



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA
FÍSICA

TESIS DE GRADO

TEMA

**“GUÍA MOTIVACIONAL DE JUEGOS TRADICIONALES
ECUATORIANOS PARA LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA ELOY
ALFARO, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI
DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011- 2012”**

**Tesis de Grado previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de
la Educación Mención Cultura Física.**

Autor:

ZUMBA CHILUISA, Jorge Fabián

Director:

BRAVO ZAMBONINO, José María

Latacunga_ Ecuador

Julio, 2013

AVAL DEL DIRECTOR

En calidad de Director del Trabajo de investigación sobre el tema:

“Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2011- 2012”, de Jorge Fabián Zumba Chiluisa, postulante de la Licenciatura en Cultura Física, considero que la presente tesis cumple con los requerimientos Metodológicos y aportes Científico-Técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Validación de Anteproyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, julio, 2013

El Director

Lic. José María Bravo Zambonino. Ms.c



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA
FÍSICA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, el postulante: Jorge Fabián Zumba Chiluisa con el título de tesis: “ Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2011-2012”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, Julio 2013

Para constancia firman:

.....
Lic. Antonio Páez
PRESIDENTE

.....
Lic. César Moreira
MIEMBRO

.....
Lic. Alex Montes
OPOSITOR

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2011-2012.”, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

.....
Jorge Fabián Zumba Chiluisa
Número de C.I. 050314500-5

DEDICATORIA

A mi familia, que son la fuente inagotable de amor, sabiduría, comprensión, enseñanzas, alegrías para mi vida, y el apoyo diario e incondicional para cumplir mis sueños.

A los niños y niñas de mi patria, que son la fuente de inspiración de este trabajo.

Jorge

AGRADECIMIENTO

Antes que nada quiero agradecer a mi madre porque ella ha luchado y se ha esforzado toda su vida para darme lo que he necesitado, por darme sus sabios consejos y apoyarme siempre, porque sin ella nada de esto sería posible.

A mis profesores que a lo largo de mi vida me han brindado todo su conocimiento, y por apoyarnos siempre, al Lic. José M. Bravo Z. Msc. que me ha sabido guiar y asesorar de manera correcta para poder realizar y culminar este trabajo.

A mis amigos que hemos compartido momentos inolvidables, que hemos reído y llorado y que siempre estaban ahí para apoyarme.

A Dios, a todos aquellos y todo aquello que con su energía y su magia me han servido de inspiración y me han dado la fortaleza para poder continuar y que todo esto sea posible.

Jorge

ÍNDICE

Aval del Director.....	ii
Aprobación del Tribunal de Grado	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Resumen.....	x
Abstract	xi
Aval de Traducción.....	xii
Introducción	xiii

CAPÍTULO I

1.-Antecedentes Investigativos	1
1.3.-MARCO TEÓRICO	3
1.3.1.-LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	3
1.3.1.1 Campos de la Cultura Física.....	5
1.3.1.2 La Educación Física.	5
1.3.2.-LA RECREACIÓN.....	6
1.3.2.1.- Tipos de Recreación.....	8
1.3.2.2.- El Valor de la Recreación	10
1.3.3.-JUEGOS TRADICIONALES.....	12
1.3.3.1.- Antecedentes Investigativos.....	12
1.3.3.2.- Juegos Tradicionales en el Mundo.....	13
1.3.3.3.- Juegos Tradicionales en Ecuador.....	15
1.3.3.4.-Revivir los Juegos Tradicionales	16
1.3.4.- EMOCIONES	18
1.3.4.1 Las Emociones.....	18
1.3.4.2 Existen 6 categorías básicas de emociones.	22
1.3.4.3 Tipos de Emoción.....	22
1.3.5.- LA MOTIVACIÓN	23
1.3.5.1.- La Motivación	23
1.3.5.2.- Clasificación de las Motivaciones.....	25
1.3.6.- GUÍA	28

1.3.6.1.- Guía.....	28
1.3.6.2.- Desde el punto de vista del Diseño Curricular.....	29
1.3.6.3.- Desde el punto de vista motivacional.....	29
1.3.6.4.- Estructura de la Guía.....	29

CAPÍTULO II

2.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	31
2.1.-Caracterización de las Instituciones que son Objeto de la Investigación	31
2.2.-Análisis e Interpretación de Resultados aplicados a las Autoridades y Docentes.....	34
2.3.-Análisis e Interpretación de Resultados aplicados a los Estudiantes de las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro.....	41
2.4.- Conclusiones.....	46
2.5.- Recomendaciones	47

CAPÍTULO III

PROPUESTA.....	48
3.1.- Justificación	48
3.2.- Objetivos generales.....	49
3.2.1 Objetivos específicos	50
INTRODUCCIÓN	52
Índice de Juegos Tradicionales Ecuatorianos	53
Juego N.-1 El Palo Encebado.....	54
Juego N.-2 El Gato y el Ratón	55
Juego N.-3 La Carretilla.....	56
Juego N.-4 Los Zancos.....	57
Juego N.-5 Pan Quemado.....	58
Juego N.-6 El Burrito de San Andrés.....	59
Juego N.-7 Cazadores y Venados.....	60
Juego N.-8 Tres Piernas	61
Juego N.-9 Baile del Tomate.....	62
Juego N.-10 La Vaca Loca.....	63
Juego N.-11 El Elástico.....	64
Juego N.-12 La Soga.....	65

Juego N.-13 La Rayuela.....	66
Juego N.-14 Las Cometas	67
Juego N.-15 Los Aviones	68
Juego N.-16 Las Escondidas	69
Juego N.-17 Al Fon Fin.....	70
Juego N.-18 Zapatito Cochinito	71
Juego N.-19 Sin que te Roce.....	72
Juego N.-20 Los Huevos del Gato	73
Juego N.-21 Los Ensacados	74
Juego N.-22 Baile de la Escoba.....	75
Juego N.-23Las Chamizas.....	76
Juego N.-24 Las Cogidas	77
Juego N.-25 El Hombre Negro.....	78
Juego N.-26 Las Bolas	79
Juego N.-27 Las Banderrillas.....	80
Juego N.-28 Los Trompos.....	81
Juego N.-29 Zumbambico.....	82
Juego N.-30 El Florón	83
4.- Conclusiones:.....	84
5.-Recomendaciones:	86
Bibliografía	
Anexos	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA
FÍSICA

TEMA: “Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2011- 2012.

Autor: Jorge Fabián Zumba Chiluisa

RESUMEN

Tradicionalmente se practicaba mucho los juegos tradicionales como una actividad lúdica, sin embargo con el pasar de los años estos juegos fueron perdiendo interés. Por esta razón se planteó la elaboración de una Guía de Juegos Tradicionales que sirvió para motivar y revalorizar los Juegos Tradicionales Ecuatorianos. El presente trabajo, fue realizado mediante la encuesta, de ahí el propósito de implementar una Guía de Juegos Tradicionales, el mismo que permitió a los maestros conocer sobre la importancia que tiene la motivación y los beneficios que se obtuvo al ser aplicada antes de iniciar una clase con los niños de las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi. Lamentablemente el desconocimiento de una correcta utilización del tiempo libre y de la ausencia de los padres por diferentes motivos como son sus trabajos, o de sitios en donde jugar, no permitió que los niños practiquen los Juegos Tradicionales. Los resultados encontrados en las encuestas aplicadas a los Docentes y niños de las escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, revelaron que no se sabía cuáles son los juegos tradicionales por tal razón se propuso la elaboración de la Guía de Juegos Tradicionales como una necesidad ya que servirá como un documento de apoyo, para docentes, alumnos, padres de familia y autoridades de las Escuelas, permitiendo incentivar al niño a que conociera y se divirtiera con los juegos tradicionales, además favoreció a los docentes a lograr que su labor educativa sea efectiva y eficaz en beneficio de la niñez de estas queridas y nobles instituciones educativas.

Palabras Claves: Educación Física, Juegos, Cultura, Motivación, Actividad Lúdica.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA
FÍSICA

Topic: “Motivational Guide of Ecuadorian Traditional Games at schools in Eloy Alfaro Parish, Latacunga Canton, Cotopaxi Province during in the years 2012-2013”

Author: Jorge Fabián Zumba Chiluisa

ABSTRACT

The present research is based on analyze of Ecuadorian Traditional Games and its impact on psychomotor development of children in schools Eloy Alfaro Parish, Latacunga Canton, Cotopaxi Province during school years 2012-2013”.

The problem was raised on the low children motivation on movement control around learning in schools and little practice of Ecuadorians traditional games. The research was philosophical, pedagogical, legal and theoretical base. We used theme thud of field research, since the data which were collected directly in the real and core relational study that assessed the degree of relationship between two variables of the investigation. The results of these studies concluded on the importance of valuing the traditional games Ecuadorian Educational practice thus allowing the children`s psychomotor development of Eloy Alfaro Parish, Latacunga Canton, Cotopaxi Province during the school years 2012-2013 to improve school performance and social development. Finally, we presented a proposed Traditional Games Ecuadorian in order to guide teachers who can be apply in schools.

Key words: Physical Education, Games, Culture, Motivation, Playful Activity.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA
FÍSICA

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, yo Lic. Amparo de Jesús Romero Palacios con la C.I. 050136918-5 **CERTIFICO** que he realizado la respectiva revisión del Abstract; con el tema: “GUÍA MOTIVACIONAL DE JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS PARA LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011-2012” cuyo autor es: Jorge Fabián Zumba Chiluisa y director de tesis Lic. Msc. José María Bravo Z.

Latacunga, Abril 2013

Docente

.....
Lic. Amparo de Jesús Romero Palacios
C.I. 050136918-5

INTRODUCCIÓN

El diseño de un Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, es de suma importancia ya que ayuda a que los niños estén motivados en las horas de clase también mejora las capacidades físicas, desarrollando el interés por las actividades lúdicas y la correcta utilización del tiempo libre, ya que se optara por juegos significativos que más tarde les servirá para su vida cotidiana.

Como este proyecto es el primero en desarrollarse dentro de estas instituciones educativas, es de gran novedad y de actualidad por cuanto ayuda a la práctica de los Juegos Tradicionales, para así logra que el niño este motivado y este más interesado en las clases que el maestro imparte.

Por tanto se justifica plenamente la realización de este trabajo de investigación pues existe la necesidad de desarrollar una Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos que permita motivar al niño antes de clase.

El proceso de investigación siguió los siguientes parámetros: Primero se procedió a la recopilación de información referente a la institución, se identifica el objetivo de estudio y su campo de acción para estructurar el marco teórico, se continuo con el diagnostico de las necesidades la Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi a través de la aplicación de la técnica de la encuesta con sus respectivo instrumento de investigación, finalmente concluyendo con la ejecución de la propuesta.

El Investigador al realizar el análisis crítico es necesario plantear preguntas directrices que orientan el desarrollo de la investigación y son las siguientes.

1.- ¿Cuáles son los contenidos teóricos, científicos y conceptuales que fundamenten la elaboración de una Guía Motivacional de Juegos Tradicionales

Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2011- 2012.?

2.- ¿Cuáles son las principales dificultades que influyen en el desconocimiento de los Juegos Tradicionales Ecuatorianos en los niños para que no se los practique.

3.- ¿Qué Juegos permitirán motivar a los niños de las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi a que se interesen y participen en las clases?

Para llegar a la investigación se recurrió al tipo de estudio descriptivo, métodos adecuados como: método inductivo, deductivo, analítico y empírico, para llegar a obtener datos se lo hace a través de la encuesta, mediante el cual se pudo elaborar la Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2011- 2012.

El presente trabajo de investigación está establecido en tres capítulos, distribuidos de la siguiente manera:

El Capítulo I, consta de los antecedentes investigativos, categorías fundamentales y el Marco Teórico donde se encuentran conceptos de: La Educación Física, Recreación, Juegos Tradicionales, Emociones, Motivación y la Guía.

El Capítulo II, constan los Antecedentes de la Institución Educativa, Análisis e Interpretación de Resultados obtenidos de la investigación. Las encuestas que se aplicaron a las Directoras, Docentes y Estudiantes de las Instituciones Educativas.

En el Capítulo III, consta Diseño de la propuesta y la Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2011- 2012.

CAPÍTULO I

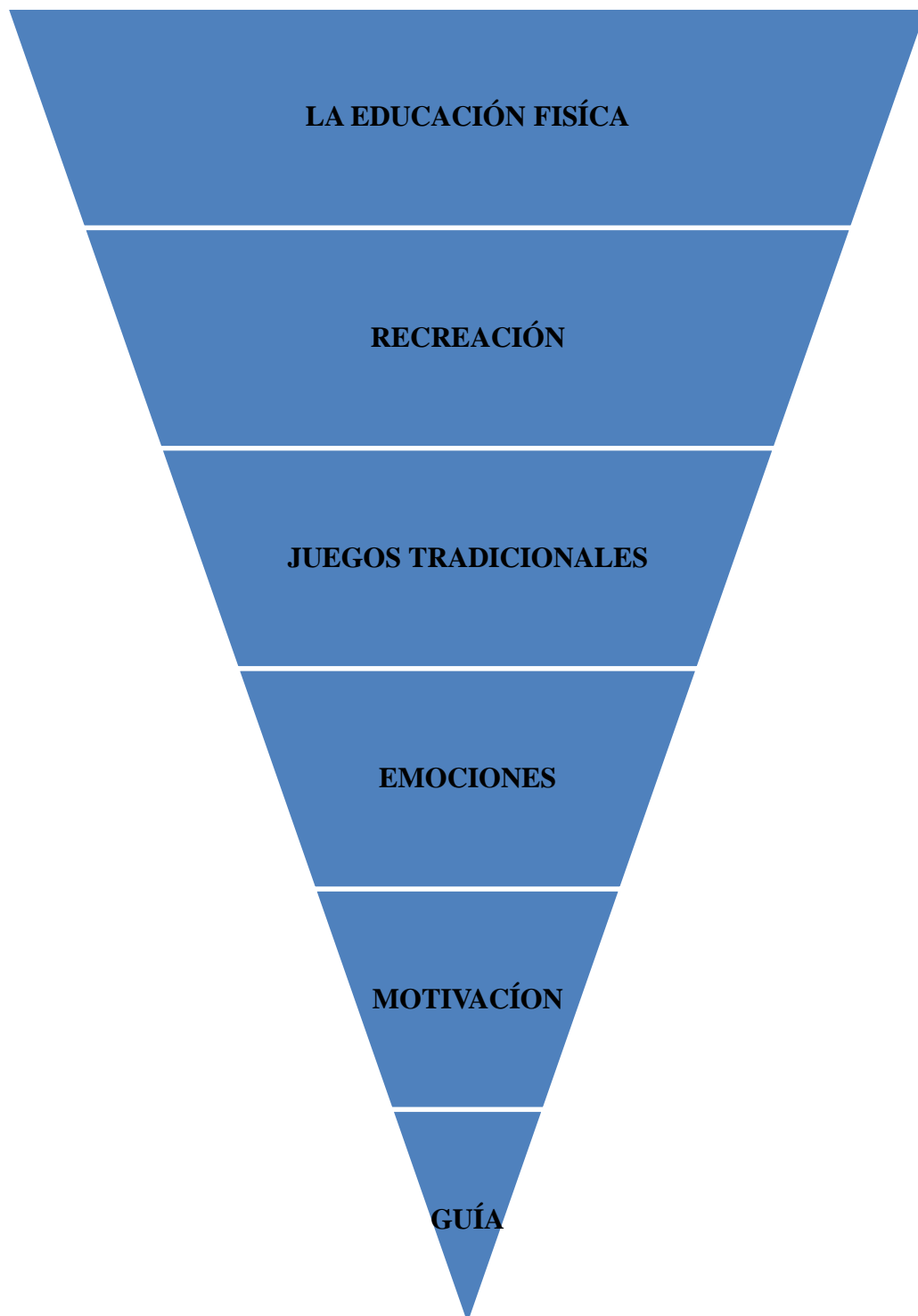
FUNDAMENTOS TÉCNICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.-Antecedentes Investigativos

Se elaboró una tesis en la Universidad Tecnológica Indoamerica con sede en Ibarra con el tema “Guía para el rescate de los juegos tradicionales y Populares ecuatorianos en las niñas y niños de los quintos años de educación básica de la Unidad educativa experimental “Teodoro Gómez de La torre” en la ciudad de Ibarra” y su propuesta fue dirigida al desarrollo de la Creatividad mediante el rescate de los Juegos tradicionales se trata de que conozcan cuáles juegos se practicaban antes sino que los pongan en práctica, este trabajo se logró tomando en cuenta una metodología sistemática que integro todos los elementos del juego. Su análisis fue realizado del porque se está dejando de practicar los juegos populares, para continuar con el diagnóstico donde se conoció la situación actual del problema, para plantear la propuesta de solución la que encierra dos resultados.

