

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI.



**UNIDAD ACADEMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANISTICAS.**

CARRERA LICENCIATURA EN CULTURA FISICA.

TESIS DE GRADO.

TITULO:

**TEMA: ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES
PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FISICA EN LA
ESCUELA “SIMON BOLIVAR”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA,
PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERIODO LECTIVO 2009-2010.**

**Tesis presentado previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias
de la Educación especialidad Cultura Física.**

**TESISTA:
JOSE LENIN VALLEJO LEMUS.**

**DIRECTOR:
LIC. ANTONIO PÁEZ.**

**LATACUNGA – ECUADOR.
ABRIL-2010.**

AUTORIA.

**Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación.
ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES
PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FISICA EN
LA ESCUELA “SIMON BOLIVAR”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA,
PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERIODO LECTIVO 2009-2010, son de
exclusiva responsabilidad del Autor.**

José Lenin Vallejo Lemus.
CC. 060277783-1.

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema: ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FISICA EN LA ESCUELA “SIMON BOLIVAR”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERIODO LECTIVO 2009-2010. José Lenin Vallejo Lemus, postulante de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, especialidad Licenciatura en Cultura Física, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico- técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado que el Honorable Consejo de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Abril del 2010.

F.

**LIC. ANTONIO PÁEZ.
DIRECTOR DE TESIS.**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS.**

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueben el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Carrera de Ciencias Humanísticas y del Hombre; el postulante José Lenin Vallejo Lemus he considerado las sugerencias, recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los meritos suficientes para ser sometido a presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador.

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

Latacunga, Abril 2010.

Para constancia firman:

Dr. Luís López
Presidente del Tribunal de Grado

Lic. José Bravo
Miembro del Tribunal

Dr. Ernesto Arroyo
Miembro del Tribunal

AGRADECIMIENTO

Mi fraterno agradecimiento a las autoridades de la UTC, a los Miembros de mi Tribunal que orientaron el proceso aprendizaje-enseñanza, en especial a mi Director de Tesis, Lic. Antonio Páez por la guía, paciencia y orientación desde el inicio hasta culminar con éxito el trabajo.

Lenin.

DEDICATORIA

El presente trabajo, fruto de mucho esfuerzo lo dedico a mis queridos padres, a todas las personas que practican cualquier actividad deportiva.

Lenin.

INDICE

AUTORIA.....	i
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
INDICE	vi
RESUMEN.....	viii
SUMARY.....	ix
1. INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	3
1.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO.....	3
1.1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	3
1.1.2. CATEGORIAS FUNDAMENTALES	4
1.1.3.1.....	5
1.1.3.2 Campos de la Cultura Física:	5
1.1.3.4 ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FISICA:.....	12
1.1.3.4.1 DESARROLLO.....	13
1.1.3.4.2 Destrezas Psicomotoras.-	14
1.1.3.5 EL JUEGO:.....	15
1.1.3.6 METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN.....	21
1.1.3.6.4 Aspectos metodológicos en la aplicación de los juegos.....	22
1.1.3.6.5 Estructuración de una sesión de juegos.....	23
1.1.3.7 CREACIÓN DE ELEMENTOS DE BAJO COSTE PARA EL JUEGO.....	24
1.1.3.7.1 JUEGOS SENSORIALES.....	25
1.1.3.7.2 JUEGOS MOTÓRICOS.....	26
1.1.3.7.3 Juegos Tradicionales.....	27
1.1.3.7.3.1 EXPRESIÓN CORPORAL	28
1.1.3.7.3.2 EXPRESIÓN ORAL.....	29
1.1.3.7.3.3 EXPRESIÓN MUSICAL:.....	29
1.1.3.7.3.4 RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS	29
1.1.3.7.3.5 IDENTIDAD, AUTONOMÍA PERSONAL Y DESARROLLO SOCIAL	29
1.1.3.8 Manual	31
CAPITULO II	33
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	33
2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN OBJETO DE ESTUDIO.....	33
2.1.1. CARACTERIZACIÓN DE LA METODOLOGIA EMPLEADA.....	34
2.1.2. Tipo de Investigación.....	34
2.1.3 Metodología	35
2.1.4. METODOS Y TECNICAS A SER EMPLEADAS.....	36
2.1.4.1 Métodos de Técnicas a ser Empleadas.....	36
2.1.4.2 TÉCNICAS.....	37

2.1.4.3 INSTRUMENTOS.....	37
2.1.4.4 LA POBLACIÓN.....	37
2.1.4.5 MUESTRA.....	38
2.1.4.6 TECNICAS DE PROCEDIMIENTOS PARA EL ANALISIS DE..	39
RESULTADOS.....	39
2.1.4.7 CARACTERIZACIÓN DE LAS VARIABLES UTILIZADAS.....	41
Variable Dependiente.....	42
Variable Independiente	42
2.2 ANALISIS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS NIÑOS	43
2.3 ENTREVISTA A LAS AUTORIDADES DE LA ESCUELA.....	53
2.3.1 GUIA DE ENTREVISTA REALIZADA A LOS MAESTROS DE.....	53
CULTURA FISICA DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR.....	53
2.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPOTESIS.....	56
2.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
2.5.1 CONCLUSIONES	58
2.5.2 RECOMENDACIONES.....	59
CAPÍTULO III.....	60
PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	60
3.3 DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA.....	61
3.3.1 LOCALIZACIÓN	61
3.5 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	64
3.5.1. OBJETIVO GENERAL.....	64
3.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	65
3.6 ANALISIS DE FACTIVILIDAD.....	65
3.8 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	66
3.9 MANUAL PARA LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS	
TRADICIONALES INFANTILES.....	68
3.10 PLAN OPERATIVO.....	107
3.11 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	110
3.12 CONCLUSIONES.....	110
3.13 RECOMENDACIONES.....	111
3.14 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	112
3.15 ANEXOS	114



RESUMEN.

En el juego se aprende a conocer a otros y saber que esperar de ellos; a conocerse así mismo, hasta donde se puede llegar en qué circunstancias posibles. Una de las características principales es tanto la tranquilidad como alegría emocional que admite la conciencia de saber que solo es un juego.

El objetivo del presente trabajo es valorar y rescatar los juegos tradicionales en los niños/as, enfocándonos en el buen desarrollo y aprendizaje, motivando a la práctica tanto de maestros como alumnos.

Se trabajo con una muestra de 137 distribuidos así: 1 superviso, 1 director, 3 profesores de Cultura Física y 132 niños de los diferentes niveles, se utilizaron los métodos Inductivo puesto que parte del estudio de causas, a la vez emitirá una visión clara para afianzar la propuesta y Deductivo por que sigue un proceso reflexivo, sintético, analítico empezando por la aplicación, comprensión y demostración. Las técnicas utilizadas fueron la Encuesta que se aplicó a los estudiantes de la escuela y la observación directa al proceso de enseñanza de los niños.

Como resultado del estudio tenemos que los niños no practican en la actualidad los juegos tradicionales, porque sus profesores no incentivan ni tienen en sus planificaciones el tema como principal, además tampoco cuentan con un manual en el que se puedan guiar para impartir los conocimientos y practicas a los niños.

La factibilidad de la utilización de los juegos como herramienta para el desarrollo individual y colectivo de los niños, es el principal enfoque de esta propuesta, dando a conocer una serie de juegos, con su respectiva explicación puesta a disposición de toda la comunidad educativa para su práctica de acuerdo a sus necesidades.



SUMMARY

In the game he/she learns how to know to other and to know that to expect from them; to be known likewise, up to where you can arrive in what possible circumstances. One of the main characteristics is as much the tranquility as emotional happiness that it admits the conscience of knowing that alone it is a game.

The objective of the present work is to value and to rescue the traditional games in the children / ace, focusing us in the good development and learning, motivating to the practice so much of teachers as students.

One works with a sample of 137 distributed this way: 1 supervise, 1 director, 3 professors of Physical Culture and 132 children of the different levels, the Inductive methods were used since it leaves of the study of causes, at the same time it will emit a clear vision to secure the proposal and Deductive for that follows a reflexive, synthetic, analytic process beginning with the application, understanding and demonstration. The used techniques were the Survey that was applied to the students of the school and the direct observation to the process of the children's teaching.

As a result of the study we have that the children don't practice the traditional games at the present time, because their professors don't motivate neither they have in their plannings the topic like main, they also neither have a manual in which you/they can be guided to impart the knowledge and you practice the children.

The feasibility of the use of the games like tool for the individual and collective development of the children, are the main focus of this proposal, giving to know a series of games, with their on respective explanation to disposition of the whole educational community for their practice according to their necessities.

1. INTRODUCCIÓN.

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

La mayor riqueza de cualquier sociedad constituye el capital humano, pre requisito indispensable para el crecimiento económico y social de un país. El capital Humano es el requisito más precioso y garantía de futuro para la sociedad, de el depende el mejoramiento de la educación y la cultura.

El sistema Capitalista en que vivimos genera en las personas una conciencia de individualismo, egoísmo, apatía a los problemas sociales, económicos y políticos, siendo de esta manera un ente fácil de alineación social, cultural y de valores.

E así que en América Latina existe un alto porcentaje de la población en la que se ha ido descuidando la educación, en especial los valores, debido a la influencia de los medios de comunicación y el avance de la tecnología, desde este punto de vista, nuestro país se queda atrás ya que nuestro niños y jóvenes a través del mal uso de la computadora, la televisión, el celular y los juegos electrónicos han dejado de lado la práctica en valores. El problema de la migración del Ecuador también tiene mucho que ver tanto por el cambio de costumbres de nuestros compatriotas y por el abandono en el que quedan los niños hijos de los emigrantes.

En la provincia de Chimborazo cantón Riobamba, específicamente en la Escuela Simón Bolívar, existe la necesidad de rescatar nuestros valores, tradiciones y costumbres para lo cual yo como investigador propongo mejorar el eje transversal de la educación mediante el rescate de los Juegos Tradicionales para la enseñanza aprendizaje de la cultura física.

En este contexto, la importancia del tema está dad precisamente por la necesidad que tienen los estudiantes de recibir una educación integral, fundamentada en los juegos populares infantiles como eje fundamental para contrarrestar la alineación cultural que estamos viviendo en la actualidad.

El presente trabajo se apoya en la Estadística Descriptiva, utilizando el método porcentual que es que nos permite comparar, evidenciar claramente las preferencias y limitaciones del empleo de estrategias; es decir se llega a la comprobación del fenómeno investigado para ello se representa cuadros y gráficos estadísticos con sus porcentajes respectivos. Estas herramientas se hallan presentes en los sistemas computarizados y a los programas de Word Exel y SPS.

El trabajo investigativo que presento está dividido en tres capítulos o apartados a saber: El Capítulo I, que enfoca el Marco Teórico, la teoría sustantiva en la que me respaldo para desde ahí emitir juicios valorativos, teorías, leyes, principios, conceptos etc.

En el Capítulo II, se llega a establecer el respectivo análisis de los resultados de las Encuestas, Observaciones, para desde ahí llegar a presentar, comparar y verificar la hipótesis planteada anteriormente, así como la ubicación de las respectivas conclusiones y recomendaciones.

El Capítulo III, enfoca la propuesta alternativa de solución al fenómeno investigativo aquí, aparecen las estrategias que debería emplear el maestro de Cultura Física guiándose a través del diseño de un Manual de Juegos Tradicional como eje transversal del conocimiento.

CAPITULO I

1.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO.

1.1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

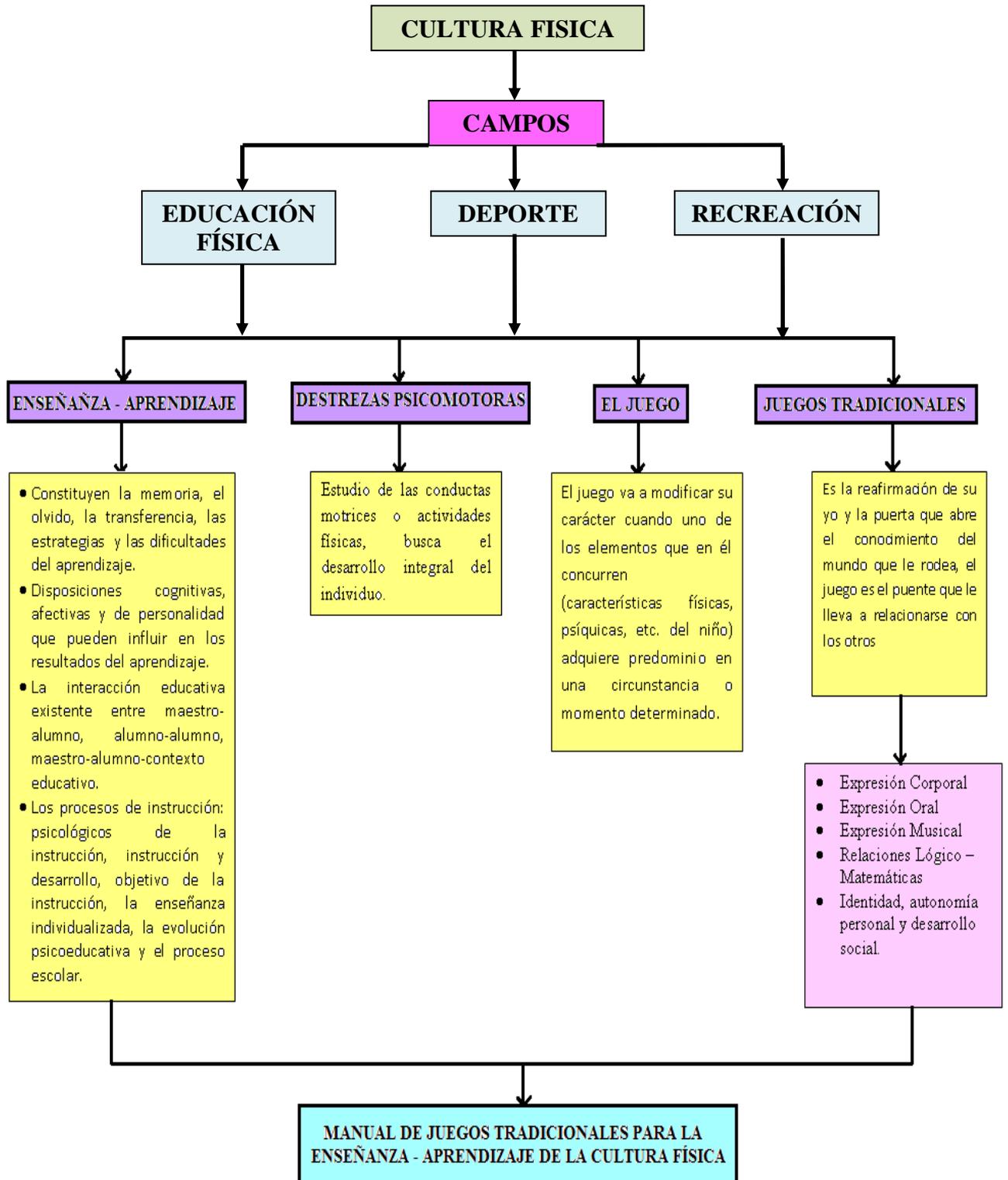
La investigación, hoy en día, se ha constituido en una herramienta útil para resolver problemas académicos, sociales, educativos; para disminuir las deficiencias que se presenten dentro de cualquier conglomerado social; por ello, las universidades, centros educativos de todos los niveles realizan trabajos en el aula y fuera de ella y sus resultados determinan su razón de ser, es decir se empieza a evaluar a estas por sus investigaciones realizadas.

La Escuela Simón Bolívar de la ciudad de Riobamba Provincia de Chimborazo, tiene un gran prestigio a nivel local y regional, toda vez que en sus aulas han pasado muchos profesionales de valía, dejando sus experiencias como maestro. Actualmente es una institución referente de calidad de la educación; por ello existe un gran número de demanda.

Se tiene conocimiento que han realizado un sin número de investigaciones sociales, educativas y pedagógicas, Existen trabajos investigativos que reflejen las inteligencias, el juego, el comportamiento, la afectividad, estrategias direccionadas a otras asignaturas.

En tal virtud, este esfuerzo investigativo pasa a constituirse en un aporte que brinda la Universidad Técnica de Cotopaxi a la escuela Simón Bolívar y por ende a los maestros de la asignatura de Cultura Física que redundan en los niños razón del presente y del futuro.

1.1.2. CATEGORIAS FUNDAMENTALES



1.1.3. MARCO TEORICO.

1.1.3.1 Cultura Física. Sobre la Cultura Física se ha vertido muchos conceptos de los cuales comparto los siguientes:

“Educación Física es la parte intencional con la que el profesor alcanza de los estudiantes el aprendizaje de los contenidos básicos de cultura física”

La cultura física en si es una forma de la cultura en general con sus características particulares, la cual está caracterizada por la idea del proceso de perfeccionamiento, educación y desarrollo de “lo potencial”, adquirido y/o asimilado en el hombre y por la capacidad del ser humano por el auto movimiento.

En este camino comprendemos que la conexión entre las categorías de cultura y de cultura física es que la cultura nace como un factor decisivo en la formación de capacidades, actitudes, en la conformación de la personalidad del individuo, en la elevación y perfeccionamiento de sus aptitudes físicas y sus capacidades motoras.

(8)

1.1.3.2 Campos de la Cultura Física:

Educación Física.- La educación física pretende ante todo el aspecto corporal del ser humano, así como el desarrollo y perfeccionamiento de sus cualidades naturales, influyendo con ello de forma activa el medio ambiente teniendo como resultado desarrollo integral, así como su formación general del individuo desde el momento que se le proporciona estimulación cognoscitiva, afectiva y motriz, permitiéndole la adquisición de habilidades, actitudes y hábitos para coadyuvar a su desarrollo armónico mediante actividades acorde a sus necesidades e intereses en las diferentes etapas de la vida.

Es una disciplina de carácter pedagógico que tiene como medio a los deportes y que se conjugan con actividades físico recreativas para desarrollar armónicamente

las capacidades y habilidades del individuo, y que permitirán un mejor desenvolvimiento en su vida diaria.

A través de la educación física se le enseña al niño a conocer su aspecto corporal, a ser autónomo en sus movimientos, a realizar ejercicios en su vida diaria que lo guiaran a una vida sana, le inculcará los hábitos de higiene así como también querer a la naturaleza.

