

# **CAPÍTULO I**

## **1.-FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO**

### **1.1.- Antecedentes Investigativos**

A continuación se exponen algunas tesis ya realizadas por diversos autores, las cuales están relacionadas con el problema investigado, aquí se resaltan las siguientes:

ARROYO y SOARES (2002), desarrollaron un trabajo de investigación sobre los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Escuela "Juan Lucio Soto Jeremías" en Perú.

La metodología empleada en el estudio in comento fue el método general, el método científico y como método específico el experimental. Los resultados en dicho trabajo señalaron que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia, puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.

SEGOVIA (2003), desarrolló un trabajo de investigación denominado: "Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor en la etapa preescolar". La metodología empleada en el estudio obedeció a un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva, abordando a 14 docentes a quienes se les aplicó por medio de la técnica de la encuesta un instrumento de recolección de datos por un cuestionario escrito cuya aplicación a través de un muestreo simple al azar permitió la obtención de información que fue debidamente tabulada y analizada cuantitativamente.

Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que: los docentes no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor en niños preescolares; poseen poco conocimiento sobre los elementos bases de la psicomotricidad; existe una deficiente dotación de recursos para el aprendizaje en los preescolares estudiados para facilitar la realización de diversas actividades lúdicas y que pocos docentes detectan alteraciones en el desarrollo psicomotor de los niños al no propiciar o estimular el área motora para percibir sus logros, entre otros.

Tales razones precisaron la propuesta de un manual dirigido a los docentes con el propósito de brindarles alternativas de trabajo para orientar a nuevas tareas en la planificación tomando en cuenta las actividades lúdicas para favorecer el área psicomotriz de los niños.

CHUQUITARCO (2011) desplego el trabajo de investigación con juegos tradicionales, para motivar la creatividad en niños de 5 a 8 años del nivel escolar de la escuela “Pedro Vicente Maldonado” del cantón Pujilí. La metodología utilizada fue la descriptiva, aquí se incluyeron 4 maestros y 80 estudiantes, a quienes les aplico una encuesta obteniendo como resultado, la falta de creatividad en los y escaso conocimiento en los docentes acerca de la importancia de los juegos tradicionales como medio de motivación a los estudiantes. Aquí se desarrollo un manual para los docentes con indicaciones del uso correcto de los juegos tradicionales para motivar la creatividad en los niños.

## 1.2.- Categorías Fundamentales

La Educación y los Juegos Tradicionales

Fundamentación Pedagógica de los Juegos Tradicionales

Proyecciones Pedagógicas de los Juegos Tradicionales

La educación Física y los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales y la recuperación de valores

La integración Estudiantil Mediante Juegos Tradicionales.

## **1.3.-Marco Teórico**

### ***1.3.1.-La educación y los juegos tradicionales***

Al tomar en cuenta al juego como medio educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego es de hecho una palabra que trata de escapar a una definición, mientras que la palabra educación se asocia a un conjunto de instrumentos que una sociedad adopta para garantizar la transmisión de aquellos conocimientos y valores que considera esenciales. Así pues, cómo es posible conciliar lo indeterminado del juego, su aliento libertario, su ser trámite de interpretaciones y adaptaciones, con una educación al servicio de un sistema que no acostumbra a tolerar cambios que no estén previstos y controlados de antemano.

Precisamente en hacer coherente esta ambivalencia reside el auténtico valor del acto pedagógico. El alumno que tiene posibilidades de aprender en un entorno distendido, agradable, lleno de reflexión y que a la vez se le induce a la adaptación a situaciones motrices de distinta naturaleza, es una persona que va a participar en este proceso de enseñanza-aprendizaje recibiendo los estímulos educativos necesarios para su formación integral, y a la vez va a hacerlo disfrutando del juego, de esa actividad privilegiada de la educación física.

SOLÓRZANO 2005, pág. 20. Dice “se debe exponer a los niños sus actuaciones para que ellos miren sus propios errores”

Las personas aprendemos con la práctica, y quienes enseñan deben tener presente que ninguna actividad será excelente en la primera vez que lo haga así se deja a la mente con la posibilidad de hacer siempre algo mejor, por ello se debe fomentar la sinceridad en los niños siendo mucho más convincente y beneficioso para ellos.

El juego que se orienta desde la escuela, debería servir de complemento necesario al juego autónomo que realiza el niño en otras condiciones más espontáneas, debería subrayar e incrementar seguridades, en definitiva debería construir una clara disponibilidad hacia lo nuevo. De la misma manera, la educación que se propone

desde la escuela, tendría que ser un complemento de la educación espontánea que se vivencia en un contexto no escolar. En el desarrollo de este tema se encuentran las bases suficientes para justificar que el juego y la educación son compatibles y necesarios, por lo que bien servidos, constituyen un binomio.

#### ***1.3.1.1.-La escuela tradicional.***

La enseñanza tradicionalista, condicionada por la doctrina eclesiástica, considera al cuerpo la parte menos noble de la persona, por lo que toda formación física se va a ver perjudicada. Esta circunstancia va a repercutir como es de suponer en el uso del juego. Basada en el desarrollo cognoscitivo del alumno, cultiva actividades intelectuales, marginando todo juego que no sea considerado intelectual, incluso discriminando la práctica lúdica en horas de recreo. La escuela tradicional acusa en numerosas ocasiones al juego de hacer participar al niño en un aprendizaje en el que pierde la noción del esfuerzo y del sufrimiento, elementos esenciales de toda buena educación.

Dando a suponer que toda actividad física y más aun intelectual, son simples y sin vanidad alguna.

Es fácil denotar que un niño de hace 20 años atrás realizaría actividades con mas creatividad y lógica que un niño actual, pues debía viajar incansablemente con su imaginación hacia un mundo de hadas o mostros, basándose en los cuentos que le pudieran contar sus mayores, además crear instrumentos con los que jugaría en su tiempo libre.

#### ***1.3.1.2.-La escuela activa.***

La primera reacción contra esta postura, quizás se inicia con Rousseau, quien acentúa la educación espontánea y natural del niño. El juego, será una manifestación infantil a potenciar. Este movimiento se extiende posteriormente por Alemania, Bélgica, Suiza y en definitivo por toda Europa. En el mismo sentido Piaget, y Ferriere son partidarios de los métodos activos, proponiendo el uso del juego infantil en sus planteamientos pedagógicos con el lema "enseñar jugando".

Influenciados por la escuela activa, se le otorgan al juego un papel pedagógico privilegiado. Se intentan utilizar las distintas manifestaciones lúdicas en las que se puede presentar juegos de expresión popular y tradicional, tratando de hacer partícipe al alumno de un aprendizaje placentero. Una sesión de actividad física puede ser únicamente "jugar".

Lic. OFELE, 1982, pág. 88. Comenta, "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología."

Ante este criterio la autora agrega que, es inadecuado pensar que en algún momento el hombre en su esencia pura dejaría de lado sus comportamientos puros y propios de sí mismo, lo que significa que en algún momento de su vida por alguna situación deberá o se le presentara la oportunidad de jugar, de divertirse por un momento actividad que le ayudara por momentos a descansar de la rutina y de las situaciones que se presentan en la vida.

### ***1.3.1.3.-La importancia de las rondas y los juegos tradicionales en la primera infancia.***

Es lamentable ver a muchas maestras que se jactan de "buenas educadoras" porque atiborran a sus alumnos con conocimientos intelectuales desde temprana edad, porque les apresuran a leer, a sumar y restar desde los cinco años. Es sumamente preocupante ver a los orgullosos padres que consideran a sus hijos más inteligentes porque recitan de memoria los números, las letras, sin embargo, no se dan cuenta de que la intelectualización forzada desde tan temprana edad provoca el mismo efecto que madurar una fruta a la fuerza. Es verdad que un niño puede aprender todo lo que le enseñen desde muy pequeño, pero que no se olvide que cada cosa tiene su tiempo, y que un niño de edad preescolar debe jugar y cantar, actividades suficientes para aprender lo que necesita a esta edad. En el preescolar el niño debe aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a

esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.

Por otro lado las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida. Veamos cuáles son éstos:

**Expresión corporal** Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal y lo interioricen. Cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado, dan una media vuelta y una vuelta entera, están realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz. Al formar una ronda aprenden a relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia.

**Expresión oral**, al cantar, reír y jugar en las rondas el niño expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiariza con los juegos y rondas tradicionales de su entorno.

**Expresión musical**, una de las funciones básicas que el niño desarrolla al cantar y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, es su aptitud rítmica. El ritmo es tan importante en el niño porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito. El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, cuando forme palabras, cuando reconozca las sílabas tónicas.

**Relaciones lógico matemáticas**, por ejemplo, cuando el niño juega a la ronda del “Lobo feroz”, trabaja las relaciones lógico matemáticas cuando le pregunta al lobo (que está lejos) ¿qué estás haciendo lobito?, cuando el lobo sale a comer el niño sabe que el lobo está más cerca, en la loca carrera por huir del lobo el niño toma conciencia de nociones espaciales básicas: cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás.

Cuando camina de lado haciendo la ronda del “Felipito Felipón”, al cruzar la pierna derecha por encima de la izquierda, al girar hacia la derecha, al girar a la izquierda, está reforzando su noción de lateralidad en relación con su propio cuerpo y con el de los compañeros.

En las rondas y juegos tradicionales, al jugar al “Las ollitas”, al “Matantiru Tirulán”, cuando “salva” a sus compañeros de ser llevados por el “diablo con los diez mil cachos”, cuando espera su turno para ser el lobo, el niño está practicando normas de relación y convivencia, aprendiendo a esperar su turno, a compartir sus juegos con todos, a no discriminar, a ser paciente con los más pequeños, con los que no corren tan rápido. Aprende a amar a los demás, porque con ellos ha jugado y reído.

En las rondas y juegos el niño adquiere confianza y seguridad en sí mismo, se va conociendo, acepta sus propios fracasos, aprende a perder, aprende a vivir.

En el desarrollo integral infantil nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste.

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

FOLLANA, 1976. Pág.79. Considera, “Que no se crea que los juegos por ser juegos no quedaron plasmados en rocas y paredes por nuestros antepasados”.

Ante la opinión de la escritora, considera que, todo en la vida tiene su razón de ser tomando en cuenta que nuestros antepasados jugaban tanto hasta el punto de desarrollar su pensamiento y su imaginación hasta el tope de sus capacidades, entonces es a ellos a quienes debemos agradecer que hoy tengamos plasmados sus sentimientos y emociones de tantas maneras posibles, lo que nos ayudado a imaginar cómo debieron ser algunos de sus pasatiempos favoritos.



El placer de jugar, a partir del nacimiento los seres humanos somos fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar son actividades de juego que producen placer y alegría al niño y a la niña.

#### ***1.3.1.4.-Componentes psicológicos del juego***

En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento, la comunicación, el interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

¿Qué es jugar para el niño/niña?

Es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño/a con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil.

Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno. Es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros. El juego proporciona placer, felicidad al niño/a; consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos.

#### ***1.3.1.5.- ¿Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles?***

El docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a PENSAR y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el

desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño/niña experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico. Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

### ***1.3.2.- Fundamentación Pedagógica de los Juegos Tradicionales***

Los juegos tradicionales han tenido a lo largo de la historia muchos aciertos en el hacer educativo, su fin ha sido desplegar en el ente educativo la creatividad el razonamiento la convivencia en grupo, sin embargo en la actualidad practicarlos es un verdadero reto puesto que definitivamente son una imposición a la tecnología.

Lcda. SCHILLER ,1764 pág. 343 Considera “Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será la enseñanza de juegos que contengan valores históricos”.

Tanto a nivel escolar como extraescolar, la iniciación en cualquier tipo de juego, y por supuesto en los tradicionales, debe llevarse a cabo en las edades correspondientes a Educación Infantil, para proseguir durante el desarrollo del niño en los diferentes ciclos posteriores. Esta actividad favorece varios aspectos educativos en la persona.

Integración en el grupo, el primer fundamento de la comunicación entre sus iguales, los estudiantes deben saber que el hombre convive con el hombre su naturaleza es vivir en compañía, y al momento de hacerlo se debe comunicar con su entorno utilizando el mismo lenguaje o realizando las mismas actividades.

Sentido rítmico, actuar de acuerdo a lo que escuchamos, por ejemplo a través de las danzas los niños se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas asociadas a los movimientos que ellos deben coordinar según sea la indicación.

Enriquecimiento del lenguaje, mediante el diálogo que proporciona cada tipo de juego el estudiante tiende a mejorar su facilidad para comunicarse o para ser comunicador u opositor en algún evento social debido a que con los juegos se va desarrollando un lenguaje natural, en el que se practica la forma correcta de articularlas palabras.

El juego es una actividad generadora de placer ya que las sensaciones placenteras del juego sólo pueden ser entendidas dentro del propio juego. Son muchas las razones por las que el hombre se siente atraído por el juego y multitud los factores que en él se desatan. Sin embargo, la sensación de placer, de sentirse bien, de ser feliz, es un elemento que siempre está presente y se va acrecentando ante la situación de alcanzar el éxito.

Término tan ansiado por todos y cuya realidad sería agradable alcanzarla, se encuentra en el juego de una forma mágica. La actividad lúdica encierra un maravilloso mundo imaginario; por él sentimos la actividad libre y, lo más importante, somos libres realizándola.

Todo juego, al igual que cualquier actividad cotidiana, están condicionados en el espacio y en el tiempo, no obstante, como podemos deducir de la secuencia del juego, es el propio individuo el que estipula los factores espacio-temporales en función de la edad, las características del individuo y de los objetivos que se pretendan.

Lógicos, comprensibles, que tienen una razón de ser y actúan en pro de un buen desarrollo de la actividad. Este es un factor muy positivo para la interpretación de las reglas.

El niño atravesará una etapa socio-afectivo gracias al enriquecimiento progresivo de las relaciones interindividuales los siguientes estadios: egocentrismo, cooperación, plena cooperación. El juego asegura el aprendizaje de relaciones sociales en unas condiciones irremplazables de vida de grupo rica y dinámica.

ÁLVAREZ, 1983. pág. 98. Considera que, “Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomábamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con la alegría que el canto y el juego pueden provocar en un niño”

Para la investigadora, como futura profesional considera que, es muy importante la aplicación de juegos en el desarrollo pedagógico ya que esta actividad determina el comportamiento y la manera de pensar que tiene un niño; si este suele ser individualista o más bien integrador, respetuoso y solidario, será causa de la aplicación de juegos en su desarrollo estudiantil, o la falta de los mismo.

Con el juego reproducimos acciones, creamos, escenificamos, sintiendo e identificándonos con todos y cada uno de los movimientos y emociones; de esta forma el mundo propio del juego se sitúa paralelo al mundo real del que se extrae lo que le interesa aprendiendo de él y preparándose para él.

### ***1.3.2.1.-Importancia del juego en la Educación del niño y niña***

Primer ciclo. "el juego reglado social" esta etapa supone el desarrollo fundamental del esquema corporal, nos introducimos también en el mundo de las habilidades básicas, aunque a modo de soporte del mundo de las percepciones.

Es el período en el que se transita del juego en casa al juego escolar. Se practican fundamentalmente juegos en los que el niño adquiere papeles de responsabilidad de forma libre, adoptando un rol dentro del grupo. Es un juego social-grupal con carácter de cooperación para alcanzar metas (proezas). Éstas deben fundamentarse en aspectos

colectivos y aunque los niños y niñas tienen tendencia a compararse a otros grupos, debemos evitar la competición.