También se puede decir que se ha elaborado una tesis en la Universidad Técnica de Cotopaxi con el tema “Elaboración de un Manual de Juegos tradicionales Ecuatorianos para la Enseñanza Aprendizaje de la Cultura Física en la Escuela Simón Bolívar de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo periodo lectivo 2009-2010” y en donde se llegó a la conclusión de que en esta escuela se desconocían cuáles son los juegos tradicionales, también que los niños no se sentían interesados por las clases de Cultura Física, por esta razón el aporte de este autor es que se mejore los procesos de enseñanza aprendizaje en la enseñanza de la Cultura Física con la utilización de los juegos tradicionales y así obtener que los niños se más participativos en las clases.

1.2.-CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.3.-MARCO TEÓRICO

1.3.1.-LA EDUCACIÓN FÍSICA

Desde el punto de vista general, la cultura es el conjunto de manifestaciones con que se expresa la vida de un pueblo; una de esas manifestaciones es la Cultura Física, entendida como el acopio de conocimientos adquiridos por el hombre a través de la práctica de la educación física, el deporte y la recreación.

Para Leiva, (2001) considera.

La educación física es la educación que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo. Desde un punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral del ser humano. Esto es, que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales, la manifestación de la corporeidad a través de procesos afectivos y cognitivos de orden superior. De igual manera, se promueve el disfrute de la movilización corporal y se fomenta la participación en actividades caracterizadas por cometidos motores. De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad. (p. 65)

Sin la actividad física tiene un status cultural dentro de la sociedad, la Cultura Física como nombre que integra a la Educación Física, Deportes y Recreación, conlleva un aprendizaje sistemático, orientado a la atención de los dominios cognoscitivo, motriz y afectivo y como parte integrante del quehacer educativo, debe contribuir a que en las demás áreas del conocimiento, se haga realidad el desarrollo de los tres campos de la personalidad del estudiante.

Si no existe esta interacción, el inter-aprendizaje desarrollado en las escuelas no garantizara la formación de los educandos para la vida presente y futura.

Como consecuencia de este principio integrador, creemos necesario que la actividad física con sus partes, educación física, deportes y recreación se unifique en una sola denominación que es la Cultura Física, para que como tal contribuya al desarrollo conjunto de la educación.

Toda actividad física, en la práctica se puede realizar con sentido educativo, deportivo y recreativo; se puede correr, nadar, saltar, jugar, bailar, danzar, realizar ejercicios, etc., bajo estos criterios. Cada vez una misma actividad puede tener otro sentido, otra forma y otra realización, dependiendo de los objetivos.

Según la Editorial Cultural, (2009) manifiesta.

La Cultura Física nace desde la etapa primitiva las actividades deportivas fueron practicadas por los aborígenes en sus rituales, danzas, así como en las actividades diarias de la casa, la pesca y la recolección de frutos y su apareamiento se dio gracias a los griegos cuya concepción es la ideal que se asocia al sentido de belleza y a los valores éticos. Ellos fueron los que crearon los gimnasios y los estudios, e inauguraron las competencias deportivas. (p. 57)

En los siglos siguientes las actividades físicas sólo tuvieron una meta la preparación para la guerra, las doctrinas liberales del renacimiento ampliaron su campo y se llegaron a considerar como medios efectivos para promover una educación libre de artificios. Desde el siglo XVIII formaron parte de los programas educativos.

A partir del siglo siguiente se determinaron las tres orientaciones fundamentales que parecen definir el problema de la Educación Física como: la concepción militarista, la concepción anátomo-fisiológica y la concepción funcional e integradora.

La primera de estas concepciones se orienta hacia el disciplinarismo y exige el cultivo de un estilo particular que se crea artificialmente dificultades y demanda esfuerzos para superarlas.

La siguiente concepción sostiene que la perfección del cuerpo es el objetivo básico de estas actividades y para poder cumplirlas se debe perfeccionarse en la técnica, aumentar el rendimiento y mejorar la ejercitación en estas condiciones lo físico se aísla de las otras condiciones humanas.

Tiene que desconectarse de los planteos de la pedagogía moderna y de las soluciones que se aplicaban en otros campos educativos. Por el contrario, en la tercera concepción se manifiesta una verdadera comprensión de lo humano y expresándose la necesidad de mantener el equilibrio de todas sus fuerzas, porque la " Educación Física " tiene que adecuarse a las leyes físicas de la naturaleza humana.

1.3.1.1 Campos de la Cultura Física.

Según Terán, (2001) manifiesta que: "Cada tema de la Cultura Física debe incluir actividades o segmentos de enseñanza y aprendizaje: Educación Física actividad de Enseñanza y formación la Recreación actividad lúdica y de esparcimiento; Deporte actividades de medición y comparación individual y grupal". (p. 11)

1.3.1.2 La Educación Física.

Son todas las actividades físicas en donde se enseña y se aprende por-medio del movimiento. La enseñanza puede realizarla los padres que orientan a los niños

como caminar, correr o patear una pelota, etc., el maestro que enseña o los niños entre sí mismos.

El movimiento y la actividad muscular, es el resultado de la movilización de los segmentos óseos como consecuencia de un acortamiento muscular; esta movilización simple o compleja origina ciertos segmentos o la totalidad del cuerpo.

La educación del movimiento se refiere a la eficaz manera de moverse del hombre para resolver situaciones que enfrenta especialmente en el medio físico logrando una correcta acomodación del movimiento en relación con el tiempo y el espacio y a los objetos circundantes.

Por lo tanto la Educación es la parte intencional con la que el profesor alcanza de los estudiantes el aprendizaje de los contenidos básicos de la Cultura Física y es de explícita responsabilidad del profesor para desde la planificación alcanzar la participación de los estudiantes.

1.3.2.-LA RECREACIÓN

La Recreación se considera comúnmente como un tipo de experiencias, una forma específica de actividad, una actitud o estado de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres, una expresión de la misma naturaleza del hombre, un movimiento organizado.

Según Astivera, (2006) considera.

Comportamientos que son realizados voluntariamente, y que intrínseca proveen una recompensa, dadas durante tiempos donde que no comprometen la supervivencia básica, la comodidad necesaria, las posesiones materiales, ni las

obligaciones sociales y familiares; que generen en los individuos sentimientos de disfrute y satisfacción, donde la experiencia es lo más valioso en la misma recreación. (p. 46).

La Recreación por su amplio margen de actuación, en la medida que está presente en todos los ámbitos de la vida de los individuos, aporta herramientas y espacios para la protección de los Derechos Humanos.

La protección al ambiente, el enriquecimiento de los niveles de vida de las personas, el empoderamiento de las comunidades y de la sociedad civil.

De acuerdo con Sánchez, (1995) dice que

La recreación es la realización o práctica de actividades durante el tiempo libre, que proporcionan: descanso, diversión y participación social voluntaria permitiendo el desarrollo de la personalidad y la capacidad creadora, a través de las actividades deportivas, socioculturales al aire libre; a nivel individual y colectivo. (p. 67)

La Recreación consiste en la actitud que caracteriza la participación en varias actividades y que resulta de la satisfacción que estas brindan al individuo, en ellas haya expresión el espíritu y a través de ella se contribuye a una vida plena, alegre y satisfactoria.

Es el interés en las cosas que hace la gente, más bien que el producto terminado, es una experiencia integradora para el individuo, por que capta, fortalece y proyecta su propio ritmo, la recreación es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física,

aumentar la productividad o la moral de los trabajadores, contribuye también al desarrollo personal y al de la comunidad.

1.3.2.1.- Tipos de Recreación

Según El Grupo Océano, (1999) “La Recreación, que van desde la posibilidad que tiene el individuo de interactuar con su cuerpo a partir de las vivencias recreativas”. (p. 408)

Recreación Activa

Conjunto de actividades dirigidas al esparcimiento y al ejercicio de las disciplinas Lúdicas, artísticas o deportivas, que tiene como fin la salud física y mental.

Recreación Pasiva

Conjunto de acciones y medidas dirigidas al ejercicio de actividades contemplativas, que tiene como fin el disfrute escénico y la salud física y mental, para las cuales tan solo se requiere equipamientos mínimos de muy bajo impacto ambiental, tales como senderos peatonales, miradores paisajísticos, observatorios y mobiliarios propios de las actividades contemplativas.

Juegos

Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos Juegos tenemos los Tradicionales, el Pre Deportivo, los Intelectuales y los Sociales.

Expresión cultural y social

Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad

deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.

Vida al aire libre

Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre.

Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.

Sin embargo estas definiciones y clasificaciones se configuran a través de los intereses, características y elementos que cumplan la actividad recreativa, sin olvidar que es en esencia lúdica, produciendo disfrute y placer, planteado como un propósito.

Cada tipo de Recreación tiene su espacio geográfico y temporal, como también las actividades a realizar por cada una de ellas, sin embargo se puede cambiar una actividad de la otra.

Las actividades de ocio y entretenimiento proporcionan un alto grado de integración efectiva. La Recreación debe orientar también procesos educativos que contribuyan con la consecución de una sociedad más humana y sana.

Para los niños es de vital importancia este tipo de Educación, pues desde estas consideraciones se quiere brindar a los niños la recreación para que desarrollen sus habilidades y destrezas pero sobre todo según los intereses y perspectivas individuales y grupales.

1.3.2.2.- El Valor de la Recreación

Para Taylor, (1989) considera

Se identifican dominios de los beneficios de la recreación, los cuales son críticos e integran factores que comprenden un método, como son: Cognitivos (adquisición de conocimientos), afectivos (emociones y sentimientos) y psicomotor (actividad muscular asociada con los procesos mentales); los cuales se encuentran interrelacionados. (p. 26)

Valor Educativo

Reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo.

El proceso para formar ciertas disposiciones fundamentales del hombre con respecto a la naturaleza y a nuestros semejantes.

Formar al individuo procurándole:

Buena crianza

Disciplina

Hacerle prudente o sagaz

Darle sabiduría

Moralizarlo y

Darle orientación.

La Recreación se ha convertido en un verdadero aliado de la pedagogía, combina toda suerte de técnicas recreativas con los objetivos pedagógicos previstos en los planes oficiales, partiendo de las diferencias individuales de los alumnos.

Valor Terapéutico

La Recreación es un medio efectivo para lograr una excelente salud física y mental en cada circunstancia una vía propia para contrarrestar algunas 20 enfermedades. Médicos calificados, admiten que los cuatro componentes de la vida de las personas son:

Trabajo (Estudio)

Recreación

Salud Física

Salud Mental

La Recreación aporta significativamente a la salud mental de las personas, influyendo en la estabilidad emocional. En una palabra la Recreación restaura el balance orgánico y psíquico de las personas.

Valor Psicológico

Como proceso formativo, la Recreación restablece el equilibrio psicológico, pero no se queda allí. Ofrece extraordinarias posibilidades para formar el carácter y la personalidad en el campo del juego, en la vida al aire libre, en la convivencia social.

Los psicólogos establecen tres tipos de necesidades psicológicas que deben ser satisfechas por la recreación.

El valor psicológico de la recreación está también en la oportunidad para crear.

La Recreación nos hace pensar y actuar creativamente, haciendo pleno uso de nuestra propia iniciativa y libertad. Algunas personas encuentran gran satisfacción en la producción de poemas, canciones, cuadros, pinturas, comidas etc.

Se considera comúnmente como un tipo de experiencias, una forma específica de actividad, una actitud o estado de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres, una expresión de la misma naturaleza del hombre, un movimiento organizado. Pero los beneficios que brinda la recreación en el ser humano son infinitos pues esta cuenta con valores ya mencionados los cuales ayudan a que las personas puedan desarrollarse plenamente en la vida y el entorno social.

1.3.3.-JUEGOS TRADICIONALES

1.3.3.1.- Antecedentes Investigativos

Según Pérez, (1985) "Los juegos, en las culturas antiguas, estuvieron relacionados con los trabajos diarios. Se basaban fundamentalmente en demostrar las habilidades artesanales o laborales más habituales de una zona. Después de mucho tiempo de demostración, se hicieron habituales las competiciones, pasando a ser consideradas como juegos". (p. 67)

En España la mayoría de los juegos tradicionales entraron a través del Camino de Santiago, un recorrido ideal para que los peregrinos trajeran juegos franceses, italianos y centroeuropeos a la Península. Según tu labor, así será el juego que de ti derive, los juegos dependían en muchas ocasiones de la labor que desarrollaba quien inició la actividad: un cantero levantaba piedras, o un pastor prefería los juegos de puntería.

Antes de que existieran la televisión, el asfalto, el tráfico viario y las videoconsolas, los niños y los mayores jugaban en las plazas y calles de los pueblos y ciudades a un innumerable conjunto de juegos tradicionales. Éstos siguen estando vigentes en las mentes de muchos padres, madres y abuelos, que intentan recuperarlos para el divertimento de los niños del siglo XXI. Los juegos tradicionales han abarcado todas las cualidades y el desarrollo social del ser humano. Juegos de habilidad para jóvenes, de flexibilidad, de fuerza para niños,

de aprendizaje, de evaluación de lo aprendido, o de simple entretenimiento, han servido para que mayores y pequeños se divirtieran juntos y por separado. Todo el mundo recuerda su niñez y esos juegos que ayudaban a los niños a desarrollarse y a relacionarse con los demás, ya que hacían que niños de distintas calles se juntaran para pasar un buen rato, pudiéndose ver aún los testes pintados en el suelo, o varios niños jugando a la pilla.

Aún perduran los juegos tradicionales, principalmente de niños, pero además se encontraron en determinados puntos de la Región Murciana otros juegos para los mayores. Se trata de los bolos, huertanos o cartageneros; el caliche, con sus moneos; o la petanca, con sus bolas y su boliche.

Los Juegos ancestrales que entraron en la Península Ibérica durante la Edad Media y que fueron tomando las formas y normas que más convenían en cada región, además, decir que iban unidos a la cultura de los pueblos, a su historia, incluso a lo mágico, el arte, la lengua, la literatura o las costumbres, el juego servía como vínculo y cercanía entre las personas y las civilizaciones.

1.3.3.2.- Juegos Tradicionales en el Mundo

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

Para Ofele, (2006) considera.

Al tratar la utilización pedagógica de los juegos tradicionales, señala que son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en

ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir. (p. 34)

Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos.

Ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Citado Kishmoto, (2006) menciona.

Al juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad, considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico, esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada, está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. (p. 81)

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

1.3.3.3.- Juegos Tradicionales en Ecuador

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

A través de los relatos se pueden recobrar estos juegos, así como animar a grandes y pequeños a descubrir el valor que poseen y su historia.