"La educación física es la disciplina pedagógica que mediante la actividad física, tiende a la eficiencia del movimiento desde las habilidades motrices más simples hasta las más complicadas, con la finalidad de propiciar y conservar el equilibrio de la capacidad funcional del educando."

La educación física es ante todo una educación, no un adiestramiento corporal, ya que no solo atañe al cuerpo, sino también a la persona pues por este medio lo que se pretende en el ser humano, es el enriquecimiento integral de él mismo.

Deporte.- Toda actividad física o mental, que este sujeto a reglas o que se haga de forma planificada, puede considerarse como una actividad deportiva.

Desde el enunciado anterior podemos empezar a definir las distintas clasificaciones del mundo del deporte. Deporte físico y deporte mental. El ajedrez es un deporte mental, la natación un deporte físico. El golf un deporte tanto físico como mental. Por poner algunos ejemplos. La palabra "**deporte**" se ha aplicado a actividades tan dispares como conversación, burla, paseo a caballo, reposo, canto, ejercicio, juego amoroso, predominando el sentido recreativo, el disfrute, el placer.

Si buscamos su definición en el diccionario, encontramos que se refiere a recreación, placer, pasatiempo, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre.

Recreación.- fenómeno que permite el acceso a nuestro patrimonio cultural común. A esta podemos situarla como una toma de posición que facilita satisfacer

esa necesidad de encuentro, diversión, placer y libertad. Donde muchas veces los sujetos nos encontramos con nuestras propias limitaciones, viviendo situaciones de displacer.

1.1.3.3 Proceso de Enseñanza Aprendizaje de Cultura Física.- Proceso mediante el cual permite la adquisición de conocimientos habilidades, destrezas actitudes y comportamientos. No obstante, la psicología del aprendizaje ha de ser tratada como una ciencia autónoma, poseedora de sus propios paradigmas que van desde el estudio experimental hasta el tratamiento de problemas específicamente educativos que se producen en el ámbito escolar.

Podemos señalar por tanto que la psicología educativa trata de cuestiones tales como:

- El proceso de aprendizaje y los fenómenos que lo constituyen como la memoria, el olvido, la transferencia, las estrategias y las dificultades del aprendizaje.
- Los determinantes del aprendizaje, partiendo del estudio de las características del sujeto cognoscente: disposiciones cognitivas, afectivas y de personalidad que pueden influir en los resultados del aprendizaje; la enseñanza y desarrollo del pensamiento, implicaciones educativas; y los alumnos con necesidades especiales.
- La interacción educativa existente entre maestro-alumno, alumno-alumno, maestro-alumno-contexto educativo, así como la educación en el ámbito familiar, la estructura y proceso del aula como grupo, y la disciplina y control en la clase.
- Los procesos de instrucción: procesos psicológicos de la instrucción, instrucción y desarrollo, objetivo de la instrucción, la enseñanza individualizada, la evolución psicoeducativa y el proceso escolar.

En el desarrollo de la psicología del aprendizaje, han sido esencialmente relevantes tres grandes tendencias dentro de la psicología cognoscitiva. En primer lugar, se ha producido un giro hacia el estudio de formas de comportamientos

cognoscitivos cada vez más complejas, incluyendo las que forman parte del currículum escolar. En segundo lugar, ha habido un interés cada vez mayor en el papel del conocimiento del comportamiento humano, dirigiéndose los esfuerzos en la actualidad a encontrar maneras para representar la estructura del conocimiento y a descubrir como se usa el conocimiento en las diferentes formas del aprendizaje.(9)

Estos aspectos aportan a la resolución de la problemática de la identidad, en términos de necesidad de identificación, de reconocimiento en el contexto social. De hecho podemos definirla como el conjunto de actividades y/ o acciones que tienen como objetivo el desarrollo pleno del sujeto en su contexto social y en el marco de su libertad para elegir. Y que están atravesadas por un sentimiento de placer y renovación permanente.

En las actividades de carácter recreativo está involucrada una nueva percepción de lo cotidiano del tiempo, que facilita la no-repetición, el vivir los espacios de todos los días de otras formas, así como los vínculos que se establecen con los otros. La recreación implica y lo implica a un sujeto dado en su entorno y a las relaciones que él mismo sostiene, en una situación de vivencia cotidiana diferente.

El aspecto institucional se constituye por lo que hemos denominado recreación organizada. En concreto esta es en la que generalmente se buscan cumplir determinados objetivos, tiene una determinada intencionalidad, aplicando métodos y medios, y utilizando espacios físicos adecuados a las diferentes propuestas. Se trata de ni más ni menos que de formas institucionalizadas de recreación, en las que los destinatarios y los hacedores de las mismas se diferencian notoriamente.

Para muchos académicos es común la consideración del deporte como un ámbito de difícil actuación lingüística por su tendencia a no seguir los criterios de corrección y a establecer un juego con la norma estándar.

El conocimiento de estos términos y su utilización acertada solo es posible si se tienen en consideración los campos asociativos en el proceso de enseñanza de este vocabulario, que es una de las formas más dinámicas del español actual con una gran influencia social y una gran capacidad para generar nuevas palabras y expresiones.

Es evidente que el conjunto de palabras que una persona utiliza para comunicarse con sus semejantes constituye su caudal léxico. Este varía de acuerdo con el nivel cultural y actividad social del individuo, dependerá también del grupo erario al que pertenezca el hablante y al lugar donde se haya desarrollado.

En tal sentido, para aportar las herramientas necesarias y lograr que los egresados de la Cultura Física y de los deportes adquieran una competencia comunicativa acorde con las exigencias emanadas del Sistema Nacional de Educación, se precisa el trabajo del vocabulario como una dimensión de la clase, en la cual se deben atender tanto las palabras conocidas como las desconocidas. Por otra parte es importante relacionar los términos con realidades histórico- culturales, emplear el análisis léxico genésico como vía de acceso al significado léxico, y medir desde este trabajo el desarrollo de las habilidades de los educandos para analizar, comprender y construir textos.

El presente trabajo tiene el propósito de ofrecer una vía más que permita al maestro desarrollar cuantitativa y cualitativamente el vocabulario de sus estudiantes, a partir del empleo de campos asociativos.

Como principio fundamental para el trabajo con el vocabulario, se precisa que los docentes estudien de forma sistemática el vocabulario activo, entendiendo como tal aquellos vocablos que empleamos espontáneamente, casi sin buscarlas y sin error en cuanto a su sentido, al hablar o al escribir y escucharlas o comprender al leerlas porque el contexto ayuda a reencontrar o precisar el significado. El trabajo en este sentido debe encaminarse al enriquecimiento del vocabulario activo mediante la incorporación de palabras pertenecientes al pasivo, así como de otras no conocidas por los alumnos.

En la literatura lingüística sobre la teoría de los campos existe una gran variedad terminológica y también conceptual, se han usado los siguientes términos para referirse al campo.

- Campo semántico
- Campo léxico.
- Campo léxico -semántico
- Campo lingüístico.
- Campo de palabras.
- Campo conceptual.
- Grupo temático
- Grupo asociativos y otros.

Los campos asociativos, término que se asume para designar a esta red de asociaciones que circunda a la palabra, tiene una extraordinaria importancia en el desarrollo del pensamiento y su empleo en la enseñanza es eminentemente didáctico puesto que es el procedimiento más racional y la mismo tiempo más atractivo para logra que este trabajo no se convierta en un frío inventario de palabras si no en procedimiento estructurado por el alumno a partir de su propia visión del mundo y de la sociedad en que vive este axioma de las relaciones de las palabras reviste gran importancia para la metodología de la enseñanza del vocabulario porque da lugar a los agrupamientos de los vocablos atendiendo a diferentes puntos de vista y, entonces los ejercicios escolares pueden ser variados y prácticamente innumerables.

Para la estructuración de los campos asociativos el docente puede auxiliarse de los siguientes tipos de relaciones:

1.1.3.3.1 Por su relación con el referente (aspecto de la realidad a la que se alude):

- Nombres de personas que se relacionan con el vocablo atleta: luchador, deportista, púgil, combatientes, gladiador, etc.

- Nombre de los objetos utilizados por el atleta: balón, trusa., jabalina, cinta, tenis.
- Cualidades relacionadas con el atleta: valiente, disciplinado, aguerrido, consagrado, voluntarioso, internacionalista, solidario.
- Acciones relacionadas con el atleta: entrenar, practicar, competir, estudiar.

1.1.3.3.2 Por los procedimientos que intervienen en la formación de palabras:

- a. Por derivación (procedimiento mediante el cual se crean nuevas palabras añadiéndole afijos: prefijos y sufijos al morfema lexical o lexema). Derivación por prefijos: subdesarrollo, indispuerto, subtópico. Derivación por sufijación: humanismo, comunismo, internacionalismo.
- b. Por composición (procedimiento con que se crean nuevos vocablos, mediante la unión de dos o más morfemas lexicales o lexemas: paracaídas, pararrayos, paraguas.

1.1.3.3.3 Mediante la estructuración de familias de palabras (asociación de carácter léxico que establecen las palabras que poseen un mismo morfema lexical o lexema: patria, patriotismo, repatriado.

1.1.3.3.4 Por su similitud ortográfica: hueso, huella, huelga.

1.1.3.3.5 Por el establecimiento de relaciones lexicales.

- c. Por sinonimia (relación que se establece entre palabras de significado parecido: desafío-duelo, supremacía-hegemonía, animar-exhortar)
- d. Por antonimia (relación que se establece entre palabras de significados opuestos: agresivo-pasivo, derrota-victoria)
- e. Por homonimia (relación entre palabras una misma forma fónica, pero poseen diferentes significados: bate-vate, envasa-embasa).

- f. Por paronimia (relación entre palabras de pronunciación y escritura parecida, pero que poseen significados diferentes: abducción, lesión-lección, acto-apto)
- g. Por hipónimia (relación que se basa en la inclusión de un término de significado más específico en otro de significado más general: habilidades: lanzar, correr, saltar, rodar)

Conclusiones

- El trabajo con el vocabulario no es sólo responsabilidad de la asignatura Español Comunicativo sino de todas las asignaturas que integran el plan de estudio de la carrera de Cultura Física.
- La implementación de los campos asociativos posibilita el enriquecimiento del vocabulario de los futuros egresados. (10)

1.1.3.4 ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FISICA:

La educación física ha sufrido cambios importantes desde hace algún tiempo, las transformaciones de esta forma de educación desde el punto de vista teórico y metodológico, han creado la necesidad de profesores de Educación Física creativos, capaces de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, bajo una óptica diferente, donde el aprendiz es un sujeto activo, reflexivo, constructor de su propio conocimiento.

Al analizar lo anterior nos surge la siguiente interrogante, ¿estarán en condiciones en estos momentos los profesores que llevan a cabo este proceso docente-educativo, de asumir este reto?, Por otro lado, ¿las escuelas de formación de profesionales que ejercerán posteriormente como profesores de esta disciplina académica, entre ellos la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte (EIEFD) enseña a sus estudiantes, futuros profesionales que impartirán está

asignatura?, ¿cómo llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje, que cumpla con las exigencias de la educación física en este siglo XXI ?, si se quiere cumplir con la misión de la escuela hay que llevar a cabo un proceso docente capaz de proporcionarle a los estudiantes la posibilidad de aprender a aprender (que en el caso de las asignaturas del área del ejercicio de la profesión, sería aprender a enseñar).

Después de diferentes estudios se decidió llevar a cabo este trabajo de impartir la enseñanza de la asignatura Didáctica de la Educación Física, perteneciente al plan de estudio de la carrera de Licenciatura en Educación Física y Deporte sobre la base de situaciones problemáticas, discusiones polémicas, talleres, debates, así como otros métodos con estas características, que hagan reflexionar a los estudiantes, futuros profesionales.

Palabras claves: Educación Física, cambios, profesores creativos, proceso docente-educativo, métodos de enseñanza problemática.11)

1.1.3.4.1 DESARROLLO.

La función de los docentes que imparten la asignatura de Educación Física Escolar es **enseñar a enseñar**, y el método que se utilice para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una vía fundamental para cumplir con este fin.

Si se desea un proceso docente-educativo con calidad, los profesores deben enseñar a sus estudiantes de forma que los conocimientos que estos adquieran sirvan de base para la adquisición de habilidades, las cuales deben llevar (y es el principal propósito de esta propuesta) a que los estudiantes adquieran habilidades profesionales y sean más competentes una vez terminados los estudios en la escuela. Esto implica que los docentes reflexionen sobre qué es lo que deben enseñar y cómo debe hacerse de un modo científico para que el proceso sea más funcional y el resultado más duradero.

Con este trabajo pretendemos realizar un acercamiento a los métodos de enseñanza problémica, con el objetivo de buscar una integración de los elementos de esta teoría de enseñanza con el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Educación Física Escolar en la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte

1.1.3.4.2 Destrezas Psicomotoras.-

La Educación Física se refiere al estudio de las conductas motrices o actividades físicas, busca el desarrollo integral del individuo. La didáctica específica de la Educación Física tiene que estar adaptada al desarrollo de una actividad de enseñanza en la que el movimiento corporal y el esfuerzo físico constituyen los contenidos. Así, la educación tiene la peculiaridad de que opera a través del movimiento; por lo tanto, se trata la educación de lo físico por medio de la motricidad.

Por lo tanto, la Educación Física como disciplina pedagógica, ejerce una relevante influencia en todos los aspectos que conforman el ser humano. Utiliza medios y estrategias de aprendizaje actuando sobre el ente corporal, pero no atendiendo al medio que es el movimiento de ese cuerpo o de su desarrollo biológico solamente, sino lo enriquecedor que puede ser experimentar el movimiento bien correspondido con cada una de las partes del cuerpo humano.

En otras palabras, la misión de la Educación Física es cristalizar y proporcionar vivencias motoras variadas y amenas que envuelven al escolar en todas sus manifestaciones, está orientada a proporcionar al educando formación, elementos y satisfacciones motrices ajustadas al interés, a la capacidad y necesidad de movimiento corporal que posee el educando.

En tal sentido, cabe destacar que la Educación Física tiene una importancia básica en el desarrollo motor de los niños porque permite el desarrollo de destrezas y habilidades motoras necesarias en las actividades físicas que se despliegan en la escuela. La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices

básicas, transcurren a lo largo de un proceso mediante el cual los alumnos y alumnas adquieren un repertorio y bagaje motriz que le es de utilidad tanto en el desarrollo personal como en la resolución de nuevos y posteriores aprendizajes.

Aún cuando, existe el sustento teórico acerca de la incidencia de la Educación Física en edades tempranas sobre conductas de no pertenencia motriz y el desarrollo integral del educando, se evidencia debilidades en el dominio teórico, metodológico y técnico del área, específicamente en el bloque de contenido destrezas básicas motrices. Entre estas deficiencias cabe mencionar: desconocimiento por parte de algunos docentes de aula acerca de la relevancia que ejerce la Educación Física en el desarrollo de habilidades y destrezas motrices y de no pertenencia motriz.

1.1.3.5 EL JUEGO:

“Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que desde hace muchísimos tiempos atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial, ni se pueden comprar en ninguna juguetería (Talves son algunos elementos.)

Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un periodo y vuelven a surgir”⁵

Los juegos populares se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanecerá.

1.1.3.5.1 ¿ Por qué juega el niño?. El juego en las diferentes edades.

El juego es muy importante para la vida del niño. Los estímulos ambientales van a favorecer al desarrollo de las capacidades del niño, las cuales le permitirán, en un

futuro, obtener la posibilidad de seleccionar los estímulos más adecuados de entre todos aquellos que se le ofrecen. Esto indica que el juego va a modificar su carácter cuando uno de los elementos que en él concurren (características físicas, psíquicas, etc. del niño) adquiere predominio en una circunstancia o momento determinado. Ej. : En la maduración cognitiva el juego será menos dinámico y más verbal. (25)

1.1.3.5.2 El juego hasta los seis meses: “El juego funcional”.

Los juegos que tienen lugar en este período se caracterizan por atender a las diferentes funciones corporales. Predomina la actividad física y gracias a ellos aparecen los primeros esbozos de la personalidad. Estos primeros juegos afectan principalmente a la boca y a la vista, por lo que tienen una importante relevancia sensorial. Luego involucra la cabeza, el cuello, las manos y al final las piernas.

Finalizando ya esta etapa, surgen los juegos con objetos. El desarrollo de sus funciones más primordiales, que el niño ha logrado gracias a la práctica de los juegos motóricos, le permitirá dirigirse a los objetos, asirlos y realizar su primer reconocimiento bucal.

Los movimientos del niño se caracterizan por su espontaneidad, falta de coordinación y globalidad. Lo más importante es el desarrollo de las funciones sobre las que el niño actúa, no el resultado.

1.1.3.5.3 El juego de seis a doce meses: “El juego de exploración”.

El juego se va transformando en una actividad propia e independiente.

En esta etapa lo más característico es la aparición o utilización del objeto dentro del juego, así como el predominio de una actividad explorativa. Esta acción de búsqueda se verá favorecida por la adquisición del equilibrio en la posición de sentado (nueve meses), por el mantenimiento en cuadrupedia y por el alcance de la bipedestación (doce meses).

Esta forma de diversión, que para el niño es nueva, va a crear en él un juego repetitivo y monótono en busca de un resultado que antes desconocía y que ahora quiere experimentar una y otra vez.

El niño tantea y descubre dando lugar a multitud de experiencias y manipulaciones, favoreciendo la inteligencia práctica o intelectual ligada a la acción. Con esto se da cuenta que es él el que realiza la acción y se hace consciente de su protagonismo.

Comienza la autoafirmación.

1.1.3.5.4 El juego de uno a dos años: “El juego de autoafirmación”.

Se va a desarrollar la autoafirmación del niño sobre sí mismo.

En esta etapa la acción sobre el objeto dejará de tener importancia y lo importante para el niño será el descubrimiento de su propio ser, de sus posibilidades.

No hay acción sobre los objetos, sino actividad motora en la que para descubrir sus posibilidades actúa sobre todo el contexto que le rodea, siendo el niño el único protagonista.

La conquista motora conseguida por el niño va a darle confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa.

Por otro lado el inicio del lenguaje (estadio de la palabra frase, según Stern) va a permitir al niño un mayor acercamiento al adulto y ambos participan en juegos vocales que implican intercambios afectivos a través del contacto, gestos y expresiones.