Refiriendo las hazañas hacia la superación de metas imaginarias, el grupo se enfrenta a situaciones problema planteadas en forma de cuento-reto, canalizando así su yo social y ansias de competición hacia la cooperación, interpretando dicho cuento. A través de estos juegos desarrollaremos la imaginación, la introspección, la motricidad y la libre expresión. El niño interpreta papeles, asumiendo el que le corresponde en el juego.

Segundo ciclo. "el juego competitivo" esta es la etapa fundamental para el desarrollo de las Habilidades Básicas, sin olvidarnos de seguir el trabajo para afirmar el Esquema Corporal, aspecto que se logrará en el tercer ciclo. La Expresión pasa a ser un aspecto fundamental del juego, ya que, los niños pasan a agruparse en pandillas y en estos pequeños grupos, se establecen numerosas discusiones.

El juego adquiere un carácter competitivo, previo a la práctica de los deportes. A veces, esta competitividad es excesiva y se enfrenta a la competencia que pretendemos desarrollar con los juegos. Siendo conscientes de la necesidad que tienen como grupo de amigos de superar a los demás, debemos reconducir esta competitividad hacia otras metas.

Evitar el juego competitivo puede ser un error, pero fomentarlo, lo más fácil, puede ser peligroso a la hora de desarrollar otras conductas.

En el periodo anterior planteábamos situaciones imaginarias, retos fantásticos para que cada niño interpretara su papel. Ahora, debemos exponer retos reales, en los que la pandilla deba superar situaciones problema y en las que ponga todas sus habilidades en juego, demostrando su competencia motriz.

Los circuitos de habilidad, los juegos de exploración e investigación, las actividades que plantean un desarrollo de las capacidades motrices motivan sobremanera a los alumnos de estas edades y permiten un desarrollo menos competitivo de su actividad física.

Tercer ciclo. "el juego de ejercitación "entramos en el periodo prepuberal. Cambia la actitud de los niños y las niñas hacia lo que es la pandilla y lo que son los adultos. Empiezan a canalizar su actividad hacia los juegos-deportes donde pueden desarrollar a la vez su carácter infantil y adulto.

La diferenciación sexual se acrecienta mucho y pasamos a una etapa de separación de ambos sexos y en algunos casos incluso de rechazo. Conscientes de ello, los juegos y pre deportes que planteemos deben estar condicionados por los aspectos de:

Estructuración y reglamento del juego.

Atención a la individualización progresiva del carácter en su evolución hacia el desarrollo como adulto.

Las orientaciones que presentamos para la realización de los distintos tipos de juegos en cada uno de los ciclos, las debemos complementar con la descripción del aspecto a desarrollar en cada una de las edades, para después alcanzar una síntesis del método de trabajo.

### ***1.3.3.- Proyecciones Pedagógicas de los juegos Tradicionales***

Partiendo del juego como fenómeno inherente al ser humano, y continuando con diferentes posturas de análisis respecto de este tema, podremos descubrir diferentes relaciones entre este fenómeno y la educación y aprendizaje. Dentro del vasto campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo.

#### ***1.3.3.1 Lo que se debe motivar.***

La creatividad la persona creativa tiene una vivencia del Yo positiva, rica en ideas y experiencias valiosas, esta persona posee la energía que le permite la superación de las dificultades, está motivado, alegre, vitalista y optimista.

La identidad personal, a través del juego hay que posibilitar al alumno a ejercitarse en aquello que tiene que llegar a ser, experimentar lo que es necesario aprender, respetar a las distintas personalidades, ser tolerante, sincero y tener seguridad, como punto de partida para relacionarse y comprender a los demás.

Participar y cooperar en tareas comunes representa el origen de la evolución social, de la igualdad y la comprensión, el juego cooperativo es el mejor camino para aprender a compartir y para darles importancia a los demás.

El docente debe participar en el juego, motivando y animando constantemente al alumno, "Compartir es mejor que imponer". Los alumnos se sentirán más cómodos y el profesor descubrirá los problemas del juego, siendo más fácil solucionarlos.

Lo ideal es que sea el alumno el que fabrique sus propios materiales para juegos, que la ayudará a conocer las etapas de producción del material, entrenará la motricidad fina a través de la manipulación de herramientas, y conseguirá adquirir una mayor responsabilidad y respeto hacia el producto final.

#### ***1.3.3.2.- Lo que no debemos permitir.***

Dentro del juego no se puede permitir la eliminación ya que aparta a los alumnos con capacidades limitadas esto significaría retener su desarrollo, por ello se debe procurar una gran variedad de juegos y que los alumnos participen en la preparación de los mismos, permitiéndoles variantes aportadas por ellos, debe ser democrático, comprensivo y libre, por ello debe dar posibilidades a los alumnos para dirigir el juego.

VEGA, 1996. pág. 220. Se expresa así: "En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas".

Todas las personas que saben jugar sabrán vivir bien consigo mismo y luego con los demás, esta actividad no solo despeja la mente de un niño sino que también ayuda a que esta se desarrolle y por ende sus capacidades.

Decir que el juego es parte de la realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente, ya que es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia, mantiene el límite incierto de nuestra realidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. Puesto que no se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida.

#### ***1.3.3.3 Utilizar la competición como valor educativo.***

A través de los juegos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.

Hasta hace algunos años, cuando planteábamos un juego a nuestros alumnos éstos comenzaban a practicarlo, simplemente. Al cabo de un cierto periodo de actividad y, en función de las experiencias que la práctica iba aportando, se resolvía el problema que nos planteaba cada juego. En la actualidad, la resolución del juego pasa por una fase previa de comprensión de las reglas y utilización de las mismas para resolver el problema, aunque todo ello en un nivel mental previo al motriz. ¿Dónde está el placer de jugar? Se ha visto superado por la búsqueda de una utilidad.

Si entendemos que el juego es una actividad que se justifica en sí misma, podemos observar que los fines que se persiguen en la actualidad van más allá del puro placer.



El aspecto lúdico se ve superado por el agonístico y el hedonista. Jugamos para vencer, ya sea a los contrarios o a nosotros mismos. La clave se encuentra en desentrañar la estrategia de cada juego y resolver el problema que me plantea su desarrollo.

Ante todo esto cabe preguntarse si debemos enseñar a jugar. Evidentemente sí. Esta respuesta la podríamos justificar simplemente desde la necesidad de trabajar el bloque de contenidos de los juegos. Sin embargo, existen otras muchas razones que así lo justifican:

El acortamiento del periodo infantil: Los niños y niñas están dejando de ser eso, niños y niñas, mucho antes el aprendizaje de valores a través de los juegos se alcanzan valores que permiten al individuo una adecuada inserción en la sociedad.

#### ***1.3.3.4.-El estrés infantil.***

Nos encontramos con que los vicios de nuestra sociedad, la prisa, el ocupar el tiempo, el hacer diario..., están afectando al mundo de los infantes de amera asombrosa pues el tiempo es un espacio dorado que no se lo puede mal invertir. Ya no se "pierde el tiempo", los adultos viven como unos fieles esclavos del reloj y los niños son la compañía en este proceso.

El juego infantil no es sólo motricidad, es afectividad, es relación, es inteligencia, es placer. Se juega por todas estas razones y por ninguna en especial. Existe una necesidad de movimiento, pero también de comunicación y de relación, y de sentirse bien, con uno mismo y los demás. Se juega sin que deba existir ninguna razón especial para hacerlo. Ahora, sin embargo, se juega para. Y es en esta preposición donde nos encontramos con nuestro problema. NO se juega para nada, y es eso lo que se debe enseñar. El juego es positivo en sí mismo, no necesitamos justificarlo, ni cargarlo de valores, ni darle ningún sentido.

Todo juego es un reto, sin embargo la superación de dicho reto no debe suponer ningún premio, ya no sería un juego. Esta afirmación puede parecer equivocada, sin embargo debemos hacer memoria, buscar en nuestros recuerdos y pensar en cuando

éramos niños. ¿A qué jugábamos? Jugábamos: al rescate, al pañuelo, tula, sangre, corta hilos, las cuatro esquinas, polis y cacos, churro, etc. Muchos de estos juegos no terminaban nunca. Otros, terminaban pero se cambiaban los equipos y volvíamos a empezar.

Libres, independientes, auto regulado, pues bien, para enseñar a jugar debemos ser capaces de que nuestros alumnos y alumnas se sientan como nos sentíamos a su edad. Con capacidad para organizarse, para decidir y para respetar. Por lo tanto, si se quiere enseñar a jugar deberemos proporcionar situaciones, espacios y tiempos en los que nuestros alumnos y alumnas puedan debatir para organizarse, decidir y cooperar. Pero, estas situaciones deben estar medidas en función de la capacidad de nuestros alumnos. Si los problemas que planteamos para que se organicen son excesivamente complejos, si no les damos el tiempo necesario, si intervenimos de forma precipitada, si no conocemos y confiamos en la capacidad de nuestro alumnado no llegaremos a enseñar a jugar.

DUPEY 1985.pág. 59. Expresa “El juego debe contribuir a que la educación sea entendida por el alumno como un regalo y no como una amarga obligación”.

Como se puede obligar a un niño a jugar cuando esta es una actividad propia en él, y si bien se funcionaria el juego con el aprendizaje, el resultado sería excelente, además que el niños vería de mejor manera la actividad educativa.

A jugar se aprende jugando, pero se juega desde que se decide a qué jugar; desde que se "echa a pies", hasta que el juego se agota. Si lo damos todo organizado, todo cerrado, es muy difícil que nuestros alumnos aprendan a jugar. Ofrezcamos situaciones abiertas, en las que puedan decidir, pero sabiendo que decidir requiere una progresión y hasta qué punto nuestros alumnos y alumnas son capaces de adoptar las decisiones que les estamos pidiendo.

### ***1.3.4.- La educación física y los juegos tradicionales***

Educar al cuerpo humano a que realice actividad física es una función que tiene más de un paso a seguir puesto que se debe tomar en cuenta su desempeño:

#### ***1.3.4.1.-Capacidad motora del cuerpo.***

Sin duda la composición física de una persona es muy importante ya que no se puede suponer que haya actividad en la que no se necesite esfuerzo físico, esto no aísla de ninguna manera a las personas con capacidades limitadas, puesto que ellos también realizan esfuerzos físicos, pudiendo ser estos: la hora de la comida, cepillarse los dientes.

#### ***1.3.4.2.- Capacidad Psicomotora del cuerpo.***

Trabaja en la integración de las funciones motrices y psíquicas mediante un conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de dichas funciones, por ejemplo: la percepción corporal, conoce los segmentos corporales y la posibilidad de movimientos, descubriendo un ajuste postural, según los gestos y acciones en el juego, además de organizar la representación espacio-temporal, evoluciones en espacios variados a ritmos diferentes.

#### ***1.3.4.3. Capacidad socio motora del cuerpo.***

Se produce una colaboración grupal definitivamente incluyente donde existe un espíritu de iniciativa, razonamiento y creatividad que ayuda a conseguir su propio control emocional trabajando en grupo, eliminando la posibilidad de nerviosismo, dudas o vergüenza

Enseñar a jugar, en las clases de Educación Física los docentes se ven en la necesidad de aplicar los juegos para alcanzar unos determinados objetivos y trabajar unos contenidos cuya importancia es puesta por encima de la propia práctica lúdica. La sociedad en la que vivimos es una sociedad "deportiva", los periódicos que más se

venden son los deportivos, los medios de comunicación dedican programas diarios a los deportes, la mayoría de los niños y muchas niñas practican deportes (juegos reglados). Es imposible, por lo tanto, que a la hora de plantear un juego, pretendamos que, simplemente, se juegue. Parece una paradoja que plantea la necesidad de enseñar a jugar. Siempre se ha dicho que el juego es la actividad básica, sin duda vital, de los niños y niñas. Sin embargo, la sociedad actual nos está conduciendo hacia una nueva práctica lúdica en la que el interés por el juego se ve superado por el de conseguir la victoria.

El deporte es el verdadero centro de interés pedagógico, y todos los elementos que se utilicen para preparar al alumno se los denominara juegos pre deportivo porque son un vínculo para acceder al iniciar con esta actividad

MIRTA. 1992. Pág.101. Expresa "Los juegos populares se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano"

Todos los seres vivos necesitamos jugar en algún momento de nuestras vidas, es lo que nos diferencia de una roca o algún otro elemento inerte, con mucha más razón cuando se trata de cimentar una infancia feliz.

En el ámbito de la motricidad, son prácticas que a diferencia de otro tipo de juegos, están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge.

Cuando hablamos de deporte hablamos de competir, pero se debe procurando situaciones cooperativas y colaboradoras para llegar a un comportamiento social auténtico.

Cuando localizamos un juego que está muy arraigado en una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general o en un sector de la población concreto, ese juego lo podemos denominar popular. Así popular significa que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianidad. Muchos de

estos juegos, van acompañados de canciones populares que nuestros abuelos/as aún recuerdan como si fuera ayer cuando jugaban en las calles del pueblo.

Por ello lo indicado es practicar todos los juegos posibles para que estos no se pierda, además fomentar en los niños y niñas para que ellos conozcan y valoren sus culturas, haciendo uso de estas actividades en su tiempo libre, inculcando como una forma más sana de divertirse, apartando las consolas y ordenadores, que no hacen más que aislarlos de de una vida social

#### ***1.3.4.4.- Características de los juegos pre-deportivos.***

Los juegos pre deportivos no son juegos modificados, es decir, no son juegos para la enseñanza de distintos deportes, con variaciones en las reglas o material; no buscan una automatización de una serie de movimientos o gestos técnicos ni unos fines de rendimiento a corto plazo, sino que dan rienda suelta al movimiento del niño. Buscarán un rendimiento a largo plazo, facilitando al practicante una serie de patrones motrices básicos aplicables en el futuro del niño a cualquier deporte.

Pero no debemos de olvidar que no sólo estamos realizando juegos pre deportivos con los niños, sino que también son juegos infantiles. "El juego infantil es el medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad", (Zapata, Oscar A. Psicomotricidad, base de apoyo de los aprendizajes escolares"). Se debe enfocar correctamente el juego infantil hacia los juegos pre deportivo.

Realizar desplazamientos de todo tipo (motricidad gruesa) para atrás, a cuatro patas, de cuclillas, agarrados al compañero, equilibrio con una pelota, la pata coja, saltos, reptaciones. Transportar objetos pelotas, con una mano, con las dos manos, sosteniéndola en el estómago con la ayuda de un compañero, en la espalda, con los ojos cerrados etc.

### ***1.3.5.- Los juegos tradicionales y la recuperación de valores***

Si por alguna razón se llaman tradicionales es sin duda porque en algún momento nuestros antepasados los practicaron y enseñaron a sus herederos a que lo hicieran para que de esta manera no murieran con sus cuerpos y en sus mentes, sino que se los recordara por medio de un agradable y sencillo juego, se debe recalcar que para ellos no era visto como un juego solamente sino como el medio con el que se podía enseñar a tener honra, honor, dignidad para perder o ganar, la supremacía de respetar, de esta manera quien no cumplía con estos requisitos era terriblemente denigrado y como ejemplo de un mal ejemplo aislado de la sociedad.

Con ese temor nadie o es mejor decir quién hubiera podido hacer del juego un arte pagano sino sentido al practicarlo.

#### ***1.3.5.1.- Principios de la enseñanza del juego.***

La aplicación de esta actividad con los alumnos requiere del maestro una preparación adecuada para que pueda aplicar principios de valores para estos faciliten y satisfagan las necesidades de los escolares.

La transparencia en los procesos de enseñanza aprendizaje la acción tiene que ser visible y comprensible para el alumno. El siempre de antemano debe saber que pasa y tener conciencia de porque hace las cosas.