Además, la posibilidad de transmitirlos y enriquecer la memoria de una región, una comunidad o una cultura e inclusive una igualdad de género, debido a que las diferencias generadas en la sociedad entre lo que el hombre y la mujer pueden practicar en el nivel lúdico es muy marcada aún en algunos lugares.

Según Ofele, (1998) considera.

Se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien alguno de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer. (p. 30)

A pesar de que en algunas sociedades los abuelos y abuelas pasan inadvertidos, destaca que ellos y ellas son un cúmulo de experiencias, un foco de atención, sabiduría y aprendizaje. A través de ellos se pueden rescatar por medio de su memoria, los mayores juegos tradicionales, tarea que no solo es gratificante, sino

da la posibilidad de utilizarlos como una herramienta para conseguir objetivos en proyectos específicos: históricos, deportivos, educativos, recreativos.

Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor.

Algunos juegos están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (Por ejemplo: bolas, trompo, etc. y otros por niñas. Por ejemplo: el elástico, las ventitas, etc.)

A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna en el sonajero para los niños más pequeños y otro con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

Los Juegos Tradicionales son el hecho viviente de la diversidad cultural de los pueblos pues desde tiempos pasados, los juegos tradicionales han marcado la vida de muchos individuos a la vez que han sobrevivido con el pasar del tiempo en este sentido, la importancia es inmensamente grande en especial en los niños ya que son ellos quienes se encargan de la transmisión de cada uno de ellos como por ejemplo el juego de los cazadores y venados el cual ha trascendido durante el tiempo.

1.3.3.4.-Revivir los Juegos Tradicionales

A través de los relatos se pueden recobrar estos juegos, así como animar a grandes y pequeños a descubrir el valor que poseen y su historia.

Además, la posibilidad de transmitirlos y enriquecer la memoria de una región, una comunidad o una cultura e inclusive una igualdad de género, debido a que las diferencias generadas en la sociedad entre lo que el hombre y la mujer pueden practicar en el nivel lúdico es muy marcada aún en algunos lugares.

Según Leontiev, (2008) “Destaca que ellos y ellas son un cúmulo de experiencias, un foco de atención, sabiduría y aprendizaje, a través de ellos se pueden rescatar por medio de su memoria”. (p. 57)

El relato de los abuelos y las abuelas es el medio más importante para recolectar la información necesaria a fin de conocer cómo se jugaba, dónde, con qué y todo lo que involucre un juego específico.

Ahora bien, es importante contrastar la información, jugarlo y conocer el contexto, con el fin de valorar y conservar el patrimonio cultural a través del factor humano y social, vital para el individuo.

Dentro de los juegos tradicionales, se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Si bien alguno de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer.

Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor.

Algunos juegos están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños. Por ejemplo: bolas, trompo, etc. y otros por niñas. Por ejemplo: el elástico, las ventitas, etc.

Son aquellos que en su esencia tratan de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer; es indispensable mantener los juegos populares tradicionales para ir enriqueciendo nuestro pasaje cultural con nuevos juegos creados por nuestra gente y dando asidero a los juegos de otros ámbitos, en este tipo de juegos la aplicación

de reglas sencillas, la interrelación reducida que se produce y la habilidad mínima que se necesita hace que los juegos indirectamente cumplan con una educación social en donde se aprenden a respetar reglas, estimar al colaborador y adversario, auto controlarse, intervenir y colaborar.

1.3.4.- EMOCIONES

1.3.4.1 Las Emociones

Las emociones son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del hombre cuando ve algo o una persona importante para ellos.

Psicológicamente, las emociones alteran la atención, hacen subir de rango ciertas conductas guía de respuestas del individuo y activan redes asociativas relevantes en la memoria.

Fisiológicamente, las emociones organizan rápidamente las respuestas de distintos sistemas biológicos, incluidas las expresiones faciales, los músculos, la voz, la actividad del SNA y la del sistema endocrino, a fin de establecer un medio interno óptimo para el comportamiento más efectivo.

Citado Levenson, (1994) considera.

Las emociones sirven para establecer nuestra posición con respecto a nuestro entorno, y nos impulsan hacia ciertas personas, objetos, acciones, ideas y nos alejan de otros. Las emociones actúan también como depósito de influencias innatas y aprendidas, y poseen ciertas características invariables y otras

que muestran cierta variación entre individuos, grupos y culturas. (p. 16)

Emoción puede resultar sencillo, seguramente todos podríamos hacerlo; sin embargo, conseguir una definición consensuada de esta palabra, es una tarea un poco más complicada. En este artículo, sin embargo, intentaremos hacerlo de la forma más clara posible. Esperamos que te resulte interesante.

Según lo han demostrado diversos estudios, las emociones juegan un papel fundamental en los procesos de salud de una persona. Tal es así que en muchos casos, sucede que una enfermedad se desencadena por una determinada experiencia que genera una emoción particular, tal es el caso de las fobias o de los trastornos mentales. También hay casos de epilepsia donde las emociones son una causa imperante.

Las emociones están entendidas como fenómenos de raíz psico-fisiológica y, según los expertos, reflejan formas eficaces de adaptación a diversos cambios ambientales. En el aspecto psicológico, las emociones generan sobresaltos en el índice de atención y aumentan el rango de diversas conductas en la jerarquía de respuestas del individuo que las experimenta.

Para Terán, (2001) “Las emociones permiten ordenar las respuestas de diversas estructuras biológicas, incluyendo las expresiones faciales, la voz, los músculos y el sistema endocrino, con el objetivo de definir un medio interno adecuado para el comportamiento más óptimo”. (p. 183)

Las emociones le permiten a todo individuo establecer su posición respecto al entorno que lo rodea, siendo impulsada hacia otras personas, objetos, acciones o ideas. Las emociones funcionan también como una especie de depósito de influencias innatas y aprendidas.

Diversas corrientes de pensamiento

Uno de los problemas al intentar definir las emociones, se presenta al relacionarla con lo cognitivo. Aquí se bifurcan los caminos del pensamiento, Por un lado aquellos que desligan los sentimientos y la parte emocional de una persona de todo tipo de razonamiento o proceso cognitivo, y por el otro que relaciona ambos procesos.

Existen conductas emocionales que se encuentran asociadas con los procesos de construcción de una mente individual inteligente. Los procesos de conocimiento del entorno se incorporan mediante un mecanismo de evolución individual de la inteligencia, que escoge estructuras internas vinculadas a la formación y las particularidades estructurales del cerebro y los elementos del sistema nervioso, y las asocia con las percepciones del entorno. Esto desencadena procedimientos mentales cada vez más complejos, que suponen la epigénesis de las estructuras cognitivas.

La forma más aceptada de entender este concepto es desde una dimensión amplia, donde el proceso afectivo y el cognitivo se rozan y complementan. En este desarrollo participan varios elementos: concientización subjetiva (los sentimientos propiamente dichos), cambios fisiológicos (determinadas reacciones corporales que son movidas por esos sentimientos, para predisponer al organismo a enfrentarse a la nueva experiencia), estímulos motores internos (cambios internos que provocan una actitud determinada) y dimensión cognitiva (proceso mental a través del cual la persona entiende lo que le está ocurriendo).

Por todo esto, nos es imposible analizar las emociones completamente separadas del aspecto racional, ya que para conseguir comprenderlas utilizamos los métodos cognitivos de los que disponemos. Ejemplo para comprender el desarrollo de una emoción: El miedo es un sentimiento que puede producir cambios fisiológicos como aumento de la frecuencia cardíaca, dilatación de las pupilas, tensión en los músculos y segregación de adrenalina; a su vez produce una reacción interna que se refleja en expresiones faciales, movimientos bruscos o específicos y cambio en la entonación. En lo cognitivo, esas respuestas son analizadas en un contexto

socio-cultural para poder comprenderlas y ubicarlas en el lugar adecuado. “La expresión emocional cambia así como lo hace el desarrollo ontogenético del individuo”.

De igual modo, es el proceso cognitivo el que nos permite inhibir ciertas emociones, cuando culturalmente no son consideradas como adecuadas. Por ejemplo, cuando nos sentimos atraídos por una persona que no puede correspondernos (por hallarse casada o simplemente no estar enamorada de nosotros) o cuando estamos frente a nuestro jefe y sentimos deseos de matarlo (sabemos que dar rienda suelta a este sentimiento no podría traernos más que problemas, y no sólo el de quedarnos sin trabajo).

Es necesario comentar que en las últimas teorías cognitivas que se han hecho sobre el proceso emocional, se ha enfatizado de forma fundamentalista en lo cognitivo, objetando que el mundo no es de una determinada forma, sino que depende de con qué ojos se mire; por eso una misma experiencia para dos personas diferentes para una puede resultar traumática y para otra ser más posible de enfrentar y resolver.

De todas formas, si bien esta teoría tiene muchos adeptos, sobre todo en las corrientes relativistas, muchos especialistas se niegan a aprobar esta manera tan aleatoria de entender los sentimientos y el mundo en general.

Para terminar, deseo señalar algunos términos que se encuentran relacionados con el de emoción, estos son: afecto (describe la cualidad de un sentimiento, es decir, si es positivo o negativo para una persona), estados de ánimo (actitud que se instala en una persona luego de presenciar una determinada experiencia), temperamento (características de una persona que la vuelven más o menos propensa a reaccionar de tal o cual forma frente a un estímulo externo) y sentimiento (la respuesta de una persona frente a una experiencia determinada).

1.3.4.2 Existen 6 categorías básicas de emociones.

MIEDO: Anticipación de una amenaza o peligro que produce ansiedad, incertidumbre, inseguridad.

SORPRESA: Sobresalto, asombro, desconcierto. Es muy transitoria. Puede dar una aproximación cognitiva para saber qué pasa.

AVERSIÓN: Disgusto, asco, solemos alejarnos del objeto que nos produce aversión.

IRA: Rabia, enojo, resentimiento, furia, irritabilidad.

ALEGRÍA: Diversión, euforia, gratificación, contentos, da una sensación de bienestar, de seguridad.

TRISTEZA: Pena, soledad, pesimismo.

1.3.4.3 Tipos de Emoción

Las emociones son fenómenos afectivos y subjetivos, entendidos como una manera de adaptación al ambiente en que el individuo se desarrolla.

Emociones Básicas o Primarias: es fácil percibir las, principalmente porque provocan un comportamiento estandarizado y sus causas suelen ser invariables.

Existen 6 emociones primarias: tristeza, felicidad, sorpresa, asco, miedo e ira. Las emociones primarias constituyen procesos de adaptación.

Emociones de Fondo: son producto o resultado de las emociones básicas. Asimismo, a pesar de su significancia, este tipo de emociones no suelen manifestarse en la conducta de la persona.

Las emociones de fondo son básicamente dos: desánimo y entusiasmo. A partir de ellas no sólo se conforma el estado de ánimo diario de un individuo, sino que también influyen radicalmente en sus acciones.

Emociones Sociales: las emociones sociales, a diferencia de lo que se suele creer, no son el resultado de la formación cultural brindada por la escuela y la familia. Éstas, solo podrían determinar la manera en que el individuo exteriorizará dichas emociones, pero de ninguna manera conseguirían crearlas.

Emociones Positivas: son aquellas que propician una acentuación en el bienestar del individuo que las siente. Estas demás, suelen contribuir favorablemente en la manera de pensar y de actuar de las personas, proporcionando reservas tanto físicas como psicológicas para tiempos de crisis. Ejemplos de emociones positivas son la alegría, la satisfacción, la gratitud, la serenidad, etc.

Emociones Negativas: de manera contraria a las anteriores, éstas provocan una reducción en el bienestar del sujeto que la experimenta. Por eso mismo, existe un deseo consciente de evadirlas, ya que bloquean la energía del ser humano e inciden negativamente en su salud. La ira, el miedo, el asco y la depresión son algunos ejemplos de emociones negativas.

1.3.5.- LA MOTIVACIÓN

1.3.5.1.- La Motivación

La motivación resulta de un complejo de necesidades de carácter biológico, psicológico y social. Si las necesidades de comportamiento son puramente biológicas, por gravitación del propio aprendizaje, se van enriqueciendo también en el aspecto social, constituyendo una totalidad biosocial. Se puede, entonces, hablar en términos de necesidades o intereses, en los cuales, predominen los aspectos biológico y social. (Imideo G. Nérici. 1985. p. 204). Instinto, necesidad e impulso: Instinto, necesidad e impulso son tres términos empleados para describir

condiciones motivantes. Un instinto se define como una condición innata que regularmente provoca una respuesta específica y compleja en todos los miembros de una especie, cuando se presenta un estímulo específico.

Citado Diccionario Enciclopédico Universal, (1994) "La motivación es el factor o conjunto de factores que intervienen como causa de la conducta o móvil de la acción". (p. 89)

Siguiendo a Antón, (1997) "La motivación es la razón que dirige la conducta, la fuerza y naturaleza del esfuerzo que impulsa al deportista para lograr su objetivo". (p. 156)

Para explicar las causas del comportamiento podríamos utilizar términos como: necesidades, pulsiones, deseos, tendencias, objetivos, ambiciones, aspiraciones y otros muchos más. Sin embargo, la palabra más adecuada y de significado más lato es la de "motivo" cuya etimología arranca del vocablo "motivo" que significa "movimiento". Este significado continúa teniendo el mismo valor dentro del vocablo actual, puesto que, en efecto, un motivo es algo que empuja, que incita a la acción.

Una cantidad extraordinaria de términos designa varios aspectos o clases de motivación.

La siguiente lista (muchos de los términos están definidos en su lugar correspondiente) indudablemente es incompleta: Ambición, apetencia, apetito, actitud, apremio, avidez, complejo, deseo, tendencia, determinante, disposición, impulso, emoción, objetivo, hábito, homeostasis, hormé, incentivo, instinto, interés, libido, motivo, necesidad, preferencia, propósito, sentimiento, disposición, temperamento, tendencia a la acción, pulsión, valencia, valor, exigencia, anhelo, para que se comprenda mejor la motivación, es necesario que se aclare que se trata de una condición interna, mezcla de impulsos, propósitos, necesidades e intereses, que mueven al individuo a actuar. Todo comportamiento depende de estímulos

externos y de las condiciones biopsíquicas del individuo. Una misma sollicitación puede provocar comportamientos diferentes en la misma persona, pero en situaciones internas y externas también diversas.

Una necesidad se describe como carencia o desequilibrio. Puede ser fisiológica (como la necesidad de calor) o psicológica (como la necesidad de logro). Un impulso es el estado resultante de la necesidad fisiológica o un deseo general de lograr una meta.

1.3.5.2.- Clasificación de las Motivaciones

1.3.5.2.1 Motivos no Aprendidos: algunos motivos no aprendidos reciben el nombre de supervivencia, o motivos primarios porque deben satisfacerse para que el organismo permanezca vivo. Son pocos los motivos de supervivencia: hambre, sed, necesidad de aire, necesidad de mantener la temperatura corporal, necesidad de aliviar la fatiga y necesidad de eliminar los productos de deshecho corporal, las respuestas que satisfacen estos motivos son: comer, beber, respirar, abrigarse, dormir y eliminar. Otro motivo adicional no aprendido, es el dolor, que a pesar de no ser aprendido, no es un motivo de supervivencia. Es posible vivir sin aliviar el dolor por mucho tiempo, mientras que el alivio de cualquier otro motivo no aprendido debe darse con relativa rapidez, pues si no, sobrevendrá la muerte. En el caso de los motivos de supervivencia, el período de tiempo puede variar de minutos a semanas, dependiendo del motivo implicado. Sin embargo, el alivio es esencial en todos los casos, excepto en el del dolor.

1.3.5.2.2. Motivos Combinados: Los psicólogos han encontrado que algunos motivos llamados motivos combinados, resultan de los efectos combinados de características aprendidas y no aprendidas. Otros motivos no pueden clasificarse como aprendidos o no aprendidos; es decir sus orígenes permanecen en debate.