1.1.3.5.5 El juego de dos a cuatro años: “El juego simbólico”.

Los juegos más característicos de este tipo son los de construcciones y destrucciones. Las construcciones nacen por la necesidad que tiene el niño de un orden. Esta tendencia a ordenar los objetos es, de algún modo, un acto abstracto.

El niño destruye por la satisfacción de hacerlo por el ansia de triunfo sobre el otro y el deseo de demostrar sus habilidades.

Aparecen los juegos simbólicos. Se inicia una relación entre lo motor y lo simbólico que dará lugar a la imitación, en la que reviven experiencias pasadas que le hayan sido gratificantes. Estos juegos de imitación se relacionan con el medio familiar y social que rodea al niño.

Aún en esta etapa el juego es individual, no compartido, aunque le gusta tener a alguien junto a él que le haga una simple compañía física.

1.1.3.5.6 El juego de cuatro a seis años: “El juego preescolar”.

Aparece el juego asociativo por lo que ya necesita de compañeros en sus juegos, aunque de vez en cuando vuelva al juego solitario.

No es actividad social porque utiliza a los compañeros como juguetes y si no los tiene se los inventa, porque en verdad los necesita. No es capaz de entender la igualdad entre compañeros.

En esta etapa surgen los roles a la hora del juego. Los niños representan a alguna persona o animal previamente establecido por ellos. Surgen así las primeras actividades regladas, la representación y el fingir.

El niño representa papeles que le recuerdan situaciones pasadas agradables, pero también representa a los adultos por el impulso que tienen de sentirse mayor.

Este juego de imitación carece de una organización limitándose a la representación individual que se verá favorecida por el aumento de vocabulario y el contacto verbal.

1.1.3.5.7 El juego de seis a ocho años: “El juego reglado y social”.

En esta etapa el juego colectivo es muy importante. El niño trata a todos sus compañeros por igual, todos tienen los mismos derechos y las mismas obligaciones. El niño comienza a individualizarse del adulto.

Nacen los juegos denominados "*juegos de competición cooperativa*" o también llamados juegos de proeza, en los cuales los niños se asocian en busca del triunfo frente a otro grupo. Este juego ya cuenta con reglas que serán impuestas por ellos mismos y que todos las cumplen, estableciéndose un control recíproco para que así sea.

De este modo el niño adquiere una responsabilidad y afirma su 'yo'. Estos juegos van a favorecer la aparición del razonamiento y a proporcionar una mayor objetividad de sus valoraciones.

Como los juegos son de proeza, un factor determinante para el triunfo es la fuerza física, por lo que interviene directamente el desarrollo físico de los niños. Se desarrolla en un ambiente escolar, más abierto, más inestable y más amplio que el familiar que es fundamental para la socialización y perfeccionamiento educativo del niño, aunque los grupos de juego sean inestables y varíen con facilidad.

1.1.3.5.8 El juego de ocho a diez años: "El juego competitivo".

En esta etapa el grupo de niños es más firme y se cierra más a los adultos, es así como surgen las pandillas, algo que el niño ve como de su propiedad, muy personal e independiente.

Los juegos serán numerosos y el lenguaje va a revestir una gran importancia ya que se provocarán numerosas discusiones, se establecerán reglas de juego y proyectos o planes de acción.

El triunfo es la meta para la reafirmación ante el grupo y se producen, a veces, situaciones de violencia. Estos juegos van a evolucionar hacia los juegos deportivos competitivos en sus formas más básicas y sencillas con los juegos pre deportivos.

El juego competitivo en grupo va a transformar el egocentrismo y la afirmación del 'yo' en una afirmación del 'nosotros'.

En estas edades se va a producir la diferenciación sexual en los juegos de un modo un poco inconsciente. Frente a los juegos de las niñas, los cuales son más estrictos y con más reglas, están los juegos de los niños, los cuales se caracterizan por su intensidad y combatividad y que además requieren mayor destreza y habilidad motriz.

1.1.3.5.9 El juego de diez a doce años: “El juego de ejercitación”.

Esta etapa va a ir cargada de cierta inestabilidad debido a sus cambios y por su transición hacia la pubertad.

En estas edades los juegos predeportivos pasarán a ser juegos deportivos pero donde el niño ve el deporte como un juego. Durante los doce años el niño va a ir asemejándolo con el deporte de los adultos predominando la ejercitación y el perfeccionamiento bajo reglas más estrictas, impuesta por la escolaridad y por su propia necesidad de desarrollo.

En esta etapa la figura de la pandilla va a consolidarse más y la diferenciación sexual va a verse acentuada por la divergencia de intereses y necesidades y por el desarrollo físico e intelectual, lo que provocará, entre ambos sexos, un rechazo declarado y consciente.

A los doce años los intereses de la pandilla pasan a segundo plano y la actividad se torna más individual, sólo permaneciendo el carácter de grupo en los deportes de equipo.

Los niños volverán a centrar sus juegos y actividades en ellos mismos al iniciarse la formación de su imagen corporal.(26)

1.1.3.6 METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN.

La evolución del niño y del juego está relacionado con el medio, clave en el desarrollo de las capacidades del niño.

El desarrollo no puede realizarlo el niño por sí sólo sino que necesita que le estimulen, sobre todo en sus primeros años de vida. Esta estimulación sólo la deben de dar los adultos, primero en el ámbito familiar y luego en el escolar. Esta es la *acción educativa* o ayuda para encauzar la actividad del sujeto y para hacerla más eficaz dentro de su perfeccionamiento.(27)

Las funciones principales del educador son:

1. Mantener la motivación del juego.
2. Hacer de juez imparcial.
3. Incitar, aconsejar, y proponer sin una acción directa.

Y debe:

1. Intervenir en el juego alguna vez para experimentar.
2. Observar al niño en su juego:
 - Sus relaciones ante el éxito y el fracaso.
 - Su conducta hacia los compañeros.
 - Su adaptación e integración en el juego.
3. Seleccionar los juegos en función de un orden.
4. Establecer una intensidad y alternancia adecuadas.
5. Movilizar a todos los niños.

Para favorecer el desarrollo de las oportunidades propias de cada etapa, el educador debe actuar:

1.1.3.6.1 Primera etapa (Preescolar):

Desarrollará:

Las cualidades del campo psicomotor.

Las cualidades perceptivas.

Las cualidades neuromotrices y musculares.

Favoreciendo:

Su dominio corporal.

El conocimiento de sí mismo.

1.1.3.6.2 Segunda etapa (Principio de escolaridad):

Contribuirá a:

La integración social.

Su formación moral.

El desarrollo motor básico.

La adquisición del ritmo.

El aprendizaje de habilidades básicas.

1.1.3.6.3 Tercera etapa (Escolaridad plena):

Favorecerá:

El perfeccionamiento motor.

La iniciación de los juegos competitivos.

La iniciación deportiva. (Juegos predeportivos).

1.1.3.6.4 Aspectos metodológicos en la aplicación de los juegos.

1. Preparación.

En esta primera fase se debe hacer una selección de contenidos dependiendo de:

Características de los alumnos (edad, sexo, etc.), y de los objetivos, los cuales serán: **Mediatos, a largo plazo o generales** (educación motriz, creación de movimiento, formación corporal y mayor eficiencia en el movimiento) e **Inmediatos, a corto plazo o específicos** (de carácter cognitivo, psicomotor y afectivo).

Se debe además preparar el material y el terreno, así como tener en cuenta el tiempo disponible.

2. Presentación.

En la presentación debemos hacer una correcta disposición de los alumnos y darles al principio una información inicial (explicándoles las reglas y el contenido de forma sencilla y clara, haciendo una breve demostración, formando grupos por ellos mismos u organizados por el educador y finalizando por distribuir el material necesario.

3. Ejecución.

Si no se va a participar en la actividad, actuar sólo cuando sea indispensable como un juez imparcial. Si participa debe hacerlo como uno más. La ejecución hay que hacerla dentro de un tiempo establecido bien por el educador o bien por las reglas del juego. Si el juego tuviera un carácter social o exige un ganador y un perdedor, la calificación se puede hacer por tres sistemas: eliminación total o temporal, sanción, o puntuación positiva o negativa.

1.1.3.6.5 Estructuración de una sesión de juegos.

Tres fases: el calentamiento, la fase principal y la vuelta a la calma. En cada una de ellas con distintos trabajos para que no perjudiquemos nunca al niño, tanto física como psíquicamente antes, durante y después de efectuar las diferentes sesiones.

En el *calentamiento* se deberá desarrollar un trabajo físico inicial que prepara el organismo y la musculatura para la adaptación rápida de la actividad, lográndola mediante juegos que movilicen todo el cuerpo o la mayor parte de él. Estos juegos serán motores, de locomoción, saltos y velocidad. La intensidad suave y creciente.

En la *fase principal* se desarrollarán los objetivos específicos de la sesión constando de dos partes, una de carácter general en la que la intensidad es alta y los juegos favorecen el desarrollo anatómico, y otra fase, más específica, en la que la intensidad será media y los juegos facilitarán nuevos aprendizajes.

La última *fase* es la vuelta a la calma, en la que sus objetivos son la recuperación, la vuelta al estado de normalidad y una relajación mental y muscular. Su intensidad es decreciente y se conseguirá mediante juegos sensoriales.(27)

1.1.3.7 CREACIÓN DE ELEMENTOS DE BAJO COSTE PARA EL JUEGO.

En muchos casos hay que enfrentarse a la carencia de material para el desarrollo de actividades, pero existen ciertos materiales de bajo coste o de deshecho que pueden ser en muchos casos más queridos por los niños que los modernos utensilios pedagógicos, al considerarlo como algo suyo, algo que han creado y algo que les pertenece, cosa de la cual hay que sacar gran partido para el desarrollo de una actividad de tipo lúdico.

Los elementos que pueden ser utilizados sin un fuerte gasto ni de tiempo ni de dinero son: valla mágica (saltos), neumáticos gastados (pasárselo rodando, columpios), cámaras de bicicleta (entrenamiento de potencia de piernas), pelotas de tenis viejas (lanzamiento y recepción con pies y manos), botes de detergente y sus tapas (lanzamiento y enceste dentro de él, lanzamiento y recepción con las manos), palos de escobas (salto entre ellos sin pisarlos), cintas de seda (ejercicios gimnásticos lanzándola al aire), papeles y cartulinas (control y dominio), cajas de cartón (meterse en ellas y arrastrarse por cuevas sin caerse), globos (multitud de juegos), cuerdas (comba, saltos), botellas de plástico (bolos), saltómetro artesano

(salto de altura), sacos (saltos y desplazamientos sin caerse), trozos de goma, espuma (salto de longitud, control de caídas), listones de madera sobre ladrillos (ejercicios de equilibrio), escaleras y herraduras o arcos metálicos.(28)

1.1.3.7.1 JUEGOS SENSORIALES.

En los estadios más elementales del niño su desarrollo va a estar ligado a los aspectos externos que actúan sobre él de forma proporcional.

En los primeros meses el contacto del niño con el exterior depende exclusivamente de las sensaciones que reciba y estas pueden ser reconocidas a través de la boca, más adelante por la vista, luego el tacto y la manipulación, así como el oído, y poco a poco irán aumentando su receptividad sensorial tanto en cantidad como en complejidad.

En posteriores estadios las experiencias motrices de movilización le van a proporcionar un enriquecimiento sensorial, le facilitarán la adaptación al medio y adquirirá una mayor percepción. A lo largo de su desarrollo la importancia sensorial disminuirá pero esto no quiere decir que no se trabaje paralelamente a otras capacidades que van surgiendo.

Los juegos sensoriales también son juegos utilizados para la vuelta a la calma permitiendo relajación global, y mayor atención y concentración al niño sobre su cuerpo.

Algunos de estos juegos sensoriales son:

- Cazar al ruidoso. - El guiño.
- La zapatilla por detrás. - No te cambies que te pillo
- La gallina ciega. - El espejo.
- Qué produjo el ruido. - El director de orquesta.
- ¿Dónde estás? - El escondite inglés.
- Los disparates. - Seguir a la madre.
- ¿Quién se fue? - Cuidado.

- Pasar la frontera. - El lazarillo.
- Reconócelos. - Meta desconocida.
- Dirijo mi caballo. - El telegrama.
- El tren ciego. - El asesino.

1.1.3.7.2 JUEGOS MOTÓRICOS.

Los podemos definir como aquellos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor, predomina el movimiento, la manipulación y exploración motora. Todo va ligado al aspecto afectivo e intelectual. Adquiere conocimientos por la experiencia, no sólo por la explicación verbal.

Durante las primeras etapas no podemos considerar la existencia de este tipo de juegos hacia los cuatro años, aunque hayan comenzado ya con la bipedestación. En su evolución pasarán de juegos sencillos a más complicados, de juegos en solitario a en grupo, de anárquicos a perfectamente reglados.

La complejidad creciente de los movimientos, su simultaneidad y coordinación les exigirán un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos y sobre todo en los años de mayor importancia, donde se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando sus cualidades físicas.

Entre estos juegos, y en función del objetivo, se encuentran los siguientes:

- Juegos de locomoción.
- Juegos de velocidad.
- Juegos de saltos.
- Juegos de lanzamientos y recepciones.
- Juegos de fuerza.
- Juegos de agilidad.
- Juegos de equilibrio.

Algunos de los juegos motóricos son:

- Policías y ladrones. - Pelea de gallos.

- El robo de la cuerda. - La botella borracha.
- El látigo. - Pisotón de manos.
- Tula en alto. - Volver la estatua.
- El pelmazo. - Muñeco de goma.
- Los colores. - Pases a caballo.
- El mundo al revés. - El interceptor.
- Reventar globos. - Los números.
- El bulldog. - El derribo de los bolos.
- Las cuatro esquinas. - Blanco móvil.
- Busca pies. - El paseo del aro.
- El pisotón. - Quitarse el sombrero.
- Salto al burro. - La noria.
- Carrera de sacos. - Enhebrar la aguja.
- Ven aquí - Lucha en el castillo.

1.1.3.7.3 Juegos Tradicionales.

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.

Una buena maestra parvularia, y aún las que trabajan con niños entre los 6 y 8 años, saben que el juego para el niño es como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

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 no olvidemos 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.

La maestra que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de sus alumnos que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula.

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 estos:

1.1.3.7.3.1 EXPRESIÓN CORPORAL:

Las rondas permiten que los niños conozcan su **esquema corporal**, 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.

1.1.3.7.3.2 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.

1.1.3.7.3.3 EXPRESIÓN MUSICAL:

Otra 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. (28)

1.1.3.7.3.4 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.

1.1.3.7.3.5 IDENTIDAD, AUTONOMÍA PERSONAL Y DESARROLLO SOCIAL:

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.

Son los ejercicios recreativos sometidos a reglas y en los cuales se gana o se pierde. Y son Tradicionales porque eran practicados desde nuestros antepasados con sus respectivas reglas. La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva entre pares.

La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar.

Piaget dice: "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez."

No está por demás mencionar las repercusiones del juego en el desarrollo integral del niño y el porqué los pedagogos insisten en proponerlo como un método enseñanza, dado que representa un conjunto lógico y unitario de procedimientos didácticos. En otras palabras, se considera que los juegos posibilitan desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El “juego” posibilita dar sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje,

principalmente a lo que atañe a la presentación de las materias y a la elaboración de las mismas.

Visto de esta manera, es posible proponer al juego como el medio unificador de técnicas y contenidos que nos lleva a lograr el aprendizaje de la “lógica de las cosas”.

El juego puede ser usado como método de enseñanza (el maestro guía el juego) y como método de aprendizaje (el alumno participa jugando en su aprendizaje). (29)

1.1.3.8 Manual.- Con relación a este tema, se señala el módulo de AFEFCE Diseño de Proyectos (2001) pág.223 “un manual en sentido amplio, hace referencia a un conjunto organizado, coherente e integrado de actividades, servicios o procesos expresados en un conjunto de proyectos relacionados o coordinados entre si y que son de similar naturaleza”.

Es por ello al estar la Cultura Física relacionada con la naturaleza la realidad que experimenta el ser humano, se considera necesario y universal en su aplicación a la práctica.

Según Abendaño y Benavides (2001),(p.156) con relación a este tema señala “Las estrategias son los medios por los cuales se conseguirán la ejecución de los objetivos y vialización de sus políticas.” Con esta propuesta se quiere lograr la revalorización de nuestra cultura por medio de la aplicación de un manual especial, que implantara características esenciales a través de un trabajo en equipo, cohesionado y participativo como un plan futuro con acciones innovadoras y con visión de futuro para alcanzar este objetivo.

1.1.3.8.1 METODOLOGÍA

Todas las actividades propuestas implican una metodología participativa.

Esto implica que:

- a. Los objetivos y logros esperados se expresan al comienzo de la actividad y se consensúan las actividades a realizar.
- b. Mediante un proceso de retroalimentación se ajustan las actividades de acuerdo a las características de cada alumno/a.
- c. Se promueve la participación y el diálogo como eje central de la actividad.
- d. Se realiza una evaluación permanente, durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de que tanto el facilitador y facilitadora como los grupos participantes (sean estos niños/niñas, padres o madres, miembros de la comunidad) puedan hacer aportes, sugerencias y cambios de acuerdo con las necesidades del grupo.
- e. Se refuerzan los aprendizajes tanto cognitiva como afectivamente.(29)

CAPITULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN OBJETO DE ESTUDIO.

La Escuela Fiscal de niños/as Simón Bolívar se encuentra ubicada en las calles 5 de Junio, Tarqui, Chile y Colombia de la parroquia Veloz Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo fue creada el 15 de Noviembre del 1917, por el Ilustre Municipio Cantonal, en las calles Pichincha y Primera constituyente, parroquia Velasco, en una casona vieja en donde hoy se levanta el edificio de la Cruz Roja.

Posteriormente se traslada a la Primera Constituyente y Rocafuerte esquina; donde Simón Bolívar escribió el poema “Mi delirio sobre el Chimborazo”, y en la actualidad en su propio local ubicado en las calles: Tarqui, 5 de Junio, Colombia y Chile.

Escuela Fiscal desde el 20 de Marzo de 1968 su director José Bolívar Cruz.

Debido al incremento de alumnos se trasladaron a un local más amplio donde asistían doscientos cuarenta niños. Contando con un Director Visionario y un cuerpo de maestras (os), eficientes.

Cabe anotar que los niños muchos de ellos, recibían las clases sentados en el suelo. Información recabada hasta el año mil novecientos treinta y dos. A partir de esa fecha no existe dato alguno hasta 1975.