Tener claridad permite al maestro ofrecer una explicación de cómo se quiere que se realicen el juego, para que este sea entendido por los educandos, comportamientos que pueden desarrollar a través de esquemas o dibujos que “grafiquen claramente” el juego.

Según, CASTRO, 1985. pág.197 "...el hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega..."

Según el criterio de la ensayista, supone que, siempre se debe tener presente que el juego despierta desde el sentimiento más sensible hasta la pasión más fuerte por ganar y buscar ser los mejores.

Demostrar comprensión con la finalidad de comprobar si el alumno ha entendido el sentido y las reglas del juego. A través de indicaciones, demostraciones que encaminen a respetar el “mensaje del juego”.

Lograr una secuencia para ejecutar juegos en grupos pequeños iguales en su estructura hasta llegar a ejecutar juegos grandes, esto permitirá mantener el interés, igualdad, autoestima de todos los educandos, respeto entre todos, para poder ejecutar el juego encomendado.

Al tener conocimiento de los juegos tradicionales se está conociendo y entendiendo mejor la cultura ecuatoriana. Puesto que los juegos forman parte del patrimonio cultural y lúdico, es decir del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región y país.

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

En los juegos infantiles, donde los niños y niñas juegan al papá y a la mamá, en el que se representa a una mamá "regañona"; un papá "borrachín" que maltrata a sus hijos y unos hijos desobedientes que buscan la primera oportunidad para alejarse de la casa, no es una historia de ficción alejada de la vida infantil, en este juego están representadas de manera clara, las relaciones que se dan entre los adultos en un espacio determinado, convertido en lúdica por la inocencia infantil, pero también por una manera propia de la expresión infantil: el juego; esa representación social, también construye sociedad y dan cuenta de la identidad de un pueblo, de sus usos y costumbres.

Valdría la pena preguntarse, ¿cuáles son las condiciones sociales que hacen que en las zonas rurales de nuestro país, un papá o un joven, puedan sentarse al lado de un grupo de niños, después de culminada su labor diaria, a elaborar trompos con un machete y un tronco de madera y en las ciudades tengamos que comprarlos hechos?

MERINO Y CELIA, 1992. pág. 91. Para ellos “En el niño de cero a tres años se le debe implementar tantas enseñanzas como sean posibles, estas serán las bases de toda su vida”.

Los niños son pequeñas esponjas que absorben todo cuanto les llama la atención y aunque parezca desventajas lo hacen con más facilidad cuando se trata de momentos no muy aconsejables para su edad. Esta impresión lo llevara presente para toda su vida y ayudara a definir su comportamiento.

Así como es la cultura, son los juegos y que como ésta, los juegos muestran sus valores, pero también las injusticias y sus consecuencias, las mismas que van cambiando con la primera; por ello no es extraño que el juego "Policías y ladrones", haya terminado convertido en "pistoloco" para los niños de las comunas nororientales de Medellín; éste obedece a una realidad socio cultural que se vivió en las décadas del 80 y 90; tengo que decir que es una situación de violencia indiscriminada, se volvió juego en la mente infantil.

### ***1.3.6.- La integración estudiantil mediante la utilización de los juegos tradicionales***

A través de la historia humana, en todos sus capítulos se han desarrollado espacios muy importantes donde el hombre incluso en su estado cavernícola desarrollaba actividades de relajación hoy llamados juegos que al practicarlo durante muchos años se les ha dado el nombre de tradicionales.

Estos juegos tienen como característica principal, la integración de tantas persona como es posible, para poderlos efectuar.



No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedosos para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Muchos de estos juegos sean practicado con variaciones y modificaciones, sin embargo continúan manteniendo viva la esencia de esta gustosa actividad. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aun cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasarte de la electrónica. Aun así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada tecnología. Por otro lado, se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura que estimula cada vez más la pasividad corporal, receptividad consumista frente a una imagen.

El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente.

TRAUTMANN, 1995. pág. 371, Considera."Los juegos tradicionales son indicados como una faceta –aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espacio amplio."

Al ser puestos en práctica los juegos no se debería limitar el lugar y ni su espacio ya que el motivo principal en esta actividad es el dejar de lado los conflictos, prohibiciones y demás, aquí cada individuo será libre de pensar y decidir recordando siempre que está compartiendo una actividad y que todos al igual que el esperan su oportunidad.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo

ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. Las posibilidades no se acaban en estos ejemplos. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota, las bolitas.

Estos juegos mencionados aquí, son sólo a modo de ejemplo, podría seguir enunciando más, donde cada uno de ellos ofrece una amplia variedad de posibilidades, lo que llevaría a un capítulo en sí mismo por cada uno. En cada uno de estos juegos, como ya se mencionó antes, se pueden trabajar una cantidad de facetas, los diferentes nombres según la zona, las reglas del juego, el entorno –sobre el cual podemos rescatar diferentes focos-, la historia del juego con sus diferentes versiones que nos llevan a una profundización y a una apertura de un abanico en cuanto al conocimiento y enriquecimiento especialmente en lo que respecta a lo cultural de diversas regiones.

Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás tanto entre niños como con los adultos mayores quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños –y del hombre en general-, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores -intrínsecos a los juegos tradicionales- , que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

Es por esta razón que en el campo educativo, los pedagogos sugieren agregar como elemento esencial de la educación los “juegos”.

Ya que sostienen, que una de las razones por las que la Pedagogía Tradicional obtenía mejores resultados en la adquisición de conocimientos era sin duda la aplicación de una variada gama de juegos que motivaban y desarrollaban sus capacidades tanto físicas como mentales.

Hoy en día se aspira que todo individuo integre en su agenda educativa al menos el 10% de juegos, ya que si tomamos en cuenta que esto lo ayudara a expresar oralmente hechos, ideas, sentimientos y vivencias: a través de descripciones, narraciones y expresiones de su vida.

Además lo ayudara a desarrollar la capacidad de conocer y nombrar verbalmente a personas, animales, plantas, objetos, situaciones directas e inguinarias.

## **CAPÍTULO II**

### **2.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **2.1.- Breve Caracterización de la Institución de Estudio**

El colegio Técnico “Técnico” es un centro de educación, que a mas de considerar el logro de los fines y objetivos establecidos en la Ley de Educación, dirige sus esfuerzos al mejoramiento de las condiciones de vida de la provincia y a impulsar su desarrollo.

Mediante Acuerdo Ministerial No 5243 del 30 de noviembre de 1990, se procede a la creación del Colegio Fiscal “Pujilí” ubicado en el cantón del mismo nombre, el propio tenía proyecciones a Técnico, gracias al esfuerzo tesonero, constante y firme de la Ilustre Municipalidad del Cantón Pujilí. Allí empezó la difícil pero hermosa tarea de educar a cincuenta y siete estudiantes, en las aulas prestadas del Ilustre Instituto Pedagógico “Belisario Quevedo”, colegio de profesores.

Una de las primeras rectoras encargadas de la batuta de esta recién nacida institución fue la Lic. Gladis Herrera, la misma que en la actualidad se desempeña como profesora de la institución.

El 29 de septiembre de 1993 con Acuerdo Ministerial de Educación, RESUELVE autorizar el funcionamiento provisional del primer curso del ciclo diversificado de los Bachilleratos Técnicos en: Electricidad; Comercio y Administración.

El 29 de febrero de 1996, mediante Acuerdo Ministerial #769, se reconoce la categoría de Colegio Técnico, mientras se mantengan las especializaciones técnicas puestas en consideración.

A partir del año 1999, luego de que la Lic. Teresa Catota pusiere a disposición su cargo de rectora de la institución, toma el mando como rector titular el Lic. Danilo Herrera quien dirige la institución hasta la actualidad.

Actualmente la institución cuenta con las especialidades: Instalaciones Equipos y Maquinas Eléctricas: Contabilidad y Administración, siendo estas parte del Proyecto de Reforzamiento de la Educación Técnica en el Ecuador.

El Colegio Técnico “Pujilí” celebra sus fiestas institucionales el 25 de noviembre de todos los años, en el presente cuenta con instalaciones propias, un cuerpo docente calificado y 650 alumnos que llenan sus aulas dándole vida a la institución y proyectándola como la mejor opción para los profesionales del futuro.

## 2.2. Análisis e Interpretación de Resultados

### 2.2.1.-Encuestas aplicadas a los docentes de las áreas básicas del colegio Técnico Pujilí

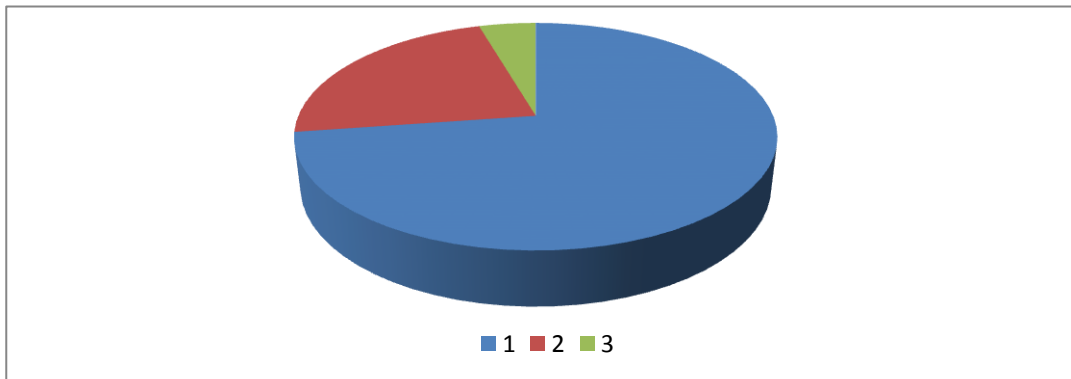
#### 1) ¿Qué tipo de juegos se practican en la institución?

Tabla 2.1

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
deportivos	16	73%
electrónicos	5	23%
tradicionales	1	4%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.1



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

#### **Análisis e Interpretación.**

De acuerdo a los resultados se puede resaltar que 16 % de actividades que se practican en la institución son de tipo deportivas, el 5% son juegos tecnológicos, y el 1% son juegos tradicionales.

De esta manera se refleja la poca interacción de los docentes con los alumnos con respecto a los juegos tradicionales, a lo que se propone incrementar juegos tradicionales en una de las ramas de la cultura física.

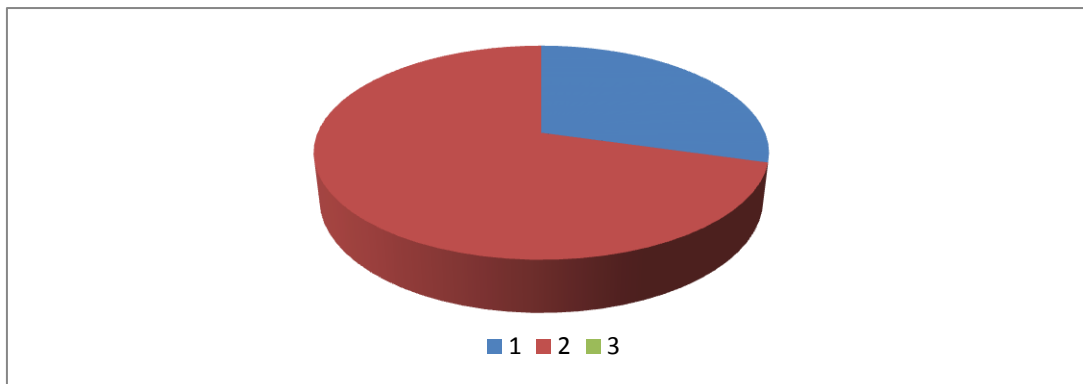
2) ¿Cuánto conoce Ud. sobre juegos tradicionales?

Tabla 2.2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
mucho	5	29%
poco	12	71%
nada	-	0%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.2



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

**Análisis e Interpretación.**

Teniendo como referencia que: el 29% de los docentes tienen pleno conocimiento sobre los juegos populares, mientras que 71% ellos dicen saber poco sobre el tema, con estos datos se puede destacar que la falta de aplicación de los juegos tradicionales en la institución es debido a la deterioro de socialización entre compañeros docentes y estos a la vez con los alumnos. Por ello se propone incrementar esta actividad en una de las ramas de la cultura física.

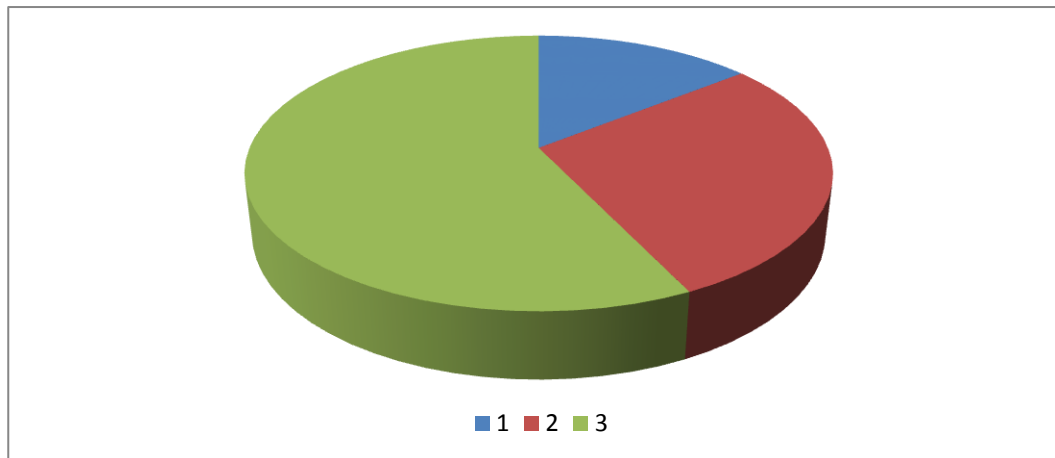
3) **¿Qué tipo de juegos cree que se deberían practicar con los alumnos, como apoyo pedagógico?**

Tabla 2.3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
solo juegos	3	14%
juegos tradicionales	6	29%
juegos psicológicos	12	57%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.3



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### **Análisis a Interpretación**

El 57% de docentes consideran que se debería aplicar juegos psicológicos con los alumnos, sin embargo el 29% de ellos proponen la aplicación de juegos tradicionales, y el 14% considera que se debería aplicar únicamente juegos. Los resultados nos dan una ligera noción de que los docentes consideran a los juegos tradicionales como el medio por qué se puede desarrollar actitud y aptitud en los estudiantes.



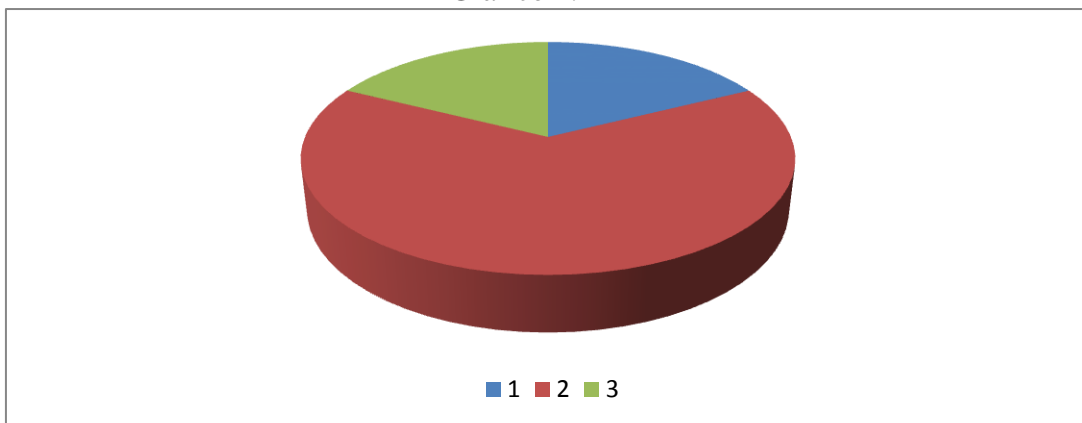
4) ¿Con qué frecuencia los alumnos participan en actividades que se relacionen con juegos u otras actividades tradicionales?