El sexo: El mejor ejemplo de un motivo combinado, es probablemente el sexo. Algunos aspectos del desarrollo sexual, como la aparición de la pubertad o el tiempo necesario para recuperarse ante una eyaculación y la siguiente, están

fisiológicamente determinados. Otros aspectos de la sexualidad, tales como grado de atracción o las prácticas sexuales aceptables, son función del aprendizaje social. En consecuencia, cualquier motivación sexual de un individuo resulta de la combinación de las influencias fisiológicas y sociales.

Comportamiento Materno: el comportamiento materno es otro motivo combinado. La secreción hormonal influye sobre el comportamiento materno, como también influyen las hormonas sociales.

Necesidad de Estimulación: La necesidad de estimulación se refiere a los niveles y clases de actividad sensorial o perceptiva que requiere un individuo. Los requerimientos de estimulación parecen tener aspectos aprendidos y no aprendidos. La necesidad de estimulación incluye motivos tales como la necesidad de actividad, de variación y de satisfacción de la curiosidad.

El bienestar del contacto: El bienestar del contacto es un motivo cuyo orígenes están en discusión. Consiste en la aparente necesidad del organismo joven, de tener actividad, cosas para abrazar o a las cuales aferrarse. Todavía es imposible establecer en forma definitiva si se trata de una necesidad no aprendida, de una reacción innata, o si es el resultado de asociaciones de dichos estímulos con otras actividades reforzantes como la alimentación. Ejemplo: Una manta "especial" o un animal "puede suministrarse al niño contacto de bienestar. Las razones de por qué la manta o el animal son tan especiales no están aun claramente definidas. (Es posible que estos motivos influyan también en algún comportamiento adulto).

1.3.5.2.3. Motivos Aprendidos Los motivos aprendidos o motivos secundarios, se denominan motivos sociales porque se desarrollan en la interacción social (ambiental). En algunas sociedades éstos llegan a ser motivos predominantes ya que las necesidades de supervivencia se satisfacen rápidas y fáciles. Los motivos aprendidos generalmente se desarrollan como resultado de recompensas y castigos sociales e incluyen condiciones motivantes tales como la necesidad de logro, de amistad o de aplicación, de poder y la necesidad de aliviar la ansiedad.

Necesidad de logro: Uno de los motivos aprendidos más extensamente investigados es la necesidad de logro. Individuos que mantienen unas normas muy altas de ejecución personal, tienen probablemente interiorizado el logro como una meta personal.

Sin embargo, ellos seguramente desarrollaron su necesidad de logro en atención al beneplácito social que obtiene el éxito o la sanción que produce el fracaso.

Necesidad de poder: La necesidad de poder se satisface cuando se llega a ser capaz de dirigir el comportamiento de otros. Esto puede ser demostrado por persuasión, sugestión órdenes algunos otros medios. No importa que técnica se emplee para controlar la respuesta de otros en la búsqueda de la meta.

1.3.5.3.- Teorías de la Motivación

1.3.5.3.1. Teoría de Maslow: concibe una jerarquía de las necesidades en forma de pirámide. Distingue las necesidades por orden de importancia, y por ende de fuerza, de modo que las carencias o deficiencias fisiológicas tienen que satisfacerse antes de que podamos atender plenamente a las necesidades de seguridad.

El significado de la forma de pirámide no consiste tan sólo en demostrar la distribución jerarquía, sino en señalar la amplia base de los factores fisiológicos y de seguridad que son necesarios antes; que otras necesidades se puedan considerar. Se asciende a través de la jerarquía solamente cuando las necesidades más importantes están satisfechas.

1.3.5.3.2. Teoría de Prescott: Este autor afirma que tres categorías de necesidades conducen el comportamiento de una manera jerárquica: son las fisiológicas las sociales o de status y las integrativas o del ego.

1. Necesidades Fisiológicas: Están originadas en la estructura del organismo y su mantenimiento: beber, respirar, comer, reproducirse, protegerse de los estímulos desagradables para el cuerpo, etc.

2. Necesidades Sociales o de Status: Proviene de las tentativas del individuo de establecerse entre sus compañeros: aprobación, simpatía, seguridad, aventura, afiliación a grupos, éxito, dominación, etc.

3. Necesidades Integrativas o relativas al ego: Son las que se originan a través de los contactos y experiencias del individuo en su ambiente: filosofía de la vida, jerarquía de valores, religión.

1.3.6.- GUÍA

1.3.6.1.- Guía

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

Según Clates, (1976) "Una estructura integradora multidisciplinaria de actividades de aprendizaje que, en un lapso flexible, permite alcanzar objetivos educacionales de capacidades, destrezas y actitudes que posibiliten al alumno/a desempeñar funciones". (p. 56)

Una Guía es la unidad que permite estructurar los objetivos, los contenidos y las actividades en torno a un problema de la práctica profesional y de las capacidades que se pretenden desarrollar, las cuales, son inferidas a partir de los elementos de competencia. Desde el punto de vista del proceso de enseñanza aprendizaje, el módulo constituye una integración de capacidades, actividades y contenidos

relativos a un "saber hacer reflexivo" que se aprende a partir de una situación problemática derivada de la práctica profesional.

1.3.6.2.- Desde el punto de vista del Diseño Curricular

Es una de las unidades que constituyen la estructura curricular. Tiene relativa autonomía y se relaciona con las unidades y elementos de competencia.

1.3.6.3.- Desde el punto de vista motivacional

Según Quintero, (2001) "Un guía tiene por objeto la integración de objetivos, contenidos y actividades en torno de situaciones creadas a partir, de una forma de organización curricular tradicional". (p. 98)

Una Guía de enseñanza es una propuesta organizada de los elementos o componentes instructivos para que el alumno/a se motive en torno a un determinado tema o tópico.

Los elementos o componentes instructivos básicos que un módulo debe incluir los objetivos de aprendizaje, los contenidos a adquirir, las actividades que el alumno ha de realizar, la evaluación de conocimientos o habilidades.

Una guía está formada por secciones o unidades. Estas pueden organizarse de distintas formas. Los dos criterios básicos para estructurar un módulo en secciones o unidades son optar por una organización.

1.3.6.4.- Estructura de la Guía

- Datos informativos
- Introducción
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Portada.

- Contenido.
- Unidades
- Bibliografía.
- Anexos

CAPÍTULO II

2.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1.-Caracterización de las Instituciones que son Objeto de la Investigación

Historia de la Escuela “Cabo Primero Gonzalo Montesdeoca”

En la comunidad de Salache Grande se crea una escuela particular sin nombre el 10 de Octubre de 1996 con 75 alumnos y dos maestros: la Srta. Lorena Molina y la Srta. Elsa Guanoquiza pagados por los padres de familia la cantidad de \$ 450.000 sucres cada una. Las maestras se hacen responsables de la educación y formación de la niñez a su cargo.

Esta escuela inicia sus labores educativas en la casa parroquial ; en vista de que el espacio físico no es apropiado, los padres de familia inician la construcción de dos aulas y al no tener los recursos económicos suficientes para terminar la obra; solicitan a las autoridades de la Brigada Patria la culminación de la construcción, quienes dan respuesta positiva, completan la construcción de la obra, construyen el altar Patrio y dan el nombre a la escuela como “CABO PRIMERO GONZALO MONTESDEOCA” en honor al soldado caído en la última guerra con el Perú.

Como los padres de familia no pueden continuar pagando a los dos profesores, por lo que solicitan a la Dirección Provincial de Educación de Cotopaxi se fiscalice la escuela; haciéndose realidad esta gestión, el 12 de Febrero de 1998, con dos maestros pagados por el Estado la Srta. Gladis Molina Viteri y la Sra. Rosario Cruz Lara, las mismas que se hacen responsables de la institución a partir de esta fecha.

El día 12 de Febrero de 1998 el Sr. Lic. Bolívar Proaño supervisor de la zona N.-1.6, mediante concurso de merecimientos encarga la Dirección de la escuela a la Srta. Gladys Molina Viteri.

DIRECTORA:

Lic. Martha Luzmila Pruna Tapia

DOCENTES:

Lic. Rosario Elizabeth Cruz Lara

Lic. Gladys María Molina Viteri

Lic. Alexandra de las Mercedes Constante Quintanilla

Lic. María Soledad Rubio Acurio

Historia de la Escuela “Loja”

El caserío “La Calera”, tiene su origen en la antigua hacienda cuyos trabajadores poco a poco poblaron el sector. Los niños inicialmente hacían sus estudios en las escuelas de “San Felipe”.

En el año lectivo 1918- 1919, el director de estudios de león SR. Rosalino Ruiz, inauguro varias escuelas en pequeños caseríos de la provincia, siendo una de ellas, la escuela “sin nombre”, del barrio “La Calera”.

Seguidamente se empezó a poner nombre, labor complementada dos años más tarde por el sucesor Belisario Quevedo Izurieta. Toca añadir que la escuela inicio labores con la Srta. Zoila Mercedes Terán que hacía las veces de Directora, Profesora, esta joven, poseía título de Tercera Categoría. El plantel unidocente y de carácter “Elemental”, se denominaría “Loja” desde Octubre del ciclo lectivo 1920 -1921.

La Srta. Terán laboro en el establecimiento durante largos años hasta dejar este mundo, su remplazo Sra. Lucila Fabara tomó la posta como directora profesora, laborando con primero, segundo, tercero y cuartos grados. Excelente educadora,

fue cónyuge del Sr. Ángel López, quien colaboraba en las actividades escolares y de la comunidad.

En años posteriores y dado el crecimiento de la población estudiantil, la escuela “Loja” se convirtió en completa.

Importancia del nombre: Loja, población de España en la provincia de Granada, en Ecuador, ciudad del Austro, fronteriza con Perú. Capital de la Provincia del mismo nombre, fue fundada en nombre del Rey de España en el año 1546 por el Capitán Alonso de Mercadillo.

2.2.-Análisis e Interpretación de Resultados aplicados a las Autoridades y Docentes

Pregunta N.- 1 ¿Sabe Usted cuáles son los Juegos Tradicionales Ecuatorianos?

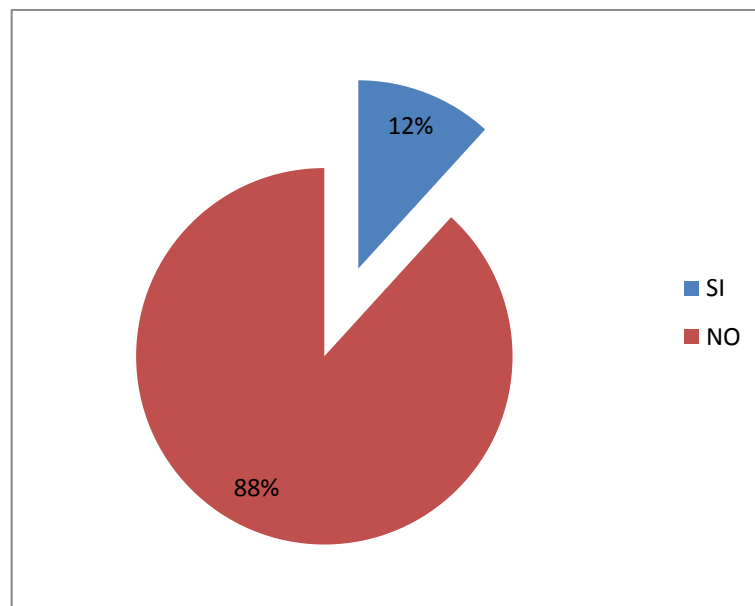
TABLA N.-1

Juegos Tradicionales

VARIABLE	F	%
SI	2	12
NO	15	88
TOTAL	17	100 %

GRÁFICO N.-1

Juegos Tradicionales



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De toda la población encuestada el 88% de personas, manifiesta que no sabe cuáles son los Juegos Tradicionales Ecuatorianos, mientras que el 12% manifiesta que si conoce, por lo tanto se hace necesario la realización de esta investigación que va a revalorizar los Juegos Tradicionales Ecuatorianos.

Pregunta N.- 2 ¿Usted considera al juego como una estrategia metodológica para motivar a los niños/as?

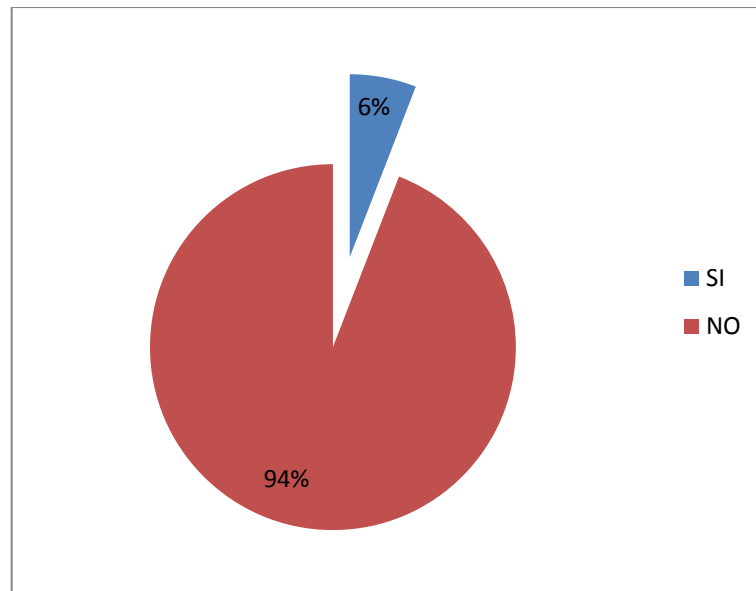
TABLA N.-2

Estrategia Metodológica

VARIABLE	F	%
SI	1	6
NO	16	94
TOTAL	17	100 %

GRÁFICO N.-2

Estrategia Metodológica



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e interpretación de resultados

De todo el universo estudiado el 94% de personas manifiesta que no sabe cómo se podría utilizar al juego como una estrategia metodológica, mientras que el 6% manifiesta que si, por lo tanto es necesaria la realización de esta investigación que va a motivar a los niños/as a practicar los juegos tradicionales ecuatorianos.

Pregunta N.-3 ¿Los niños/as de su institución practican los juegos tradicionales ecuatorianos?

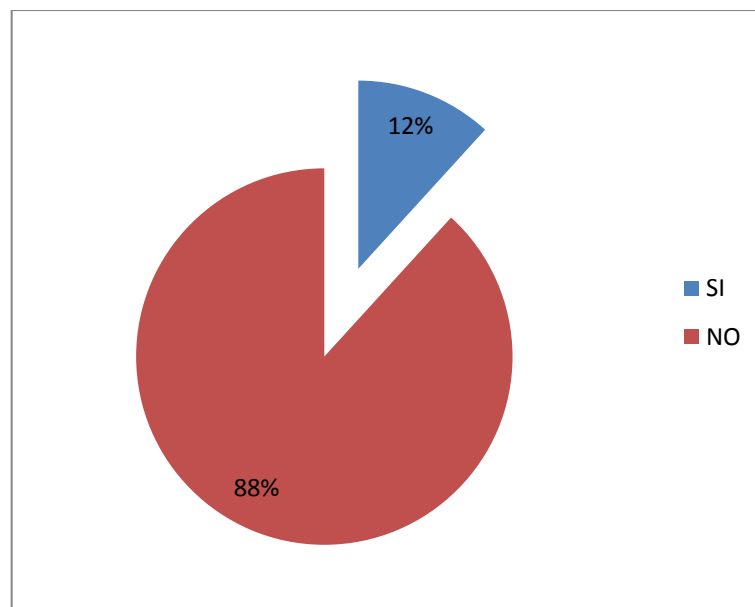
TABLA N.-3

Practica de Juegos

VARIABLE	F	%
SI	2	12
NO	15	88
TOTAL	17	100 %

GRÁFICO N.-3

Practica de Juegos



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De todos los docentes encuestados el 12% de personas manifiesta que los niños de su institución practican los juegos tradicionales ecuatorianos mientras que el 88% manifiesta que no, por lo tanto es necesario la realización de esta investigación que va a llevar a que los niños conozcan y practiquen los juegos tradicionales ecuatorianos.