En Diciembre de 1975 se llama al concurso de merecimientos por orden del Sr. Director de Educación, el mismo que fue asumido por el Licenciado: Vicente Silva quien en compañía de los señores Padres de Familia gestionan ante el Sr. Alcalde la donación de un terreno que fue entregada oficialmente esta donación el 23 de febrero de 1976.

En 1981 los señores Ariel Pérez Isaac del Moral hacen la entrega del busto del Libertador “Simón Bolívar”, que en días posteriores fue colocado en los patios del establecimiento y que hasta la presente fecha se mantiene.

La historia de la escuela, recoge la vida de los directores que han transitado desde los años 1917 hasta la presente fecha se mantiene.

La historia de la escuela, recoge la vida de los directores que han transitado desde los años 1917 hasta la presente fecha siendo el primero el Señor Manuel Gonzáles y el Sr. Master José Elías Vallejo Montoya ex coordinador del Centro Asociado Riobamba de la UTC; y actual Docente de está prestigiosa universidad del centro del País.

Por gestiones del señor Director, personal Docente, Padres de Familia en el plantel fue incrementado; el Laboratorio, Departamento de Orientación Vocacional, Aula de apoyo, Laboratorio de Computo, Consultorio Odontológico, Peluquería, que presta sus servicios a los niños y padres de familia, además se conforma la Banda de la Paz.

El Plantel Educativo cuenta con un promedio de 1024 alumnos, cuya administración está dirigida por el Máster José Elías Vallejo Montoya como Director Titular. Para su real funcionamiento, apegado a las exigencias del Ministerio de Educación y Cultura, la Escuela tiene trazado su misión, visión, objetivos, políticas entre otros aspectos.

2.1.1. CARACTERIZACIÓN DE LA METODOLOGIA EMPLEADA.

2.1.2. Tipo de Investigación

De acuerdo a la naturaleza de l problema e escogido la ayuda de la investigación que es de tipo DESCRIPTIVA, ya que se utilizara el estudio de fenómeno de cada característica para determinar el conocimiento de los valores.

2.1.3 Metodología

Para la presente investigación utilizare el método HIPOTETICO- DEDUCTIVO ya que se ha planteado una hipótesis misma que deberá ser comprobada mediante el proceso investigativo hasta llegar a las conclusiones y formulación de alternativas de solución.

También se utilizará el método INDUCTIVO-DEDUCTIVO, en razón de que se parte de un caso particular que es el juego en la práctica docente y su implicación en la formación de valores humanos u luego se establecerá generalizaciones.

Además se priorizará el análisis y la síntesis para efectuar comparaciones de lo que sucedió en el pasado, el desarrollo presente y la posible sociedad del futuro con los cambios en el proceso de ínter aprendizaje, para luego en el marco teórico presentar los conceptos sobre conocimiento y aplicación de los juegos tradicionales infantiles .

Utilizare el METODO HEURÍSTICO me permitirá descubrir la verdad sobre la práctica de los juegos tradicionales, llegar al descubrimiento de nuevos conocimientos, permitirá a los investigadores por medio de actividades creativas, procesar otros conocimientos y experiencias de mejor calidad durante la investigación se utilizara el método DESCRIPTIVO, pues el mismo me permitirá la utilización de la estadística descriptiva misma que posibilita que los datos obtenidos en la investigación sean presentados en cuadros, la interpretación de los mismos y la demostración a través de los gráficos que resulten de aquellas encuestas .

Además utilizare la Estadística Inferencial con el propósito de deducir e inferir los resultados descritos en los diferentes cuadros y gráficos.

2.1.4. METODOS Y TECNICAS A SER EMPLEADAS.

2.1.4.1 Métodos de Técnicas a ser Empleadas.

Para el proceso de investigación, se utilizaran los siguientes métodos.

Método Inductivo .- El método inductivo es un proceso analítico sintético, mediante el cual se parte del estudio de causas, hechos o fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general .El método inductivo al tener uno de los procesos más claros de una investigación nos permite conocer las causas del problema y a la vez emitirá una visión clara para afianzar la propuesta en la que me enmarcado.

Método Deductivo.- Sigue un proceso reflexivo , sintético , analítico , contrario al método inductivo es decir parte del problema para establecer las posibles causas que influyen en el problema .Los pasos que sigue este método son: aplicación, comprensión y demostración. A través de este método podré elaborar de manera clara y definida las conclusiones a las que llegue a partir de la investigación y a la vez me permitirá efectuar las respectivas recomendaciones frente a cada una ; además será uno de los caminos claros a seguir en el cuanto al análisis de resultados al finalizar el trabajo de las encuestas.

Las Técnicas a Utilizarse son:

- **Técnica de la Encuesta**.- Será aplicada a estudiantes entre niñas y niños de la Escuela “Simón Bolívar” De la Ciudad de Riobamba.
- **Técnica de la Observación**.- Aquí el observador se pone en contacto con el hecho o fenómeno que trata de investigar personalmente. Comprende los siguientes pasos: Observación, Descripción,

Interpretación, Comparación y generalización. Siendo la observación un elemento fundamental dentro de cualquier proceso de investigación, es obvio que la utilizará para la recopilación de campo.

2.1.4.2 TÉCNICAS.

Las técnicas que empleare para recopilar información figura entre otras: La encuesta y la entrevista. La primera de ellas es la que encamina a tomar información a un numero mayor de investigados, en nuestro caso los estudiantes, la segunda nos invita a tomar un dialogo directo con los profesores de Cultura Física para conocer muy de cerca la realidad.

2.1.4.3 INSTRUMENTOS.

Los instrumentos vienen a ser los cuestionarios y guía de entrevista. El numero de ítems para el cuestionario será de 10 preguntas mientras que para la entrevista se prepara una guía de entrevista estructurada con cinco ítems.

2.1.4.4 LA POBLACIÓN.

La población o universo que participaran en este trabajo investigado serán Autoridades (1), Docentes (3), Los propios estudiantes (137), de la escuela “Simón Bolívar “.

Población que interviene en la Investigación.

Cuadro 1 Muestra.

No.	Descripción	F
1	Supervisor	1
2	Director	1
3	Profesores Cultura Física	3
4	Niños del 1ro al 7mo A.E.B	1121
Total		1126

2.1.4.5 MUESTRA.

En la muestra tomare a la Autoridad y Docentes muestras vivas, es decir se trabaja con todo el universo solo los estudiantes serán tomados muestras de acuerdo ala siguiente formula estadística.

“La Población total es de 1126 a investigarse, por ser el universo muy amplio se recurre a un método estadístico de muestreo que consiste en seleccionar una parte de las unidades de un conjunto. De manera que sea lo más representativo del colectivo en las características sometidas a estudio. A este grupo seleccionado se le denomina muestra”.

Cuadro 2: Muestra.

No.	INVOLUCRADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Supervisor.	1	0.33
2	Director.	1	0.33
3	Profesores de Cultura Física.	3	2.18
4	Niños/as 1ro A,E,B	32	23.35
5	2do A,E,B.	17	12.40
6	3ro A,E,B	17	12.40
7	4to A,E,B	17	12.40
8	5to A,E,B	17	12.40
9	6to A,E,B	16	11.67
10	7to A,E,B	16	11.67
TOTAL.		137	99.13

$$n = \frac{N}{2 \cdot (E)^2 \cdot (N-1) + 1}$$

$$N = 1126.$$

$$E = \text{MARGEN DE ERROR } 8\% .$$

$$n = \frac{1126}{2}$$

$$(0.08) \cdot (1126-1)+1$$

$$n = \frac{1126}{0.0064 \cdot 1125 + 1}$$

$$n = \frac{1126}{8.2}$$

$$n = 137.31$$

$$n = 137.$$

2.1.4.6 TECNICAS DE PROCEDIMIENTOS PARA EL ANALISIS DE RESULTADOS.

Luego de realizar los instrumentos, acudiré al lugar de los hechos a poner en ejecución con los investigados (estudiantes, autoridad de la escuela). El proceso que tengo que seguir será entre otros.

Ordenar y clasificar los instrumentos.

Tabular

Realizar cuadros estadísticos.

Analizar las respuestas

Interpretar la información

Graficar los datos.

Todas estas acciones lo haré apoyado en el programa computarizado de Word y Excel, el primero que nos permitirá los datos en cuadros estadísticos y el segundo por su intermedio a expresar gráficos, tipo pastel que nos permita evidenciar de mejor manera los resultados.

Finalmente se llega a comprobar la hipótesis, mediante la estadística descriptiva y el método porcentual.

Acto seguido, se procede a determinar las conclusiones que nacen de las conversaciones con la autoridad y las encuestas realizadas a los estudiantes; para desde allí emitir la respectivas recomendaciones.

Finalmente establecer una propuesta alternativa de solución al problema planteada que nace de los investigados; la guía de estrategias metodológicas.

2.1.4.7 CARACTERIZACIÓN DE LAS VARIABLES UTILIZADAS.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES	TECNICAS E INSTRUMENTOS
DEPENDIENTE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FISICA	Carencia de contenidos con base teórica científica en la Escuela “Simón Bolívar” del cantón Riobamba sobre los juegos tradicionales infantiles.	<ul style="list-style-type: none"> • La practica de los juegos. • Tipos de juegos que se practican. • Conocimiento sobre los juegos tradicionales. • La motivación en el proceso de inter aprendizaje. • Aplicación de los juegos tradicionales 	¿Utiliza Materiales en los juegos tradicionales? ¿Se puede realizar juegos sin la utilización de materiales? ¿Qué capacidades psíquicas podemos desarrollar? -Auto confianza -Seguridad ¿Se desarrolla el lenguaje son los juegos tradicionales? ¿Se puede desarrollar la atención mediante los juegos? ¿Desarrolla memoria, los juegos tradicionales?	Encuesta Entrevista Observación INSTRUMENTOS Ficha de Observación Cuestionario Guías de preguntas

INDEPENDIENTE ELABORACIÓN DEL MANUAL	Instrumento de trabajo para el docente y niño.	<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos sobre juegos tradicionales. • Recopilación de información • Planificación curricular. • Niveles de compromiso para poner en practica los conocimientos. • Fuente de consulta. 	¿Se enseña ritmo en el área de Cultura Física? ¿Se emplea música en el aprendizaje de Cultura Física? ¿Desarrolla la expresión Corporal en Cultura Física? ¿En cultura Física se desarrolla habilidades? ¿Se adquiere destrezas en Cultura Física? ¿Se puede ejecutar la Danza en Cultura Física?	Encuesta Entrevista Observación INSTRUMENTOS Ficha de Observación Cuestionario Guías de preguntas
---	--	--	--	--

Variable Dependiente

Elaboración de un Manual de Juegos Tradicionales.

Variable Independiente

Enseñanza aprendizaje de la Cultura Física

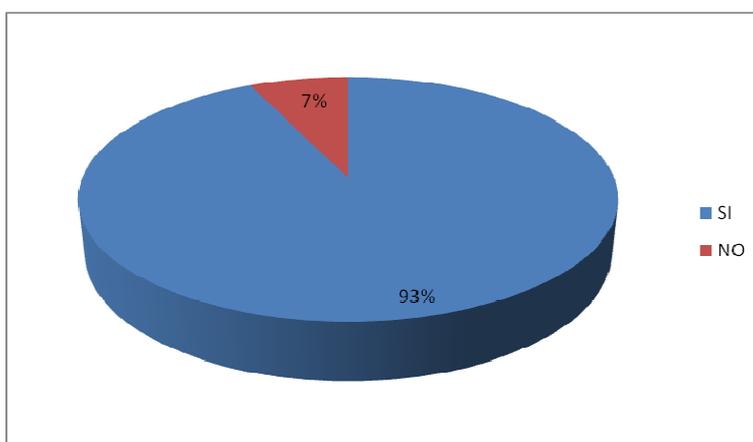
2.2 ANALISIS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS NIÑOS

PREGUNTA 1

Te gustan los juegos tradicionales infantiles.

Alternativas	frecuencias	porcentajes
SI	128	93%
NO	9	7%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

Con una aceptación de 128 alumnos que corresponden al 93% nos supieron manifestar que si les gustan los juegos tradicionales infantiles y con el 7% que corresponden a la opinión de 9 alumnos dijeron que no les gusta.

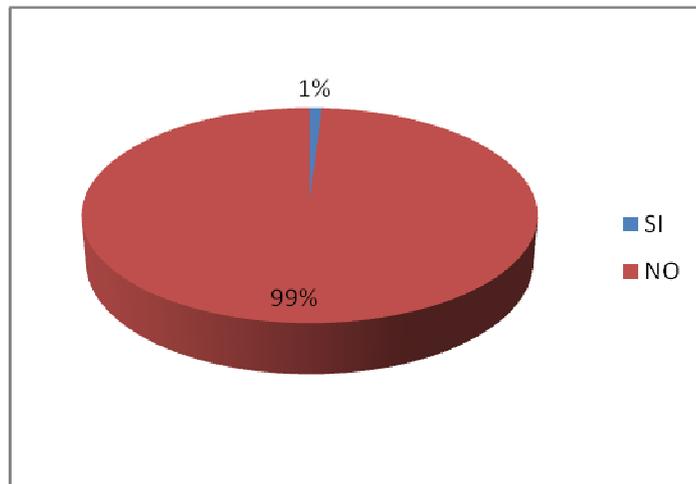
Los resultados obtenidos en esta pregunta revelan un porcentaje favorable de personas que les gustan los juegos determinando así la predisposición a practicar los mismos. Más un porcentaje menor de las personas encuestadas opinan no agradales ya sea por desconocimiento o falta de tiempo.

PREGUNTA 2

¿Conoces los juegos tradicionales infantiles?

Alternativas	frecuencias	porcentajes
SI	2	1%
NO	135	99%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

Con una respuesta de 135 alumnos que corresponde al 99% supieron decir que no conocen los juegos tradicionales mientras que con 1% que corresponde a la opinión de 2 alumnos manifestaron que si conocen estos juegos.

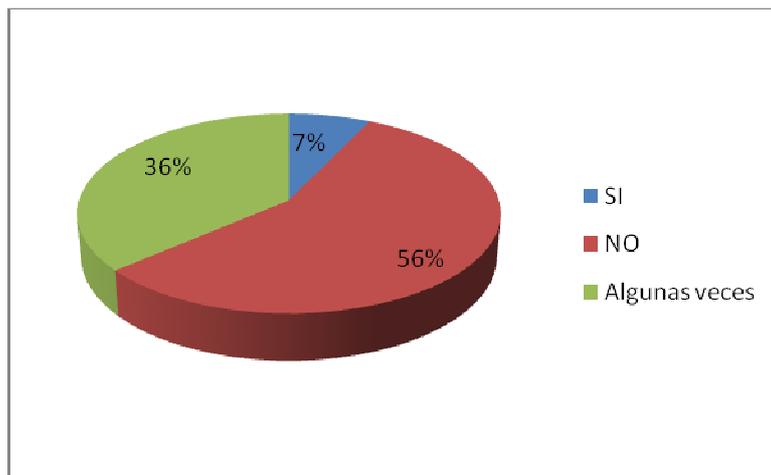
Los porcentajes obtenidos en esta pregunta determina que a la mayoría de personas encuestadas no conocen y no han practicado juegos tradicionales y un porcentaje menor dicen conocerlos lo cual significa que se puede desarrollar un proyecto el cual permita inducir e incentivar la práctica de los juegos tradicionales en los alumnos.

PREGUNTA 3

¿En tu escuela prácticas juegos tradicionales donde tu puedas participar?

Alternativas	Frecuencias	porcentajes
SI	10	7%
NO	77	56%
Algunas veces	50	36%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

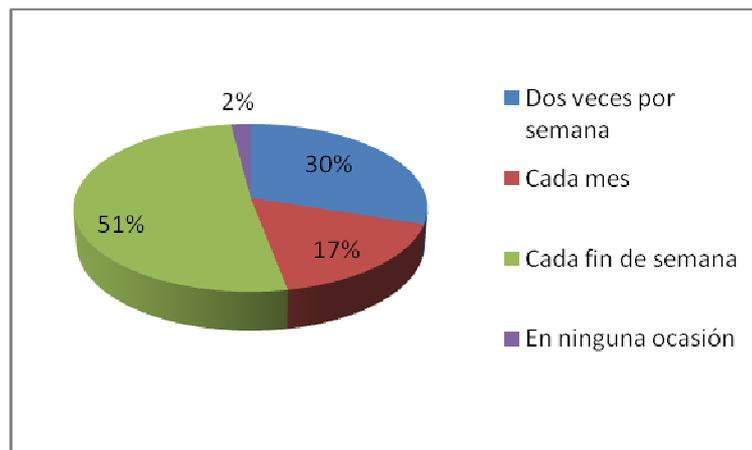
Con un 56% que corresponde a la opinión de 77 alumnos que dicen que no realizan juegos tradicionales; Algunas veces el 36% que representa a 50 alumnos y el si 7% que corresponde a 10 alumnos. Esto nos hace notar que no practican los juegos tradicionales y por lo tanto no pueden participar los estudiantes.

PREGUNTA 4

¿Cada que tiempo realizan actividades de juegos tradicionales?

Alternativas	Frecuencias	porcentajes
Dos veces por semana	41	30%
Cada mes	23	17%
Cada fin de semana	70	51%
En ninguna ocasión	3	2%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

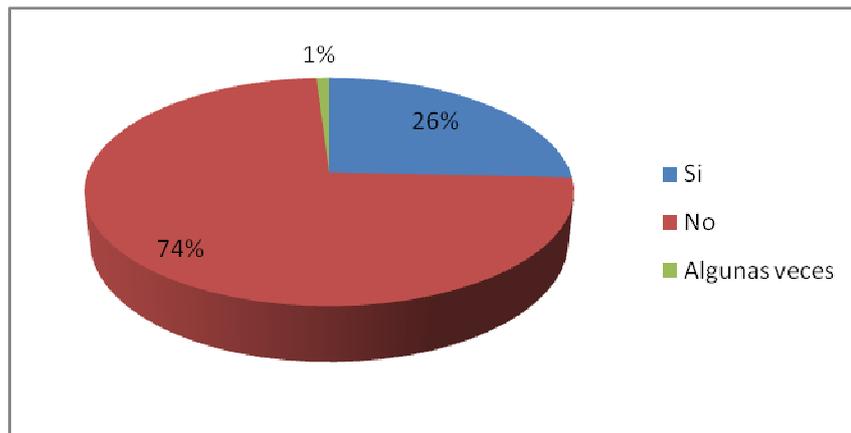
Con un 30% que corresponde a la opinión de 41 alumnos dicen que realizan juegos tradicionales dos veces por semana, con un 17% de la opinión de 23 alumnos opinan que cada fin de semana, con un 51% que pertenece a la opinión de 70 alumnos dicen cada mes y con un 2% que es la opinión de 2 alumnos que dicen que ninguna vez lo han practicado. Del 100% de los alumnos encuestados practican los juegos tradicionales como lo indican los porcentajes anteriores datos que revelan la poca frecuencia con los que se realizan y en algunos casos no lo han practicado jamás.