Tabla 2.4

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
siempre	3	18%
a veces	11	64%
nunca	3	18%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.4



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

**Análisis e Interpretación.**

El 18% de educadores del colegio expresan, que los alumnos si participan de actividades tradicionales, sin embargo el 64% de ellos confirma que los alumnos son participantes ocasionales de juegos tradicionales, y el 18% de ellos aseguran que los jóvenes no practican esta actividad. Debido a que la participación de los jóvenes es ocasional, se puede decir también que la decisión de los docentes al proponer los juegos tradicionales también es ocasional, por lo que se debería convertir en una actividad las frecuente.

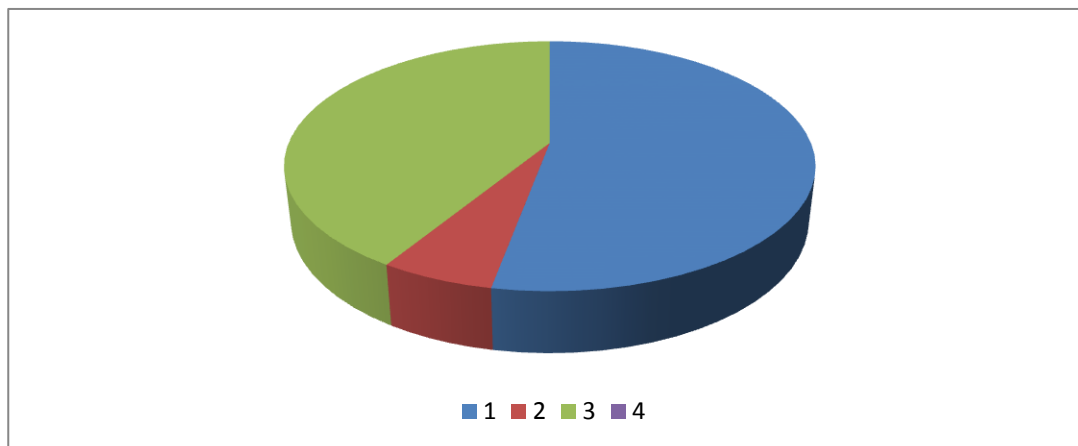
5) Ud. Considera que el desarrollo de la tecnología, ha hecho de las personas seres sin voluntad y con menos capacidad de razonamiento y creatividad.

Tabla 2.5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
si	9	53%
no	1	6%
a veces	7	41%
desconoce	-	0%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.5



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Analisis e Interpretación

El 53% de los docentes aseguran que los jóvenes si son afectados por la tecnológica mientras que el 41% consideran que son pocos los estudiantes que son afectar por la tecnología, y tan solo el 6% opina que la tecnología no es la causa que limita la creatividad de los estudiantes. Por consiguiente sería muy oportuno un espacio dentro del colegio donde los estudiantes pudieran encontrar y practicar juegos tradicionales.

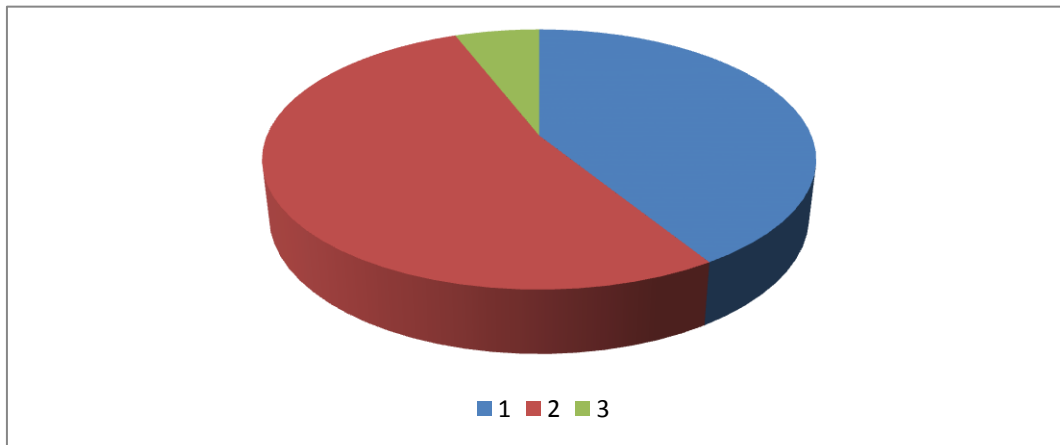
6) ¿Conoce Ud. De algún documento donde se relacione la educación con juegos netamente tradicionales?

Tabla 2.6

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
si	7	41%
no	9	53%
desconoce	1	6%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.6



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

Sobre la pregunta el 41% de los docentes conoce estos documentos, a diferencia del 53% que no sabe si existe este tipo de bibliografía, sumándole el 6% de docentes que desconocen si los hay o no. La falta de socialización entre compañeros docentes es sin duda una de las deficiencias de la institución. Sería conveniente compartir experiencias entre compañeros docentes.

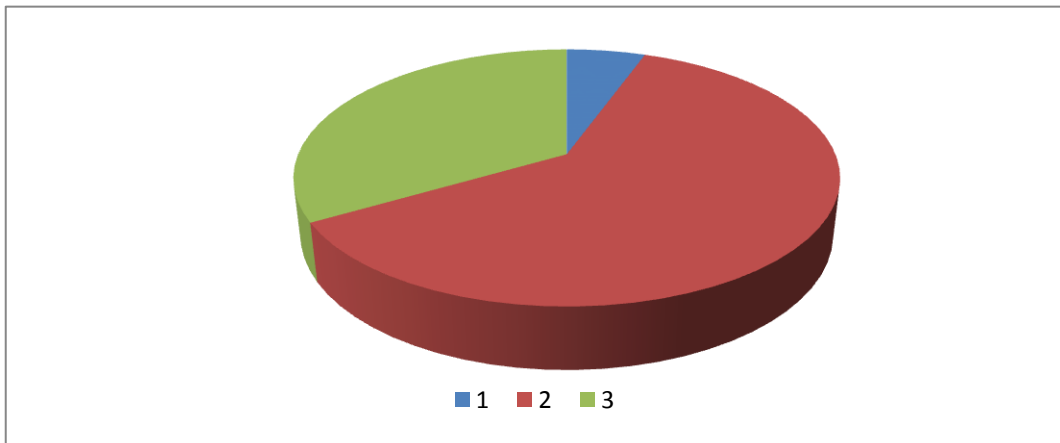
7) ¿Con que frecuencia ha utilizado usted documentos que hagan referencia a juegos populares en el desarrollo de su labor pedagógica?

Tabla 2.7

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
siempre	1	6%
a veces	11	61%
nunca	6	33%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.7



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

Según lo establecido por los docentes tan solo el 6% utiliza dicho documento, mientras que 61% suele utilizarlo ocasionalmente y el 33% no lo utilizan nunca. Si no se utilizan estos documentos es imposible saber lo saludable que puede llegar a ser este documento, sería muy importante hacer uso de los libros proporcionales por la biblioteca de la institución.

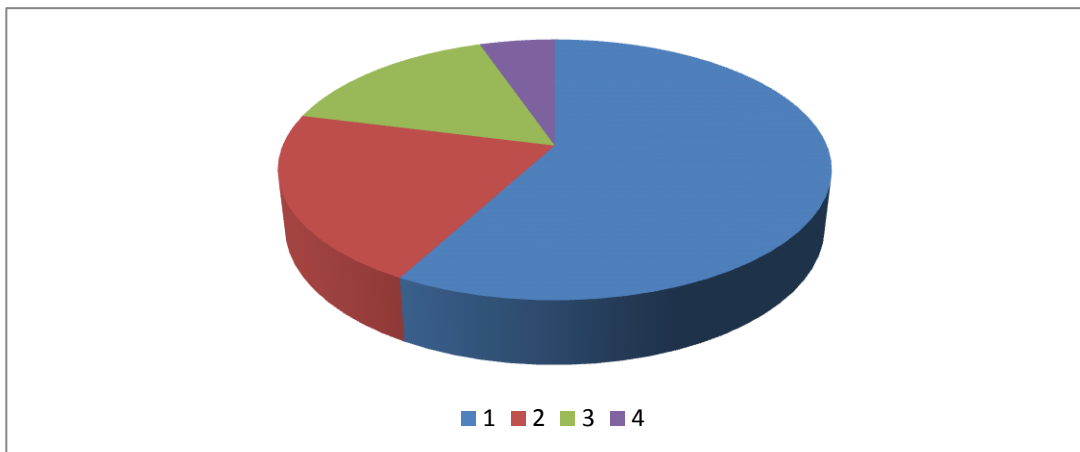
8) En la práctica de un juego, o en una hora de clase, ¿Cómo determina Ud. el comportamiento de sus alumnos?

Tabla 2.8

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
integradores	11	58%
competidores	4	21%
agresivos	3	16%
lideres	1	5%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.8



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

Según los docentes el comportamiento de los alumnos suele ser: integradores el 58%, competidores el 21%, agresivos 16% y líderes el 5%. Es muy importante el comportamiento integrador en los alumnos ya que esto supone la predisposición de los mismos al compartir diferentes actividades. Proporcionar más actividades que generen trabajo en grupo.

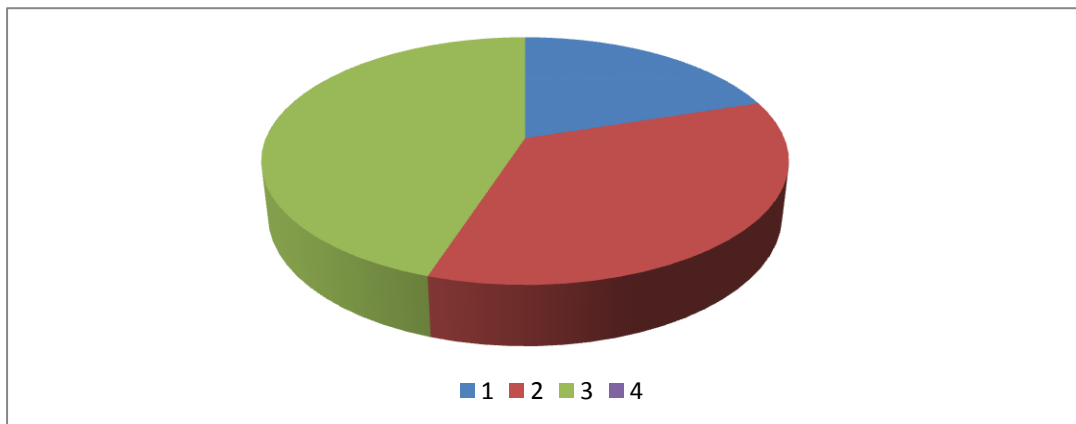
9) ¿Qué cree Ud. que se puede lograr en los alumnos con la aplicación de juegos tradicionales?

Tabla 2.9

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
respeto	4	20%
compañerismo	7	35%
recuperación de la cultura	9	45%
ninguno	-	0%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico2.9



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

Con la aplicación de juegos tradicionales según los educativos se lograría: respeto el 20%, compañerismo el 35%, y la recuperación de la cultura el 45%. El intercambio de juegos tradicionales entre maestros y estudiantes, es una de las maneras más sutiles para aprender y rescatar las culturas y tradiciones. Nunca proponer un juego tradicional sin antes relatar su historia.

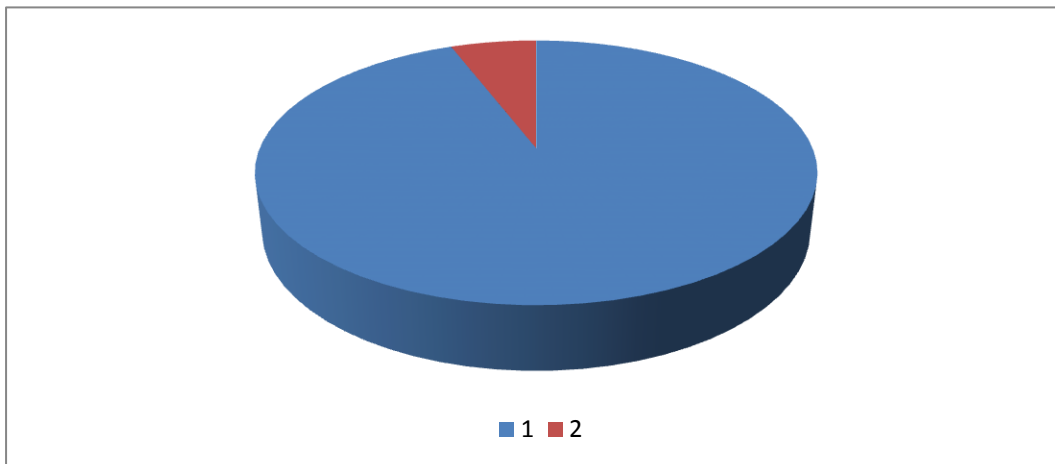
10) Cree Ud. importante y necesario la implementación de un documento que contenga sugerencias de juegos tradicionales que se puedan aplicar en los alumnos, como apoyo didáctico.

Tabla 2.10

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
si	16	94%
no	1	6%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.10



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

La flexibilidad de los docentes al querer utilizar un documento con juegos tradicionales es el 94% sin embargo el 6% de los docentes no comparte la idea de incluir esta bibliografía dentro del ambiente educativo. La utilización de varios documentos dentro del hacer educativo hace que un maestro tenga una mejor visión de lo que quiere lograr con sus estudiantes. Incrementar a los juegos tradicionales dentro del hacer educativo.

### 2.2.2.- Encuestas aplicadas a los estudiantes

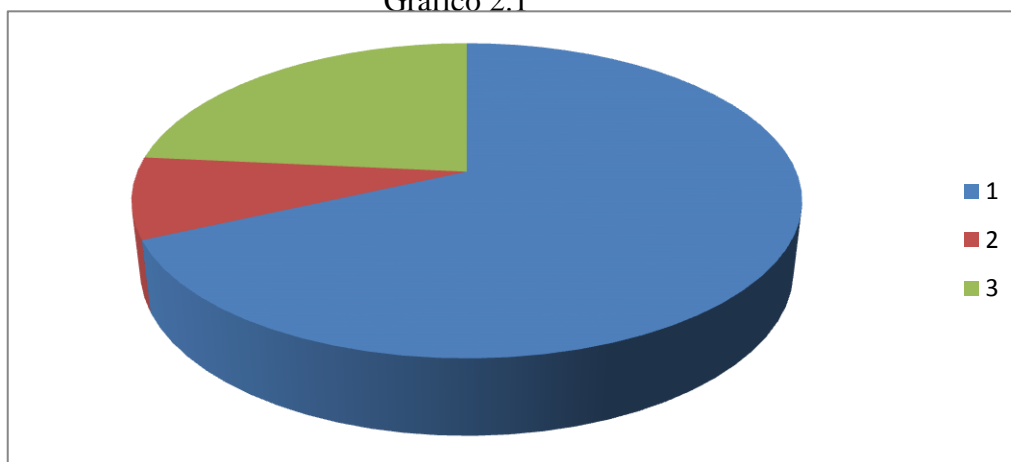
#### 1.- ¿Ha practicado Ud. alguna vez juegos populares?