Pregunta N.-4 ¿En los P.E.A. de la Cultura Física los docentes aplican los juegos tradicionales ecuatorianos para motivar a los niños/as?

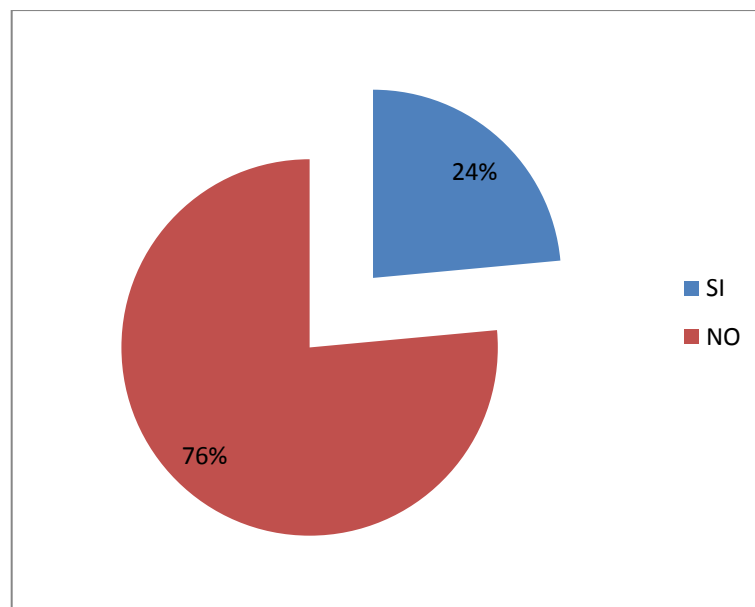
TABLA N.-4

Aplicación de juegos

VARIABLE	F	%
SI	4	24
NO	13	76
TOTAL	17	100 %

GRÁFICO N.-4

Aplicación de juegos



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De toda la población estudiada el 76% de personas manifiesta que desconoce cómo aplicar los juegos tradicionales ecuatorianos para motivar a los niños, mientras que el 24% manifiesta que si, por lo tanto es necesario la realización de esta investigación que va a llegar a mejorar la motivación y mejorar el desempeño de los niños en clases.

Pregunta N.-5 ¿Conoce Usted algunos juegos tradicionales ecuatorianos y para qué son adecuados?

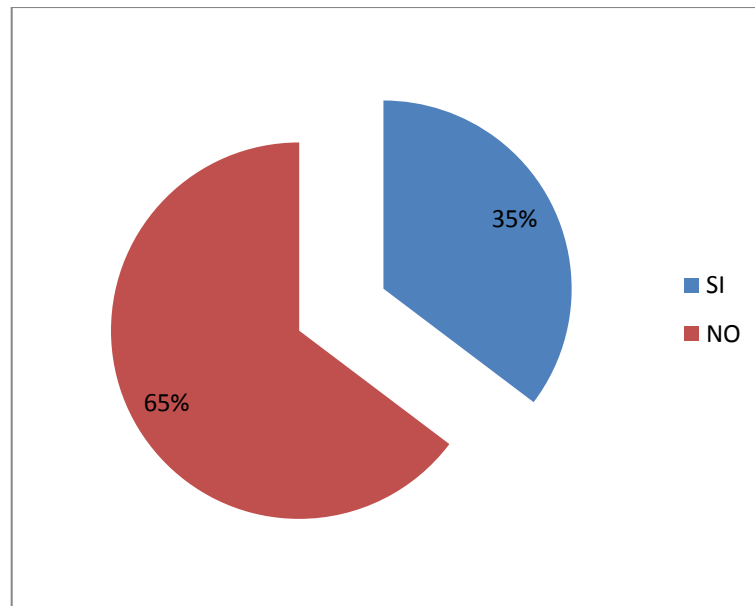
TABLA N.-5

Conocimiento de juegos tradicionales

VARIABLE	f	%
SI	6	35 %
NO	11	65 %
TOTAL	17	100 %

GRÁFICO N.-5

Conocimiento de juegos tradicionales



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de Resultados

De todos los docentes encuestados el 65% de personas manifiesta que desconoce cuáles son los juegos tradicionales ecuatorianos y para qué son adecuados, mientras que el 35% manifiesta que si, por lo tanto se debe realizar esta investigación que va a revalorizar los juegos tradicionales ecuatorianos.

Pregunta N.-6 ¿Cree Usted que mediante el desarrollo de una Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos se mejore la motivación en los niños/as?

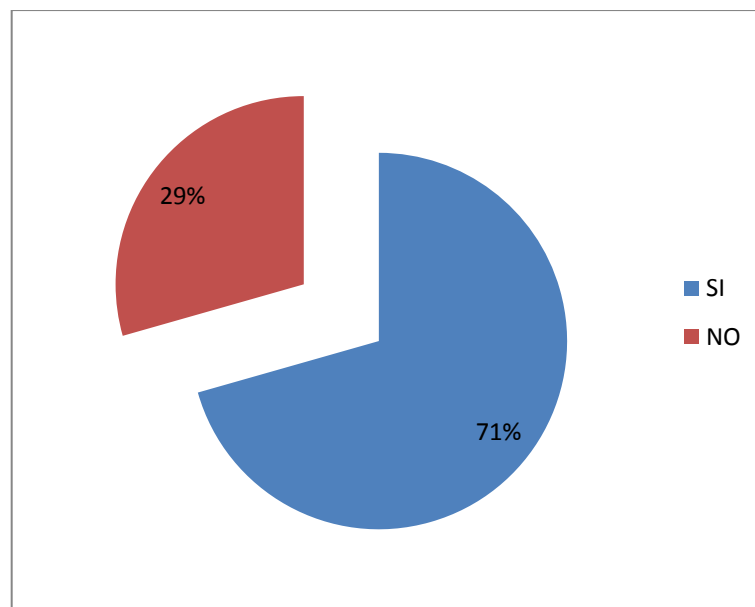
TABLA N.-6

Motivación y Guía

VARIABLE	F	%
SI	12	71
NO	5	29
TOTAL	17	100 %

GRÁFICO N.-6

Motivación y Guía



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De todo el universo de estudio el 71% de personas manifiesta que mediante una Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos si se mejorara la motivación en los niños, mientras que el 29% manifiesta que no, por lo tanto se debe realizar esta investigación que va a llegar a guiar a los docentes.

Pregunta N.-7 ¿Estaría Usted de acuerdo en tener una Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos que permita motivar a los alumnos?

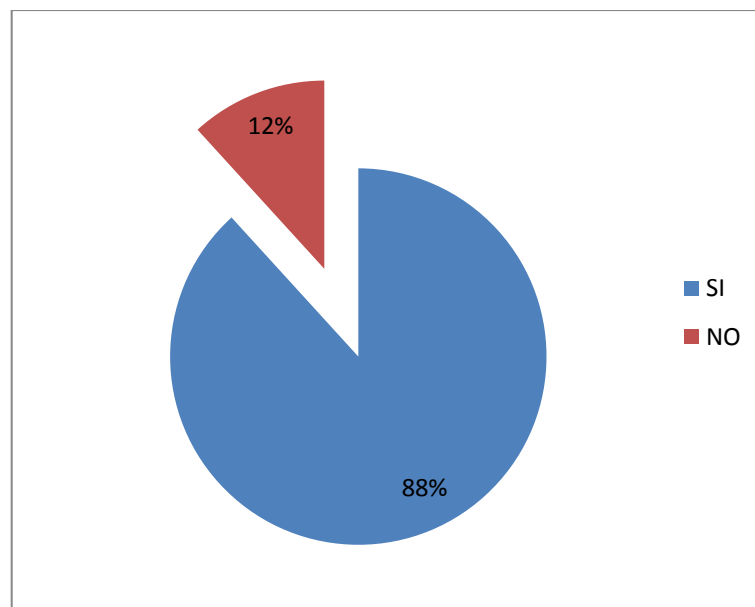
TABLA N.-7

Guía de Juegos Tradicionales

VARIABLE	f	%
SI	15	88
NO	2	12
TOTAL	17	100 %

GRÁFICO N.- 7

Guía de Juegos Tradicionales



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De toda la población estudiada el 12% de personas manifiesta que con una Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos no se podrá motivar a los niños a que se interesen más por aprender, mientras que el 88% manifiesta que si está de acuerdo en que se elabore una Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para que se motive a los niños a que estén más interesados en aprender.

2.3.-Análisis e Interpretación de Resultados aplicados a los Estudiantes de las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Pregunta N.-8 ¿Su maestro aplica los juegos tradicionales ecuatorianos para motivarlo antes de iniciar clases?

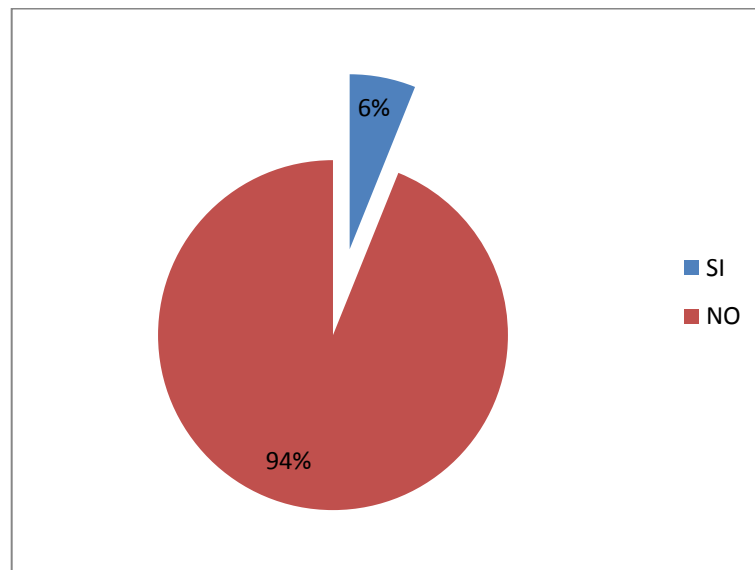
TABLA N.-8

Aplicación de juegos tradicionales

VARIABLE	f	%
SI	5	6
NO	77	94
TOTAL	82	100 %

GRÁFICO N.-8

Aplicación de juegos tradicionales



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De todos los niños estudiados el 94 % de personas manifiesta que su maestro no utiliza los juegos tradicionales para que este motivado, mientras que el 6 % manifiesta que si, por lo tanto se debe realizar esta investigación que va a llegar a motivar a los niños.

Pregunta N.-9 ¿Conoce Usted los juegos tradicionales ecuatorianos?

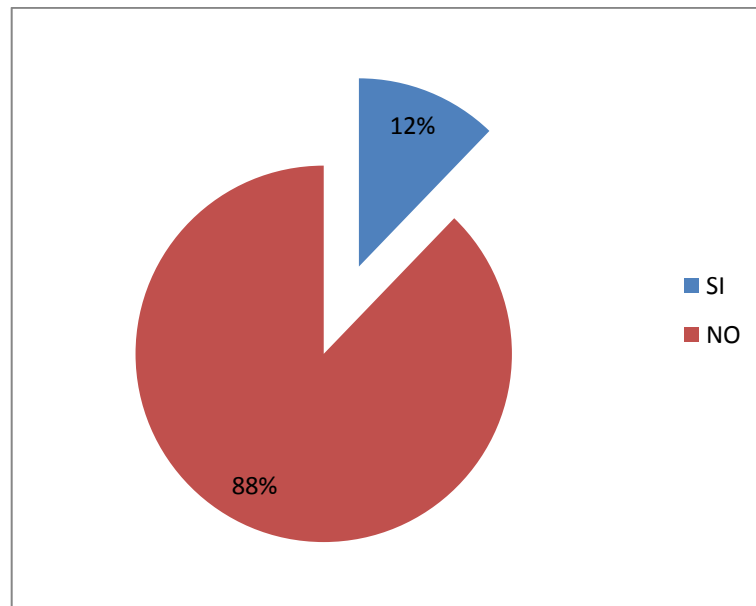
TABLA N.-9

Conocimiento de juegos

VARIABLE	F	%
SI	10	12
NO	72	88
TOTAL	82	100 %

GRÁFICO N.-9

Conocimiento de juegos



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De toda la población estudiada el 88% de personas manifiesta que desconoce cuáles son los juegos tradicionales ecuatorianos, mientras que el 12 % manifiesta que si conoce por lo tanto es necesario la realización de esta investigación que va a llegar a motivar y a revalorizar los juegos tradicionales ecuatorianos.

Pregunta N.-10 ¿Cree Usted que se debe aplicar los Juegos Tradicionales Ecuatorianos en su escuela?

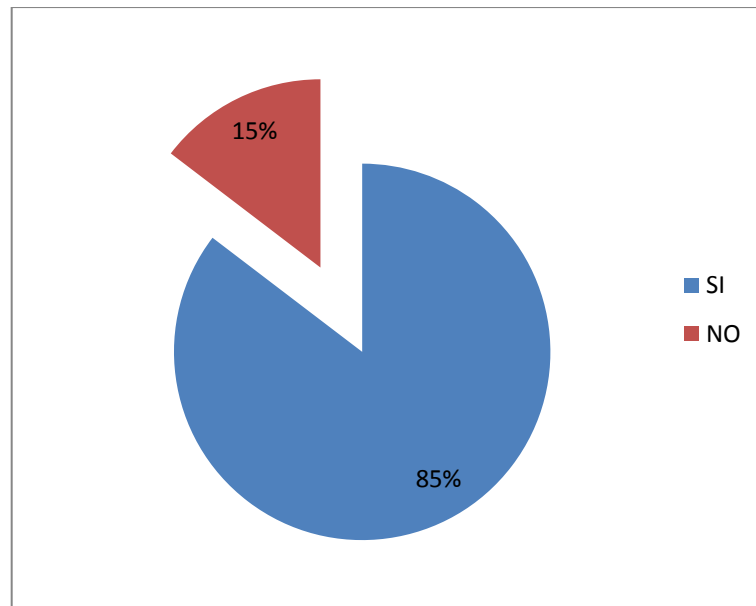
TABLA N.-10

Aplicación de juegos

VARIABLE	F	%
SI	70	85
NO	12	15
TOTAL	82	100 %

GRÁFICO N.-10

Aplicación de juegos



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados.

De todo el universo de estudio el 85% de personas manifiesta que si se debe utilizar los juegos tradicionales ecuatorianos en su escuela, mientras que el 15% manifiesta que no por lo tanto es necesaria la realización de esta investigación que va a motivar a los niños en las horas de clase.

Pregunta N.-11 ¿Está Usted de acuerdo que se elabore una Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para mejorar la motivación en los niños?