PREGUNTA 5

¿En la hora de Cultura Física los señores Profesores realizan juegos tradicionales?

Alternativas	frecuencias	porcentajes
Si	35	26%
No	101	74%
Algunas veces	1	1%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

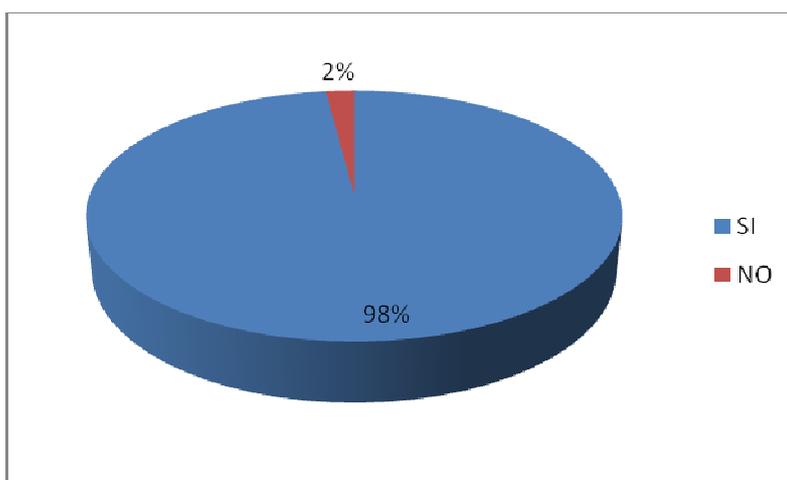
Con un 26% que corresponde a la opinión de 35 alumnos dicen que realizan juegos tradicionales en la hora de Cultura física, con un 74% de la opinión de ciento un alumnos opina que no realiza juegos tradicionales con un 1% que es la opinión de 1 alumno dice que realizan juegos tradicionales en la hora de Cultura Física algunas veces. Del 100% de los alumnos encuestados practican los juegos tradicionales como lo indican los porcentajes anteriores.

PREGUNTA 6

¿Si tu escuela realiza e campeonato de juegos tradicionales con otras escuelas te gustaría participar?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
SI	134	98%
NO	3	2%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

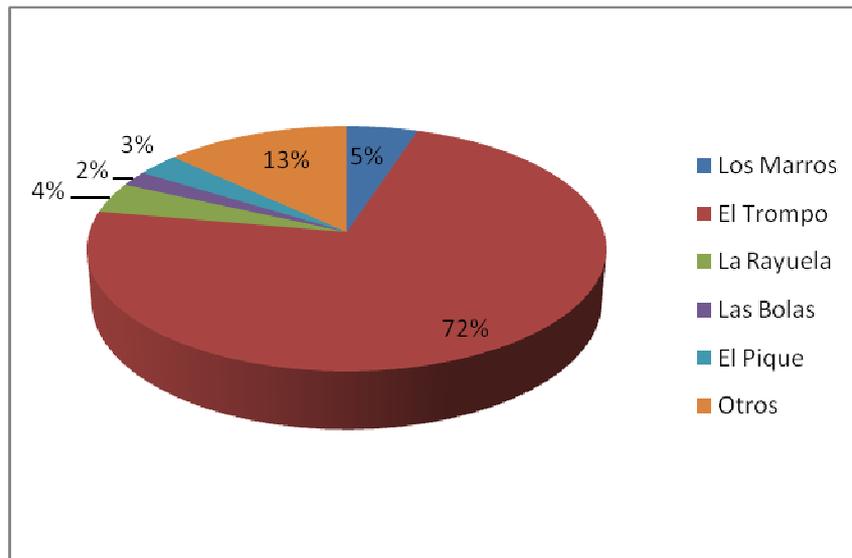
Con un porcentaje del 98% que es el resultado de la respuesta de 134 alumnos que corresponde a la mayoría les gustaría practicar en esta clase eventos, mientras que con un 2% dice que no pertenece a la opinión de tres alumnos. Los datos obtenidos revelan la voluntad por la mayoría de los alumnos encuestados para practicar y conocer los juegos tradicionales e incluso participar en campeonatos, el porcentaje restante deberá ser sometido a una buena inducción en la práctica de estos juegos ya que su negativa puede ser por la falta de conocimiento.

PREGUNTA 7

¿Cuál es el juego que más te gusta y lo has practicado en la escuela?

Alternativas	frecuencias	porcentajes
Los Marros	7	5%
El Trompo	99	72%
La Rayuela	6	4%
Las Bolas	3	2%
El Pique	4	3%
Otros	18	13%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

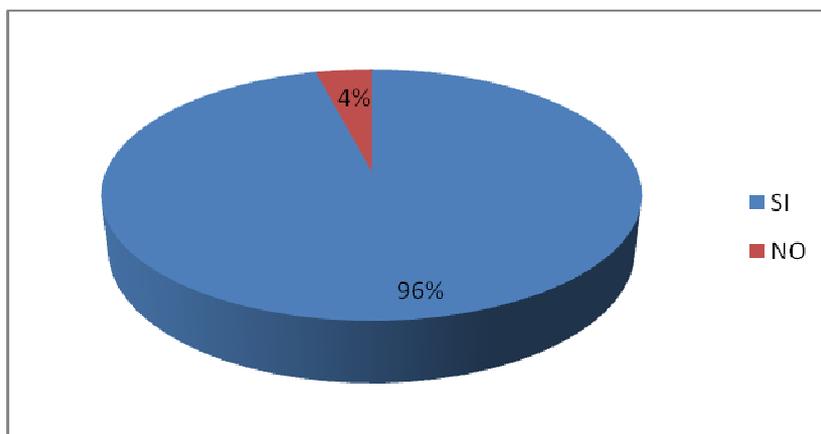
Con un 72% que corresponde a la opinión de 99 alumnos dicen que practican el juego de trompos, con un 13% de la opinión de 18 alumnos opinan que realizan otra clase de juegos, con un 5% de la opinión de 7 alumnos practican los marros, con un 4% que corresponde a la opinión de 6 alumnos prefieren la rayuela, con un 3% de la opinión de 3 alumnos prefieren el pique, y con un 2% que es la opinión de 3 alumnos prefieren el juego de las bolas. Del 100% de los alumnos encuestados practican los juegos populares como lo indican los porcentajes anteriores.

PREGUNTA 8

¿Crees tú que estos juegos tradicionales te enseñan y te ayudan a comunicarte con tus compañeros?

Alternativas	frecuencias	porcentajes
SI	131	96%
NO	6	4%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

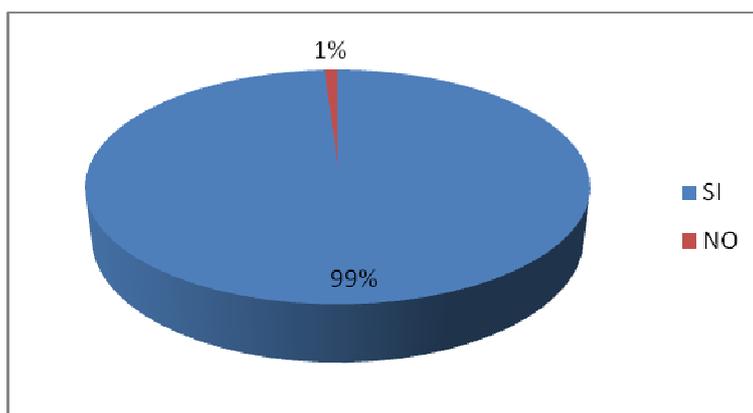
Teniendo un 96% que es la respuesta de 131 alumnos manifiestan que si les ayuda este tipo de juegos a interactuar entre si y un 4% que es la opinión de 6 alumnos dicen que no la correcta aplicación de los juegos de hecho que facilitan la comunicación integración e incluso motivan al estudiante como coincide la mayoría de los encuestados un porcentaje menor no está de acuerdo, criterio que puede ser explicado por la no participación de la practica de los juegos.

PREGUNTA 2.9.

¿Te gustaría conocer y practicar más juegos tradicionales?

Alternativas	frecuencias	porcentajes
SI	136	99%
NO	1	1%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Niños de la institución
ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

En esta pregunta 136 estudiantes desconocen que existan este tipo de juegos, equivaliendo a un 99% y un estudiante que equivale al 1% manifestó que le gustaría saber que tipos de juegos existen para poder practicar.

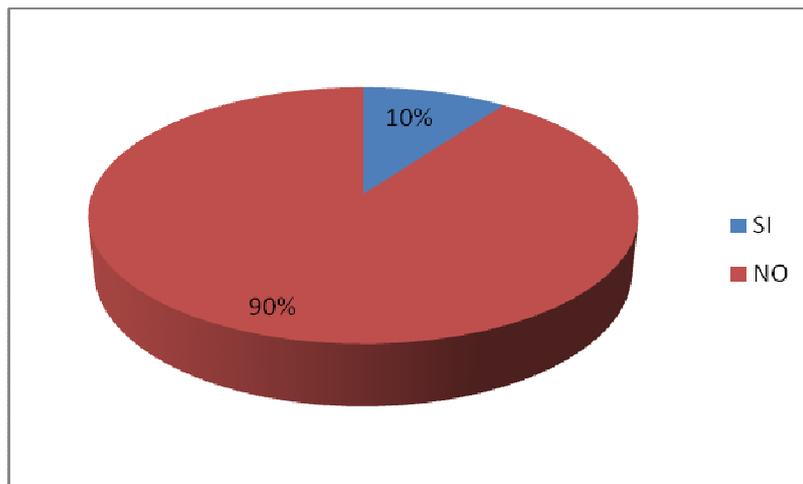
PREGUNTA 10

¿En tu niñez practicas juegos tradicionales?

Alternativas	frecuencias	porcentajes
SI	14	10%
NO	123	90%
Total	137	100%

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

Porcentaje pregunta 10 para el alumnado



FUENTE: Niños de la institución

ELABORACIÓN: José Lenin Vallejo Lemus

Análisis:

Con un 90% que corresponde a la opinión de 123 alumnos que no practican juegos tradicionales manifestaron que les gustaría practicar estos tipos de juegos de esta manera podrían con sus amigos ayudar al desarrollo físico y desenvolvimiento psicológico de cada niño, y un 10% que corresponde a 14 alumnos que manifiestan que si han practicado juegos tradicionales.

2.3 ENTREVISTA A LAS AUTORIDADES DE LA ESCUELA

- 1) ¿El personal Docente recibe cursos de capacitación?
- 2) ¿La institución tiene apoyo económico para la realización de actividades y programas recreativos para poner en práctica los juegos tradicionales?
- 3) ¿Existe un programa de juegos populares por parte del ministerio de educación y cultura para la realización de los mismos?
- 4) ¿Se convoca por parte de la dirección de la escuela a la práctica de los juegos tradicionales?
- 5) ¿Qué ha hecho esta institución para rescatar los juegos tradicionales infantiles?

2.3.1 GUIA DE ENTREVISTA REALIZADA A LOS MAESTROS DE CULTURA FISICA DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR.

FUNCIÓN	NOMBRE	PREGUNTA	RESPUESTA.
Profesor	Roberto Meneses.	<p>El personal Docente recibe cursos de capacitación.</p> <p>La situación tiene apoyo económico para la realización de actividades y programas recreativos para poner en práctica los juegos tradicionales.</p> <p>Existe un programa de juegos tradicionales por parte del Ministerio de Educación y Cultura para la realización de los mismos.</p>	<p>No existe presupuesto para las materias de especialización en el área de Cultura Física.</p> <p>No se esperaba el apoyo del gobierno pero este no llega a tiempo.</p> <p>En el último curso nos dieron la nueva reforma curricular en el área de Cultura Física.</p>

		<p>Se convoca por parte de la dirección de la escuela a la práctica de los juegos tradicionales.</p> <p>Que ha hecho esta institución para rescatar los juegos tradicionales infantiles.</p>	<p>Aprovechamos en las clases para dar y practicar los juegos tradicionales en algunas ocasiones.</p> <p>Realmente casi poco ya que en nuestra planificación se ha tomado mucho en cuenta los juegos tradicionales.</p>
FUNCIÓN	NOMBRE	PREGUNTA	RESPUESTA.
Profesor	William Peñafiel.	<p>El personal Docente recibe cursos de capacitación.</p> <p>La situación tiene apoyo económico para la realización de actividades y programas recreativos para poner en práctica los juegos tradicionales.</p> <p>Existe un programa de juegos Tradicionales por parte del Ministerio de Educación y Cultura para la realización de los mismos.</p> <p>Se convoca por parte de la dirección de la escuela a la práctica de los juegos tradicionales.</p>	<p>No falta de coordinación con la supervisión de Cultura Física de la Dirección de Educación.</p> <p>No hay apoyo de los Padres de Familia.</p> <p>Si nos dieron a conocer un programa pero existe el de Juegos Tradicionales.</p> <p>Es necesario implementar un manual de estos juegos.</p>

		Que ha hecho esta institución para rescatar los juegos tradicionales infantiles.	No se puede realizar por falta de apoyo económico de las autoridades.
FUNCIÓN	NOMBRE	PREGUNTA	RESPUESTA.
Profesor	Fanny Guamán.	<p>El personal Docente recibe cursos de capacitación.</p> <p>La institución tiene apoyo económico para la realización de actividades y programas recreativos para poner en práctica los juegos tradicionales.</p> <p>Existe un programa de juegos tradicionales por parte del Ministerio de Educación y Cultura para la realización de los mismos.</p> <p>Se convoca por parte de la dirección de la escuela a la práctica de los juegos tradicionales.</p> <p>Que ha hecho esta institución para rescatar los juegos tradicionales infantiles.</p>	<p>Si para estar actualizados en las nuevas reglamentaciones o cambios en cuanto al área.</p> <p>Existe una planificación anual en la institución en la cual desarrollamos estas actividades en algunas ocasiones.</p> <p>Si porque a través del juego se realiza la enseñanza hoy en día.</p> <p>Si es una actividad necesaria para los niños.</p> <p>Trabajar conjuntamente con la comisión deportiva y tratar de rescatar estos juegos que se están perdiendo.</p>

2.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPOTESIS.

Al iniciar mi trabajo de investigación formule la siguiente hipótesis:

La elaboración de un Manual de Juegos Tradicionales incide positivamente en la Enseñanza Aprendizaje de la Cultura Física de la Escuela “Simón Bolívar”, de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo Periodo Lectivo 2009-2010.

La manera que utilizan los maestros en la enseñanza juega un papel muy importante ya que de ella dependerá si el alumno aprende o no, los métodos que utilicen, las formas de cómo llegar a los niños, se vera reflejado en el rendimiento de los alumnos

Es así que al preguntar a los niños/as sobre su gusto por practicar juegos infantiles el 95% respondieron que si (Ver Pregunta No.2.1), el 99% mencionan no tener conocimientos sobre los juegos tradicionales (Ver Pregunta No.2.2), en relación a la práctica de juegos tradicionales en la escuela el 56% dicen que no y el 36% que solo algunas veces (Ver Pregunta No.2.3), al preguntar si realizan juegos tradicionales en las horas de Cultura Física el 26% responden que si y el 74% que no (Ver Pregunta No.2.5), si les gustaría participar en campeonatos de juegos tradicionales con otras escuelas el 98% mencionan que si, (Ver Pregunta No.2.6), al indagar si están de acuerdo que la práctica de juegos tradicionales ayudan a comunicarse con sus compañeros el 96% de los niños/as están de acuerdo (Ver Pregunta No.2.8), al 99% de los alumnos les gustaría practicar mas este tipo de juegos (Ver Pregunta No.2.9) y algo muy preocupante es que el 90% de los niños/as no practican en su niñez juegos tradicionales (Ver Pregunta No.2.10)

Al realizar la entrevista a los maestros/as afirman que no existe apoyo económico para el desarrollo de actividades de Cultura Física por lo que tratar de cubrir este espacio en determinados tiempos solamente, no tienen conocimiento cierto de cómo es la malla curricular para la práctica de los juegos y están muy conscientes que la elaboración de un manual para la Practica de estos juegos sería un gran apoyo para el aprendizaje significativo de los niños/as.

RESUMEN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

CUESTIONARIO	NIÑOS/AS			MAESTROS		
	Si	No	A veces	Entrevista	Si	No
Te gusta los juegos tradicionales infantiles	93%			El personal Docente recibe cursos de capacitación		100%
Conoces los juegos tradicionales infantiles		99%		La institución tiene apoyo económico para la realización de actividades y programas recreativos para poner en práctica los juegos tradicionales		100%
En tu escuela practican juegos tradicionales donde tú puedas participar		56%	36%	Existe un programa de juegos populares por parte del ministerio de educación y cultura para la realización de los mismos		100%
En la hora de cultura física los señores profesores realizan juegos tradicionales	26%	74%		Se convoca por parte de la dirección de la escuela a la práctica de los juegos tradicionales		100%
Si tu escuela realizara un campeonato de juegos tradicionales con otras escuelas te gustaría participar	98%			Qué ha hecho esta institución para rescatar los juegos tradicionales infantiles		
Crees tú que estos juegos tradicionales te enseñan y te ayudan a comunicarte con tus compañeros	96%					
Te gustaría conocer y practicar más juegos tradicionales	99%					
En tu niñez practicas Juegos Tradicionales		90%				

2.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

2.5.1 CONCLUSIONES

Realizado el trabajo investigativo se puede llegar a obtener los siguientes hallazgos revelantes:

- 1.-** Mi esfuerzo como investigador, egresado de la Universidad Técnica de Cotopaxi se ve plasmado en el aporte valioso para los niños.
- 2.-** El presente trabajo de investigación dirige al docente en la aplicación d los juegos populares en el proceso de enseñanza para los alumnos de la escuela Simón Bolívar proporcionando métodos, estrategias acordes ala necesidad y aplicación del juego.
- 3.-** Las Autoridades y Miembros de la Institución Educativa serán quienes a criterio personal e institucional determinaran la factibilidad de rescatar o no los juegos tradicionales analizando los beneficios y frutos que proporciona su aplicación.
- 4.-** La práctica de los juegos tradicionales por parte de los alumnos ayuda a estos a mejorar su aprendizaje más aun a desarrollar su capacidad humana sin temor a equivocarse o el de no poder, pues solamente se trata de un juego.
- 5.-** La perseverancia y diversidad de juegos proporcionaran al estudiante el deseo de querer practicarlos pues de estos dependerá si el juego o los juegos a utilizarse alcancen sus objetivos.
- 6.-** La intervención del docente en la práctica del juego como un miembro más del grupo formaran lazos afectivos entre el profesor y los niños, que ayudan a un mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje.

