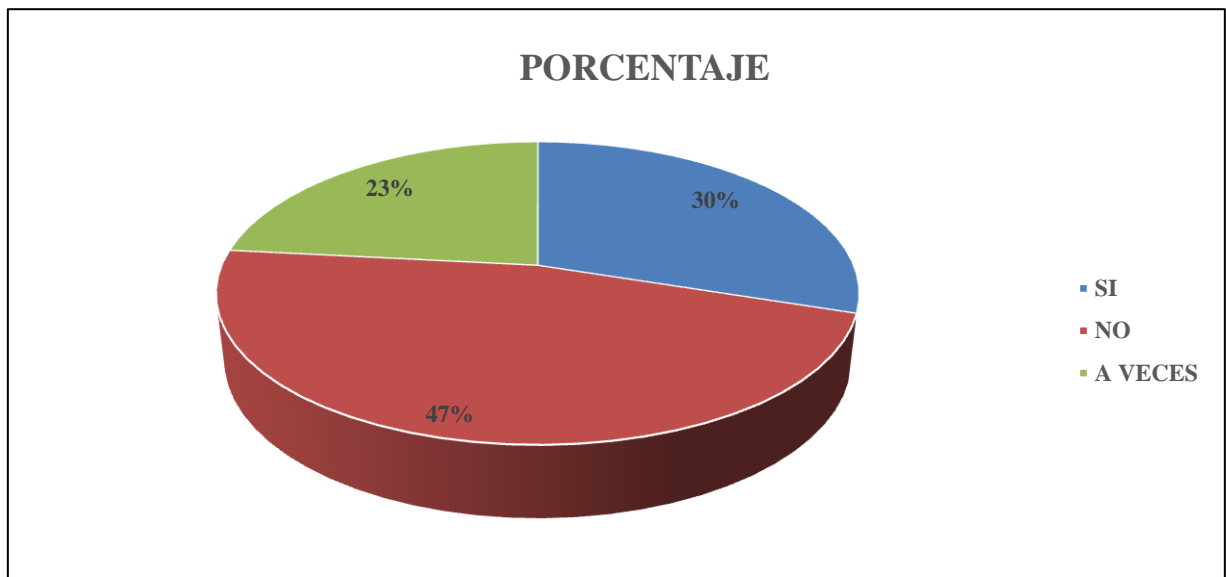
Tabla 6: Presentan dificultades para realizar juegos tradicionales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	30%
NO	14	47%
A VECES	7	23%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 3: Presentan dificultades para realizar juegos tradicionales



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos el 30% dice que si considera que su hijo presentan dificultades al momento de realizar juegos tradicionales y el 47% opinan que no tienen presentan dificultades al realizar juegos tradicionales, también nos dicen los padres de familia que el 23% a veces presentan problemas.

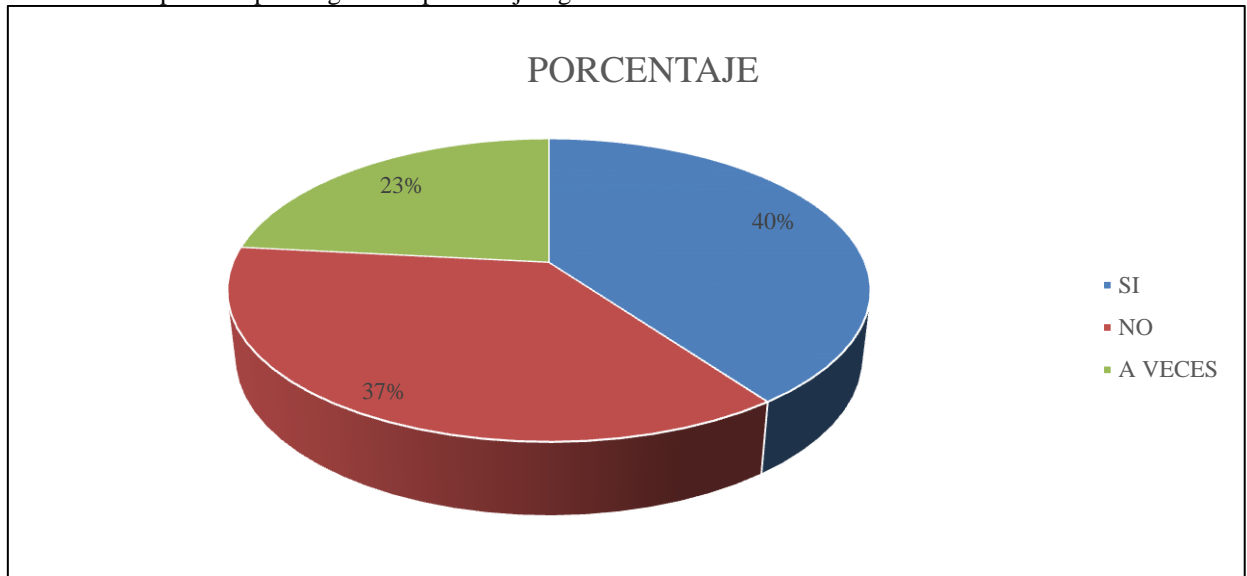
4. ¿Considera usted qué es importante lograr un aprendizaje significativo en sus hijos?

Tabla 7: Importante para lograr un aprendizaje significativo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	40%
NO	11	37%
A VECES	7	23%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”
Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 4: Importante para lograr un aprendizaje significativo



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”
Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos el 40% de los padres de familia dicen que es importante practicar los juegos tradicionales porque ayuda a los estudiantes a obtener un aprendizaje significativo, también el 37% opinan que no es necesario practicar los juegos populares o tradicionales y el 23% de los padres de familia opinan que a veces.

5. ¿El docente utiliza estrategias como juegos populares para sus clases?

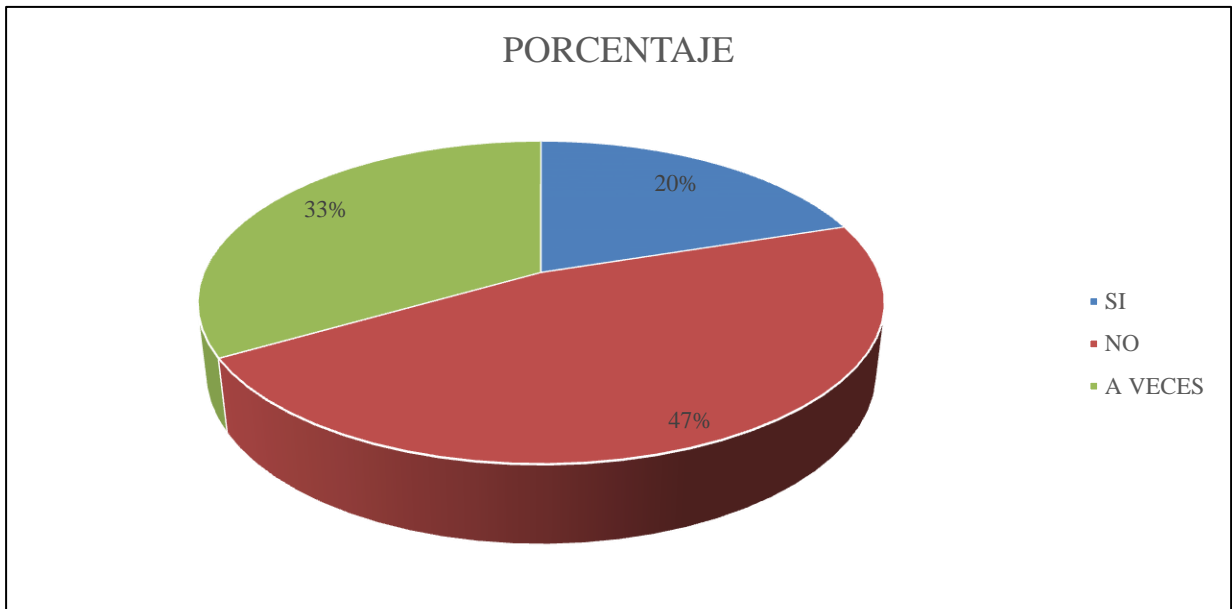
Tabla 8: Utiliza estrategias como juegos populares en clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	20%
NO	14	47%
A VECES	10	33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 5: Utiliza estrategias como juegos populares en clase



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

En base a los datos de la encuesta el 20% dice que si utiliza estrategias como juegos populares para sus clases mientras que el 47% dice que no las utiliza y el 33% dice que a veces hace uso de estas actividades

Dentro de los resultados se puede establecer el desinterés del docente ya que no utiliza estrategias como juegos populares para sus clases.

6. ¿Su hijo muestran interés en el desarrollo de actividades recreativas?