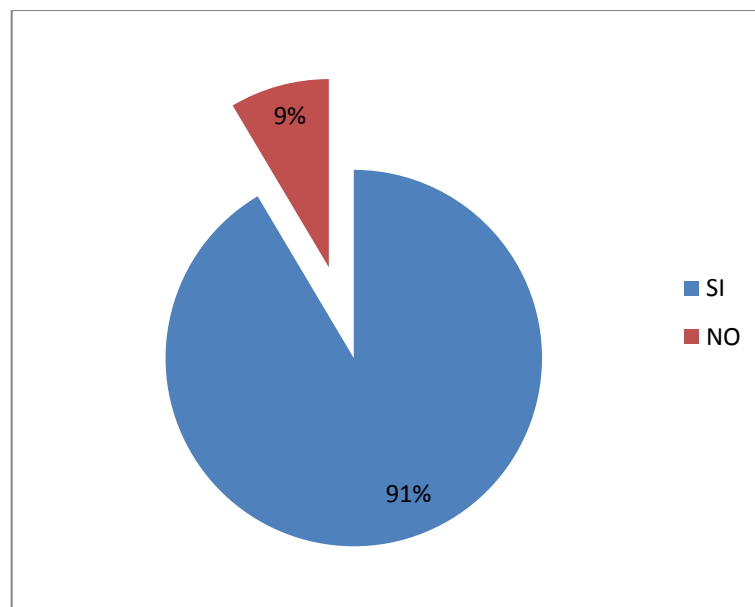
TABLA N.-11

Elaboración de la Guía

VARIABLE	F	%
SI	75	91
NO	7	9
TOTAL	82	100 %

GRÁFICO N.- 11

Elaboración de la Guía



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De toda la población estudiada el 91% de personas manifiesta que si está de acuerdo que se elabore una Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos que mejorara la motivación mientras que el 9% manifiesta que no se debe elaborar una Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para motivar a los niños a la práctica deportiva.

Pregunta N.-12 ¿Cree Usted que con la elaboración de una Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos se motive a los niños antes de iniciar clases?

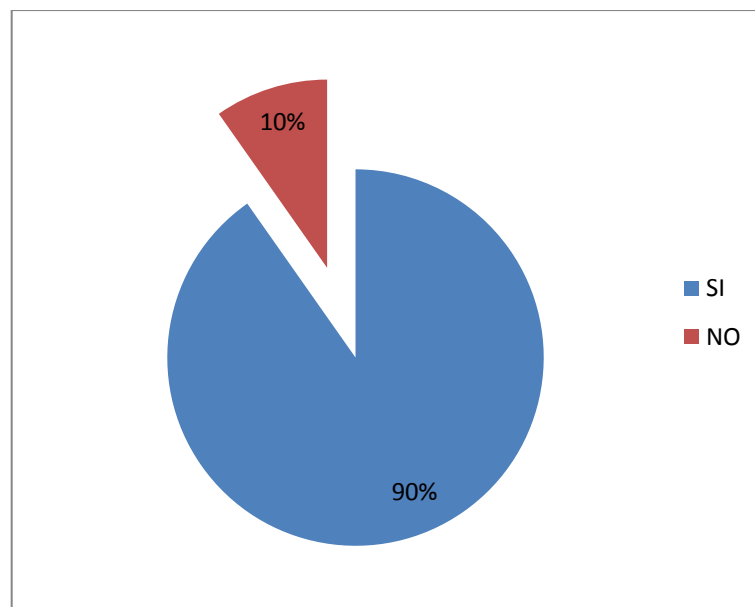
TABLA N.-12

Motivación para iniciar clases

VARIABLE	F	%
SI	74	90
NO	8	10
TOTAL	82	100 %

GRÁFICO N.-12

Motivación para iniciar clases



Fuente: Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro

Investigador: Jorge Fabián Zumba

Análisis e Interpretación de resultados

De todo el universo de estudio el 90% de personas manifiesta que si se mejora la motivación con la elaboración de la Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos, mientras que el 10% manifiesta que no por lo tanto es necesario que se realice esta investigación que va a motivar a los niños y se integraran al grupo.

2.4.- Conclusiones

1.-Para los maestros los juegos tradicionales ecuatorianos dentro de la formación de los niños/as de las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro no tienen un valor muy importante, pero no saben que con una buena motivación ayudaría a que el niño participe en clases y se integre al grupo.

2.- Los Maestros no consideran a los juegos tradicionales como una estrategia metodológica para motivar a los niños.

3.-Al no existir espacios para el juego tradicional en las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, los niños desconocen la mayoría de estos juegos.

4.-El desconocimiento de los juegos tradicionales por parte de los niños/as y en muchos casos de los maestros, refleja la falta de identidad cultural.

5.-No existe una Guía Motivacional de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para que ayude a motivar a los niños y se interesen por las clases que el docente imparte, ya que la mayoría de docentes desconocen cuáles son los Juegos tradicionales ecuatorianos.

2.5.- Recomendaciones

- 1.-Se debe capacitar a los maestros en cómo utilizar los juegos tradicionales ecuatorianos, para motivar a los niños y así lograr un mejor desempeño del docente y que sea aprovechado por parte de los niños/as.
- 2.- Utilizar los juegos tradicionales como una estrategia metodológica ya que ayudarían a que el niño este motivado en las horas de clase.
- 3.-Se debe crear espacios para la aplicación de los juegos tradicionales ecuatorianos con materiales sencillos para que los niños/as de las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro conozcan cuales son los Juegos tradicionales.
- 4.-Las escuelas deben generar mecanismos educativos para revalorizar los juegos tradicionales dentro del aula, programas escolares y eventos donde asistan los niños/as con sus familias fomentando de esta manera la identidad cultural.
5. Se hace necesario diseñar un Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos para motivar a los niños, lo cual servirá de guía tanto a los maestros como a los padres de familia para un mejor aprovechamiento de estas manifestaciones lúdicas en la formación de los niños y niñas.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

“GUÍA MOTIVACIONAL DE JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS PARA LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011- 2012”

Datos informativos:

Institución:	Escuela fiscal “Gonzalo Montesdeoca -Loja”
Provincia:	Cotopaxi
Cantón:	Latacunga
Parroquia:	Eloy Alfaro
Dirección:	Salache Grande y Barrio La Calera
Directoras:	Lic. Martha Pruna –Lic. Katya Grados.
Docentes:	17 Docentes
Estudiantes:	82 Estudiantes.
Teléfono:	0
Investigador:	Jorge Fabián Zumba Chiluisa

3.1.- Justificación

El trabajo escolar en el área de Educación Física en las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, determina la aplicación de estrategias didácticas, técnicas y procedimientos variados, creativos y actualizados para lograr aprendizajes significativos de manera que los niños/as se motiven a través de los juegos.

La Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos tiene interés porque es obligación ética de los maestros y maestras ofrecer variedad y riqueza didáctica en su desempeño profesional, por la que se considera un tema importante y novedoso que invita a indagar y ser un aporte para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro.

La propuesta tiene importancia porque servirá para revalorizar los juegos tradicionales ecuatorianos que son parte de nuestra identidad y tradiciones e inician a los niños/as a estar motivados e incentivando a los maestros para que lo apliquen en su trabajo diario, ya que en la actualidad la niñez dedica su tiempo a juegos mecanizados dejando a un lado la actividad lúdica y promoviendo el sedentarismo, olvidándose así de la importancia de la ejecución de los juegos como elemento cultural y como una opción para el desarrollo infantil.

Esta propuesta aportará a mejorar la motivación al iniciar las clases, al fortalecimiento de la identidad nacional, a la responsabilidad, respeto, cooperación, autoestima y creatividad formando niños/as seguros, independientes y aptos para desenvolverse con equilibrio en los ámbitos escolares, familiares y sociales.

Su ejecución es factible porque se cuenta en el plantel escolar con los recursos humanos, técnicos y materiales necesarios para ayudar a superar la problemática presentada.

La Guía de Juegos Tradicionales Ecuatorianos por su importancia se constituye en una estrategia didáctica que mejorará la motivación en los niños/as y de esta manera sustentará su práctica en los planteles, pudiendo insinuar su aplicación en otras instituciones educativas.

3.2.- Objetivos generales

- Favorecer el desarrollo físico, psíquico, intelectual y social de los niños, niñas y adolescentes, a través de los juegos.

3.2.1 Objetivos específicos

- Conocer las posibilidades lúdicas del propio cuerpo.
- Conocer aspectos del patrimonio cultural, del folclore y de la cultura popular.
- Participar y relacionarse con los demás a través del juego conociendo sus reglas de cada juego.

JUEGOS

TRADICIONALES

ECUATORIANOS

Autor:

Jorge Fabián Zumba Chiluisa

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales ecuatorianos evocan recuerdos muy satisfactorios a nuestra mente, y es que todos quienes los disfrutamos podemos decir ahora que vivimos una infancia feliz por haberlos practicado. Sin duda los juegos tradicionales son una forma de rescatar: la memoria de una región, el testimonio de una comunidad, las costumbres de una tierra y las tradiciones que de generación en generación formarán una historia.

En el presente, los niños están reemplazando progresivamente a los juegos tradicionales por los electrónicos mucho más individualizados y que llevan a la pasividad, mermando su desarrollo psicomotriz.

La psicomotricidad se la desarrolla solo con el movimiento, y el juego tradicional lo tiene, por eso es de vital importancia que la educación infantil revalorice esta actividad lúdica y que los maestros lo practiquen regularmente en sus horas de clase. Cabe destacar que los juegos tradicionales ecuatorianos son de fácil acceso, de bajo costo y con una diversidad tal, que pueden ser utilizados en cualquier ocasión y/o lugar. Para que todo esto se lleve a cabo, esta guía ofrece lo siguiente:

Juegos tradicionales para estimular el control tónico, el control postural, esquema corporal, lateralidad, organización espacio temporal, coordinación motriz gruesa y fina, que son elementos de la psicomotricidad.

En cada juego se dan las pautas de organización y desarrollo. Incentiva la práctica continua de la actividad lúdica.

Es por ello, que esta guía constituye una guía referencial que complementa lo teórico y lo práctico para orientar a los docentes que trabajan con niños y niñas del primer año de educación básica y también para la niñez de todas las edades, con el objetivo de contribuir en el desarrollo de la psicomotricidad y en el rescate cultural de los pueblos ecuatorianos

Índice de Juegos Tradicionales Ecuatorianos

1. El Palo Encebado
2. El gato y el ratón
3. La carretilla
4. Los zancos
5. Pan Quemado
6. El Burrito de san Andrés
7. Cazadores y Venados
8. Tres Piernas
9. Baile del Tomate
10. La Vaca Loca
11. El Elástico
12. La Soga
13. La Rayuela
14. Las Cometas
15. Los Aviones
16. Las Escondidas
17. Al Fon Fin
18. Zapatito Cochinito
19. Sin que te Roce
20. Los Huevos del Gato
21. Los Ensacados
22. Baile de la Escoba
23. La Chamiza
24. Las Cogidas
25. El Hombre Negro
26. Las Bolas
27. Las Banderillas
28. Los Trompos
29. Zumbambico
30. El Florón

JUEGO N.-1

“EL PALO ENCEBADO”

Lugar: Patio

Material Necesario: palo (pingo) de 4 metros y obsequios

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar el tono muscular de todo el cuerpo.

Saber adaptar la fuerza de su cuerpo en torno a un objeto.

Desarrollo del juego:

Es un juego muy apetecido por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos es uno de los eventos de gran concurrencia.

El palo encebado debe ser afirmado un metro bajo tierra, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes.

En la cima del palo se colocan variados premios, que deben ser tomados -al menos uno- por el participante.

Regla: El participante tendrá que subir el palo solo con las manos y con apoyo de sus pies.

Variantes: Originalmente el palo siempre lleva grasa, pero para los niños no se pone nada.

La maestra/o puede poner premios en el palo encebado (opcional).



JUEGO N.-2

“EL GATO Y EL RATÓN”

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Desarrollar el control tónico en situaciones de suspenso en el juego.

Desarrollo del juego

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera.

Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

Regla: No soltarse las manos para que el gato no pueda entrar y así no se pueda comerse al ratón.

Variante: Los niños ayudaran a que el ratón no puede ser casado por el gato serrando sus manos cuando venga el gato.



JUEGO N.-3

“LA CARRETILLA”

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Por parejas

Objetivo: Estimular un adecuado tono muscular en actividades que requieren coordinación con otra persona.

Desarrollo del juego

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquel a pareja que llega primero.

Regla: El participante que lleve los pies de su compañero no debe soltarlos, si no quedan descalificados.

Variante: Al llegar a la marca preestablecida, los niños pueden regresar abrazados.



JUEGO N.-4

“LOS ZANCOS”

Lugar: Patio

Material necesario: Palos de escoba, tiras de madera

Organización: Individual

Objetivo: Estimular el equilibrio corporal en actividades dinámicas.

Desarrollo del juego

Los zancos se construyen con dos palos de alguna escoba vieja, con dos tiras de madera o palos cortados de eucalipto que se los coloca en la parte de abajo, a una altura de medio metro, sujetos con clavos y alambre, estos sirven de soporte para pisar y poder caminar.

El primer reto de los zancos es subirse y lograr caminar con equilibrio sin caerse.

La competencia consiste en subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.

"Los más duchos (hábiles) aumentaban la altura de sus zancos".

Regla: Los participantes tendrán que caminar con los zancos y quien se caiga quedara descalificado, no vale empujarse.

Variante: También se pueden construir los zancos con latas de conservas y soga delgada sujetadas en la parte superior con pegamento y tapas.



JUEGO N.-5

“PAN QUEMADO”

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Adaptar una postura adecuada en circunstancias de inestabilidad en el espacio.

Desarrollo del juego

El grupo debe elegir al niño o niña que comenzara el juego. Este esconde un pañuelo torcido y anudado que servirá para azotar. En secreto lo conocen todos a excepción de uno que se encontrará alejado del grupo y que tendrá la función de adivinador. Este niño adivinador es llamado por

el grupo y empezará a buscar el látigo de tela tan pronto como es interrogado:

¿En dónde está el pan quemado?

Cuando está lejos del pañuelo anudado los demás dicen: ¡Frío, frío, frío!...

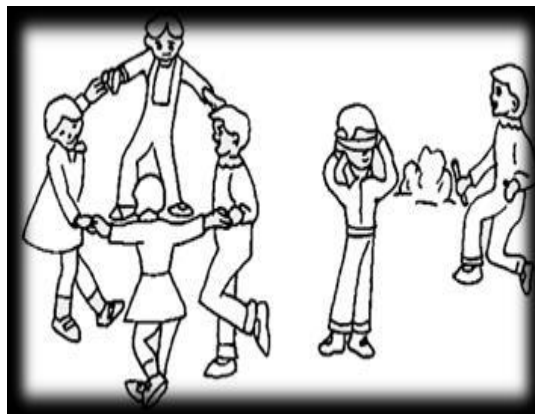
Cuando está cerca del pañuelo anudado el grupo dice: ¡Caliente, caliente, caliente!...

Cuando el niño adivinador ha encontrado el pañuelo anudado, el grupo dice: ¡Quemado, quemado, quemado!...

Y el niño con el pañuelo anudado perseguirá a sus compañeros y al primero que le castigue con el látigo (pañuelo anudado) será quien lo reemplace, comenzando el juego nuevamente.

Regla: El niño que tenga que encontrar el pan quemado no tendrá que ver en donde se encuentra el pañuelo.

Variante: Los niños tienen que correr con los pies amarrados.



JUEGO N.-6

“EL BURRITO DE SAN ANDRÉS”

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupos pequeños

Objetivo: Mantener una postura firme ante otra persona que puede desequilibrarla.

Desarrollo del juego

Organizados en subgrupos de 10 niños de cada subgrupo se sortea con una moneda quienes serán los burros y quienes los jinetes.

Si cae sello son burros, si cae cara, jinetes.

El subgrupo de burros, se agacha en cadena, mientras que los jinetes a una distancia de 5 m suben a cabalgar sobre los burritos diciendo:

Burrito de San Andrés,

Si no me aguantas

Me subiré otra vez

Si la cadena no se rompe, los burros se convierten en jinetes, si se rompe, los jinetes vuelven nuevamente sobre las espaldas de los sacrificados burros.

Termina el juego cuando los estudiantes pierden el interés.

Regla: No romper la cadena si se rompe se repetirá otra vez.

Variante: Los niños no podrán apoyar sus manos al momento de saltar sobre los burros.



JUEGO N.-7

“CAZADORES Y VENADOS”

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Experimentar posiciones que comuniquen algo a los demás.