2.5.2 RECOMENDACIONES.

- 1.-** Solicitar a las autoridades y maestros del área, poner en marcha inmediatamente el esfuerzo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

- 2.-** La correcta utilización de los juegos populares como medio de mejorar la calidad en los alumnos será determinada por la adecuada aplicación y elección del juego, de ahí que es recomendable utilizarlos definiendo las metas que se desea alcanzar y la edad en la cual se aplicarán.

- 3.-** Es recomendable analizar el beneficio pedagógico de la aplicación del juego en el campo estudiantil para motivar a las autoridades y miembros de la institución sobre su implantación.

- 4.-** Las actividades para la aplicación los juegos detallados en el proyecto deben ser aplicados eficientemente pues solo y de esta forma se podrán incentivar a los alumnos a un mejor desarrollo intelectual y físico.

- 5.-** Utilizar oportuna y apropiadamente el Manual diseñado por mi a fin de que se cumpla los propósitos educativos con el fin de rescatar los juegos tradicionales infantiles.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Una vez realizada la interpretación y el análisis de los datos obtenidos, mediante la etapa de diagnóstico y factibilidad se considera que han sido superados los requerimientos necesarios y sustentados para elaborar el Manual de Juegos Tradicionales para la Enseñanza Aprendizaje de la Cultura Física en la Escuela “Simón Bolívar”, de la ciudad de Riobamba.

3.1. DATOS INFORMATIVOS.

3.2. PRESENTACIÓN

El juego es la esencia de vida para el niño. Esto no es una casualidad ya que el juego lo podemos considerar como valioso instrumento que nos introduce en distintas áreas propias de los seres humanos: conocimiento de si mismo, del mundo físico y social.

Se trata de una actividad placentera, divertida, que generalmente se realiza de forma voluntaria y espontánea. Con el juego se nos proporciona la posibilidad de mantener el cerebro y cuerpo ocupados, está es una de las razones más poderosas por la que es tan importante. A través de los distintos juegos, los niños desarrollan sus capacidades, logran confianza en si mismo, proporcionan la situaciones sociales adecuadas para practicar destrezas (físicas y mentales), y además se puede explorar las potencialidades y limitaciones propias de cada uno.

Las experiencias que se viven con los juegos facilitan a los pequeño/as a adquirir diferentes capacidades y potenciar otras de forma entretenida y muy eficaz.

Debido a la importancia de los juegos en todos los aspectos nos preguntamos el porque de la inexistencia de una aplicación adecuada del juego como instrumento

educativo en los ambientes escolares. Es más podríamos afirmar que el juego se utiliza de forma totalmente espontánea desde que nacemos para desarrollar toda una serie de aspectos cognitivos y social en el ser humano.

“El currículo educativo de la educación básica incluye en su diseño tres ejes transversales que entre otros, podían ser considerados como prioritarios: Educación Ambiental, Interculturalidad y Valores”⁶

Los ejes transversales son fuerzas dinámicas que permiten contextualizar los contenidos del currículo y enfatizar los aspectos significativos en los momentos requeridos.

Para satisfacer estas necesidades se plantea como alternativa la elaboración de un Manual de Juegos Tradicionales para la Enseñanza Aprendizaje de la Cultura Física en la Escuela, para esta institución educativa, el mismo que contó con el sustento de metodologías involucradas y actualizadas, lo que permitió desarrollar las actividades diarias en el proceso enseñanza-aprendizaje y para ser aplicados en horarios intra y extra curriculares, desde luego contando con la colaboración de los niños.

3.3 DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA.

ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FISICA EN LA ESCUELA “SIMON BOLIVAR”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERIODO LECTIVO 2009-2010.

3.3.1 LOCALIZACIÓN

La propuesta que tiene en sus manos se lo pondrá en práctica en la escuela Simón Bolívar de la Ciudad de Riobamba, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, misma que está ubicada en el Barrio “La Joya”, parte centro de la ciudad de Riobamba. Alrededor de este centro educativo existen varios establecimientos de todos los niveles educacionales como de Educación Básica: Escuela “Once de Noviembre, “Juan de Velasco”,” Colegio San Vicente de Paúl ”, “Instituto Tecnológico Superior Isabel de Codín” y la “Universidad San Francisco de Quito”.

3.3.2 RESPONSABLES DE LA PROPUESTA:

- MSc. José Vallejo, Director de la Escuela Simón Bolívar.

3.3.3 BENEFICIARIOS:

- Niño/as de la Escuela “Simón Bolívar”.
- Maestros, Padres de Familia, Autoridades del Plantel y Sociedad.

3.3.4 FECHA DE INICIACIÓN

- Abril- 2010.

3.3.5 ANTECEDENTES

La Escuela Simón Bolívar de la Ciudad de Riobamba, cuenta con una trayectoria de servicio social de la niñez por varias décadas, tiempo que ha ofrecido una educación al servicio de los sectores populares. Esta filosofía a dado frutos esperados sus egresados luego de varios años se han convertido en verdaderos profesionales al servicio de la sociedad; es decir que sus generaciones están contribuyendo con el engrandecimiento de nuestro país desde diferentes aristas.

Dentro del hacer investigativo, se puede determinar que gracias al apoyo que han brindado sus actividades (MSc José Vallejo, ex Coordinador de la UTC) y Maestros de este Plantel se han llevado varios proyectos direccionados al desarrollo académico no solo de esta Escuela. El convenio con la Universidad Técnica de Cotopaxi, a permitido aportar con la sociedad, es especial con la Chimboracense para que nuevas promociones de jóvenes incursionemos en el arte difícil del aprendizaje- enseñanza.

Sin embargo en esta institución; al igual que los demás planteles de esta ciudad, Provincia y País, existen limitaciones en el proceso metodológico, de la Asignatura de Cultura Física.

3.4 .JUSTIFICACIÓN

La comprobación de la hipótesis, las conclusiones y recomendaciones a las que llegamos a través de la investigación justifica la necesidad de diseñar un manual de juegos tradicionales que surge del producto de los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, la misma que nos ha dado anotar la inexistencia de dichos juegos y la aplicación de estos en la escuela.

Estos juegos al ir desapareciendo con el pasar del tiempo, han sido desplazados por otros juegos modernos, los juegos tradicionales no requieren de ninguna clase de estimulación nociva muy al contrario requiere de predisposición y deseos de compartir con los demás momentos de sano esparcimiento, así como desarrollar valores de solidaridad, justicia, honradez.

Nuestra propuesta busca beneficiar principalmente a los niños y niñas de la institución, así como al personal docente proporcionándole un medio práctico y útil para incentivar el desarrollo intelectual y físico de sus niños.

La factibilidad de la utilización de los juegos como herramienta para el desarrollo individual y colectivo de los niños, por tanto la ejecución de este proyecto será de gran interés a la institución, hecho que mas adelante se demostrará con el análisis de los beneficios que brindan la práctica de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños que es el contenido de este capítulo.

Si el proceso de aprendizaje que está incluido en los juegos es de “aprendizaje para el desarrollo.” El contenido de lo que se aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida.

En el juego se aprende a conocer a otros y saber que esperar de ellos; a conocerse así mismo, hasta donde se puede llegar en que circunstancias posibles. Una de las características principales es tanto la tranquilidad como alegría emocional que admite la conciencia de saber que solo es un juego.

El Juego es, además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos Psicológicos básicos, una actividad educativa de enculturación social.

3.5 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

3.5.1. OBJETIVO GENERAL

ELABORAR UN MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FISICA EN LA ESCUELA “SIMON BOLIVAR”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERIODO LECTIVO 2009-2010.

3.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los fundamentos Teóricos y la importancia de los Juegos Tradicionales en el proceso Enseñanza Aprendizaje de la Cultura Física.
- Diagnosticar de que manera se aplica los Juegos Tradicionales de Cultura Física en la Escuela “Simón Bolívar” del Cantón Riobamba.
- Elaborar un Manual de Juegos Tradicionales para la enseñanza aprendizaje de la Cultura Física.

3.6 ANALISIS DE FACTIBILIDAD.

La viabilidad y factibilidad está dada en la presentación de algunas actividades fáciles que tienen que realizar los niños con la orientación y la ayuda de los maestros dentro y fuera de clases.

Además la factibilidad está dada por la amplitud de acciones que se sugiere para que los niños no solamente memoricen, sino que vayan creando con la ayuda de varias herramientas como el uso de libros, textos, revistas, informaciones y la ayuda de la Internet.

Como las Autoridades Maestros y propios estudiantes de la Escuela Simón Bolívar en sus encuestas y Observaciones manifestaron su deseo de contar con la Elaboración de Un Manual de Juegos Tradicionales.

3.7 FUNDAMENTACIÓN.

El Ministerio de Educación, en su reforma curricular consensuada, abre espacios para que los maestros/as impulsemos renovaciones en nuestro currículo y por ende en nuestros aprendizajes. Allí se hable de contenidos mínimos obligatorios y dejando para que los maestros ubiquen, según sus experiencias, capacidades otros.

La educación hoy en día es mucho progreso, por la misma razón los maestros deben tener una constante capacitación para estar acorde con la misma, pero muchas de las escuelas no cuentan con los medios necesarios.

Este problema existe en muchos establecimientos ya que no cuentan con el apoyo de las autoridades y afectan el inter aprendizaje, los Juegos Tradicionales infantiles, se van perdiendo con el pasar del tiempo y en la investigación realizada se puede dar cuenta que muchos de los alumnos no conocen dichos juegos.

Por ende propongo la creación de un manual en la que podemos observar que tipo de juegos existe y de que maneras estas ayudan al aprendizaje de los niños/as, como se juega, de cuantas personas consiste y que beneficios trae.

3.8 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La Escuela “Simón Bolívar” presta sus servicios en el Cantón Riobamba Provincia del Chimborazo beneficiando a al niñez y sus sectores aledaños, preparando adecuadamente a sus niños, sin embargo las autoridades conviden que en el desarrollo tecnológico y social se han perdido enseñanzas fundamentales en la vida de un niño, como el aprender a jugar. Es por eso que el siguiente proyecto está encaminado a rescatar conjuntamente con las autoridades y profesores los Juegos Tradicionales Infantiles.

Los Juegos Tradicionales incentivan el desarrollo y pensamiento motivando la participación en grupo y propiciando la competitividad individual al incrementar destrezas en sus participantes en la medida en la que niños/as tengan mayor capacidad de entender los juegos y participar en ellos, estarán en mejores posibilidades de comprender el mundo que los rodea, aprender y actuar con el.

La realización de los Juegos aplicados correctamente y de acuerdo a las edades con las que se trabaje ayudan a:

- Desarrollo del pensamiento.
- Desarrollo Físico.
- Desenvolvimiento Psicológico.
- En el aspecto socio-afectivo.
- Un desenvolvimiento en la memoria y con ello el lenguaje.
- Desarrolla la orientación y el oído.

El Juego como metodología de enseñanza aprendizaje.

En el desarrollo de nuestra investigación hemos podido verificar que en nuestro cantón, provincia por ende país, todavía no se ha llegado aplicar el juego como una metodología activa de enseñanza aprendizaje en toda su actitud, un poco por temor y otro por desconocimiento. Es necesario conocer más sobre el juego y lo que puede aportar a al educación.

Existen distintos puntos de vista de acuerdo al tema y a su utilidad como estrategia metodológica en los procesos educativos algunos a favor y otros en contra.

Para la aplicación de la propuesta pedagógica de la utilización de un manual que sirva en rescatar los Juegos Tradicionales Infantiles como estrategia metodológica en el aprendizaje activo y significativo se requiere entre otras cosas que se adopte una actitud de investigación y descubrimiento del comportamiento de los alumnos frente al juego .

3.9 MANUAL PARA LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES.

3.9.1 LA GALLINA CIEGA



FUNDAMENTACIÓN.

El instructor con los educandos organiza un círculo, coloca al centro uno de sus estudiantes con los ojos cubiertos. El círculo comienza su movimiento al compás de una canción popular, al terminar el canto todo se paraliza la Gallina Ciega recorre el círculo y mediante el tacto adivina el nombre de uno de ellos, si logra acertar deja de ser la gallina y pasa a ser el niño descubierto se repite el ciclo.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla la orientación y el oído fomentando la socialización con el grupo.

OBJETIVO.

Fortalecer el sentido de la orientación y el oído fomentando la participación y socialización del grupo.

DESTREZAS.

Desarrolla la capacidad de orientación identificando a los compañeros del grupo para estimular el desarrollo auditivo y rítmico de los niños/as de la Escuela Simón Bolívar de la ciudad de Riobamba.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO

- Todos forman un círculo tomándose de la mano.
- Uno de los jugadores se coloca en el centro con los ojos vendados.
- A una señal del guía, todo el grupo da vueltas cantando.
- A una señal termina el canto, cada uno se queda inmóvil, en silencio. La gallina ciega avanza entonces hacia uno de los jugadores, la toca y debe adivinar quien es; Si acierta, este se convierte en gallina ciega una vez más.

MATERIAL.

- Un pañuelo
- Espacio físico.
- Una Grabadora.

3.9.2 LAS BOLAS



FUNDAMENTACIÓN.

El instructor orienta y ejemplifica las diversas formas de jugar con las bolas o canicas, las normas o reglas que se deben respetar para su ejecución.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta la participación entre los que participan entre las personas que practican este juego, ayudando la confianza en si mismo.

OBJETIVO.

Fortalecer el desarrollo del conocimiento matemático mediante la práctica de los juegos tradicionales de las bolas como identidad de la cultura popular.

DESTREZAS.

Relación a las nociones matemáticas en la práctica del juego respetando las normas reglamentarias de la participación fortaleciendo la precisión en el juego como norma de una tarea afectiva.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Existen varios juegos, como por ejemplo: la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, el tingue, y otros tantos que se inventan los jugadores de acuerdo a la ocasión.
- En este juego no existe número de participantes pueden ser muchos como pocos.
- Según el juego realizado con estas bolas son las formaciones de grupo.

LA BOMBA:

Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.

EL PIQUE:

Consiste en tratar de topar las bolas durante el trayecto de las mismas, las mismas eran impulsadas al golpear en la pared de las veredas de piedra por donde bajan las bolas. Se ganaba el juego cada vez que se topaba la bola del otro participante y también si está salía de la vereda.

LOS HOYOS:

Este juego consiste en hacer un pequeño surco ondulado o serpenteado, en el suelo y con hoyos intercalados a cierta distancia. La línea o raya (En forma de canal), se lo puede hacer con ciertas curvas o en forma de churo y a una distancia a convenir entre los participantes.

LOS PEPOS:

El tingue o pepos, se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

MATERIALES:

- Bolas de diferentes tamaños.
- Instrumentos para marcar el campo de juego.

3.9.3 LOS MARROS



FUNDAMENTACIÓN.

Es un juego parecido al béisbol actual el instructor forma dos equipos de tres formas cada una. En la cancha se dibuja un rePregunta con cinco o seis círculos en su alrededor, en su interior se ubica un equipo y queda fuera el otro quipo. Los jugadores pasan por cada uno de los círculos hasta llegar a la meta evitando ser topados por la pelota. Si no hay infracción el equipo triunfa. O si al lanzar el bateador la pelota y si está es atrapada por el quipo contrario estos pierden.

CARACTERIZACIÓN.

Incrementa el vínculo socio-afectivo entre el educador/a y niño/as.

Intervienen emociones o sentimientos.

OBJETIVO.

Estimular el trabajo en equipo mediante la participación activa de sus miembros, como norma efectiva para alcanzar triunfos significativos en la vida.

DESTREZAS.

Fortalecimiento de los vínculos socio afectivos en los participantes enriqueciendo el pensamiento y la creatividad en la práctica del juego, articulando los movimientos corporales para el éxito.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Juego tan divertido en el que se debía correr mucho, por lo tanto se requería de un buen estado físico. Los marros es un juego desconocido pero es muy parecido al béisbol actual.
- Para jugarlo se formaban dos equipos de tres personas cada uno, era necesario un espacio abierto (cancha) en el que se dibujaba un rePregunta, luego cinco o seis círculos alrededor, formando un semi círculo. Dentro del rePregunta se ubica un equipo y fuera de este el equipo contrario.
- Cada jugador debía pasar por todos y cada uno de los círculos hasta retornar a la meta y siempre evitando ser topado por la pelota. Al cumplirse la vuelta de todos los participantes, se ganaba el juego. Los bateadores lanzaban la pelota y si está era atrapada en el aire por el jugador contrario, estos perdían.

MATERIALES:

- Una pelota de trapo.
- Instrumentos para marcar el campo.
- Un tronco de bate.

3.9.4 LOS TROMPOS.



FUNDAMENTACIÓN.

Es un juego en el que los participantes hacen bailar al trompo tomándolo con las manos, elevándolo con una piola, entre otras.

“Según antropólogos el trompo parece que en un principio formo parte del instrumento análogo al de uso actual, que se utilizaba para obtener fuego mediante el juego semi rotativo de un eje vertical que frotaba en una madera horizontal”⁷

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla una sociabilidad entre el grupo y fomenta la participación entre las personas que practican este juego.

OBJETIVO.

Fomentar el desarrollo de la sociabilidad en el grupo y la participación activa entre los educandos que practican este juego.

DESTREZAS.

Participan activa en el desarrollo del juego estimulado la precisión viso motora e interpretando y analizando las propiedades del juego.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Este juego consiste en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras baila golpear a una bola circular para que éste ruede lo más lejos posible.
- En la parte inferior del trompo, se pone un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilada para que no lastime las palmas de las manos.
- Algunas personas adornan a los trompos con clavos pequeños y chinchas a su alrededor, también con dibujos y rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento.