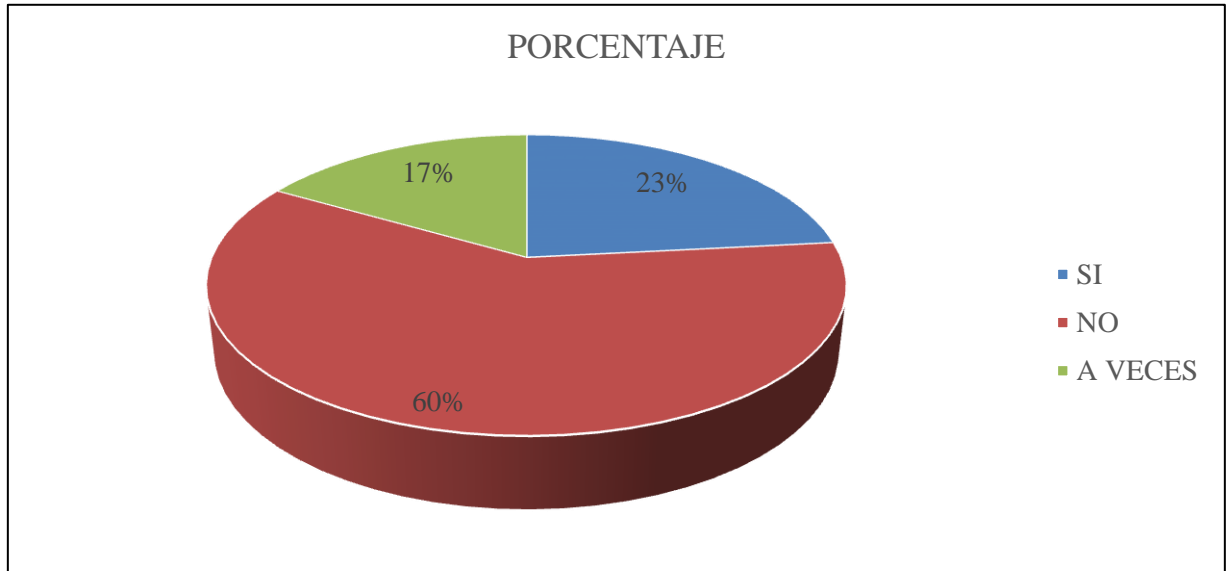
Tabla 9: Muestran interés en el desarrollo de actividades recreativas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	23%
NO	18	60%
A VECES	5	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 6: Muestran interés en el desarrollo de actividades recreativas



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Dado los resultados de la encuesta se puede considerar que el 23% dice que Su hijo muestran interés en el desarrollo de actividades recreativas el 60% dice que no y el 17% dice que a veces.

Los padres manifiestan que sus hijos como es propio por la edad se sienten atraídos a este tipo de actividades que representa aprendizaje y sano esparcimiento entre ellos y sus compañeros generando mejores vínculos.

7. ¿Considera que el aprendizaje significativo facilita el proceso académico del estudiante durante toda su etapa escolar?

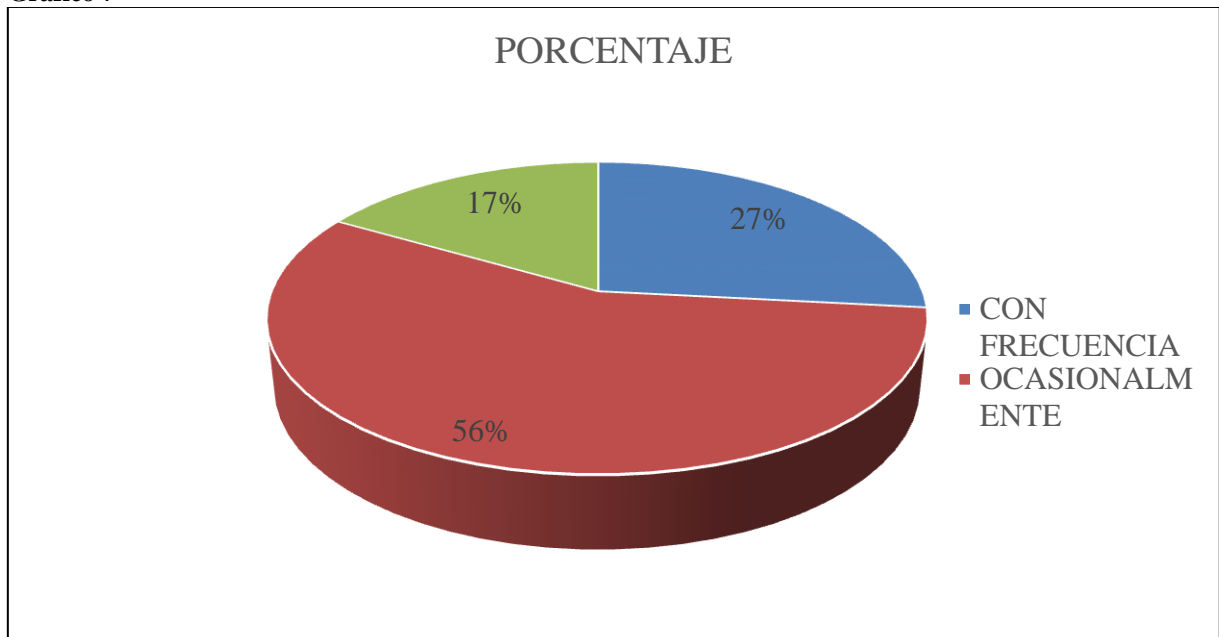
Tabla 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CON FRECUENCIA	8	27%
OCASIONALMENTE	17	57%
NUNCA	5	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 7



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Dado los resultados de la encuesta se puede considerar que el 27% que con frecuencia Considera el aprendizaje significativo facilita el proceso académico del estudiante durante toda su etapa escolar el 56% dice ocasionalmente y el 17% dice que Nunca.

Los padres de familia encuestados considera que el aprendizaje significativo facilita el proceso académico del estudiante durante toda su vida estudiantil y más.

ANEXO N°.- 7



ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES

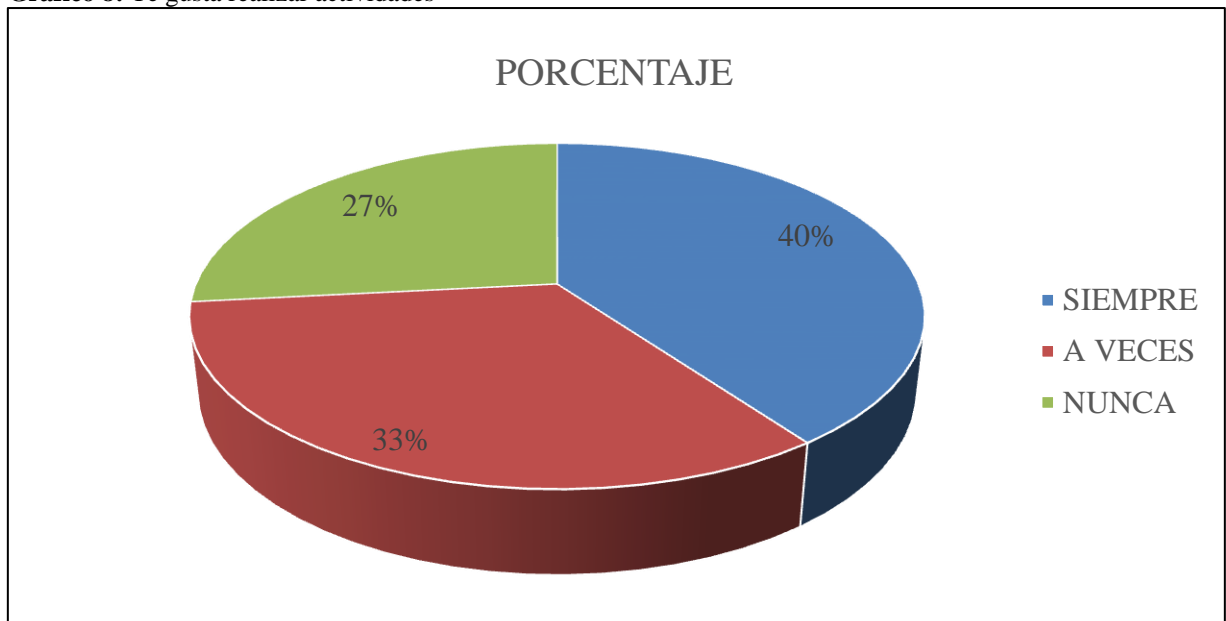
1. ¿Te gustan realizar actividades recreativas?

Tabla 11: Te gusta realizar actividades

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	40%
A VECES	10	33%
NUNCA	8	27%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”
 Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 8: Te gusta realizar actividades



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”
 Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Según los datos de la encuesta el 40% siempre le gustan realizar actividades recreativas mientras que el 33% manifiesta que a veces realiza esta práctica y los 27% estudiantes manifiestan que les gusta realizar actividades recreativas para estimularse.

2. ¿Piensas que el docente debería desarrollar la creatividad a través de los juegos populares?