Desarrollo del juego

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina cazadores, a los restantes, venados.

Los cazadores persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados deben sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.

Se consideran ganadores los cazadores, cuando eliminan a todos los venados.

Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.

Regla: No permitir que los cazadores les casen si no quedan eliminados y cazar a los venados antes que se acabe el tiempo.

Variante: El niño también podrá ser salvado cuando se le toque en la cabeza.



JUEGO N.-8

“TRES PIERNAS”

Lugar: Patio

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Objetivo: Interiorizar los segmentos corporales inferiores.

Desarrollo del juego

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.

Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.

A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas.

Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

Regla: Amarar bien los pies para que no puedan soltarse ganan los niños que en el transcurso de la competencia no se han soltado.

Variante También se puede trazar un circuito en zigzag o en círculo para que se ponga a prueba su sincronización para competir.



JUEGO N.-9

“BAILE DEL TOMATE”

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Tomates, grabadora y Cd de música

Organización: Por parejas

Objetivo: Saber concentrarse en una parte del cuerpo, en este caso la cabeza, para realizar alguna actividad específica como el baile.

Desarrollo del juego

Se organiza al grupo en parejas.

Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música.

Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate.

Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

Regla: No dejar caer el tomate o queda eliminada la pareja.

Variante: También se puede variar el baile con la naranja, manzana o pelota de tenis.



JUEGO N.-10

“LA VACA LOCA”

Lugar: Patio

Material necesario: sacos o telas

Organización: Grupo grande

Objetivo: Experimentar diferentes acciones del cuerpo.

Desarrollo del juego:

La vaca loca no puede faltar en todas las fiestas de pueblo, y por supuesto los niños y niñas son los que más disfrutan en la plaza al son de la banda de músicos en la víspera de la fiesta.

Se elige a un jugador que hace las veces de “vaca loca”

La “vaca loca” persigue para embestir al resto de compañeros; éstos toreadan a la “vaca loca” improvisando una capa.

El que es embestido por la vaca loca hará las veces de ésta.

Regla: No patear al compañero ni salirse de los límites ya señalados se debe señalar en donde los niños pueden descansar.

Variante: Cada vez que envista la vaca loca a un compañero todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó.



JUEGO N.-11

“EL ELÁSTICO”

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Potenciar la conciencia corporal en el juego.

Desarrollo del juego

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador.

Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida

Regla: No soltar el elástico ni tampoco estirarlo.

Variante: Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la “mantequillita” para hacer resbalar el elástico en el suelo.



JUEGO N.-12

“LA SOGA”

Lugar: Patio

Material necesario: Soga

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Asumir distintos calificativos con alegría mientras todo el cuerpo interviene en el juego.

Desarrollo del juego

Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.

Regla: Saltar la cuerda y no tocarla si la toca pierde.

Variante: También se puede saltar al ritmo de “osito, osito, date la vuelta, osito, osito, mira al cielito, osito, osito tómate el calzado, osito, osito salta en un pie” y deben hacer lo que la canción dice mientras saltan. El que topa la soga pierde y pasa a batir la soga



JUEGO N.-13

“LA RAYUELA”

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Objetivo: Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela.

Desarrollo del juego

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de él os los días de la semana.

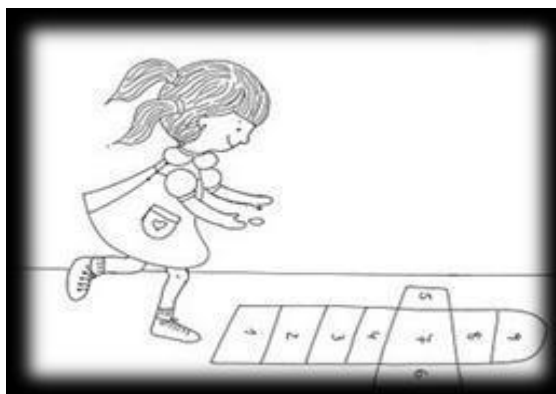
Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Regla: Respetar su turno, no pisar las líneas y no cruzarse cuando uno de sus compañeros este participando.

Variante: Otras clases de rayuela eran EL AVIÓN, EL GATO, EL CUIQUILLO, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.



JUEGO N.-14

“LAS COMETAS”

Lugar: Patio

Material necesario: Papel cometa, sigses o carrizo, piola, tira de tela, tijera y goma

Organización: Individual

Objetivo: Movilizar a la cometa en espacios abiertos para reconocer la direccionalidad que puede tomar.

Desarrollo del juego:

Los niños se esmeran en confeccionar sus cometas de la mejor manera.

El material utilizado es el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. Antes se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualesquier otro pegamento).

La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar.

Luego de terminar con la elaboración de la cometa se proceda a hacerla volar lo más alto que se pueda y cuando haya un buen viento.

Regla: Cada uno tiene su espacio, no cruzarse con su cometa porque se enreda el hilo.

Variante: Se puede organizar el concurso de la cometa que más alto vuela.



JUEGO N.-15

“LOS AVIONES”

Lugar: aula

Material necesario: Papel

Organización: Individual

Objetivo: Representar un avión en el papel guardando los espacios y dobleces correctamente.

Desarrollo del juego

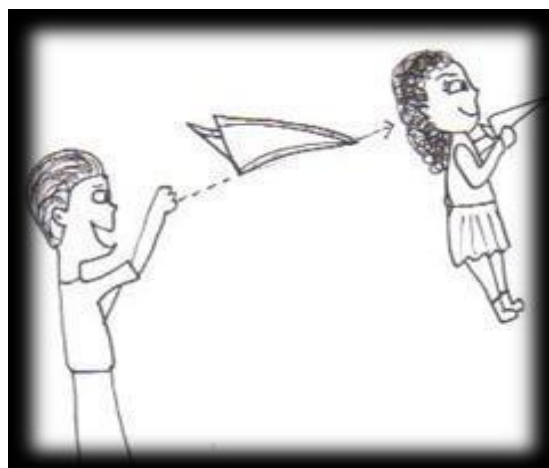
Consiste en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos.

Solo vuelan con el impulso que se les da con las manos hacía arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba.

El avión tenía el sello original de cada uno de los fabricantes.

Regla: No destruir los aviones de los demás.

Variante: Se puede decorar a los aviones con vistosos colores. Además se los puede construir con papel de reciclaje.



JUEGO N.-16

“LAS ESCONDIDAS”

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Explorar lugares desconocidos y adoptar posturas de acuerdo al espacio.

Desarrollo del juego

Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.

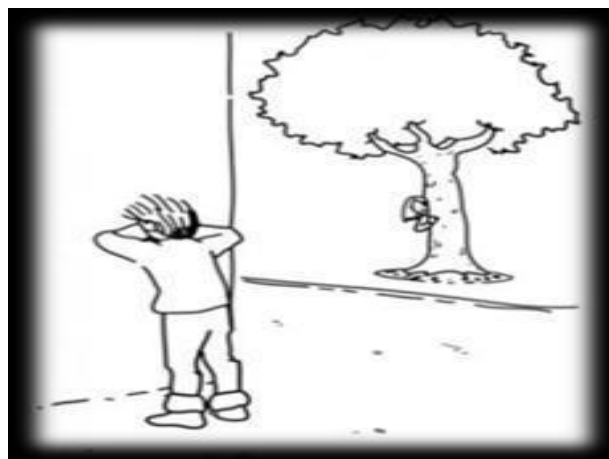
El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.

Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.

Regla: No regresar a ver en donde se esconde los compañeros, dar suficiente tiempo para que se escondan sus compañeros.



JUEGO N.-17

“AL FON FIN”

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Coordinar los movimientos de las manos con el ritmo de la canción.

Desarrollo del juego

Todos los participantes se sientan en círculo y se toman de las manos, una palma sobre la otra con sus vecinos.

Inicia un participante dando la primera palmada a su vecino, así se pasarán de palmada a palmada con la siguiente canción:

“Al fon fin fon fin colorado, al fon fin colorín, academia de zafarí, fas fes fis fosfus.”

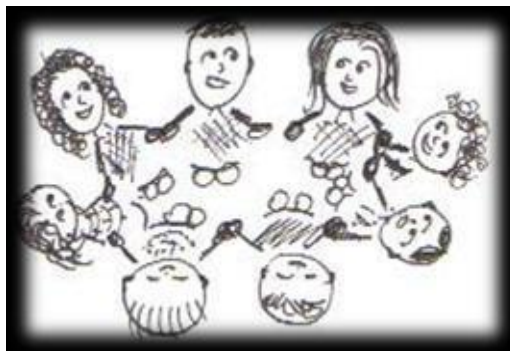
Cada sílaba tiene que coincidir con cada palmada que den los participantes.

Cuando se termine la canción, a quien le toque el fus, deberá lograr dar la palmada al otro compañero, si lo toca, sale del juego, si no lo toca continua en el círculo.

Regla: No salirse de su lugar para tocarle la mano al final.

Variante: Se puede alargar a la canción de la siguiente forma: “al fon fin fon fin colorado, al fon fin colorín, academia de zafarí, fas fes fis fosfus, plátano amarillo tomate colorado que salga la niña que tiene enamorado y si no lo tiene que salga el chapulín colorado”

Para poder hacer esto dependerá de la predisposición al juego, y claro, si ya lo han entendido de la forma original.



JUEGO N.-18

“ZAPATITO COCHINITO”

Lugar: Patio o aula

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Interiorizar la ubicación del pie derecho y el pie izquierdo.

Desarrollo del juego

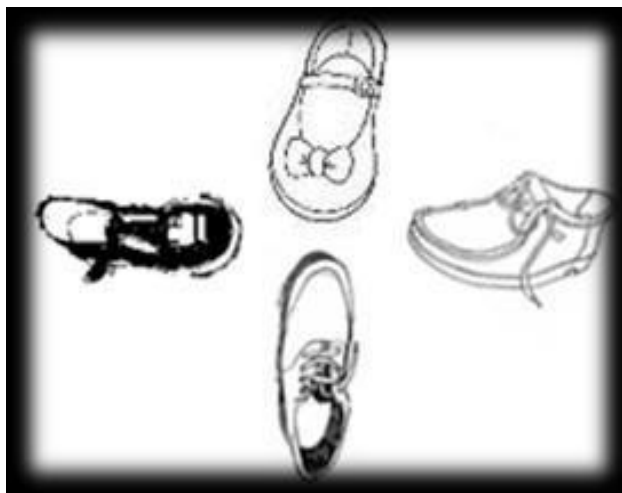
Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:

Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú

El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.

Regla: El que se cambia de lugar pierde, también el que esconde su pie.

Variante: Este juego también pueden utilizar los niños para sortear otro juego que vendrá, así podrán elegir al líder o jefe de lo que vendrá.



JUEGO N.-19

“SIN QUE TE ROCE”

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Desarrollar el control motor.

Desarrollo del juego

El sin que te roce es un juego que se lo practicaba en todos los barrios con los amigos o vecinos, entre hombres y mujeres, pues no importaba el sexo para realizar este juego.

El juego consistía en nombrar un jefe de grupo o cabecilla a como eje principal para desarrollar esta actividad.

Los jugadores deben correr y saltar por encima del compañero sin tener que rozarle el cuerpo, si al jefe se le ocurre hacer cantar, silbar, o cualquier otra cosa, los demás tienen que imitarle.

Regla: No tocar la espalda al momento de saltar sobre el compañero.

Variante: El niño no podrá tomar mucha distancia para saltar sobre su compañero.



JUEGO N.-20

“LOS HUEVOS DE GATO”

Material necesario: Pelotas pequeñas

Organización: Individual

Objetivo: Estimular el control motor grueso.

Desarrollo del juego

Juego muy divertido, practicado en los pueblos, especialmente en horas de la tarde y en las noches.

Consiste en hacer un número de huecos u hoyos en el suelo, de acuerdo al número de participantes (de tres en adelante), con una profundidad de 15 cm. y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).

Cada hueco tiene su dueño, y desde una distancia de cinco pasos o más, se lanza la pelota y el dueño del hueco donde ingresa tiene que ir por ella, recogerla y golpear a los demás jugadores, quienes tienen que correr por todos los lados para no ser alcanzados.

La persona que es tocada con la pelota se retira del juego o se le impone una prenda.

Luego se procede nuevamente a lanzar de nuevo la pelota al hoyo para continuar el juego.

Regla: No pasarse de la línea de lanzamiento.

Variante: Se puede lanzar la pelota con los ojos vendados para hacer más interesante el juego.



JUEGO N.-21

“LOS ENSACADOS”

Lugar: Patio

Material necesario: costales

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

Desarrollo del juego

Este juego no puede faltar en el día de la familia organizado por la escuela, o en los concursos del barrio, y en especial en un día de sol.

La maestra/o dirige el juego.

Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.

Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Regla: No salirse de los sacos, no cruzarse.

Variante: Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana.



JUEGO N.-22

“BAILE DE LA ESCOBA”

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Escoba, grabadora, cds de música

Organización: En pareja

Objetivo: Estimular la motricidad gruesa con música.

Desarrollo del juego

Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón,

El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.

Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba deben dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.

Regla: No repetir las mismas parejas.

Variante: El niño que se quede sin pareja saldrá del juego o bailara con un solo pie.



JUEGO N.-23

“LA CHAMIZA”

Lugar: Patio

Material necesario: Cartones, pintura amarilla y naranja

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

Desarrollo del juego

Esta actividad se realiza generalmente en vísperas de San Pedro (28 de junio), se acostumbra en ciertos lugares del país saltar la chamiza que consiste en una fogata de palos, paja, ramas secas.

Alrededor de la misma se reúne la familia, amigos y vecinos, y si tienen un Santo se improvisa un animado baile.

El juego consiste en prender una pequeña cantidad de chamiza para que los niños en columna dos, uno tras otro salten las llamas.

Regla: No saltar, lanzar las chamizas a los compañeros.

Variante: Para los niños se puede construir con cartones una chamiza de fantasía, por la que podrán saltar y bailar sin peligros, simulando las vísperas de una fiesta tradicional. Además es la oportunidad de tener una clase de las tradiciones de una fiesta popular ecuatoriana.



JUEGO N.-24

“LAS COGIDAS”

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Potenciar el control motor.

Desarrollo del juego

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

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

El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.

El juego continuará mientras dure el interés de los niños.

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

Regla: No salirse de la cancha, designar un área de descanso.

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



JUEGO N.-25

“EL HOMBRE NEGRO”

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Estimular los desplazamientos en un espacio abierto.

Desarrollo del juego

Un niño designado por sorteo será el hombre negro. Este se ubicará a prudencial distancia del grupo que está en fila.

El juego se inicia con diálogo entre el grupo y el hombre negro.

Hombre negro: ¿Quién quiere al hombre negro? Niños: ¡Nadie!

Hombre negro: ¿Por qué? Niños: ¡Porque es negro!

Hombre negro: ¿Qué come? Niños: ¡Carne!

Hombre negro: ¿Qué bebe? Niños: ¡Sangre!

Al pronunciar la palabra “sangre”, los niños se dispersan en carrera y el hombre negro los persigue, el que es atrapado, se convierte en hombre negro y reinician el juego.

Regla: No salirse del área de juego, señalar áreas de descanso.

Variante: Este juego puede no ser bien entendido por los niños y puede tener una tendencia discriminatoria, por lo que se puede cambiar de hombre negro a hombre azul o cualquier otro color.



JUEGO N.-26

“LAS BOLAS”

Lugar: Patio

Material necesario: Bolas o canicas

Organización: Individual

Objetivo: Estimular los movimientos finos de los dedos.

Desarrollo del juego

Existen varios juegos con las bolas como son “la bomba” y “el tingue” LA BOMBA: Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.

LOS PEPOS o TINGUE: Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio al ganador del juego.

Regla: No patear las bolas.