Tabla 2.1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
si	90	69%
no	11	8%
a veces	31	23%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.1



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

#### Análisis e Interpretación

Según los estudiantes, el 96% si ha participado en juegos tradicionales, el 23% ha jugado en algún momento de sus vidas y 8% no ha participado nunca. Los estudiantes encuestados se encuentran en 8°, 9° y 10° años de educación básica, lo que nos hace pensar que esta actividad no es aislada solo en el colegio sino también en las escuelas. Mientras los estudiantes demuestren interés por la cultura se debe incrementar esta actividad en la institución.



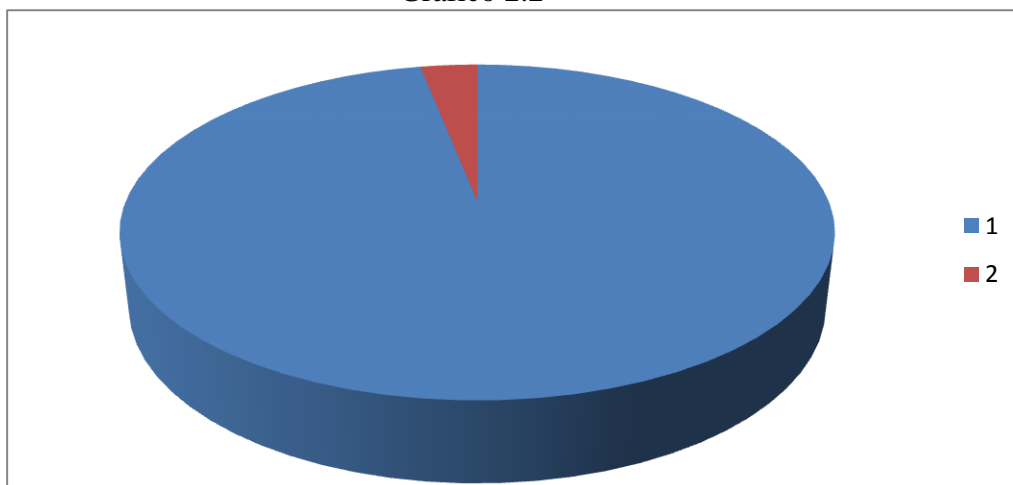
## 2.- ¿Le gustaría que se implemente esta actividad en su institución?

Tabla 2.2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
si	126	96%
no	4	4%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.2



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

El 96% de alumnos está de acuerdo con que se incorpore esta actividad en la institución mientras que el 4% considera que deberían ser otras actividades. Dentro del ambiente educativo es muy necesario suministrar alguna clase de distracción en este caso se propone actividades de tipo tradicional.

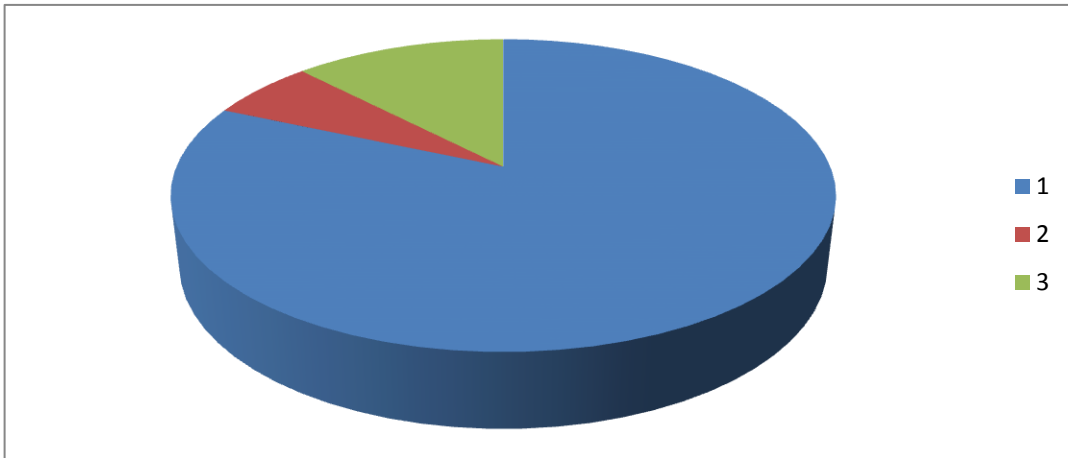
### 3.- ¿Considera que los juegos tradicionales forman parte de la historia de nuestro país?

Tabla 2.3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	106	81%
No	8	6%
desconoce	16	12%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.3



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

Si los juegos tradicionales son parte de la historia del país, para el 81% de estudiantes si, para el 6% no, y el 12% no tiene conocimiento. Concordando con la opinión de los estudiantes es bueno hacer conocer a los estudiantes de que la historia es un rompecabezas de muchos elementos y uno de ellos son los juegos tradicionales.

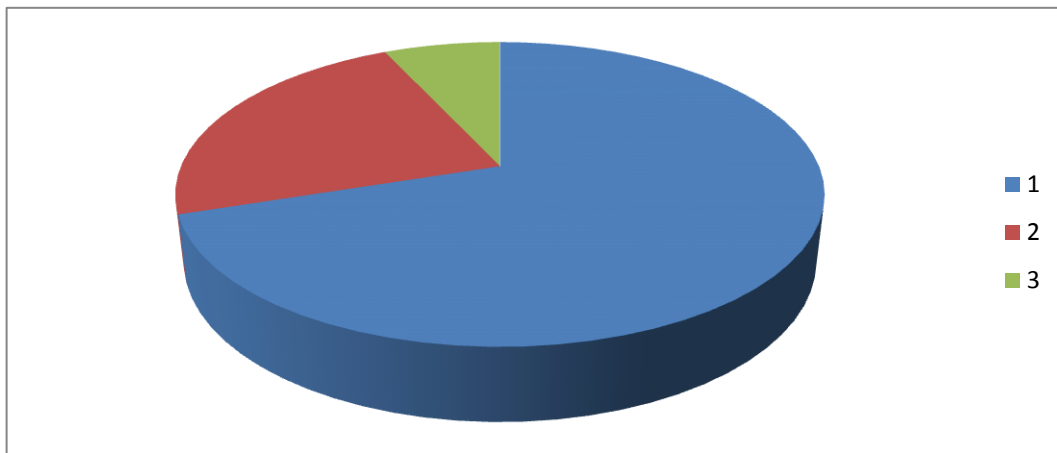
**4.- ¿Ha practicado alguna vez los siguientes juegos? (la rayuela, el trompo, las sombras).**

Tabla 2.4

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	91	70%
No	9	7%
a veces	30	23%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.4



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### **Análisis e Interpretación**

El 70% de los estudiantes si los ha jugado, el 7% no los ha jugado y el 23% los ha jugado ocasionalmente. Los juegos tradicionales son actividades que se practican en varias etapas del año de las vidas de todas las personas, lo importante es jugar conociendo que cada juego encierra una historia, el motivo por el que se llaman tradicionales.

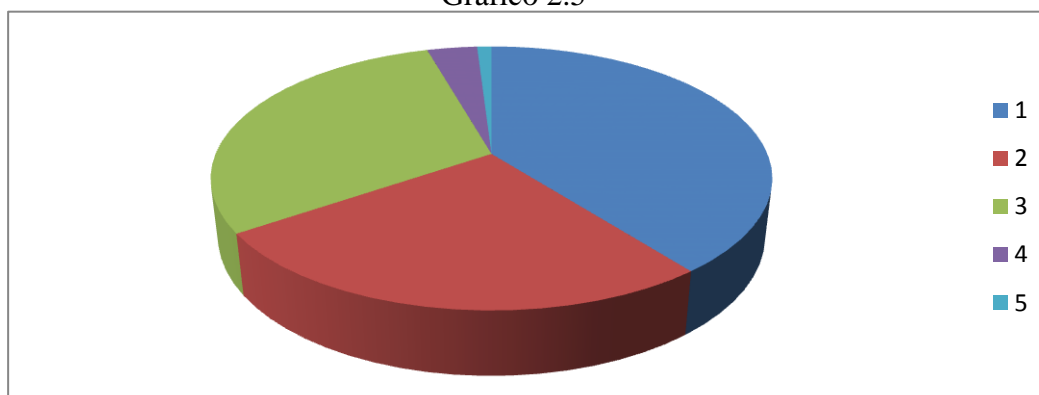
## 5.- De los siguientes juegos: ¿Cuál prefiere jugar Ud.?

Tabla 2.5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Planchas	80	39%
Electrónicos	53	26%
Las cogidas	61	30%
El caracol	7	4%
Ninguno	2	1%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.5



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

De los juegos propuestos, es muy visible que más del 50% de los estudiantes se inclinan por los juegos tradicionales, a diferencia del 26% de estudiantes que han tenido preferencia por los juegos electrónicos, y el 1% considera que no son estas actividades las que practica. Si hubiese más insistencia de los docentes al tratar de incluir los juegos tradicionales dentro del hacer educativo es muy posible que hubiera campeones en esta disciplina. Por consiguiente se debería proponer un campeonato de juegos tradicionales, que estén incluidos en los campeonatos de indor, futbol o básquet, que se encuentran incluidos en el pensum de estudio de todos los años en todas las instituciones.

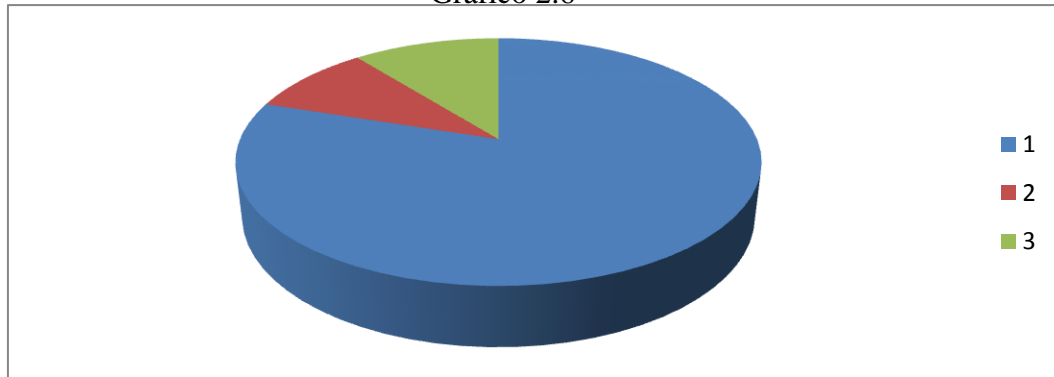
**6.- Ud. Como alumno considera que la práctica de juegos tradicionales ayudaría a mantener excelentes relaciones entre compañeros.**

Tabla 2.6

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
si	104	80%
no	12	9%
a veces	14	11%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.6



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### **Análisis e Interpretación**

El 80% de estudiantes aseguran que los juegos tradicionales si genera algún grado de respeto entre compañeros, sin embargo el 9% aduce que la práctica de estos juegos no son la solución de diferencias entre compañeros, y el 11% considera que en ocasiones si se obtendría buenos resultados con la incursión de esta actividad, pero que no todos los juegos proporcionan este resultado dentro de la institución. Si en algún momento se practico estos juegos de pronto no tuvieron bien definidos los objetivos a los que se quería llegar, por lo que en una próxima ocasión se debería establecer un propósito.

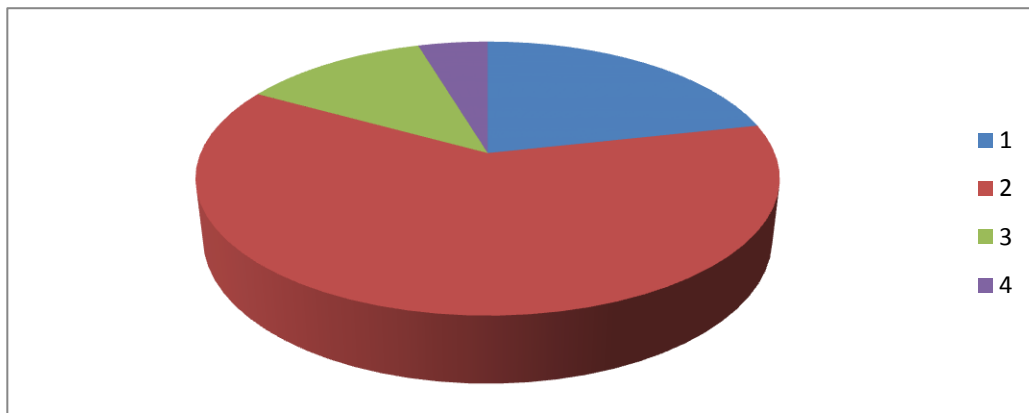
**7.- Ud. Cree que los juegos computarizados son más recomendables que los juegos tradicionales.**

Tabla 2.7

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
si	28	21%
no	80	62%
a veces	16	12%
desconoce	6	5%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.7



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### **Análisis e Interpretación**

El 21% de los estudiantes prefiere los juegos computarizados, el 62% de estudiantes prefiere los juegos tradicionales, el 12% considera que en ocasiones estos juegos son necesarios, y 5% desconoce si tienen algún beneficio. El desarrollo tecnológico ha presentado tantas opciones de juego que es casi imposible negarse a utilizarlos, pero debemos calificar que tan oportuno y beneficioso puede llegar a ser.

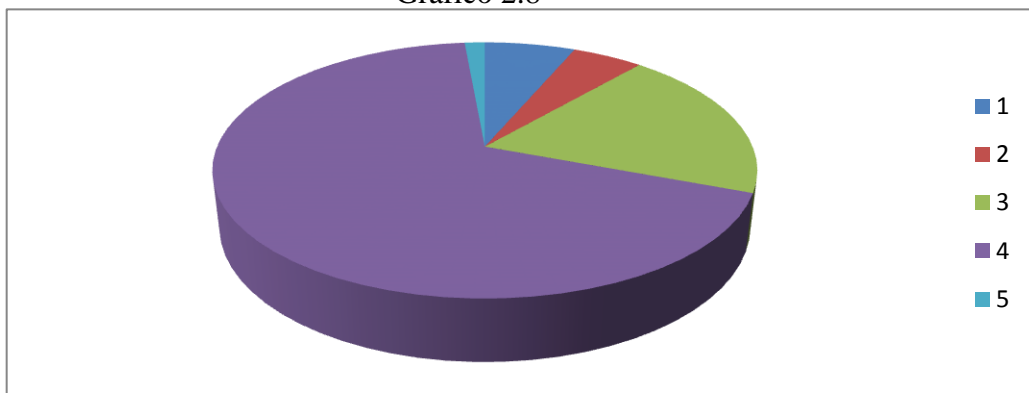
**8.- Subraye, ¿cómo cree Ud. que sería el ambiente correcto para las personas de su edad?; sería entre:**

Tabla 2.8

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Juegos	9	5%
Trabajo	7	4%
Estudio	27	16%
Juegos y estudio	95	55%
Estudio y trabajo	2	1%

Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

Gráfico 2.8



Fuente: Colegio Técnico "Pujilí"  
Realizado por: Margarita Acurio

### Análisis e Interpretación

Entre lo propuesto; el 5% de estudiantes considera que debería únicamente jugar, el 4% únicamente trabajar, 16% considera que debería únicamente estudiar, el 55% considera que debería jugar y estudiar, y el 1% considera que debería estudiar y trabajar. Interpretando las respuestas obtenidas se puede decir que un número considerable de estudiantes no se encuentran estudiando por voluntad propia, por lo que consideran al trabajo como una mejor opción a sus edades, sin embargo existen estudiantes que si consideran su etapa estudiantil como parte de su niñez. A todo esto dentro de una institución educativa es obligación de los docentes recordar a todos sus estudiantes que el establecimiento educativo al que asisten es su segundo hogar y es allí donde tendrán la oportunidad de vivir experiencias olvidadas.