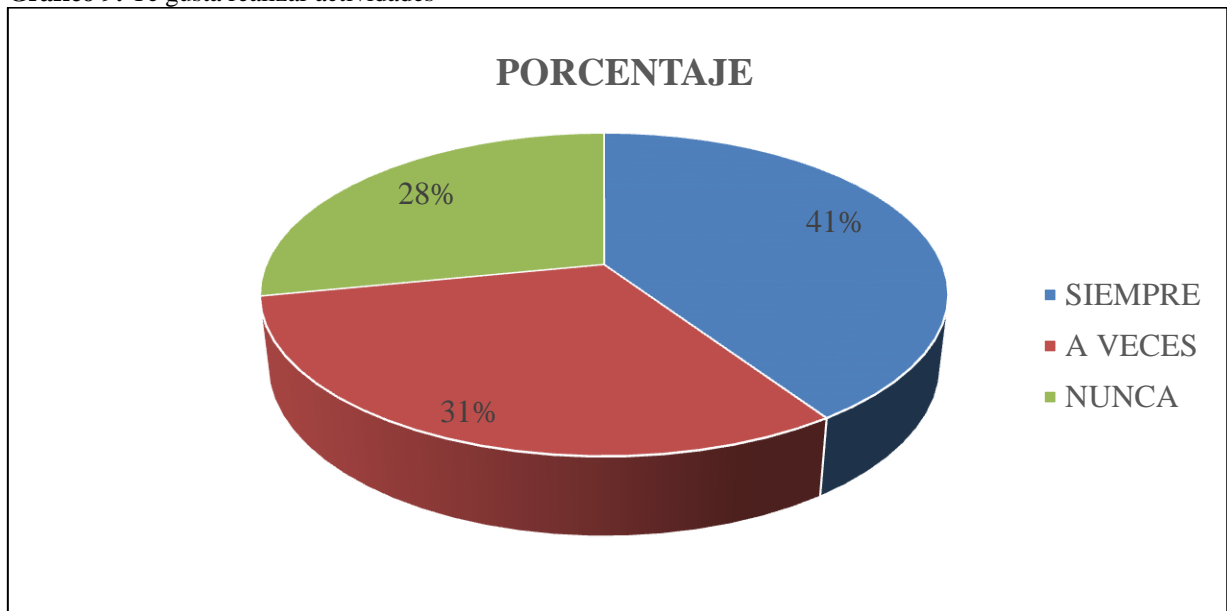
Tabla 12: Estimular la creatividad a través de los dibujos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	13	41%
A VECES	10	31%
NUNCA	9	28%
TOTAL	32	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 9: Te gusta realizar actividades



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

En base a los resultados se determinó que el 41% siempre piensa que el docente debería estimular para que puedan desarrollar la creatividad a través de los juego, mientras tanto el 31% a veces y sobre todo el 28% opinan que nunca el docente motiva sus alumnas a desarrollar la creatividad.

3. ¿Consideras que esta actividad de los juegos populares te ayuda a ser más creativo?

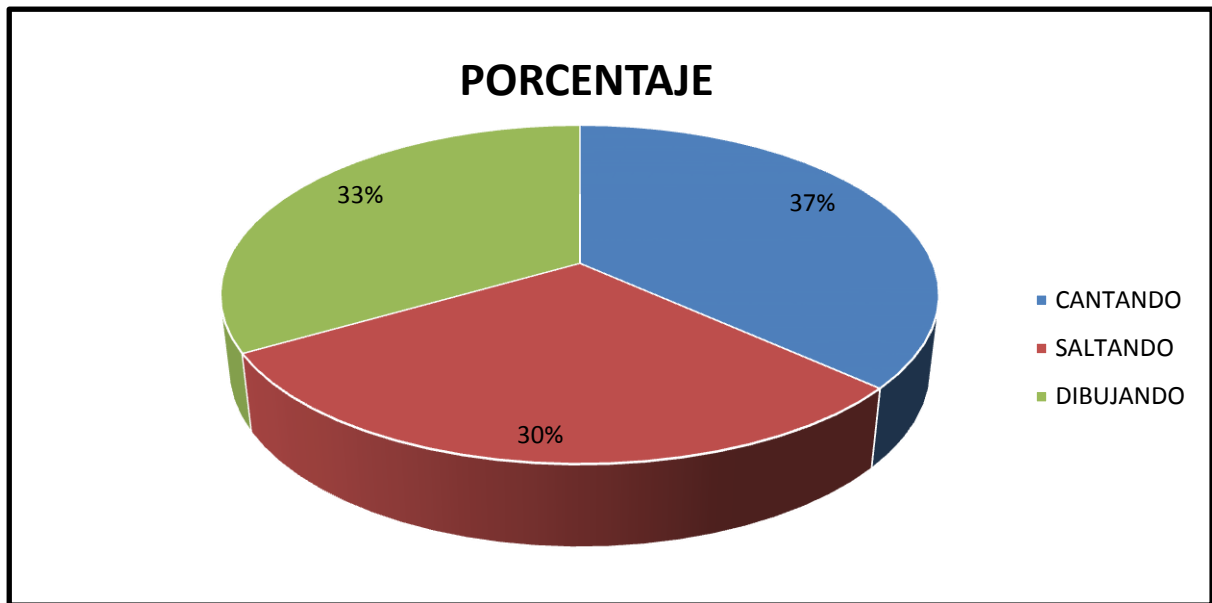
Tabla 13: Las actividades te ayudan a los estudiantes hacer más creativos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	30%
A VECES	11	37%
NUNCA	10	33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 10: Las actividades te ayudan a los estudiantes hacer más creativos



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Con los resultados obtenidos descubrimos que el 30% de los alumnos siempre consideran que las actividades promueven el desarrollo a la creatividad, mientras que el 37% dicen que a veces es necesario y por ultimo dicen que el 33% de los educandos opinan que nunca es necesario.

4. ¿Cómo te diviertes más?

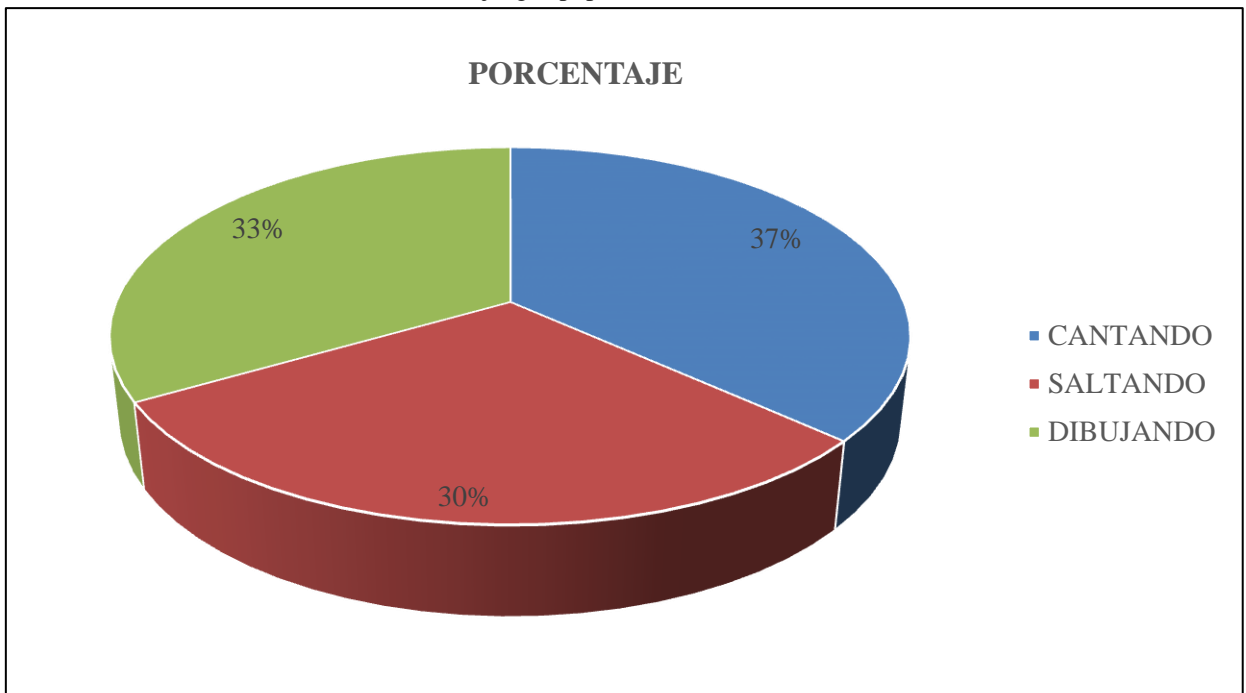
Tabla 14: Te diviertes más a través de los juegos populares

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CANTANDO	11	37%
SALTANDO	9	30%
DIBUJANDO	10	33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 11: Te diviertes más a través de los juegos populares



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta el 37% dice que cantando se estimulan la creatividad, y el 30% saltando y por último el 33% de los estudiantes les gusta el dibujo ya que les permite despertar su creatividad.

5. ¿Se te dificultan la realización juegos populares como el trompo?