Variantes: Los niños pueden utilizar una sola mano para jugar los pepos.



JUEGO N.-27

“LAS BANDERILLAS”

Lugar: Aula y patio

Material necesario: Cartulinas de colores, alfileres de cabeza grande, palitos de madera

Organización: Individual

Objetivo: Utilizar actividades grafoplásticas como el cortado y el doblado para estimular la motricidad fina.

Desarrollo del juego

Las banderillas, en el pasado, eran elaboradas con carrizo, papel o lechero, este último es una planta de la cual se extrae una especie de goma y que tiene un espino, el mismo que se usaba como eje para que giren las banderillas.

Para elaborar una banderilla se realiza en una cartulina cuadrada cuatro cortes antes de llegar al centro desde las esquinas. Luego se doblan las cuatro puntas hasta el centro y las atravesamos con el alfiler. Se clava en el palito. Al correr el aire hará girar la banderilla.

Regla: No dañar las banderillas de los compañeros.

Variantes: Se pueden hacer banderillas de varios tamaños y colores, así los niños tendrán más opciones de juego en la escuela o en su c



JUEGO N.-28

“LOS TROMPOS”

Lugar: Patio

Material necesario: Trompo, piola

Organización: Individual

Objetivo: Potenciar la precisión de las extremidades superiores.

Desarrollo del juego

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.

2. Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto.

-Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando.

-Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.

3. Los mismos subgrupos trazan una circunferencia resaltando el centro, a una señal pican con sus trompos tratando pegar en el centro; quien está más alejado de éste, debe dejar el trompo en el suelo para que el resto trate de arriarlo al interior de la circunferencia con sus trompos bailando, a los que se coge en la mano para golpear al del suelo.

Aquel que no hace bailar al trompo y no ha topado al del suelo, pondrá el trompo en el piso, reemplazando al anterior.

Regla: No pisar la piola de los trompos de los compañeros, no cruzarse.

Variante: También se puede poner un círculo pequeño para que el niño que no toque la circunferencia ponga su trompo.



JUEGO N.-29

“ZUMBAMBICO”

Lugar: Aula o patio

Material necesario: Hilo o piola, un botón grande

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar los movimientos manuales que requieren mayor grado de precisión.

Desarrollo del juego

Juego por demás divertido y a la vez peligroso, pues algunos jugadores del Zumbambico en vez de ponerle el botón en el centro, le ponían un Tillo o tapa de los refrescos cosa que era muy peligroso pues al cortar la piola saltaba el tillo y podía causar heridas.

Se une los extremos del hilo incrustando el botón o tillo al centro.

Hay que hacerlo girar hasta que adquiriera elasticidad y movimientos.

Los enredos que producía el Zumbambico, especialmente en el pelo, ocasionaban incluso el corte de pelo o romper el juguete.

Regla: Tener mucho cuidado, hacerlo girar hasta que adquiriera elasticidad y movimiento.

Variante: Se puede elaborar los zumbambicos con tapas de gaseosas.



JUEGO N.-30

“EL FLORÓN”

Lugar: Patio

Material necesario: Objeto pequeño

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar el control motor fino en un ambiente de interacción con los demás.

Desarrollo del juego

Se coloca a los niños y niñas en la fila, frente al maestro. Se muestra el objeto que se llamará florón. El maestro junta las manos, escondiendo el florón entre el as. Los niños y niñas limitan el cierre de manos. El maestro dice que dejará el florón entre las manos de alguien. El maestro, los niños y niñas cantan: “El florón que está en mis manos, de mis manos ya pasó. Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán”.

El maestro deja el florón entre las manos de un jugador y pregunta a otro niño cantando: ¿dónde está el florón?

El niño debe responder en donde está el florón. Si adivina, todos le aplauden y el niño comenzará el juego entregando él florón en manos de otro niño. Si no adivina, pagará prenda.

Regla: No decir en donde está el florón al compañero.

Variantes: Se repetirá el juego tratando de que la mayoría de niños y niñas participen.



4.- Conclusiones:

Con la realización de este proyecto, he llegado a conocer un campo muy poco aplicado, especialmente en las Escuelas de la parroquia Eloy Alfaro, comprendiendo al final, la verdadera importancia que tiene su correcta aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para las niños de las escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, el juego es una actividad que muy poco o casi nada se la pone en práctica, ya sea por falta de espacio, de elementos didácticos o por el poco interés que tienen las maestras en aplicarlo. No se entiende que esta actividad envuelve un gran valor educativo, por cuanto se dice, desde el punto de vista pedagógico, que el juego es una actividad de fortaleza, es algo espontáneo y que está siempre presente en los niños.

Con el juego, los niños alimentan normas de socialización; pierden el miedo a cometer errores y a enfrentarse a las profesoras. Cierta grupo de niños tienen vergüenza a expresarse en público por temor a “hacer el ridículo”.

Con los juegos se crea un clima más distendido donde los estudiantes van perdiendo poco a poco sus temores, para luego dejarse llevar por esta actividad.

La personalidad de los niños se ve fortalecida, por cuanto el juego es un medio fundamental de organización, desarrollo y afirmación de actitudes que intervienen directamente en su formación.

A través del juego, el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelve agradable, por aquella estrecha relación entre lo teórico con lo práctico. Incluso aquellos contenidos que se consideran aburridos o pesados -como aprender los números- se ven de una forma más relajada y fácil de entender.

Las viejas prácticas mecánicas, memorísticas y tediosas se transforman, a través de los juegos en tareas más flexibles, en donde los niños ponen en evidencia esa creatividad que la tenían reprimida.

Los sentimientos de los niños afloran con el juego, porque buscan estrategias y argumentos para defender sus ideas. Entran en juego los sentimientos del alumno que busca modos para argumentar y defender sus ideas, interactuar con las compañeras, improvisar y trabajar para conseguir objetivos.

La competitividad sana se destaca a través del esfuerzo y a veces nace el deseo de querer aprender cada vez más. En esta tarea lo importante no es ganar, ya que al participar todas ganan pues de lo que se trata es de adquirir conocimientos.

Los objetivos de la actividad deben estar relacionados con los contenidos que se trabajan en clase. Por ejemplo, no se puede jugar a las sillas cuando se está tocando el tema de los números. La actividad lúdica no solo debe perseguir el fin de divertir sino también el de practicar y reforzar los conocimientos adquiridos en clase.

Quiérase o no, la actividad lúdica se está propagando especialmente en instituciones educativas particulares, siendo estas un claro ejemplo, para las instituciones públicas, de las modalidades y alternativas que se deben ir implementando y puliendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, si es que se quiere llegar a impartir una educación de calidad.

5.-Recomendaciones:

En la educación general básica debe darse una preferencia primordial para la puesta en práctica de los juegos, como método para sembrar conocimientos.

Los docentes, padres de familia y directivos de la institución deben hacer hasta el último esfuerzo por implementar en corto tiempo los llamados rincones del saber, evitando de esta forma quedarse relegadas en cuanto a esta divertida metodología.

La implementación de dichos rincones puede hacerse gradualmente, adecentando en un inicio el lugar apropiado dentro del aula, para luego ir equipándola poco a poco, de acuerdo a las posibilidades.

Para sobrellevar el problema económico, que es el principal inconveniente, los directores de las Escuelas pueden trabajar mancomunadamente con los docentes en la búsqueda de esos dineros que hacen falta. Para ello existen muchas actividades como: bingos, rifas, aportes voluntarios, etc., que servirán de medios para alcanzar este logro.

Debe existir un compromiso por parte de los docentes para tratar de utilizar de forma continua este método de enseñanza, ya que muchos juegos no requieren necesariamente de materiales para su realización, y lo que hace falta más bien es el deseo de aplicarlos.

Se deberá prestar atención por las actividades al aire libre, ya que estas son casi nulas en el las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro.

Sin duda esta actividad permitirá la puesta en marcha de juegos, especialmente los tradicionales, como: volar cometas, jugar a las canicas, a la rayuela, etc., y especialmente mantener un contacto directo con la madre naturaleza.

Los docentes de las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro deberían tener en cuenta el juego que se va a aplicar en relación a la edad y al desarrollo motor de los

niños. Esta guía de juegos que pongo a consideración, facilitará esta tarea de selección, por cuanto los mismos ya están diseñados específicamente para niños de ese nivel.

Tampoco debería darse una utilización exagerada del juego, es decir no abusar de ellos, ya que de esta forma, perdería interés y se volvería una más de las actividades repetitivas que se desarrollan. Además los mismos no deben ser de una larga duración.

Igualmente las reglas del juego deben ser claras, evitando en lo posible crear confusiones en los niños, lo cual de hecho hará que pierdan el interés por esa Actividad.

Hay que saber el momento de utilizarlos. Pueden realizarse actividades lúdicas: al principio de la clase como calentamiento, para que las alumnas vayan entrando en materia o mientras esperamos a que lleguen todos a clases; también podemos utilizarlos cuando vemos que la atención empieza a decaer; otras veces se puede proponerlas al final de una clase especialmente pesada por los contenidos trabajados.

Es bueno utilizar este tipo de actividades cuando vemos que la actitud de los alumnos está un poco dispersa.

Los docentes deben estar en condiciones de prepararlas para el juego, de mostrarles las ventajas y los objetivos concretos que se pretenden alcanzar, para que la actividad tenga éxito, y ellas no lo tomen más bien como un pasatiempo.

Pero por sobre todo los maestros deben sentirse a gusto al ejecutar estas tareas, entendiendo que el único fin es lograr que las estudiantes adquieran conocimientos de una forma divertida.

En la educación general básica debe darse una preferencia primordial para la práctica de los juegos, como método para sembrar conocimiento de una forma divertida.

6.- Bibliografía

- LEIVA. Alex. Didáctica General. Madrid. Editorial MEC. 1995. 32 p.
Editorial Cultural. 2ª.ed. Guía Didáctica para el Educador Físico. México.
Editorial Lavandière 2009. 23 p.
- TERÁN. Ramiro. Planificación Curricular Cultura Física. Barcelona:
Enciclopedia Catalana 2001. 22 p.
- ASTIVERA. Francisco. Dinámicas y cantos. México Editorial Garza. 46 p.
El Grupo Océano. Barcelona. Ediciones Educativas. 1999. 408.p.
- TAYLOR. Alfonso. La recreación. Madrid, Los libros de la Catarata. 1989. 26. p.
- PÉREZ. Alejandro. El consumo cultural en los países Americanos. México,
Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. 1985. 67 p.
- OFELE. Aurelio. Los valores en la educación. Educar, Revista de educación,
número 4 enero-marzo. 2006.34 p.
- KISHMOTO. Yvan. Perspectivas de la Educación. Editorial Gallegos. 2006. 81 p.
- OFELE. Aurelio. Democracia y filosofía para niños. Juego, Boletín de Filosofía
para niños y niñas del México. Originalmente en CELAFIN, Chiapas,
México.1998. 30 p.
- LEONTIEV. Anderson. La Enseñanza Directa. Edición I, Lima Perú.1999. 45 p.
- LEVENSON. James. Diccionario de Psiquiatría. Editorial Continental. 1994. 16
p.
- TERÁN. Ramiro. Una Psicología de Hoy. Madrid. España. Editorial Harla S.A.
2001. 183 p. Diccionario Enciclopédico Universal. 2ª. ed. México DF. Editorial
Trillas S.A. 1994. 89 p.
- ANTÓN. Alberto. Historia Crítica de la Psicología. Barcelona-España. Editorial
Grijalbo S.A. 1997. 156 p.
- CLATES. Miguel. Estructura de Guías. México. Editorial Stella S.A. 1976. 56 p.
- QUINTERO. Ernesto. Elaboración de Una Guía. México DF. Editorial Renacer.
2001. 98 p.

Consultado

Convenio Ecuatoriano Alemán. Guía Didáctica 1 Ecuador. 1995

Convenio Ecuatoriano Alemán, Guía Didáctica 2, Ecuador

Web Site

CENSO INEC 2010. <http://www.Mies.com.ec.html>. Consultado el 19 de Febrero 2012

REFORMA CURRICULAR.<http://www.gob.educacion.com.ec.html>. Consultado el 19 de Febrero 2012

LEONTIEV.<http://www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-Ecuador>. Consultado el 20 Marzo 2012

ÁLVAREZ. <http://www.sld.cu/libros/distacia/indice.html>. Consultado 20 de Marzo 2012

ÁLVAREZ. <http://www.sld.cu/libros/distacia/indice.html>. Consultado 20 de Marzo 2012

MANTILLA. <http://www.tuobra.unam.mx>. Consultado 20 de Marzo 2012

<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3if/ICastellanos.html>

Consultado el 6 de Abril 2012

<http://www.monografias.com/trabajos17/turismo/turismo.shtml>. Consultado el 10 de Junio 2012

<http://www.educacifisica.com/filosofiaeducacio.htm>.Consultada el 6 de Abril 2012

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS

Carrera Licenciatura en Cultura Física

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO

Objetivo:

La presente encuesta tiene como objeto recopilar información que Usted sabe acerca del uso de los juegos tradicionales ecuatorianos, que ayudaran en la motivación de los procesos de enseñanza y aprendizaje del Área de Cultura Física.

Instrucciones:

Por favor dígnese en contestar con una (X) cada una de las preguntas y a la vez se le solicita que la información que nos proporcione este apegada a la verdad.

1.- ¿Sabe Usted cuales son los juegos tradicionales ecuatorianos?

SI

NO

2.- ¿Usted considera al juego como una estrategia metodológica para desarrollar la motivación en los niños/as?

SI

NO

3.- ¿Los niños/as de su institución practican los juegos tradicionales ecuatorianos?

SI

NO

4.- ¿En los procesos de enseñanza aprendizaje de la Cultura Física los docentes aplican los juegos tradicionales ecuatorianos para motivar a los niños/as?

SI

NO

5.- ¿Conoce Usted, algunos juegos tradicionales ecuatorianos y para qué son adecuados?

SI

NO

Cuales

.....
.....

6.- ¿Cree Usted que mediante el desarrollo de una guía motivacional de juegos tradicionales ecuatorianos se mejora la motivación en los niños/as?

SI

NO

7.- ¿Estaría Usted de acuerdo en tener una guía motivacional de juegos tradicionales ecuatorianos que permita motivar a los alumnos?

SI

NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS

Carrera Licenciatura en Cultura Física

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO

Objetivo:

La presente encuesta tiene como objeto conocer el grado de información que Usted tiene acerca de la incidencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en la motivación y como puede ayudar a mejorar el rendimiento académico en el Área de Cultura Física.

Instrucciones:

Por favor dígnese en contestar con una (X) cada una de las preguntas y a la vez se le solicita que la información que nos proporcione este apegada a la verdad.

1.- ¿Su maestro aplica los juegos tradicionales ecuatorianos para motivarlo antes de iniciar clases?

Si

No

2.- ¿Conoces usted los juegos tradicionales ecuatorianos?

Si

No

Cuales

.....
.....

3- ¿Cree Usted que se debe utilizar los juegos tradicionales ecuatorianos en su escuela?

Si

No

4. ¿Está Usted de acuerdo que se elabore una guía de juegos tradicionales para mejorar la motivación en los niños?

Si

No

5.- ¿Cree Usted que mediante la elaboración de una guía de juegos tradicionales ecuatorianos se motive a los niños antes de iniciar clases?

Si

No

GRACIAS POR SU COMPRENSIÓN

Fotografía N.-1
Fachada de la escuela



Fotografía N.-2



Fotografía N.-3
La Rueda



Fotografía N.-4



Fotografía N.-5
Zapatito Cochinito



Fotografía N.- 6
El Elástico



Fotografía N.-7
El Gato y el Ratón



Fotografía N.-8
Burrito de San Andrés



Fotografía N.-9
El Florón



Fotografía N.-.10