### 2.3. Conclusiones

- En la institución no se practican juegos de tipo popular, debido al poco conocimiento e interés que poseen los docentes sobre esta actividad, para ellos dictar su cátedra es asaz.
- A consideración de los docentes de deberían aplicar juegos psicológicos con los estudiantes ya que esto ayudaría a contrarrestar los efectos de la tecnología y así ellos podrían ser más capaces de razonar.
- La posibilidad de realizar actividades de tipo popular es una propuesta que agrada a los alumnos quienes están de acuerdo con que se implemente esta actividad en la institución.
- La situación económica que atraviesa el país está obligando a niños del nivel escolar a trabajar, por ello gran parte de los estudiantes afirman que el ambiente en el que se desempeñan es de estudio y trabajo ya que no se puede mal invertir el tiempo en actividades recreativas como los juegos tradicionales, a pesar de que esto signifique dejar de ser niño.



## 2.4. Recomendaciones

- Incentivar a los docentes de esta institución para que ellos apliquen en sus horas pedagógicas, como medio de motivación los juegos tradicionales, aspirando a que por sus experiencias se pueda motivar a otras instituciones a que practiquen estas actividades.
- Aplicar correctamente los juegos tradicionales ya que al hacerlo se desarrollan inconscientemente actitudes y aptitudes físicas y psicológicas en el estudiante sin la necesidad de presionar su voluntad, ayudando de esta manera a mejorar su desempeño pedagógico.
- Implementar actividades de tipo tradicional con un perfil diferente para logara captar la atención de los jóvenes y lograr su interés voluntario retirando la imposición de las calificaciones.
- Recordar a los docentes y autoridades que alimentar e área pedagógica en un estudiante es plenamente importante sin embargo esto no se lo puede definir como suficiente al contrario se lo debe tomar como la complementación de la formación pedagógica de un estudiante por consiguiente, como docentes debemos recordar que más de una vez los estudiantes llegan a la institución con la finalidad de descargar sus penas y conflictos pues es esta la mayor responsabilidad que tienen un docente, aunque esto implique comportarse como un niño.

## CAPÍTULO III

### 3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

#### 3.1. Datos informativos

*Tema:* “Elaboración de un folleto de integración estudiantil mediante juegos tradicionales para los profesores de los octavos años de educación básica del colegio técnico “Pujilí” ubicado en el barrio Chimbacalle del cantón Pujilí provincia de Cotopaxi, en el período 2010-2011 ”

*Colegio:* Técnico “Pujilí”

*Periodo:* año 2010 – 2011

*Año de básica:* octavos “A”, “B”, “C”

#### 3.2. Justificación.

El desarrollo de la propuesta hace énfasis particularmente en lograr un cambio tanto personal y mental en los alumnos, a esto se llegará con la ilustración de los docentes sobre temas que engloben la actividad cultural, como: el desarrollo de las capacidades físicas, motricidad tanto fina como gruesa, ubicación de espacio y tiempo, adecuándolas en las horas clases sin eludir materias, con esto se obtendrá de los alumnos, criterios mejor formados, conocimientos más claros de la utilidad de los juegos populares, su origen, quienes lo practicaban y con qué motivos lo hacían.

### **3.3. Objetivos**

#### ***3.3.1.- Objetivo General:***

- Desarrollar una integración educativa plena a través de los juegos tradicionales para obtener una convivencia estudiantil satisfactoria.

#### ***3.3.2.- Objetivos Específicos:***

- Conocer los fundamentos teóricos existentes acerca de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo pedagógico de un estudiante.
- Diagnosticar el nivel cultural con relación a los juegos tradicionales como medio de integración estudiantil a los maestros y estudiantes.
- Elaborar un folleto que contenga juegos tradicionales para que al aplicarlo se pueda lograr una integración estudiantil satisfactoria.

### **3.4. Validación de la Propuesta**

#### ***3.4.1.- Descripción de la propuesta***

El presente documento está dirigido a los docentes del colegio Técnico “Pujilí” y por su intermedio a los alumnos de los octavos años de educación básica, el mismo contiene juegos populares de diferentes características, con la aplicación de estas actividades se espera recuperar alguna parte de la cultura que se ha perdido y en otras ocasiones se espera mantenerlos vivos en las mentes de las personas.

Cada una de las actividades propondrá un esquema a seguir en el mismo se incluirá tiempo, número de integrantes y el objetivo que se espera alcanzar con la actividad.

Sin embargo hay que recalcar, que al tratarse de actividades populares se las puede adaptar de acuerdo a la necesidad del tutor, el lugar y el número de personas con las que se disponga, lo propuesto son actividades flexibles, lo que se debe tener claro es el objetivo final ya que no se lo debe dejar en simples competencias y participación.

### **3.4.2.- Desarrollo de la propuesta.**

#### **BLOQUE I**

<b>Juegos de Expresión Oral y Corporal</b>	<b>Página</b>
• El tren ciego	58
• Buenos días mi señoría, mantantirutirulá	60
• La silla caliente	62
• La isla	63
• Pelea de rodillas	64
• La mancha	66

#### **BLOQUE II**

<b>Juegos de Piso</b>	<b>Página</b>
• Las casitas	69
• Planchas	71
• El trompo	72
• Carrera de chapas	74
• El reloj	75
• Fusilado	76

#### **BLOQUE III**

<b>Juegos de Razonamiento y Equilibrio</b>	<b>Página</b>
• No te equivoques	80
• La pallana	81
• Siete y medio	83
• A que no aguantas	84
• Limbo	85
• El nudo	86
• Gallo, Gallina	87
• El Puño	88

### 3.6. Plan Operativo

<b>Objetivo</b>			
Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes través de la ejecución de juegos tradicionales.			
<b>Períodos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Instrumentos de Evaluación</b>
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Llevar a cabo normas durante la ejecución de los juegos</li> <li>Responder y hacer preguntas.</li> </ul>	Humanos: Docentes – Estudiantes.  Técnicos: Normas – deberes – derechos.	El docente llevara una observación directa a los jóvenes y señoritas, se tomara en cuenta las actitudes y la expresión de sus experiencias mediante la ejecución de los juegos.
Trabajos libres en los espacios	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborar juguetes tradicionales.</li> <li>Realizar juegos tradicionales.</li> <li>Realizar y trazar representaciones graficas de juegos y juguetes tradicionales.</li> </ul>	Humanos: Docentes – Estudiantes.  Materiales: palos piedrillas, trompo, sogas, tapas	El docente debe elaborar una lista de cotejo con los indicadores de las competencias adquiridas por los jóvenes a través del proceso.
Orden y Limpieza	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guardar, colocar y ordenar los materiales en sus espacios, estantes correspondientes.</li> <li>Ambientar el salón con materiales alusivos a los juegos y juguetes tradicionales</li> </ul>	Humanos: Docentes – Estudiantes.  Materiales: facilitados por las docentes.  Materiales del aula, escoba, pala, trapeador.	Expresión oral:  Mediante las opiniones que se harán sobre las experiencias adquiridas al descubrir lo importante que son los juegos tradicionales.

<p>Actividades Colectivas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresiones libres ante un grupo</li> <li>• Comentar entre estudiantes y docentes sobre la realización de juegos y juguetes tradicionales.</li> </ul>	<p>Humanos: Docentes – Alumnos.</p> <p>Materiales: del medio</p>	<p>Recoger los criterios, opiniones de las personas que estarán en la exposición</p>
-------------------------------	--	--	--

### ***3.4.2.1.- Juegos de expresión oral y corporal.***

Para la propuesta de esta etapa de juegos debemos partir de que los movimientos básicos que se adquieren durante el periodo pre escolar se los debe cultivar durante toda la etapa educativa de una persona.

Aquí se encuentran inmersos los juegos tradicionales con las características que se encontraran en lo propuesto, que son básicamente actividades en la que se incluye actuar, cantar o hablar al mismo tiempo, al trabajar con un grupo de niños de nivel inicial o incluso escolar sería fácil incluso más divertido pero el reto está en lograr este comportamiento infantil en adolescentes.

Para ellos que es un poco más difícil practicar juegos de niños se les debe motivar a realizar movimientos mucho más específicos, que nos ayuden a demostrar lo que están representando, si el caso es de representar a una gallina lo debe hacer saber a sus compañeros que es una gallina sin la necesidad de cacarear, de igual manera y es un lobo, todos deberán saber que es un lobo sin que lo tenga que decir o que su vestimenta lo delate.

Con respecto al canto o al hablar vamos a suponer que nuestros compañeros carecen del sentido de la vista, por lo tanto nuestra meta será lograr que ellos escuchen e imaginen el papel que estamos realizando, sin duda se debe hablar claro, fuerte y si es una canción lo deberá hacer con el mejor de los ritmos, así, si se está representando al lobo deberá decir con voz de lobo “soy el lobo feroz y te voy a comer”.

Con la aplicación de estas actividades se espera fortalecerá progresivamente las capacidades motrices en los estudiantes, además se motiva a la socialización de los mismos.



## Plan de Acción

<b>Bloque I</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Contenido</b>	<b>Recursos</b>
Juegos de expresión oral y corporal	Desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas del niño	Desarrollo del lenguaje	Humanos: alumnos, docentes.  Materiales: sillas, sogas, espacios amplios.
<b>Descripción de las acciones lúdicas</b>			
<p>Los juegos propuestos enseñaran a los estudiantes a escuchar y ejecutar órdenes con responsabilidad, de la misma manera que ayudara a evaluar la rapidez de los estudiantes y la precisión de los mismos.</p>			



## EL TREN CIEGO

**Número de participantes:** grupos de diez hasta quince personas.

**Objetivo:** aprender a escuchar órdenes y ejecutar las mismas, con los ojos cerrados.

**Recursos:** estudiantes, docentes, un lugar amplio; cancha, estadio, o plaza.

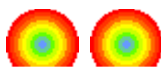
**Tiempo que durará el juego:** de 10 a 15 minutos.

**Preparación:** El docente orienta a los jugadores sobre las reglas del juego, ellos deben saber que en ningún momento durante la participación pueden abrir los ojos, soltar a su compañero o hablar, cada tren debe tener un chofer quien los guíara y un destino final.

Pierde el tren cuyos integrantes, abran los ojos o choquen al otro tren o uno de sus vagones se rompiera o cayera

**Descripción:** Se forman dos grupos, cada grupo debe elegir uno de los jugadores para que haga el papel de chofer, el mismo que será la persona que ira encabezando el tren, el docente iniciara dando la orden de conducir a los choferes de los dos trenes, según como se considere el docente dará órdenes y los guíara hacia su rumbo.

**Evaluación:** con este juego los estudiantes aprenderán a escuchar y ejecutar órdenes con responsabilidad.





## **BUENOS DÍAS MI SEÑORÍA, MANTANTIRUTIRULÁ**

**Número de participantes:** quince o veinte.

**Objetivo:** despertar la inquietud en el alumno, de lo que le pondrán hacer y lo que a él le gustaría hacer así también la decisión de aceptar lo que le dicen o decidirse por la parte donde están sus amigos

**Recursos:** un lugar amplio, cancha, patio.

**Tiempo que durará el juego:** entre 15 y 20 minutos.

**Preparación:** El docente debe explicar a los jugadores que no se pueden cambiar de grupo, debe tener pensado un oficio o profesión que le gustaría realizar.

**Descripción.-** Para esta ronda se forma dos filas, una frente a la otra de niños tomados de las manos, ellos cantaran.

Fila 1: Buenos días mi señorita mantantirutirulá.

Fila 2: ¿Qué desea mi señorita, mantantirutirulá?

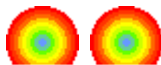
Fila 1: Yo deseo a una de sus hijas(os), mantantirutirulá.

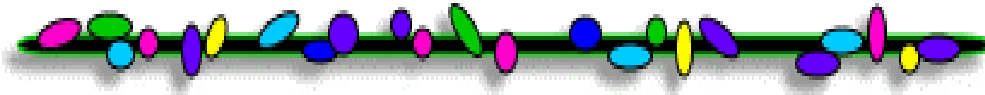
Fila 2: ¿A quién de ellas (ellos) la desea mantantirutirulá?

Se señala una de las personas que está en el otro bando.

Fila 1: ¿En qué oficio la pondría, mantantirutirulá?

Fila 2: En el oficio de (cualquier empleo, por ejemplo) costurera, mantantirutirulá.





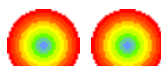
Fila 1: Ese oficio no le gusta, mantantirutirulá (o sí le gusta, dependiendo de lo que diga el niño/niña)

Fila 2: (Si no le gusta se repite la oferta) En el oficio de barrendera, mantantirutirulá.

Fila 1: (Si el oficio sí le gusta) Ese oficio si le gusta, mantantirutirulá.

Entonces daremos la vuelta entera con la niña/o en la mitad. Arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña/o más bonita/o del Colegio Guayaquil.

Si a la niña o niño no le gusta el oficio, se continúa hasta dar con actividad que le que le agrade.





## A SILLA CALIENTE

**Número de participantes:** se determinaran lo participantes según la historia que se cuente.

**Objetivo:** desarrollar autonomía, decisión y autosuperación en el desarrollo de diferentes tareas.

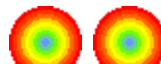
**Recursos:** maestro, estudiantes, 1 silla

**Tiempo que durará el juego:** 10 minutos

**Preparación:** Los estudiantes deben saber que el juego es una historia, y todos los participantes tienen un personaje, cada momento que el docente nombre al personaje el jugador que lo representa debe correr a la silla sentarse y regresar a su puesto, deben saber que pierde el jugador que al nombrarlo no se sienta en la silla, o se cayera de ella.

**Descripción.-** todos los participantes se sientan en círculo. En el centro se deja la silla vacía.

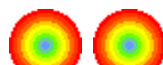
- A cada participante se le asigna el nombre de un personaje de una película o cuento.
- El animador del juego empieza a relatar la historia.
- Cada vez que el participante escucha el nombre al que representa, deberá correr hasta la silla, sentarse en ella y luego regresar al puesto donde estaba.





- Si en algún momento de la historia se nombre a más de un participante, todos los nombrados deberán correr hacia la silla y sentarse en ella.
- El juego se termina cuando la historia lo haga.

**Evaluación:** se evaluará la rapidez de los estudiantes y la precisión de los mismos.





## LA ISLA

**Número de participantes:** no menos de diez

**Objetivo:** trabajar en grupo y establecer buenas relaciones entre los mismos

**Recursos:** docentes, estudiantes, sillas según el número de participantes.

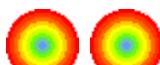
**Tiempo que durará el juego:** según el interés de los estudiantes.

**Preparación:** el docente explica que se formara un círculo con sillas, personas o soga, todas las personas deben estar dentro del círculo (isla), cada vez la isla se irá inundando y los jugadores deberán irse acomodando dentro de ella sin que ninguno se salga o se caiga, deben saber que el juego termina cuando los participantes ya no pueden convivir dentro de la isla y la abandonan.

**Descripción.-** los jugadores formaran un círculo con las sillas y dentro del círculo ellos, este círculo será la isla.

- Todos los jugadores deberán estar siempre dentro de la isla, contarán hasta diez y retirarán una silla, provocando que la isla sea más pequeña, sin embargo todos deberán seguir en la isla, acomodarse a ella, aunque esto signifique subirse unos encima de otros.
- El juego termina cuando ya no cabe todos los habitantes dentro de la isla.

**Evaluación:** se evaluará el compañerismo y el respeto.





## PELEA DE RODILLAS

**Número de participantes:** ilimitado pero siempre en parejas

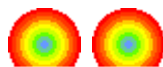
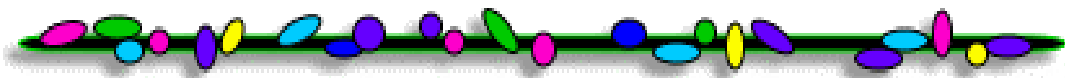
**Objetivo:** aceptación y respeto hacia uno mismo y a los demás, cumpliendo normas básicas de convivencia.