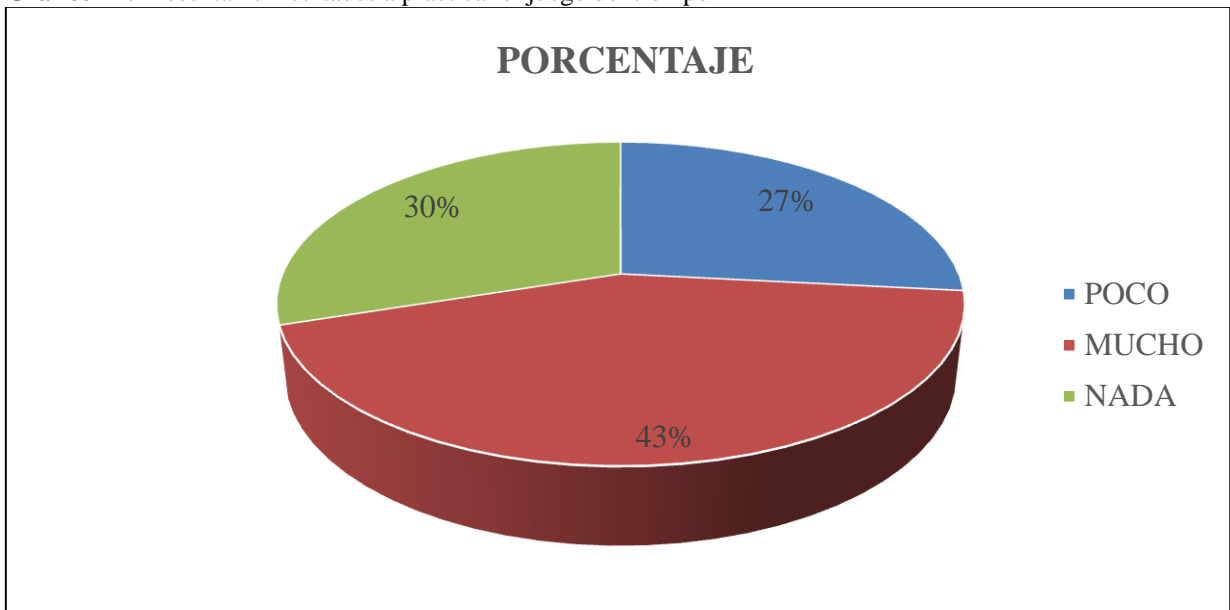
Tabla 15: Presentan dificultades a practicar el juego del trompo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
POCO	8	27%
MUCHO	13	43%
NADA	9	30%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 12: Presentan dificultades a practicar el juego del trompo



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Dado los resultados de la encuesta se puede determinar que el 27% de los alumnos presentan poca dificultad al momento de jugar con el trompo, mientras tanto el 43% manifiesta que se les hace muy difícil jugar con el trompo y por último y el 30% no presentan ninguna dificultad.

6. ¿Has tenido alguna vez problemas al realizar actividades de integración con tus compañeros?

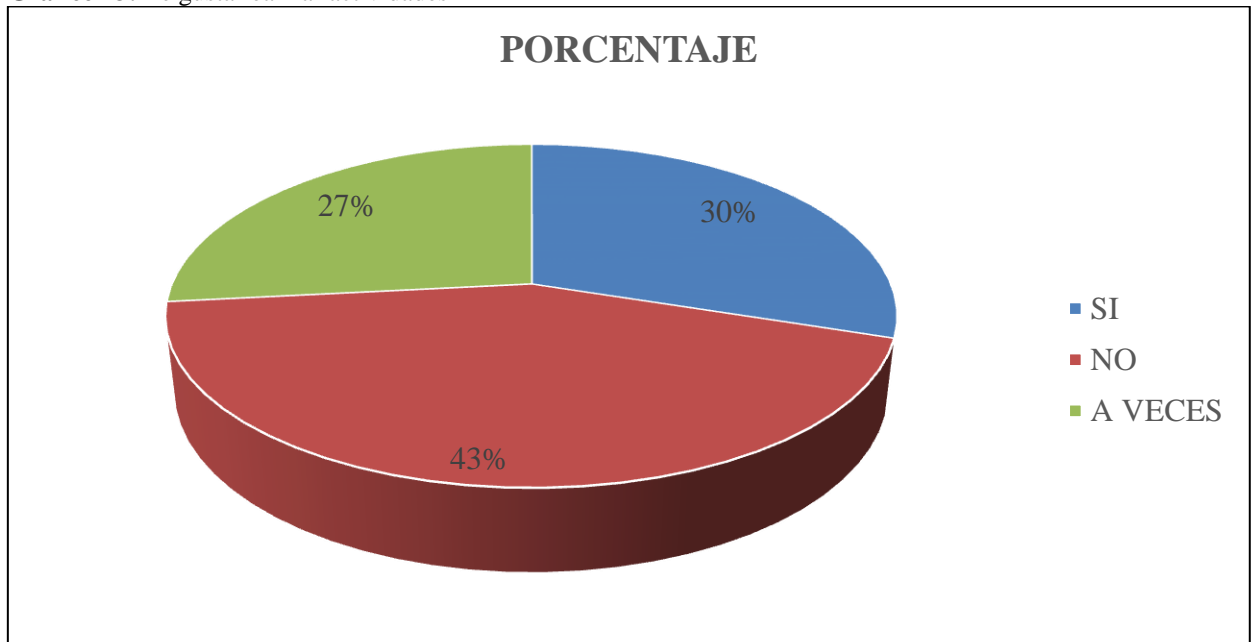
Tabla 16: Te gusta realizar actividades

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	30%
NO	13	43%
A VECES	8	27%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 13: Te gusta realizar actividades



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Con las encuestas realizadas hemos visto los siguientes resultado que el 30% de los estudiantes opinan que han existido varios problemas de integración social entre compañeros, mientras que el 43% opina que no han existido dificultades y por último el 27% de los alumnos dicen que a veces han existido problemas de integración.

7. ¿Tus calificaciones promedios son?

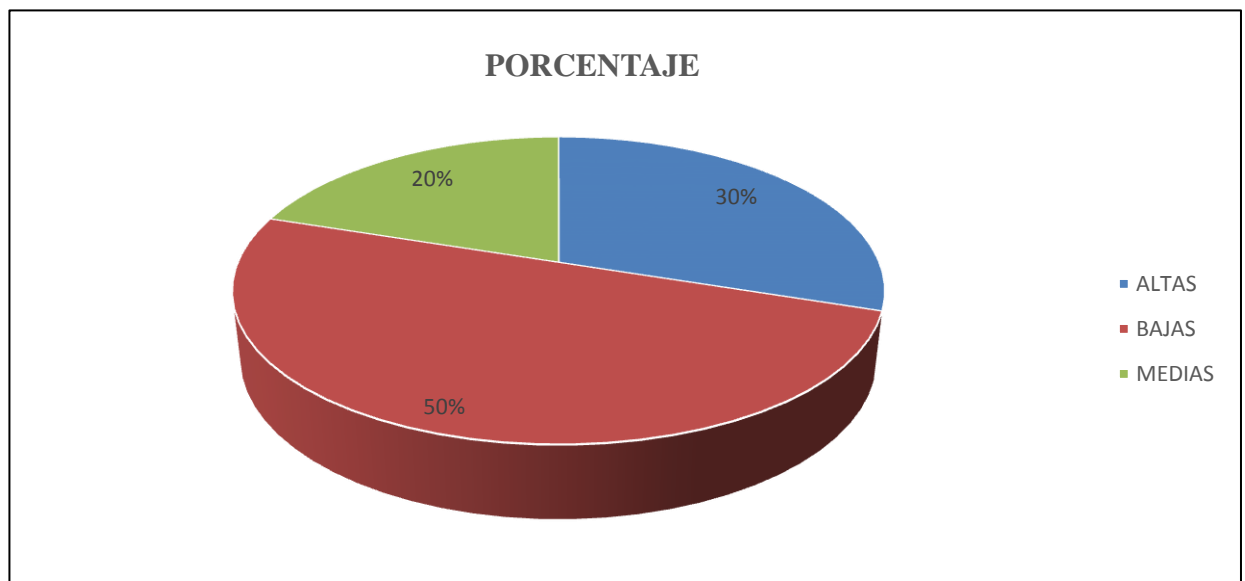
Tabla N° 17

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTAS	9	30%
BAJAS	15	50%
MEDIAS	6	20%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 14: Te gusta realizar actividades



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

En base a los resultados determinamos que el 30% tiene altas calificaciones y el 20% tiene calificaciones promedios la mayor parte de los estudiantes tiene calificaciones medias este factor es inquietante por que deberían tener optimas calificaciones, mientras que el 50% tienen bajas calificaciones.

ANEXO N°.- 8



ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES

1. ¿Los estudiantes se encuentran motivados durante las horas de clases?