MATERIALES:

- Los trompos son elaborados por Carpinteros con una madera muy consistente llamada cerote, guayacán, eucalipto.
- Una piola.

3.9.5 LA RAYUELA.



FUNDAMENTACIÓN.

Es un juego de alta concentración y precisión en donde el participante tiene que vencer con eficiencia una serie de obstáculos para poder triunfar en el juego, hay varias clases de rayuelas.

El instructor orienta el contenido y su ejecución.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta la participación entre las personas que practican este juego permitiendo ejercitar sus sentidos, ya que tiene la oportunidad de observar, manipular etc. Cuando más sentido ponga en el juego más sólidos y ricos serán los aprendizajes.

OBJETIVO.

Fomentar el desarrollo de las destrezas y habilidades en la práctica del juego.

DESTREZAS.

Identificación de la normativa del juego, estimulando la concentración y creatividad mediante la coordinación de los movimientos en forma eficiente para el éxito.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se coloca la ficha en el primer cajón.
- Se salta hasta el segundo cajón y luego al tercero en un pie.
- En los brazos se pisa con los dos pies.
- Se salta al cuello y a la cabeza en un pie y a las orejas en dos pies.
- Se da la vuelta y se regresa al mismo modo hasta el cajón anterior se recoge la ficha y luego se sale.

MATERIALES:

- Espacio físico.
- Una tiza con la cual se dibuja la rayuela.
- Una ficha.
- Cualquier objeto redondo y plano.

3.9.6 EL FLORON.



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en la entrega secreta de una prenda por parte del instructor del juego en las manos de uno de los educandos participantes, la tarea consiste en adivinar quien tiene la prenda. El estudiante que identificó al que tiene la prenda pasa a ser el monitor del juego y está escena se repite las veces que el docente considere necesarias.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego tradicional permite desarrollar en los niños/as una buena socialización, el desarrollo físico y un desenvolvimiento psicológico, y a la vez la confianza en ellos y ellas mismas, permite ejercitar sus sentidos, ya que tiene la oportunidad de

observar, manipular etc. Cuanto más sentido ponga en el juego mas sólidos y ricos serán los aprendizajes.

OBJETIVO.

Fortalecer la unidad y el compañerismo del grupo mediante la socialización y la práctica del juego, para un mejor desenvolvimiento psicológico en el desarrollo de nuevos aprendizajes.

DESTREZAS A DESARROLLAR.

Fortalecimiento en el desarrollo del lenguaje oral. Mejora la capacidad de retención mental establece nexos de socialización grupal.

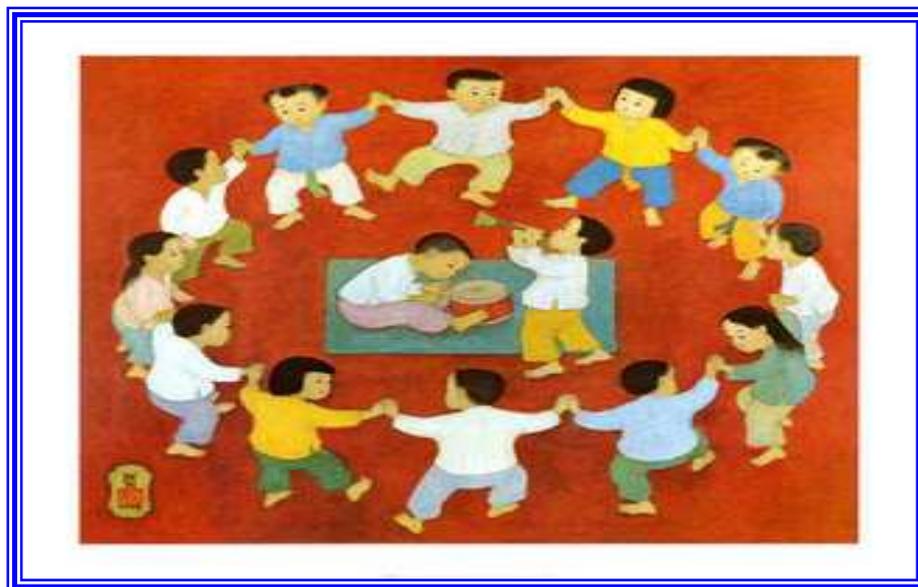
ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Invitar a los niños/as a aprender un juego, el juego se llama el florón.
 - Ubicar a los niños/as en una fila sentados con las manos juntas hacia delante.
 - Realizar una demostración del juego, repitiendo la letra:
 - El florón esta en mis manos de mis manos ya paso.
 - Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido debajo del arrayán ¿donde esta el florón?
 - Los niños/as tienen que adivinar quien tiene el florón.
 - El niño/as que adivine será el que dirija el juego.

MATERIALES:

- Un objeto pequeño (para esconder entre las manos).

3.9.7 EL JUEGO MATANTIRUTIRULAN.



FUNDAMENTACIÓN.

El instructor organiza con los educandos un círculo y coloca al centro uno de ellos, el círculo empieza a moverse en diferentes direcciones al entorno del niño eje, al compás de la estrofa previamente memorizada, al finalizar la misma se da un nombre de cualquiera de los participantes y se repite el ciclo.

CARACTERIZACIÓN.

Esta actividad lúdica incrementa la socialización, el niño/a inicia gozosamente su trato con los niños, ejercita el lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos. Adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos, forma su carácter y contribuye a fomentar su personalidad.

OBJETIVO.

Ejercitar el lenguaje hablado y mímico, mediante la participación colectiva de los educandos para fomentar su personalidad y autoestima.

DESTREZAS.

Articulación y pronunciación correcta de las palabras, expresando sentimientos emociones en un ambiente de cordialidad, articulando movimientos corporales al compás del lenguaje rítmico.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Invitar a los niños/as a salir al patio, motivarles para aprender la letra del juego, repetir los versos, hasta memorizarlos.
- La educadora/educador cantara en voz alta y luego repetirá con los niños/as.
- Organizar el juego.

Buenos días mi señoría matantiruntirunlan,
Que desea mi señoría matantiruntirunlan,
Yo deseaba una de sus hijas matantiruntirunlan,
A cual de ellas la deseaba, matantiruntirunlan,
Yo deseaba a Juanita, matantiruntirunlan,
En que oficio la pondría, matantiruntirunlan,
En oficio de costurera matantiruntirunlan,
Este oficio si le gusta matantiruntirunlan,
Hagamos la fiesta entera con la niña en la mitad, arbolito de naranja,
peinecito de marfil.

MATERIALES:

- Material Auxiliar.
- Espacio Físico.

3.9.8 EL HUEVO EN LA CUCHARA.



FUNDAMENTACIÓN.

El instructor organiza grupos de participantes. Los primeros de cada grupo sostienen una cuchara con la boca, en la que se coloca un huevo o una papa frente, se coloca un obstáculo por donde cada participante tendrá que circular en su entorno para retornar al punto de partida y entregar la posta al siguiente compañero de su grupo. A la señal de partida salen todos a cumplir con el cometido. Gana aquel grupo que determine primero las postas sin cometer faltas en su recorrido.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta la intuición en los niños/as.

Fortalece el equilibrio motriz en los niños/as.

Ejercita los sentidos oído, vista etc.

Incrementa el vínculo socio afectivo entre el educador- educadora y niños/as.

OBJETIVO.

Desarrollar la concentración y agilidad de los niños/as en el cumplimiento efectivo de una tarea propuesta mediante una competencia constructiva de calidad.

DESTREZAS.

Fortalecimiento en el equilibrio motriz de los participantes utilizando correctamente los implementos, estimulando la concentración en el cumplimiento de una tarea.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Dos grupos con igual número de participantes en fila, de tras de la línea de partida, a diez metros de los obstáculos. El primero de la fila tendrá el cabo de la cuchara entre los dientes, y en esta la papa o el huevo.
- A la señal el primero de cada fila sale caminando o corriendo, da la vuelta al objeto que sirve de obstáculo y entrega la cuchara al segundo. Este repite la misma acción, y así sucesivamente. Vencerá el equipo cuyo primer corredor este nuevamente sobre la línea de partida. Si el huevo o la papa se cae al suelo, el corredor debe volver a comenzar su camino.

MATERIALES:

- Dos cucharas.
- Dos papas o huevos cocidos.
- Dos obstáculos.

3.9.9 EL LOBO.



FUNDAMENTACIÓN.

Es el personaje misterioso que en medio del bosque se encuentra al asecho de sus víctimas para satisfacer su apetito devorador. Los participantes actúan provocativamente a fin de perseguir la persecución por la presa. El que es detenido pasa a ser el lobo. Y se repite la acción.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego estimula a los niños/as el desarrollo de la atención memoria y velocidad.

Desarrolla el área motriz ya que pone en movimiento los órganos del cuerpo interviniendo emociones o sentimientos.

OBJETIVO.

Estimular en los educandos el desarrollo viso motor mediante la socialización y la práctica del juego para mejorar el auto estima.

DESTREZAS.

Distingue la realidad de la fantasía, estimula el desarrollo viso motor de los educandos relaciona en contenido del juego con el medio ambiente.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Invitar a los niños/as a aprender un juego nuevo: el juego se llama “EL LOBO”.
- Pedir a los niños/as que formen un círculo y se cojan de las manos.
- Solicitar un voluntario para que sea el lobo.
- Cambiar el personaje del lobo para que todos los niños/as participen.
- El educador/ educadora deben participar en el juego.
- Realizan una demostración del juego repitiendo la letra.

Juguemos en el bosque hasta que el lobo este

Si el lobo aparece entero nos comerá

¿Que estás haciendo lobo?

Estoy durmiendo

Estoy levantándome

Estoy desayunando

Estoy saliendo

Estoy bajando la primera grada

Estoy listo para comerles

MATERIALES:

- Un espacio libre despliegue con facilidad.

3.9.10 EL PUENTE SE HA QUEBRADO, EN LA COSTA Y ALIRON LIRON EN LA SIERRA.



FUNDAMENTACIÓN.

Este juego tradicional consiste en una actividad lúdica que ejercita el lenguaje hablado, desarrollando la motricidad de los músculos. El instructor organiza al grupo para realizar el juego y luego repite la acción las veces que considere necesarias.

CARACTERIZACIÓN.

Permite desarrollar el área motriz permitiendo un desenvolvimiento en la memoria y con ello el lenguaje.

En el aspecto socio afectivo permitirá que todos los niños pueden confiar en sí mismo y en los demás. Fomentando su carácter y ayuda a desarrollar la personalidad del niño/a.

OBJETIVO.

Contribuir al fortalecimiento del desarrollo de la motricidad y la memoria en armonía con el movimiento corporal de los educandos.

DESTREZAS.

Desarrolla la capacidad de memorización estimulando el compañerismo.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Invitar a los niños/as a aprender un juego.
- El juego se llama el Puente se ha quebrado o aliron liron.
- Realizan una demostración del juego repitiendo la letra hasta que se memoricen.
- La educadora/educador debe participar en el juego.

Aliron lirón donde pasa tanta gente
Que el puente se ha caído
Madaremos a componerlo
Con que plata que dinero
Con la cáscara del huevo
Que pase el rey, que ha de pasar
El hijo del conde se ha de quedar.

MATERIALES:

- Un espacio libre.

3.9.11 LAS BANDERILLAS.



FUNDAMENTACIÓN.

El instructor orienta que trata de un concurso de adornos a las bicicletas de los participantes. Señalando los materiales disponibles para elaborar las banderillas. El triunfador es aquel que mejor a adornado su bicicleta.

CARACTERIZACIÓN.

Fomentar la intuición en los niños/as ayuda en la agilidad en las manos a los niños/as ya que en este juego se necesita de mucha intuición para la creación de las banderillas.

Fomentando la sociabilización con el grupo.

OBJETIVO.

Fortalecer el desarrollo de la imaginación y la creatividad de los educandos mediante la confección de las banderillas y de la decoración de sus bicicletas.

DESTREZAS.

Desarrolla la capacidad motriz de los educandos, favoreciendo al desarrollo de la concentración estimulando el desarrollo de la intuición, la imaginación, y la creatividad.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Dos grupos con el mismo número de participantes.
- No se necesita de competir, el propósito era de adornar sus bicicletas con la banderillas que deseen y hacerlas ver de mejor aspecto.
- La bicicleta más adornada según la creatividad del dueño gana.

MATERIALES:

- Carrizo, papel o lechero, este último es una planta de la cual se extrae una especie de goma y que tiene un espino, el mismo que se usaba como eje para que giren las banderillas.
- Espacio Físico.

3.9.12 EL ZUMBANBICO.



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en la construcción de un objeto que al girar produce movimiento acelerado, que causa atracción y emoción por su elasticidad y posibilidades de aplicación en figuras, saltos.

CARACTERIZACIÓN.

Intervienen emociones o sentimientos.

OBJETIVO.

Desarrollar habilidades y destrezas en el niño.

DESTREZAS.

Fomentación al desarrollo de la imaginación y la creatividad utilizando elementos del medio para su elaboración.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Observar y descubrir el modelo propuesto.
- Construir el Zumbanbico con los materiales del medio.
- Demostrar con la práctica su utilidad.
- Reproducir el ejercicio hasta lograr destrezas en su ejecución. Se unía los extremos del hilo incrustando el botón o tillo al centro, para hacerlo girar hasta que adquiriera elasticidad y movimientos.
- Los enredos que producía el Zumbanbico, especialmente en el pelo, ocasionaban incluso el corte de pelo o romper el juguete.

MATERIALES:

- Un pedazo de hilo.
- Un botón o tillo.

3.9.13 LA RUEDA.



FUNDAMENTACIÓN.

Es el cerco de un neumático viejo que al ser recortado, los niños lo utilizaban como juguete de recreación valiéndose de otros instrumentos para provocar su rodamiento.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta la participación en grupo. Desarrollando una creatividad e intuición en los niños/as.

OBJETIVO.

Conocer la utilidad que pueden prestar algunos elementos de desecho, para aprovecharlo eficientemente en el desarrollo lúdico de los educandos como elementos formativos de recreación sana.

DESTREZAS.

Desarrolla la coordinación viso motora utilizando adecuadamente los elementos de desecho para la recreación.

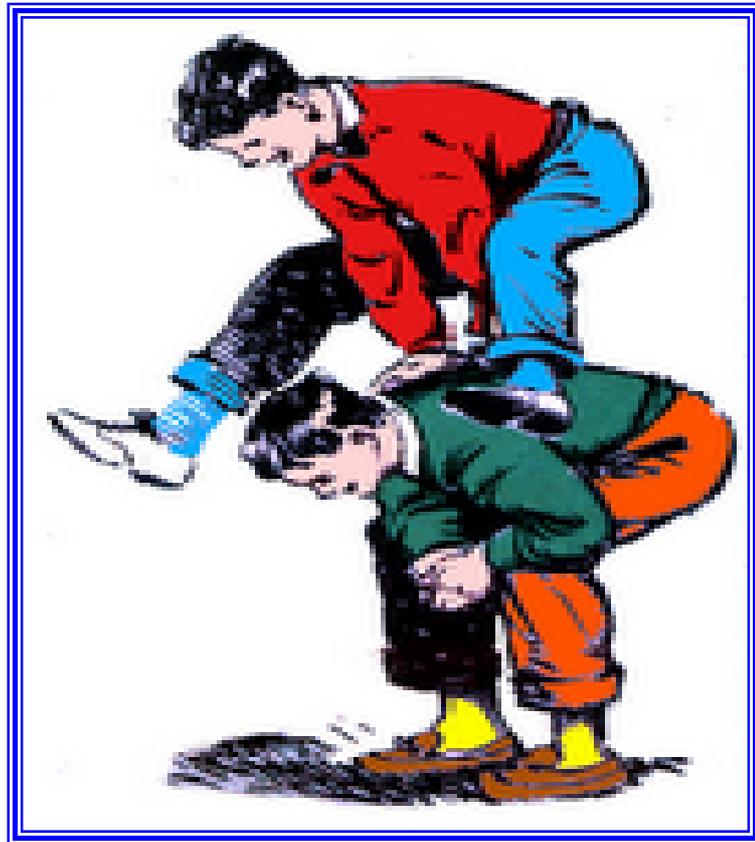
ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Recolector cercos de neumáticos viejos de las vulcanizadoras.
- Pulir dichos elementos.
- Demostrar las formas de rodamiento con la mano. Con otro elemento (Un palo en forma de horcón).
- Demostración de los mejores manipuladores de la rueda.

MATERIALES:

- Ruedas de neumático.
- Un palo de madera en forma de horcón.

3.9.14 SIN QUE TE ROCE.



FUNDAMENTACIÓN.

Este juego consiste en saltar sobre la persona que lo esperaba en posición inclinada, apoyándose las manos sobre las rodillas. El líder del juego disponía sumar a la práctica el acompañamiento de silvos o cantos.

La persona que fallaba en su ejecución pasaba a ser la base del juego.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta la intuición en los niños/as. Permitiendo el desarrollo en la educación de los sentidos (sensitivos).

OBJETIVO.

Fomentar el desarrollo de las destrezas y habilidades en la práctica del juego, afinando la técnica de la ejecución para la efectividad del mismo.

DESTREZAS.

Fortalecimiento de la coordinación viso motora en el juego identificando los momentos de precisión para la efectividad de la acción promoviendo la socialización de los participantes.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Organización de grupos participantes.
- Explicación del contenido.
- Demostración práctica de su ejecución.
- Práctica de los participantes.
- Concurso por equipo.

MATERIALES:

- Espacio físico
- Se juega en lugar abierto.

3.9.15 LAS COMETAS.



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en la construcción de un instrumento liviano de fácil elevación y movimiento por la acción de la fuerza del viento. Hay varias formas o modelos de acuerdo con las circunstancias y los gustos de los participantes, especialmente en los meses de julio y agosto.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta la intuición de los niños/as. Interviniendo emociones o sentimientos entre las personas que practican este juego.

OBJETIVO.

Favorecer la imaginación y la creatividad de los participantes mediante la construcción de cometas para la sana recreación y esparcimiento en los tiempos libres.

DESTREZAS.

Estimulación del desarrollo de la imaginación y la creatividad identificando la dirección del viento.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Recopilación de materiales para la construcción de cometas.
- Observación del modelo propuesto.
- Identificación de sus partes y componentes.
- Elaboración de cometas.
- Acoplamiento de accesorios.
- Identificación de la dirección del viento.
- Práctica de vuelo.