**Recursos:** maestros, estudiantes, espacio amplio, música.

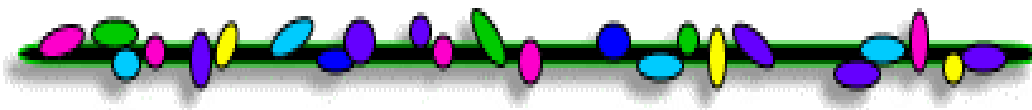
**Tiempo que durará el juego:** 10 minutos

**Preparación:** para realizar este juego los participantes deben tener una pareja aproximadamente de su estatura, deben saber que únicamente se tocan con las rodillas sin hacer caer a su compañero ni tocar en algún otro lado del cuerpo; si le tocara con una rodilla baldra un punto si le tocara con las dos baldra dos puntos y si le tocara por tres veces consecutivas tendrá diez puntos y será el ganador.

**Descripción.-** los participantes deberán tener su pareja y colocarse frente a frente.







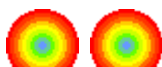
Las posiciones que se puede adoptar en el juego son las siguientes

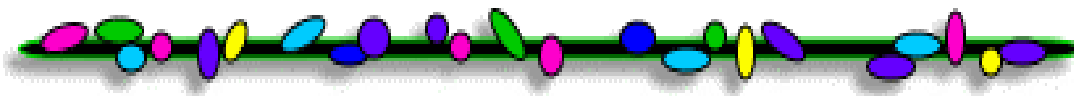
1. Rodillas cubiertas (las manos sobre las rodillas)
2. Rodillas descubiertas (se quitan las manos de las rodillas)

Los jugadores no pueden tener las rodillas cubiertas más de 30 segundos. El fin del juego es golpear las rodillas descubiertas del adversario. Cada vez que el adversario consigue su objetivo se anota un punto.

El primer jugador que anote cinco puntos será el ganador.

**Evaluación:** se evaluara la agilidad, precisión y rapidez de los participantes.





## LA MANCHA

**Número de participantes:** diez o quince.

**Objetivo:** estimular la coordinación motora fina y la coordinación óculo-manual.

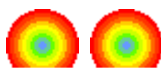
**Recursos:** docentes y estudiantes lugar amplio

**Tiempo que durará el juego:** 10 o 15 minutos

**Preparación:** el docente debe dar a conocer a los jugadores que al instante que sean rosados o topados por el jugador que haga de mancha ya están contaminados y debe inmediatamente buscar a su víctima para poder librarse de la mancha.

**Descripción.-** en un lugar amplio los participantes se desplazaran luego de haber seleccionado a uno de sus compañeros quien hará el papel de mancha, este deberá tocar a cualquiera de sus amigos para librarse del mal o la mancha que lo antepone. Una vez que haya tocado a uno de sus amigos este queda liberado y será su compañero quien tendrá que deshacerse de su mancha tocando a otro compañero, el juego termina cuando ya no queda ningún jugador libre de la mancha

**Evaluación:** se tomara en cuenta la rapidez y la facilidad con la que reaccionan los estudiantes.



### ***3.2.3.- Juegos de piso***

Estos juegos se caracterizan por desarrollarse exclusivamente en el piso, esta característica ayuda a que los docentes despierten la espontaneidad en los alumnos, dejándolos actuar en su pura naturaleza, sin cuestionamiento alguno.

Motivar a los alumnos para que participen en el juego es algo muy importante, ya que es la causa que impulsa la voluntad la razón para el entusiasmarlo junto con la confianza en sí mismo y en que podrá hacer lo que se propone, solo así se lograra sostener la inteligencia emocional en el estudiante.

Por otra parte como guías en el desarrollo del juego debemos cuidar celosamente los factores que le rodean al estudiante, como el contexto físico y social, este segundo es muy importante ya que las diversas interacciones tanto en el aspecto familiar como el escolar influyen notablemente en su desempeño; por ejemplo las palabras mal intencionadas o dichas con algún grado de imprudencia se deben evitar ya que esto retendrá las intenciones del estudiante, volviéndolo “TIMIDO”.

Con el argumento presentado, se espera desplegar mucho la capacidad motriz del estudiante dejándolo comportarse libremente.

## Plan de Acción

<b>Bloque II</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Contenido</b>	<b>Recursos</b>
Juegos de piso	Favorecer la interacción del estudiante con el medio e integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales	Desarrollo socio- afectivo e integrador	Humanos:  maestros, estudiantes.  Materiales: trompos, comba, canicas, chapas, monedas antiguas
<b>Descripción de las acciones lúdicas</b>			
Con estas actividades los estudiantes serán capaces de razonar, actuar rápidamente y con precisión además de jugar en grupo aceptando reglas.			

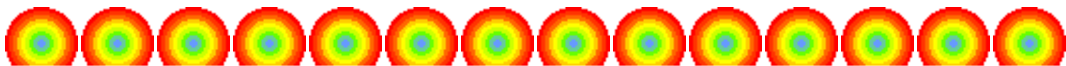
## LAS CASITAS

**Número de participantes:** cuatro o cinco

**Objetivo:** desarrollar fuerza y habilidad en los dedos de las manos (motricidad fina).

**Recursos:** al menos cinco bolichas por jugador, piso de tierra

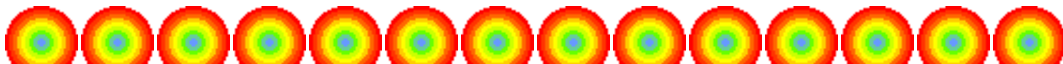
**Tiempo que durará el juego:** indefinido



**Preparación:** en el piso se forman pequeños agujeros donde quepa una canica normal, el jugador debe hacer que al golpearlos sus rivales caigan en las casitas, de lograrlo se adueñara de esa canica, además debe tratar de adueñarse de todas las casitas entrándose en ellas y marcándolas con un circulo, si otro jugador entrara en ella será el nuevo dueño, el ganador será quien se haya apoderado de todas las casitas y de las canicas de sus compañeros.

**Descripción.-** se traza una línea de partida a unos pocos pasos de las casitas se lanza las canicas por turnos, el que haya quedado más cerca de las casitas será quien empiece el juego, cada jugador debe tratar de empujar a su rival para que este caiga en la casita y si se encuentra dentro debe sacarlo para adueñarse de esa casa, gana el jugador que más casitas haya logrado tener.

**Evaluación:** se evaluara la precisión y direccionalidad de los participantes.



## PLANCHITAS

**Número de participantes:** de cuatro a ocho

**Objetivo:** control de la fuerza en las extremidades superiores y acierto de la puntería

**Recursos:** monedas o rodelas

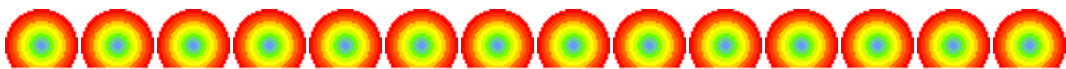
**Tiempo que durará el juego:** de 15 a 20 minutos

**Descripción.-** cada participante deberá tener al menos cinco o seis monedas o rodelas planas.

En el piso se dibuja un círculo de por lo menos dos metros de diámetro, dentro del mismo se colocan las monedas, se traza una línea de partida, los participantes deberán lanzar su moneda hacia el círculo así el que más cerca haya quedado será quien inicie el juego, todos los participantes deben intentar sacar las monedas del círculo, con su moneda.

Si al lanzar, la moneda llegara a quedar dentro del círculo el participante está quemado y ya no puede continuar jugando, es eliminado.

**Evaluación:** ayuda a que el estudiante mejore su atino (Puntería)



## EL TROMPO

**Número de participantes:** desde dos en adelante

**Objetivo:** desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas del estudiante

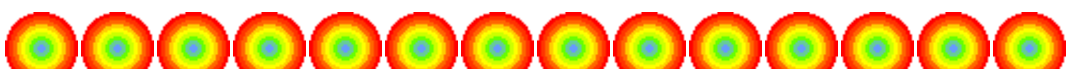
**Recursos:** una piola de un metro, el trompo, tiza, objetos pequeños planos y pedacitos de piedras.

**Tiempo que durará el juego:** según el interés que se desprenda en los jugadores

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

**Descripción.-** el juego consiste en que cada participante deberá tener su trompo y la piola para envolver al objeto:

El trompo es un objeto de figura ovalada y con una punta de acero en un costado, se lo utiliza así: se envuelve el trompo con la piola desde la parte superior hacia la inferior o desde la parte inferior hasta la superior, el es que al lanzar el trompo éste llegue al piso y gire tanto como su dueño lo pueda hacer girar.

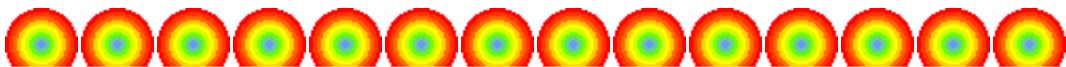




Al final el ganador será quien mejor pueda hacer bailar su trompo, esto dependerá de la envoltura del mismo.



**Evaluación:** el jugador desarrollara habilidades en los dedos, (motricidad fina), ayudando a mejorar su caligrafía.



## CARRERA DE CHAPAS

**Número de participantes:** de dos a seis.

**Objetivo:** coordinación motriz en especial el equilibrio con la coordinación óculo-segmentaria.

**Modalidad:** el caracol, el avión, la carta.

**Recursos:** educador, estudiante, una tapa, tiza.

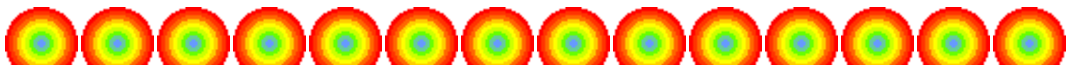


**Tiempo que durará el juego:** según el interés de los jugadores.

Preparación: con la guía del maestro se dibuja en el piso un caracol, avión, se decide el orden de participación, el jugador se debe parar en un solo pie y debe empujar la chapa con la punta de su otro pie, si al hacerlo asienta los dos pies o empuja la ficha fuera de la figura regresa al inicio.

**Descripción.-** dibujar el suelo un círculo con una salida y una llegada, todos los participantes colocan su tapa en la línea de salida, por turnos cada jugador golpea su tapa con el pie, si la tapa sale fuera del círculo, se coloca en el punto por donde ha salido, y en su próximo turno avanza desde ahí. Gana el que se sitúa primero en la llegada.

**Evaluación:** exige al participante, seguridad y equilibrio.



## EL RELOJ

**Número de participantes:** de dieete a catorce

**Objetivo:** satisfacer necesidades de contacto físico, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos.

**Recursos:** estudiantes, 1 comba.

**Tiempo que durará el juego:** tiempo ilimitado

**Descripción.-** los jugadores se enumeran partiendo de cero; por ejemplo del 0 al 9.

Los jugadores que dan comba (cuerda que es sostenida por dos personas y agitada al mismo tiempo) dicen: ¡cero! Y el jugador que tiene ese número cruza al otro lado de la comba cuando está en lo alto sin dar ningún salto.

El juego continúa de esta manera con todos los participantes y cada uno de ellos deberá saltar tantas veces como indica su número.

Cuando ya han pasado todos los participantes a saltar en la comba todos al mismo tiempo hasta que alguno de ellos tope la comba.

**Evaluación:** despliega la habilidad y rapidez del jugador.



## FUSILADO, STOP

**Número de participantes:** indefinido

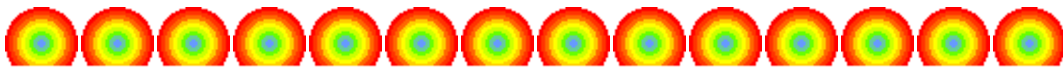
**Objetivo:** Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas.

**Recursos:** pelota de goma, de trapo, plástico, etc.

**Tiempo que durara el juego:** indefinido.

**Descripción:** se hace una cantidad de huecos enumerados asignándole uno a cada participante. Colocando al frente un jugador, trata de meter la pelota en alguno distinto al suyo, si falla repite el lanzamiento. Al acertar, el participante señalado se desplaza a buscar la pelota mientras los demás se alejan lo más rápido posible, luego al tenerla grita "stop" todos deben pararse, inmediatamente da tres pasos y trata de pegársela al ubicado más cerca.

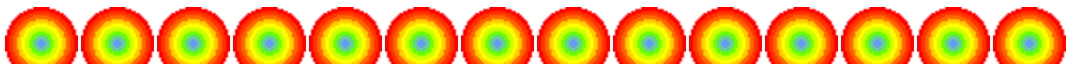
Esta dinámica se repite en todo el juego. El inicio de cada ronda se hace siguiendo el orden numérico establecido. El objetivo del juego es castigar, "fusilar" al jugador que más errores cometa, estableciendo generalmente tres como el número máximo.





Se considera como fallas: 1) faltar al intentar pegarle al contrario, 2) no esconderse lo suficientemente rápido sirviendo de blanco fácil; 3) dejar de pegar. El castigo al perdedor es ser "fusilado", se le coloca de espaldas al resto y cada uno le pega la pelota tantas veces como fue acordado al iniciar el juego

**Evaluación:** se evaluara la rapidez de los estudiantes así como su atino y sutileza.



### ***3.2.4.- Juegos de Razonamiento y Equilibrio***

Los juegos propuestos para esta unidad tienen características diferentes a los anteriores, ya que conllevan características como: de razonamiento, suma y resta, creatividad e imaginación inmediata, así como también destrezas físicas como el equilibrio, en esta parte del juego se debe aceptar las reglas determinadas para el juego además de tener centradas ideas como: anotar goles, sumar una cantidad exacta, una frase rápida, provocar con mucha cautela y discreción fallas en el adversario, y finalmente alcanzar su fin que es el de ganar, así de esta manera el estudiante construye su mundo logrando relaciones lógicas y desarrollando su imaginación.

Por otro lado no podemos dejar olvidado el propósito al que queremos llegar, por ello determinar el reto es lo más importante ya que así se logra la competencia entre participantes, alianza entre los mismos, puesto que ellos al jugar solos jamás podrán descubrir lo interesante del juego.

Una característica del ser humano que no puede pasar desapercibida es el “ego” el saber que yo puedo más que los demás, mi grupo tiene que ganar, y bajo toda esta presión el juego de razonamiento se volverá un verdadero reto para quienes lo pongan en práctica.

## Plan de Acción

Bloque III	Objetivo	Contenido	Recursos
<p style="text-align: center;">Juegos de Razonamiento y Equilibrio</p>	<p style="text-align: center;">Orientar la secuencia de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepciones del espacio y su relación con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas</p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo psicomotriz</p>	<p>Humanos: docentes, alumnos.</p> <p>Materiales: pelota, piedrillas, tapas, monedas, palo de escoba.</p>
<p><b>Descripción de las acciones lúdicas</b></p>			
<p>Este bloque propone desarrollar la rapidez mental de los con cierto grado de exactitud en los estudiantes (jugadores), su creatividad y su sensibilidad en la convivencia con la sociedad</p>			

## No te equivoques

**Número de participantes:** Todos los alumnos de un curso o aula.

**Objetivo:** desarrollar destrezas, finas, gruesas, incitar a que el participante piense rápido.

**Recursos:** un lápiz, pizarra, piso arenoso, palo.

**Tiempo que durará el juego:** según el interés de los participantes

**Preparación:** se forman dos grupos cada grupo debe dibujar en el piso o pizarra una cuadrícula de ocho por ocho casillas, el docente debe decir una letra con la que cada grupo debe pensar una palabra de con la letra indicada y ubicarla en las cuadrículas, si en treinta segundos no se coloca la palabra un integrante del equipo contrario lo hará a su criterio. Se calificará con 16 puntos a cada palabra de 8 letras, se restará un punto a la palabra que tenga menos de 8 letras; cada letra significará un punto menos y si la palabra tiene más de 8 palabras se eliminará y restará 2 puntos.