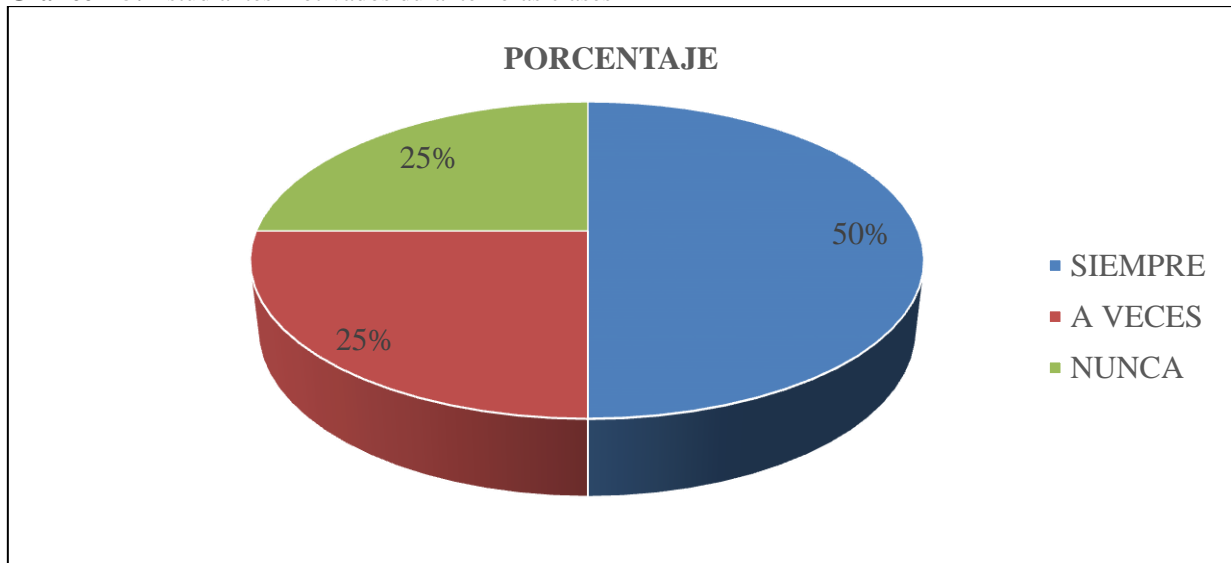
Tabla 18: Estudiantes motivados durante horas clases

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	50%
A VECES	4	25%
NUNCA	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 15: Estudiantes motivados durante horas clases



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Según los datos obtenidos durante la aplicación de la encuesta se detectó que el 50% de los docentes dicen que siempre sus estudiantes se sienten motivados al momento de recibir clases, mientras que el 25% dicen que a veces los estudiantes prestan a tensión en clase y por último nos dicen que el 25% que nunca los estudiantes se sienten motivados.

2. ¿Usted como docente considera que es muy importante practicar los juegos populares?

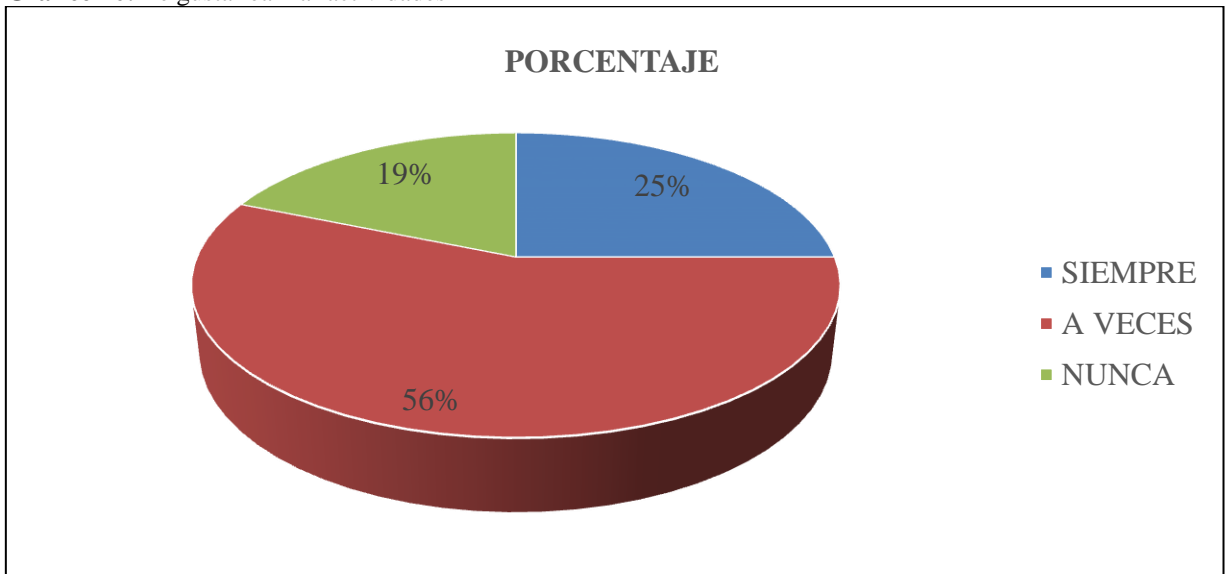
Tabla 19: Te gusta realizar actividades

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	25%
A VECES	9	56%
NUNCA	3	19%
TOTAL	16	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 16: Te gusta realizar actividades



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Con los resultados obtenidos manifiesta que el 25% siempre consideran que es importante practicar los juegos populares, mientras tanto el 56% afirma que a veces y por último el 19% dice que nunca es conveniente practicar los juegos populares por que los niños y niñas se vayan acostumbrar y eso no es muy conveniente.

3. ¿Qué actividades ayudan a la integración social entre compañeros?

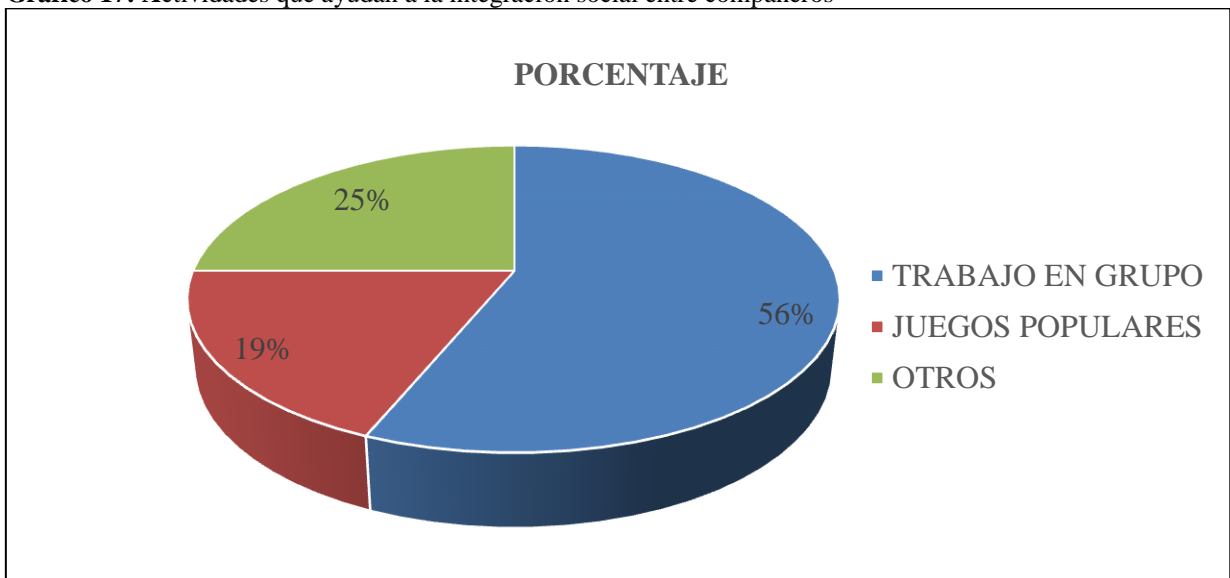
Tabla 20: Actividades que ayudan a la integración social entre compañeros

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TRABAJO EN GRUPO	9	56%
JUEGOS POPULARES	3	19%
OTROS	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 17: Actividades que ayudan a la integración social entre compañeros



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Según los datos de la encuesta aplicada se detectaron que el 56% de los docentes aplican trabajos en grupos para desarrollar la integración social entre compañeros, tanto el 19% realizan juegos populares ya que les ayuda mucho para que los estudiantes se relacionen con los demás y el 25% dice que aplican otras actividades.

4. ¿Considera usted que el desarrollo integral de los estudiantes depende de las actividades que se brindan en la escuela?