MATERIALES:

- Sigse o el carrizo para su armazón.
- El papel cometa, de empaque o papel periódico.
- Tiras de tela para hacer la cola.
- Hilo grueso o piola para hacerlas volar.

3.9.16 TORNEO DE CINTAS.



FUNDAMENTACIÓN.

Este evento consiste en la colocación de cintas de diversos colores a lo largo de una cuerda, sostenida por pilares incrustados al suelo. El juego consiste en que los participantes sea a caballo o bicicletas mediante un punzón establecido pase por la argolla de una cinta y la arranque para ser merecedor a un premio.

CARACTERIZACIÓN.

Este tipo de juegos permite interactuar directamente con los que practican dicho juego.

El juego es muy llamativo por lo que intervienen algunos sentimientos.

OBJETIVO.

Identificar los valores mediante la práctica de eventos recreativos desarrollados para fortalecer su identidad.

DESTREZAS.

Participación con alegría mejorando las relaciones sociales de los educandos.

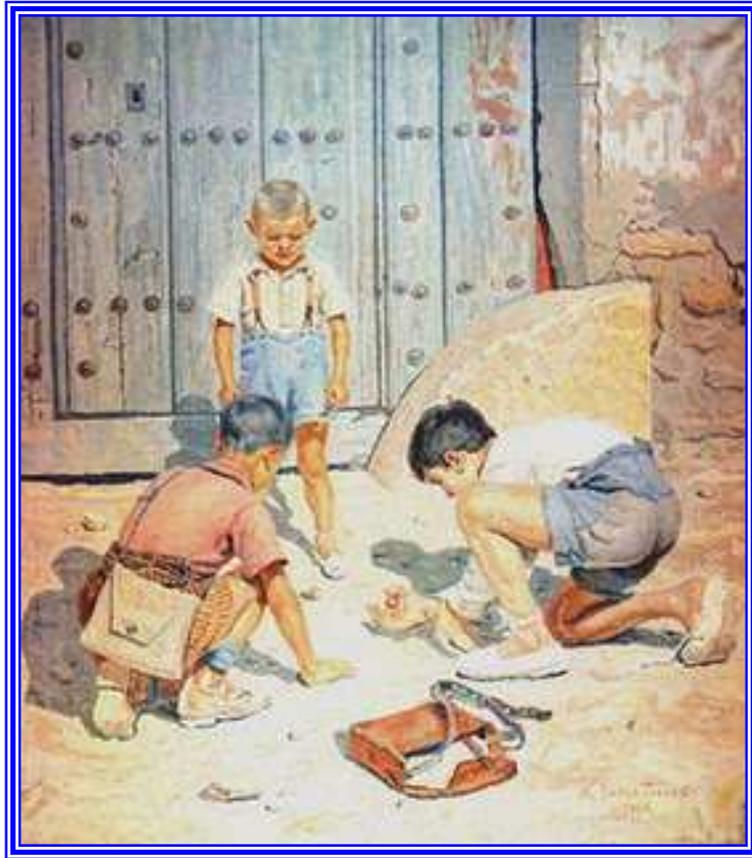
ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Nombrar comisiones para la planificación del juego.
- Realizar las inscripciones de los participantes.
- Dar a conocer las reglas a respetar en el desarrollo de la actividad.
- Nombrar comisarios del juego.
- Ejecución del torneo.

MATERIALES:

- Una bicicleta.
- Corbatas (depende el número de participantes).
- Un palo de madera.

3.9.17 HUEVOS DE GATO.



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en hacer hoyos en el piso de una determinada profundidad en la que quepa una pelota de pequeña dimensión (Tesis). Cada persona es dueña de un hoyo en la que ingresa la pelota y el dueño del hoyo la recoge y golpea a los participantes que no lograron a ser lo mismo, quienes huyen para no ser alcanzados.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego permite interactuar con las demás personas que participan en ella interviniendo sentimientos entre los niños/as.

OBJETIVO.

Conseguir la participación interactiva de los integrantes, mejorando la socialización de los mismos como elementos de unidad para la efectividad de la acción colectiva.

DESTREZAS.

Mejoramiento en la condición viso motora de los participantes identificando con precisión los elementos del juego y estimulando el sentimiento de unidad y compañerismo.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Organización de grupos participantes.
- Construcción de hoyos.
- Explicación del contenido.
- Demostración práctica del juego.
- Ejecución de los participantes.

MATERIALES:

- Una pelota del tamaño de una de tenis.
- Espacio Físico.

3.9.18 EL PALO ENCEBADO.



FUNDAMENTACIÓN.

Atracción popular, juego apetecido por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos era uno de los eventos de gran concurrencia. El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de diez a quince metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes. En la cima del palo se colocaba varios premios, que debían ser cogidos al menos uno por el participante.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla el pensamiento psicológico y ayuda al desenvolvimiento físico.

OBJETIVO.

Contribuir a la difusión de las actividades recreativas a los educandos logrando la integración e identidad comunitaria.

DESTREZAS.

Estimulación de la participación activa de los niños alcanzando la elevación del autoestima para su superación.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Nombrar comisiones para la elaboración del palo encebado.
- Realizar las inscripciones de los participantes.
- Dar a conocer las normas a respetarse en el desarrollo de la actividad.
- Nombrar comisarios de juego.
- Ejecución del evento.

MATERIALES:

- Un palo de diez a quince metros.
- Manteca, aceite o grasa.
- Variedad de frutas y diferentes premios.
- Espacio Físico.

3.9.19 LOS SANCOS.



FUNDAMENTACIÓN.

Este juego consiste en elevar las extremidades inferiores del ser humano apoyándose en tiras de madera que aparentan el crecimiento del cuerpo el mismo que mediante el dominio de su acción alcanza movilidad y agilidad del pensamiento.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla el pensamiento y agilidad mental ayudando al desarrollo físico interviniendo emociones.

OBJETIVO.

Desarrollar la coordinación psico-viso motora utilizando adecuadamente sus materiales.

DESTREZAS.

Estimulación de la participación activa de los niños alcanzando la elevación del autoestima para su superación.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Recopilación de tiras de madera.
- Construcción de los zancos.
- Práctica de los miembros del grupo.
- Práctica a los acordes de melodías

MATERIALES:

- Palos de madera
- Clavos.
- Espacio Físico.
- Alambre.

3.9.20 LA CEBOLLA.



FUNDAMENTACIÓN.

En este juego los participantes se unen uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa.

La persona que quedaba libre era quien tenía que ir arrancando las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego tradicional permite desarrollar en los niños/as una buena socialización, el desarrollo físico y un desenvolvimiento psicológico, y a la vez la confianza en ellos ellas mismas.

OBJETIVO.

Desarrollar la integración grupal mediante la conformación de equipos en el que se unen esfuerzos para alcanzar un propósito común en forma efectiva.

DESTREZAS.

Estimulación de los valores de unidad y solidaridad de los grupos logrando la confianza en los mismos.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Organización de participantes.
- Explicación del contenido.
- Demostración práctica.
- Ejecución del juego.

MATERIALES:

- Lugar despejado.
- Un pilar o un árbol.
- Número de participantes a partir de cinco.

3.10 PLAN OPERATIVO.

El plan operativo a realizarse a futuro está centrado básicamente en el desarrollo de estas actividades en el de venir de los días. Si fuese posible se iniciará en el mes de octubre a comienzo de año. Ya en el año lectivo 2010-2011 se pondrá en marcha totalmente.

DISEÑO DEL PLAN OPERATIVO

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	RECURSOS	BENEFICIARIOS	TIEMPO
Impartir los conocimientos sobre Juegos Tradicionales a los niños/as	Taller de capacitación con niños/as de la escuela	Lenin vallejo Maestros de los diferentes niveles	Infocus Computadora Marcadores	Niños/as de la escuela Simón Bolívar Maestros/as	45 min.
Realizar un diagnostico sobre la aplicación de los juegos tradicionales con los maestros/as de la escuela	Reunión con maestros/as, y directivos de la escuela para desarrollo de lluvia de ideas y grupos focales	Director de la escuela Lenin Vallejo Maestros/as	Papelotes Marcadores Cartulinas de colores	Maestros/as Niños/as Directivos Padres de familia	1 hora
Organizar el horario de clases destinadas para impartir juegos tradicionales a los Niños/as	Elaboración de cronograma de clases en coordinación con los maestros/as de la escuela	Director de la escuela Lenin Vallejo Maestros/as	Papelotes Marcadores Cartulinas de colores	Maestros/as Niños/as Directivos Padres de familia	1 hora
Dar a conocer de forma	Según el cronograma	Director de la	Pelotas	Maestros/as	45 min.

práctica los diferentes tipos de juegos tradicionales a los niños/as	desarrollar de forma práctica y grupal los diferentes juegos tradicionales existentes utilizando como guía el manual elaborado.	escuela Lenin Vallejo Maestros/as	Sogas Sacos Palos de madera Hilo Espacio físico	Niños/as Directivos Padres de familia	
Evaluar el desarrollo del manual con los maestros/as, niños/as y padres de familia	Hacer reuniones con padres de familia para diagnosticar como influye la práctica de juegos tradicionales en sus hijos. Y en la escuela reunirse con niños/as y Maestros/as para determinar los beneficios que implica la práctica de estos juegos	Director de la escuela Lenin Vallejo Maestros/as Padres de familia	Papelotes Marcadores Cartulinas de colores	Maestros/as Niños/as Directivos Padres de familia	1 hora

3.11 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.

La evaluación de la propuesta se lo hará en el proceso de ejecución y al final de la misma; sin embargo se puede prever que la investigación realizada tendrá un impacto positivo en el aula y fuera de ella, dado que el niño será el hacedor del aprendizaje, es quien irá construyendo e investigando los contenidos a efectos de tener un conocimiento cabal, solo así se podrá llegar a los anhelos de saber, hacer, y saber ser.

3.12 CONCLUSIONES.

- Mi esfuerzo como investigador, egresado de la Universidad Técnica de Cotopaxi se ve plasmado en el aporte valioso para los niños.
- El presente trabajo de investigación dirige al docente en la aplicación de los juegos populares en el proceso de enseñanza para los alumnos de la escuela Simón Bolívar proporcionando métodos, estrategias acordes a la necesidad y aplicación del juego.
- Las Autoridades y Miembros de la Institución Educativa serán quienes a criterio personal e institucional determinarán la factibilidad de rescatar o no los juegos tradicionales analizando los beneficios y frutos que proporciona su aplicación.
- La práctica de los juegos tradicionales por parte de los alumnos ayuda a estos a mejorar su aprendizaje más aun a desarrollar su capacidad humana sin temor a equivocarse o el de no poder, pues solamente se trata de un juego.
- La perseverancia y diversidad de juegos proporcionarán al estudiante el deseo de querer practicarlos pues de estos dependerá si el juego o los juegos a utilizarse alcancen sus objetivos.
- La intervención del docente en la práctica del juego como un miembro más del grupo formarán lazos afectivos entre el profesor y los niños, que ayudan a un mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje.

3.13 RECOMENDACIONES.

- Solicitar a las autoridades y maestros del área, poner en marcha inmediatamente el esfuerzo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- La correcta utilización de los juegos populares como medio de mejorar la calidad en los alumnos será determinada por la adecuada aplicación y elección del juego, de ahí que es recomendable utilizarlos definiendo las metas que se desea alcanzar y la edad en la cual se aplicarán.
- Es recomendable analizar el beneficio pedagógico de la aplicación del juego en el campo estudiantil para motivar a las autoridades y miembros de la institución sobre su implantación.
- Las actividades para la aplicación los juegos detallados en el proyecto deben ser aplicados eficientemente pues solo y de esta forma se podrán incentivar a los alumnos a un mejor desarrollo intelectual y físico.
- Utilizar oportuna y apropiadamente el Manual diseñado a fin de que se cumpla los propósitos educativos con el fin de rescatar los juegos tradicionales infantiles.

3.14 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

BIBLIOGRAFIA CITADA.

1. DUPEY, 1998) Ana María Dupey.
2. MEC. Guía Didáctica N° 2 Quito-Ecuador 1994 Pág.142.
3. VASCONI, Tomás. Contra la Escuela. s/e. s/a. Pág.15.
4. NERECI, Irídeo. Argentina Pág. 178.
5. GARVEY. C Ediciones Morata. España (1981)
6. CARO, R. Días. Guías Geniales o Lúdicas. México 1978
7. SABELLA, Andrés Santiago de Chile, (2da edic.) 2001

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.

8. MAKARENCO, A.S. Conferencias sobre educación infantil. 1ra Edición.
a. Moscú 1937.
9. MEC. Programa de estudio. Cultura Física a nivel primario
2. 1ra. Edición. Quito-Ecuador (1991).
10. MEC. Didáctica y Metodología de las Unidades. 1ra. Edición
3. Quito- Ecuador (1994).
11. SANCHEZ, Williams. Planificación Curricular de Cultura Física. 2da.
Edición. Quito- Ecuador. (2004).
12. Colectivo de autores. *Taller de la palabra*. México: 1999.
13. Colectivo de autores. *El trabajo metodológico para el proceso docente-
educativo en la Educación Superior: un nuevo enfoque hacia la excelencia
académica*. Ponencia, 2000.
14. Colectivo de Autoras. *Español Comunicativo en la Cultura Física ISCF
"Manuel Fajardo"*. Ed. Deportes, Ciudad de la Habana, 2004.
15. De Saussure, Ferdinand. *Curso de Lingüística General*. Habana: Ed: Ciencias
Sociales: 1978.
16. Dubois, Jean. *Diccionario de Lingüística*. Madrid: Ed: Alianza S. A. 1979.

17. Fariñas León, Gloria. *"Maestro, una estrategia para la enseñanza"*. La Habana: Ed. Academia, 1999.
18. Ortega Rodríguez, Evangelina. *Curso de Redacción y Composición*. UH, 1987.
19. Roméu Escobar, Angelina. *El enfoque Comunicativo en la enseñanza del Español*. IPLC, 1998.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.

20. VERA, Alfredo. *Políticas Educativas enigmas y caminos*. 1ra Edición Quito-Ecuador (1997)
21. BENÍTEZ, Luís. *Módulo de Tecnología de los Recursos Didácticos*, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga- Ecuador (2003).
22. ROMERO, Iván. *Los Valores morales*. Latacunga- Ecuador (2000)
23. MIRANDA, Pablo. *El maestro, La comunidad y la construcción de una Escuela para la emancipación*. 2da. Edición Quito-Ecuador (2004).
24. MARTINEZ, Luís; MUTIS, Luís y VALLEJO, Mariana. *La dimensión Humana de de la Educación*. 1ra. Edición. Colombia (2001).

ELECTRÓNICA

25. CRATTY, B.J.: *Juegos Escolares que desarrollan la conducta*, México, 1980
26. [www.monografías.com/trabajos/trabajoafisica/juego afísica shtml](http://www.monografías.com/trabajos/trabajoafisica/juego%20afisica%20shtml).
27. GARCIA,M.:*El juego predeportivo en la Educación Física y el Deporte*, Madrid,
28. 1982 (ref. 28 de diciembre del 2009). Disponible en Web: GARCÍA,M
SEGOVIA BAUS,F.:*Juegos Populares del Ecuador*, Quito, 1980 (ref. 30
diciembre del 2009). Disponible en Web: SEGOVIA BAUS,F
29. www.educapaz.org/redcomparte/juegosinfantiles/htm
30. [www.monografías.com/trabajos/trabajoafisica/juego afísica shtm](http://www.monografías.com/trabajos/trabajoafisica/juego%20afisica%20shtm)
31. [www.monografías.com/trabajos/trabajoafisica/juego afísica shtml](http://www.monografías.com/trabajos/trabajoafisica/juego%20afisica%20shtml).

3.15 ANEXOS

ANEXO 1



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

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS.

- Lea detenidamente cada pregunta, y ponga una X a la respuesta que Usted, considera correcta de las preguntas planteadas a continuación.
- De la sinceridad con que usted responda las preguntas dependerá del éxito del presente trabajo investigativo.

1.- ¿Te gusta los juegos tradicionales infantiles?

- Si ()
- No ()

2.- ¿Conoces los juegos tradicionales infantiles?

- Si ()
- No ()

3.- ¿En tu escuela practican juegos tradicionales donde tú puedas participar?

- Si ()

- No ()
- Algunas Veces ()

4.- ¿Cada que tiempo realizan actividades de juegos tradicionales?

- a) Dos veces por semana. ()
- b) Cada fin de semana. ()
- c) Cada mes. ()
- d) En ninguna ocasión. ()

5.- ¿En la hora de cultura física los señores profesores realizan juegos tradicionales?

- Si ()
- No ()
- Algunas veces ()

6.- ¿Si tu escuela realizara un campeonato de juegos tradicionales con otras escuelas te gustaría participar?

- Si ()
- No. ()

7.- ¿Cuál es el juego que mas te gusta y lo has practicado en la escuela?

- La cometa. ()
- El trompo. ()
- La rayuela. ()
- Las bolas. ()
- El pique. ()
- Otros. ()

8.- ¿Crees tú que estos juegos tradicionales te enseñan y te ayudan a comunicarte con tus compañeros?

- Si ()
- No. ()

9.- Te gustaría conocer y practicar más juegos tradicionales.

- Si ()
- No. ()

10.- En tu niñez practicas Juegos Tradicionales.

- Si ()
- No. ()

¡Gracias por su colaboración!

Anexo No.2



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

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE CULTURA FISICA.

- 6) ¿El personal Docente recibe cursos de capacitación?
- 7) ¿La institución tiene apoyo económico para la realización de actividades y programas recreativos para poner en práctica los juegos tradicionales?
- 8) ¿Existe un programa de juegos populares por parte del ministerio de educación y cultura para la realización de los mismos?
- 9) ¿Se convoca por parte de la dirección de la escuela a la práctica de los juegos tradicionales?
- 10) ¿Qué ha hecho esta institución para rescatar los juegos tradicionales infantiles?

ANEXO 3
CROQUIS.



ANEXO 4

Entrada principal de la escuela.



ANEXO 5

Niños en el recreo en el patio principal.



ANEXO 6

Planta física de la escuela.



ANEXO 7

Niños de cuarto año de educación básica.



ANEXO 8
Entrevista al señor director.



ANEXO 9
Entrega de cuestionario para la encuesta.



ANEXO 10

Entrevista a los Docentes de Cultura Física.



ANEXO 11

Niños jugando al trompo.