Ejemplo. El docente propone la letra H, luego T, etc.

E	L	A	S	T	I	C	O
				E			
				S			
				O			
				R			
				I			
				T			
				O			





7	0	7	1	2	1

**Si es con operaciones matemáticas.  $78569 \cdot 9 =$**

**Descripción.-** luego de formar los grupos se elige un compañero quien será el encargado de escribir las palabras, siempre recordando que solo tiene 30 segundos para hacerlo.

Como una variación: cada vez que no se escriba la palabra, o la misma tiene más o menos letras de las indicadas se eliminará un participante de cada equipo.

Se pueden realizar operaciones que tengan como resultado cantidades grandes previamente preparadas.

**Evaluación: con este** juego los estudiantes serán mucho más capaces de pensar y responder de manera rápida a algún cuestionamiento.



## La pallana

**Número de participantes:** de tres a nueve

**Objetivo:** coordinación motriz, en espacial y equilibrio y la coordinación óculo-segmentaria.

**Recursos:** cinco piedritas

**Tiempo que durará el juego:** según el interés d los jugadores

**Descripción.-** se deja las piedritas en el suelo, luego por turnos, cada jugador agarra 1 y la tira al aire con una mano. Con la misma mano toma una del piso antes de caiga la que había lanzado. De esta manera deberá repetir el juego hasta que no quede ninguna piedra en el suelo.

En la segunda ronda de recoger las piedras de dos en dos, en la tercera ronda de tres en tres y la cuarta ronda de cuatro en cuatro.

El jugador que coja las piedras correctamente y deje caer las del aire pierde el turno, en la siguiente ronda deberá empezar de donde se había quedado.



En este juego se presentan algunas variantes como:

- **La palmera.**-Cuando se tira al aire la piedra, se golpea con la palma de la mano en el suelo, se agarra la piedra o las piedras que correspondan y se recoge la piedra del aire.
- **Toc-toc.**-Cuando se lanza la piedra al aire se dan dos golpes en el suelo y se agarra la piedra que está en el aire.
- **La araña.**-Se juega con “el puente” con la diferencia que la mano apoya todos los dedos suficientemente separados como para formar cuatro puentes.
- **El besito.**-En esta variante antes de recoger las piedras en el aire, se recoge una de o las que toque del piso y se les da un beso.
  - **Evaluación:** ayuda a mejorar la velocidad del jugador.



## Siete y medio

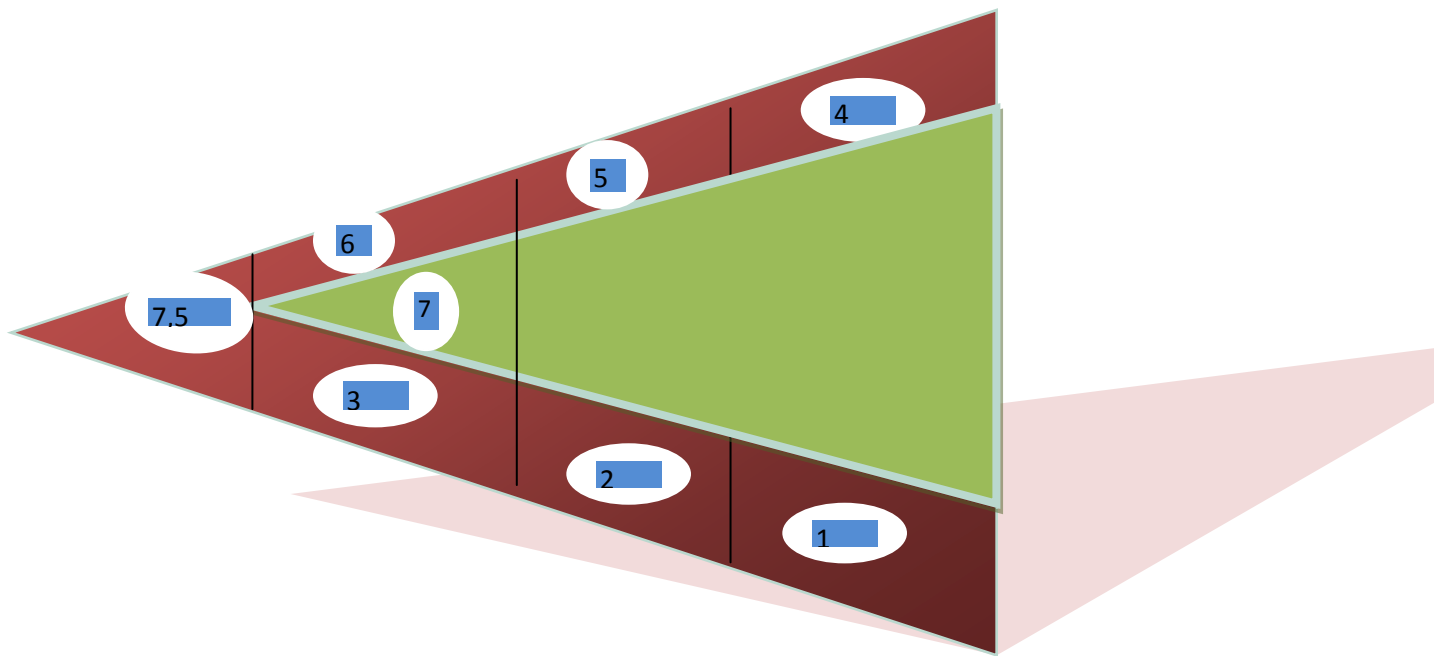
**Número de participantes:** de dos a seis

**Objetivo:** practicar el lanzamiento, ser crítico con las propias actuaciones y las de los demás.

**Recursos:** 3 tapas de zapato y una tiza

**Tiempo que durará el juego:** 10 minutos

**Descripción.-** se dibuja en el piso un diagrama numerado como el de la figura.



Se marca una línea de lanzamiento aproximadamente dos metros de la figura.

Cada jugador lanza tres tapas de zapatos y suma la puntuación que ha obtenido, si cae en un espacio numerado se suma los números que indica el casillero, si cae sobre la línea se suma medio punto si cae sobre la casilla del vértice, se suma siete puntos y medio. El ganador será el participante que sumó los siete puntos y medio o el que se acercó al puntaje, el que sume más de lo indicado será eliminado.

**Evaluación:** mejora en el jugador la capacidad realizar operaciones matemáticas.



## A que no aguantas

**Número de participantes:** un grupo de clase

**Recursos:** un objeto redondo por pareja.

**Objetivo:** favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.

**Tiempo que durará el juego:** 5 minutos

**Preparación:** los participantes deciden con que parte del cuerpo desean participar puede ser: frente, nariz, espalda, cadera, pecho, esto de acuerdo al objeto que se les proporciona: pelota, tomate, limón, huevo, los participantes deben saber que en ningún momento podrán utilizar las manos, reacomodarse o cambiar de objeto, si lo hacen quedan descalificados.

**Descripción.-** se forma las parejas con relación de estaturas, a cada una de ellas se les dará un objeto redondo, (pelota, tomate, globo, etc.), cada pareja deberá bailar sosteniendo el objeto con la frente, espalda, barrigas, narices u otras partes del cuerpo, aquellos que se les caiga el objeto serán eliminadas.

**Evaluación:** se evaluará el trabajo en equipo.



## Limbo

**Número de participantes:** un grupo de clase

**Objetivo:** entusiasmar individualmente a cada participante.

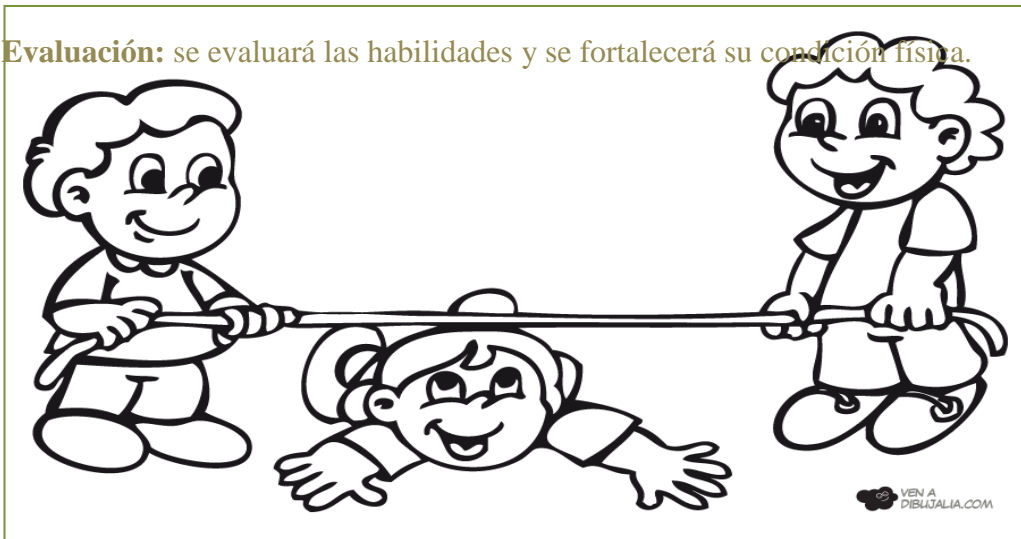
**Recursos:** (limbo) un palo o regla de un metro aproximadamente

**Tiempo que durará el juego:** 5 minutos

**Descripción.-** el coordinador del juego pide de entre los participantes dos voluntarios para sostener el “limbo”, luego se pide a los participantes que formen una o dos filas de acuerdo al número de participantes, a continuación se pondrá música alegre.

La fila o filas deberán bailar y pasar por debajo del limbo siempre con la mirada hacia arriba, sin arrastrarse al piso o ponerse de cuclillas. Una vez que todos hayan logrado pasar por debajo del limbo, se baja la altura del mismo y se repite la acción, cuando una de las personas a tocado el limbo o se ha caído al intentarlo, será eliminado y sustituirá a quienes sostienen el limbo.

**Evaluación:** se evaluará las habilidades y se fortalecerá su condición física.



## El nudo

**Número de participantes:** de diez a veinte

**Objetivo:** motivar a la cooperación entre compañeros

**Recursos:** ninguno

**Tiempo que durará el juego:** 15 minutos

**Descripción.-** los participantes se agrupan en el centro de la sala, cierran los ojos y levantan las manos. Así, a tientas, buscar dos manos a las que agarran las suyas.

Cuando todos los jugadores agarran las manos, el educador da la orden de que todos abran los ojos.

Los miembros del grupo deben buscar la manera para que, sin soltarse de las manos, puedan deshacer el nudo que han formado entre todos.

El juego finaliza cuando se consigue deshacer el nudo, ó a su vez cuando ya no se puede continuar intentándolo, dada la complejidad del enlace.

**Evaluación:** la conservación del respeto y la confianza.



## Gallo, Gallina

**Número de participantes:** ilimitados

**Objetivo:** promover en los estudiantes el desarrollo de la motricidad global y la coordinación óculo- manual.

**Recursos:** ninguno

**Tiempo que durará el juego:** de 5a 10 minutos

**Preparación:** los participantes deben tener claro que no pueden cambiar su posición original, si lo hace para aligerar el paso su participación se anulará los participantes deben tratar de alcanzar a todos sus opositores para poder ganar

**Descripción.-** los dos participantes se colocan uno delante del otro a unos 3 o 4 metros de distancia.

Uno de ellos coloca un de sus pies delante del otro, de manera que: el talón de delante toque la punta del pie de atrás y dice en voz alta, ¡gallo!

El otro jugador hace lo mismo y dice ¡gallina!

Los dos jugadores, por turnos, avanzan paso a paso hasta que uno pisa al contrario. El primero de los dos jugadores que pise a su adversario dice ¡pollito!, y es quien gana.

**Evaluación:** coordina las habilidades físicas.





## **El florón**

**Número de participantes:** diez a veinte

**Objetivo:** motivar y mejorar la habilidad visual.

**Recursos:** un objeto, moneda, vincha, taza, etc.

**Tiempo que durará el juego:** de 10 a 15

### **Descripción:**

Los niños se colocan uno junto a otro y se cruzan las manos atrás. Cualquier objeto pequeño se entrega a escondidas. La persona que está al frente debe determinar quién tiene el objeto. Quien es descubierto con el objeto en la mano pasa al frente.

Canción: El florón 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. Arrayán de la quebrada yo te mandaré a cortar para qué las monjitas hallen lo qué fueron a buscar. ¿Dónde está el florón?

**Evaluación:** se tomara en cuenta la habilidad visual del participan.



## Referencias Bibliográficas

### *Bibliografía Citada.*

ALVAREZ, La Importancia de las Rondas y los Juegos Tradicionales en la Primera Infancia, 1983, pág. 12

CASTRO, Importancia del Juego en el Desarrollo Integral Infantil, 1994, pág. 22

DUPEY, El Gran Libro de los Juegos, 1990, pág. 18

FOLLANA, Un Mundo de Juegos, 1976, pág. 8

MIRTA. Aprender jugando. Modulo tres, Programa Nacional de Educación Preescolar, El Ecuador estudia, 1992, pág. 20

MERINO Y CELIA. Lo que se debe enseñar a un niño de cero a tres años. Ed. Escuela Española. Madrid 2001, pág. 24

SCHILLER. Lo que un maestro debe enseñar, 1764, pág. 10

SOLÓRZANO. Los niños aprenden jugando, 1985, pág. 4

TRAUTMANN. Los juegos tradicionales en la vida de un niño, 1995, pág. 25

VEGA. El gran libro de los juegos, tomo II, Burgués 1996, pág. 15.

### *Bibliografía Consultada.*

BOSH, Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas. Buenos Aires, 1994.

CASTAÑEDA, M. Los Juegos Tradicionales y las Nociones Viso-Espaciales en los Niños en Edad Preescolar. Venezuela. (1999).

CHÁVEZ, N. Introducción a la Investigación Educativa. Maracaibo, Venezuela: Editorial Universo. (1994).

DECROLY. O. El Juego Educativo. Madrid, 1986.

DÍAZ Vega, José Luis. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México, 1997.

Educación Preescolar, El Ecuador estudia, 1992.

LAVANCHY, Sylvia. Desafío y aventura. Educación Universitaria. Santiago de Chile, 1996.

LEIF, Joseph y BRUNELLE, Luciem. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, 1978.

LAVEGA, Pere, El juego tradicional en el curriculum de educación física. Ecuador 1985

MERINO Y CELIA. El niño de cero a tres años. Madrid, 1995.

MENÉNDEZ, Eduardo. El Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología N° 4, Buenos Aires (1963).

MIRTA. Aprender jugando. Modulo tres. Ecuador (1984).

ÖFELE, Regina, Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte en Revista Educación Inicial. Buenos Aires. (1998).

### *Linckografía*

<http://www.roble.pntic.mec.es/~fromer2/soto/pasado/juegos.htm>

[http://www.idominguez\[arroba\]cuij.co.cu](http://www.idominguez[arroba]cuij.co.cu)

<http://www.directv.ports.net>

<http://www.efdeportes.com/juegos.htm>

<http://www.mira.com/leyendas.htm>

<http://www.elcomercio.com/cocos.htm>

<http://www.mira.ec/paginas/fiestas/pelota.aspx>

<http://www.diariodelnorte.com/pelo.aspx>