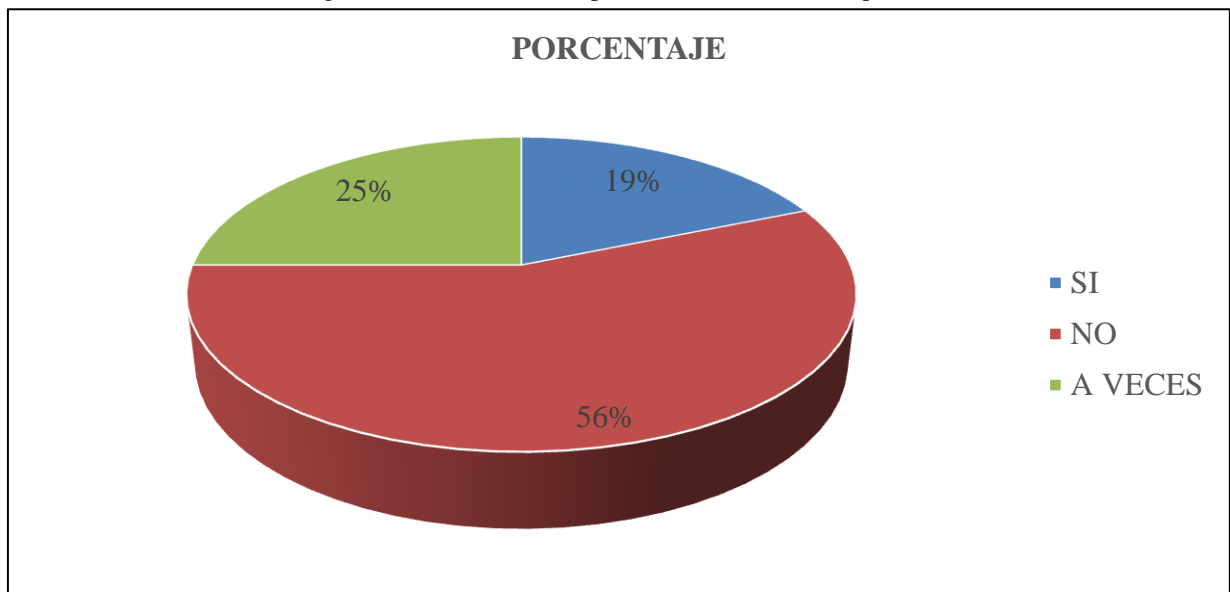
Tabla 21: El desarrollo integral de los estudiantes depende de las actividades que se brindan en la escuela

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	19%
NO	9	56%
A VECES	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Unidad Educativa "Antonio Millingalli Ayala"

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 18: El desarrollo integral de los estudiantes depende de las actividades que se brindan en la escuela



Fuente: Unidad Educativa "Antonio Millingalli Ayala"

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Mediante la encuesta aplicada a los docentes se observó que el 19% considera que depende de las actividades que brinda la institución para generar el desarrollo integral en los estudiantes y el 56% opinan que no siempre depende de las actividades dadas en la escuela, y el 25% dicen que solo a veces.

5. ¿Usted como docente cree que las actividades creativas estimulan el conocimiento de los estudiantes?

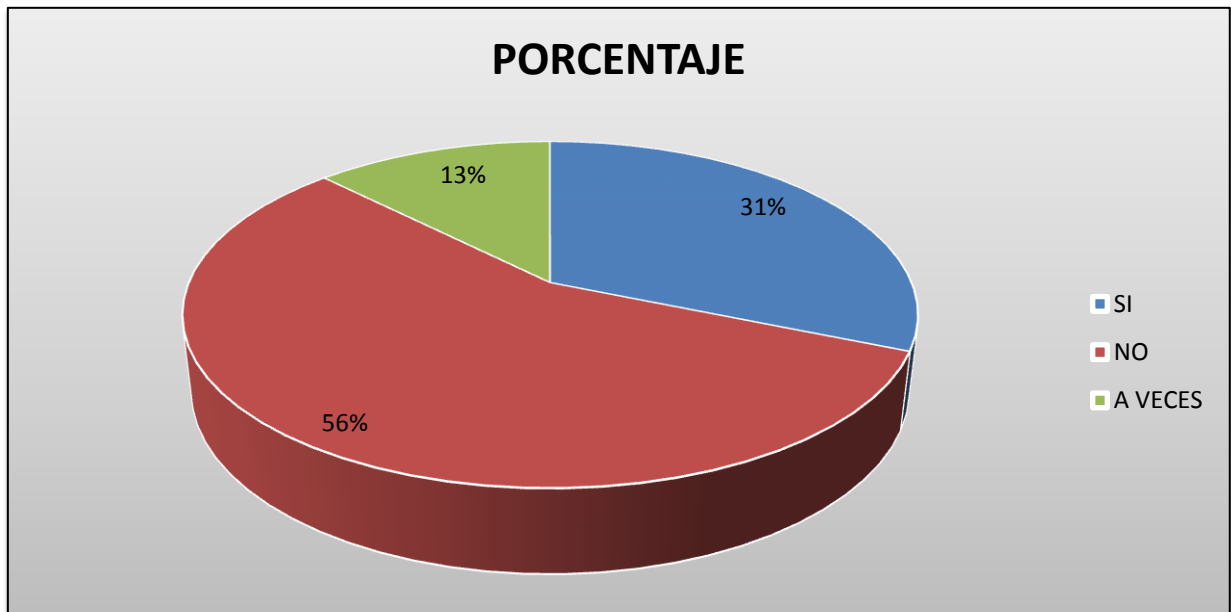
Tabla 22: Las actividades creativas estimulan el conocimiento de los estudiantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	31%
NO	9	56%
A VECES	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Gráfico 19: Las actividades creativas estimulan el conocimiento de los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Análisis e Interpretación

Dados los resultados de la encuesta se puede considerar que el 31% de los docentes consideran que las actividades recreativas estimulan el conocimiento de los estudiantes, mientras tanto el 56% dicen que no y por ultimo 13% dicen que a veces estimulan la creatividad.

ANEXO N°- 7

PROPUESTA

TEMA:

ELABORACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA SOBRE LOS JUEGOS POPULARES

1. Datos Informativos**Institución Ejecutora**

Universidad Técnica de Cotopaxi “Extensión La Maná”.

Beneficiarios

Niñas y niños de la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”, Docentes y Autoridades.

Ubicación

Provincia de Cotopaxi Cantón Sigchos Parroquia Sarahuasi

Equipo técnico responsable

Luis Rolando Toaquiza Millingalli

2. Antecedentes de la propuesta

A través de la encuesta aplicada se obtuvo la información para el desarrollo de la investigación, la misma constó de diez preguntas con opción de respuestas tipo cerrada que sirvió para comprobar la hipótesis explicativa planteada.

Para efectos de la presente investigación se tomó como base experiencias obtenidas por otros investigadores sobre esta problemática, sin embargo en el centro educativo donde se realizó la investigación no existen antecedentes de alguna investigación de este tipo.

El desconocimiento de los docentes, acerca de este tema, provoca que no apliquen recreaciones infantiles, por lo tanto los docentes, deben capacitarse frecuentemente, puesto a que se debe estar al tanto de los nuevos métodos y estrategias, que se van a emplear con los niños, ya que al no aplicar las funciones básicas, esto trae como consecuencia, de que los niños no aprendan, creando en ellos la inseguridad ante cualquier actividad.

Por tanto, es necesaria la elaboración e implementación de una guía de actividades recreativas para el desarrollo del estado emocional de los estudiantes Niñas y niños de la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”

3. Justificación

El juego es un espacio de recreación y tiempo de libertad, mediante el cual se puede conocer, experimentar, explorar y establecer relaciones sociales, lazos y vínculos entre personas y objetos, creando abundantes oportunidades de aprendizaje, más aún con los juegos tradicionales.

El presente manual de juegos tradicionales para desarrollar la expresión corporal consta de: portada, introducción, índice y diversas actividades a trabajar, que se pueden aplicar en diferente orden.

Los resultados que se obtendrán con la aplicación de la propuesta de elaboración de una guía de capacitación y la capacitación que fortalezca los conocimientos del personal docente en lo relacionado a la aplicación la recreación para fortalecer el estado emocional de los estudiantes.

4. Objetivos de la propuesta

4.1. Objetivo general

Elaborar una guía metodológica sobre las actividades de los juegos populares para fortalecer el desarrollo integral en las niñas y niños del Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”.

4.2. Objetivos específicos

- Diseñar una guía metodológica de actividades para fortalecer el uso de los juegos tradicionales en la educación.
- Socializar a los docentes la guía de actividades recreativas para mediante los juegos populares mejorar el desarrollo integral de los estudiantes.
- Ejecutar un guía de actividades recreativas para los estudiantes.

5. Análisis de factibilidad

Es factible realizar esta propuesta porque promueve la transformación del entorno social y cultural para reajustar sus funciones y dar un espacio a todos sus miembros en función de la integración. Estos cambios pueden derivar en una reorganización utilizable en otros aspectos de la actividad humana y social, que son considerados como cambios y mejoramiento de los ya asumidos en general de toda transformación e innovación educativa que permita la búsqueda de mejorar la calidad de la educación y la formación integral.

6. Actividades

Elaboración de un taller de capacitación.

TALLER N° 1



INSTITUCIÓN	UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO MILLINGALLI AYALA”
TÍTULO	JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES (EL TROMPO- LA RAYUELA- SALTANDO LA SOGA)
TIEMPO	3 horas
OBJETIVO GENERAL	Concienciar a los docentes los beneficios que ocasionan los juegos populares en los estudiantes fortaleciendo sus habilidades en el ámbito educativo y social facilitando al desarrollo integral.

Tabla N°- 4

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	INDICADORES	RECURSOS	HORAS
	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Bienvenida • Socializar el tema • Socializar el objetivo del taller. • Participación de los docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar de forma clara y precisa cada uno de los juegos populares. 		10 minutos
EL TROMPO	<p>PRESENTAR Y SOCIALIZAR CONCEPTOS. Desarrollar la expresión corporal Control de la fuerza y el tono muscular en la ejecución de actividades. Conocer las reglas del juego Levantar la mano para participar. Respetar turnos. Hablar sin gritar.</p> <p>EXPLICAR EL JUEGO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la creatividad, incentivar a los participar en diferentes juegos. 	Computadora Proyector Videos Marcadores Pizarrón	20 minutos

<p>LA RAYUELA</p>	<p>PRESENTAR Y SOCIALIZAR CONCEPTOS.</p> <p>Desarrollo en expresión corporal Desarrollo del control postural y equilibrio.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar turnos • No empujarse. <p>Materiales: Tiza y una ficha o pedazo de madera, cartón, plástico, etc.</p> <p>EXPLICAR EL JUEGO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lograr la coordinación y equilibrio estático y dinámico fortaleciendo el dominio de los movimientos del cuerpo de manera autónoma. 	<p>Computadora Proyector Videos Marcadores Pizarrón</p>	<p>40 minutos</p>
<p>SALTANDO LA SOGA</p>	<p>PRESENTAR Y SOCIALIZAR CONCEPTOS.</p> <p>Desarrollo en expresión corporal Desarrolla la estructuración tiempo-espacial a través del manejo de las nociones básicas.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No molestar entre compañeros. Respetar turnos. • Conservar el orden. Hablar sin gritar. <p>Materiales: Una sogá de dos metros.</p> <p>EXPLICAR EL JUEGO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la tonicidad a través de las relaciones entre compañeros afianzando la amistad. 	<p>Computadora Proyector Videos Marcadores Pizarrón</p>	<p>40 minutos</p>
	<p>EVALUACIÓN Resolver el siguiente cuestionario.</p>		<p>hojas impresas</p>	<p>10 minutos</p>

Elaborado por: Toaquizá Millingalli Luis Rolando



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
LA MANÁ – ECUADOR
EVALUACION

Nombre:

Grado:.....

Fecha:.....

1. ¿Qué considera usted que es lo más importante que aprendió en este taller?
2. ¿Qué actividades del taller fueron claves para lograr esta comprensión?
3. ¿Cuál de los juegos populares más le llamo la atención?
4. Según las actividades explicadas y desarrolladas en este taller que fue lo que observo en los estudiantes.
5. ¿Durante el desarrollo del juego el niño/niña realiza desplazamientos y movimientos con su cuerpo?
6. ¿Los niños/niñas mantienen la coordinación y el equilibrio corporal de manera autónoma?
7. ¿Los niños/niñas se relacionan entre compañeros con entusiasmo mientras desarrollan su tonicidad?
8. ¿Los niños/niñas lograr integrarse con los demás mientras mejoran su motricidad fina?



TALLER N° 2

INSTITUCIÓN UNIDAD EDUCATIVA “ANTONIO MILLINGALLI AYALA”
TÍTULO JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES (LAS CANICAS-TRES PIERNAS-ELGATO Y EL RATON-EL BOLERO)
TIEMPO 3 horas

OBJETIVO GENERAL: Rescatar los juegos populares mediante un taller dirigido a los docentes para fortalecer sus conocimientos en el ámbito educativo y social facilitando al desarrollo integral de los estudiantes.

Tabla N°- 5

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	INDICADORES	RECURSOS	HORAS
	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Bienvenida • Socializar el tema • Socializar el objetivo del taller. • Participación de los docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar de forma clara y precisa cada uno de los juegos populares. 		10 minutos
LAS CANICAS	<p>PRESENTAR Y SOCIALIZAR CONCEPTOS.</p> <p>Desarrollo en expresión corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina. <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir el turno para hablar. • Respetar turnos. <p>Materiales: Canicas o bolas.</p> <p>EXPLICAR EL JUEGO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar el desarrollo de la motricidad fina y la capacidad de integración a las actividades de forma grupal. 	Computadora Proyector Videos Marcadores Pizarrón	20 minutos
TRES PIERNAS	<p>PRESENTAR Y SOCIALIZAR CONCEPTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo en expresión corporal • Coordinación de movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer la coordinación motriz para un mejor desarrollo corporal. 	Computadora Proyector Videos Marcadores Pizarrón	

	<p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse mutuamente. • No empujarse. <p>Materiales: Pañuelo.</p> <p>EXPLICAR EL JUEGO</p>			30 minutos
EL GATO Y EL RATÓN	<p>PRESENTAR Y SOCIALIZAR CONCEPTOS.</p> <p>Desarrollo en expresión corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación dinámica global de locomoción para realizar desplazamientos con seguridad. <p>Regla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No empujarse. <p>Materiales Orejas de gato y de ratón.</p> <p>EXPLICAR EL JUEGO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar actitudes de colaboración para relacionarse activamente con las personas de su entorno. 	<p>Computadora Proyector Videos Marcadores Pizarrón</p>	30 minutos
EL BALERO	<p>PRESENTAR Y SOCIALIZAR CONCEPTOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo en expresión corporal • Coordinación ojo-mano. <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidar el material. • Respetar a los demás. • Materiales: Balero. <p>Materiales: Balero.</p> <p>EXPLICAR EL JUEGO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinar con los movimientos corporales 	<p>Computadora Proyector Videos Marcadores Pizarrón</p>	10 minutos
	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolver el siguiente cuestionario. 		<p>Hojas impresas</p>	10 minutos

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
LA MANÁ – ECUADOR
EVALUACION

Nombre:

Grado:.....

Fecha:.....

1. ¿Qué considera usted que es lo más importante que aprendió en este taller?
2. ¿Qué actividades del taller fueron claves para lograr esta comprensión?
3. ¿Qué actividades no fueron muy útiles para lograr este aprendizaje?
4. ¿Qué sugerencias nos daría para mejorar los próximos talleres?
5. ¿Cuál de los juegos populares más le llamo la atención?
6. Según las actividades explicadas y desarrolladas en este taller que fue lo que observo en los estudiantes.
7. ¿Los niños/niñas lograr coordinar movimientos?
8. ¿Al realizar la actividad los niños/niñas se relacionan y demuestran colaboración con sus compañeros?

7. MATRIZ OPERATIVA

Tabla 6

ETAPAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
DISEÑO	Diseñar una guía de actividades para fortalecer el uso de la juegos tradicionales en la educación	Capacitar a los docentes sobre la importancia de la utilización de técnicas activas a través de talleres de dialogo.	Hojas Material de escritorio Marcadores	Docente capacitados
SOCIALIZACIÓN	Socializar a los docentes la guía de actividades recreativas para mediante los juegos populares mejorar el desarrollo integral de los estudiantes	Conversación con los docentes y estudiantes. Explicar la metodología de la propuesta a ser aplicada.	Reproductor y computadora	Estudiantes y docentes sensibilizados
EJECUCIÓN	Ejecutar un guía de actividades recreativas para los estudiantes	Revisión de los docentes y análisis de los mismos. Aplicación de las practicas Recolección de resultados.	Hojas Material de escritorio Marcadores	Los actores educativos aplican los conocimientos sobre las prácticas presentadas.
EVALUACIÓN	Evaluar y monitorear la aplicación de una guía de actividades recreativas en los estudiantes.	Aplicación de técnicas e instrumentos de Evaluación.	Humanos Materiales Económicos	Se fortalece el estado emocional de los estudiantes

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Tabla 7

Institución	Responsables	Actividades	Recurso	Financiamiento
Unidad Educativa “Antonio Millingalli Ayala”	Capacitador Docentes Autoridades	Capacitar a los docentes sobre la importancia de la utilización de técnicas activas a través de talleres de dialogo. Revisión de los docentes y análisis de los mismos.	Hojas Material de escritorio Marcadores Reproductor y computadora	550

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

GUÍA METODOLÓGICA SOBRE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES



ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 1: EL TROMPO



Fuente: El trompo

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Objetivo: Desarrollar desplazamientos y movimientos combinados con seguridad.

Desarrollo en expresión corporal: Control de la fuerza y el tono muscular en la ejecución de actividades

Tiempo: 30 minutos

Reglas: Levantar la mano para participar

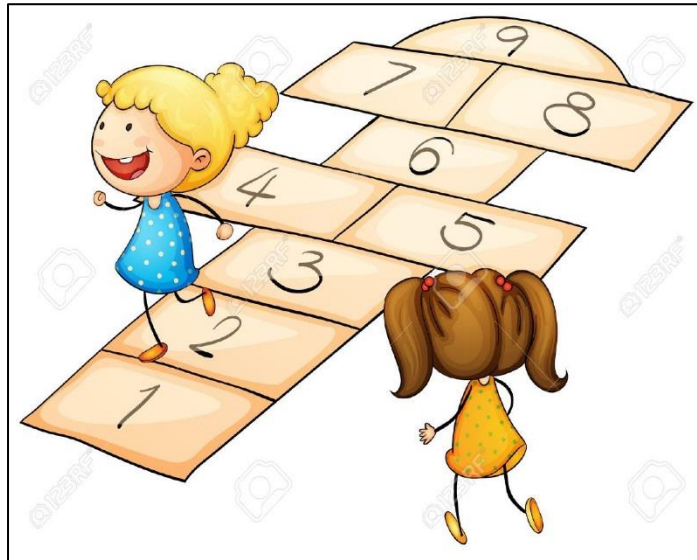
- Respetar turnos
- Hablar sin gritar

Materiales: Trompo y piola

Desarrollo del juego: Dibujar con una tiza un círculo grande en el piso. Cada participante lanzará el trompo previamente enrollado con la piola dentro del círculo, indicándole que tiene que moverse libremente, los participantes deberán tratar de sacar con la misma piola el trompo que está dando vueltas y ponerlo en su mano.

Evaluación: ¿Durante el desarrollo del juego el niño/niña realiza desplazamientos y movimientos con su cuerpo? **SI () NO ()**

ACTIVIDAD N°2: LA RAYUELA



Fuente: La rayuela

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando

Objetivo: Lograr la coordinación y equilibrio estático y dinámico fortaleciendo el dominio de los movimientos del cuerpo de manera autónoma

Desarrollo en expresión corporal: Desarrollo del control postural y equilibrio

Tiempo: 30 minutos

Reglas: Respetar turnos. No empujarse

Materiales: Tiza y una ficha o pedazo de madera, cartón, plástico, etc

Desarrollo del juego: Dibujar con la tiza en el piso varias figuras geométricas grandes alineadas entre sí, dando la forma de un gato, conejo o avión, se dibuja también números para indicar el orden a seguir. Posteriormente se organiza a los niños/niñas en fila, cuando sea su turno deberán arrojar la ficha en los casilleros y luego saltar con uno o dos pies según la figura lo indique, sin pisar las líneas y manteniendo el equilibrio sin ayuda de nadie, hasta terminar todos los números.

Evaluación: ¿Los niños/niñas mantienen la coordinación y el equilibrio corporal de manera autónoma? **SI** () **NO** ().

ACTIVIDAD N° 3: SALTANDO LA SOGA



Fuente: Saltando la sogá

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando.

Objetivo: Estimular la tonicidad a través de las relaciones entre compañeros afianzando la amistad

Desarrollo en expresión corporal: Desarrolla la estructuración témporo-espacial a través del manejo de las nociones básicas

Tiempo: 45 minutos

Reglas: No molestarse entre compañeros

- Respetar turnos
- Conservar el orden
- Hablar sin gritar

Materiales: Una sogá de dos metros

Desarrollo del juego: Dos niños/niñas tomarán la sogá por los extremos haciéndola girar, mientras que el resto de alumnos, en turnos específicos y ordenados, saltarán sobre ella. Se puede utilizar canciones al rimo de: "Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, estudiante, actriz", entre otras. Si la sogá se detiene en el cuerpo del niño/niña perderá su turno. Se motivará a que los estudiantes participen activamente y que jueguen todos.

Evaluación: ¿Los niños/niñas se relacionan entre compañeros con entusiasmo mientras desarrollan su tonicidad? **SI () NO ()**

ACTIVIDAD N° 4: LAS CANICAS



Fuente: Las canicas.

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando.

Objetivo: Mejorar el desarrollo de la motricidad fina y la capacidad de integración a las actividades de forma grupal.

Desarrollo en expresión corporal: Respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina

Tiempo: 20 minutos

Reglas:

- Pedir el turno para hablar
- Respetar turnos

Materiales: Canicas o bolas

Desarrollo del juego: Dibujar un círculo grande en el piso y poner una cierta cantidad de canicas dentro, cada participante tendrá que sacar el número de canicas posibles sólo utilizando el dedo índice y pulgar o "tingar" trabajando así la pinza digital de los niños/niñas, el juego se lo realiza en forma grupal para que todos logren integrarse. El que mayor acierte con sus "tingazos" y saque las canicas del círculo, ganará las bolas o canicas de los demás.

Evaluación: ¿Los niños/niñas lograr integrarse con los demás mientras mejoran su motricidad fina? **SI** () **NO** ()

ACTIVIDAD N° 5: TRES PIERNAS



Fuente: 3 piernas.

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando.

Objetivo: Fortalecer la coordinación motriz para un mejor desarrollo corporal.

Desarrollo en expresión corporal: Coordinación de movimientos

Tiempo: 25 minutos

Reglas:

- Cuidarse mutuamente
- No empujarse

Materiales: Pañuelo

Desarrollo del juego: Se traza una línea paralela aproximadamente a 10 metros de distancia. Por parejas se les amarrará la pierna izquierda de uno con la pierna derecha del otro, a una previa señal saldrán corriendo hasta la línea dibujada y llegarán al lugar de partida, para no tener dificultades deberán sincronizar los movimientos de piernas. Participarán entre 3 o 4 parejas.

Evaluación: ¿Los niños/niñas lograr coordinar movimientos? **SI () NO ()**

ACTIVIDAD N° 6 : EL GATO Y EL RATÓN



Fuente: El gato y el ratón.

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando.

Objetivo: Demostrar actitudes de colaboración para relacionarse activamente con las personas de su entorno

Desarrollo en expresión corporal: Coordinación dinámica global de locomoción para realizar desplazamientos con seguridad

Tiempo: 15 minutos

Reglas: No empujarse

Materiales: Orejas de gato y de ratón

Desarrollo del juego: Formar a todos los niños/niñas en un círculo tomados de la mano, se tendrá que escoger a dos niños que hará el papel de ratón y el otro de gato, a los que se les colocará las orejas del gato o del ratón y se les indicará al grupo que deben colaborar para que el gato no le coja "coma" al ratón. El ratón quedará dentro del círculo y el gato fuera. Se prosigue con el siguiente diálogo:

Gato: Ratón, ratón. Ratón: ¿Qué?

Quieres gato ladrón? Gato: Comerte quiero. Ratón: Cómeme si puedes. Gato: ¿Estás gordito?
Ratón: Hasta la punta de mi rabito

El gato va en busca del ratón, tratando de escabullirse en el interior del círculo, pero los demás le deben negar la entrada. En el momento en que el gato atrape al ratón termina el juego y se dará paso a la participación de otros niños/niñas más y así sucesivamente.

Evaluación: ¿Al realizar la actividad los niños/niñas se relacionan y demuestran colaboración con sus compañeros? **SI () NO ()**

ACTIVIDAD N° 7: EL BALERO



Fuente: El balero

Elaborado por: Toaquiza Millingalli Luis Rolando.

Objetivo: Coordinar con precisión los movimientos corporales

Desarrollo en expresión corporal: Coordinación ojo-mano

Tiempo 10 minutos

Reglas:

- Cuidar el material
- Respetar a los demás

Materiales: Balero

Desarrollo del juego: Reunir a los niños/niñas en el patio. Deberán coger el mago del balero e incrustarlo en el orificio de la esfera, sin colocarlo con la mano, se deberá columpiar a la esfera de la cuerda o piola que se une al mango. El mango se sujetará con la mano. Éste juego consiste en insertar con precisión la esfera en el mango la mayor cantidad de veces posibles. Intentarlo las veces que sean necesarias.

Evaluación: ¿Los niños/niñas ejecutan movimientos corporales con precisión?

SI () NO ()

Conclusiones

- Mediante el taller se socializó de manera clara y precisa las actividades aplicadas en la guía metodológica que serán de gran ayuda en la integración social de los estudiantes.
- Se pudo observar que los docentes interactuaron en la capacitación de una manera satisfactoria acorde a su desempeño y sobre todo con interés por adquirir y mejorar sus conocimientos acerca de la problemática planteada.
- En definitiva es de vital importancia para el proceso de enseñanza – aprendizaje la elaboración de guías de capacitación para el personal docente, en materia de técnicas de mejoramiento del desarrollo integral, que garantice el desarrollo de competencias cognitivas de los estudiantes a fin de que se puedan desenvolver libremente en diferentes aspectos

Recomendaciones.

Se sugiere a la institución y al personal docente:

- Que se cumpla cabalmente los compromisos adquiridos que se ponga en práctica las actividades recreativas sobre juegos populares aplicadas en la guía metodológica.
- Que se ejecute periódicamente talleres de capacitación a los docentes, para que puedan fortalecer sus conocimientos en este campo del conocimiento y aplicar estrategias metodológicas acordes a las exigencias de la reforma curricular actualizada.
- Que las autoridades y personal docentes tomen conciencia de la importancia de la aplicación de técnicas adecuadas de lectoescritura en los procesos de enseñanza – aprendizaje, para fomentar la reflexividad y la creatividad de los educandos.