



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

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

### **CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

#### **TESIS DE GRADO**

**TEMA:**

**“IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL ALICIA MARCUARD DE YEROVI, DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI”**

**Tesis presentada previo la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.**

**Autor:**

Rea Tutin Julián Vinicio

**Director:**

PhD. Cárdenas Quintana Raúl Bolívar

**Latacunga – Ecuador**

**2016**

## **AUTORÍA**

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL ALICIA MARCUARD DE YEROVI, DEL CANTON SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI”, son de responsabilidad del autor: Rea Tutin Julián Vinicio.

---

Rea Tutin Julián Vinicio

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema: “Importancia de los Juegos Tradicionales para fomentar la Actividad Física en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi, del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi”, de Rea Tutin Julián Vinicio postulante de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Académico de la Carrera de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, septiembre del 2016

---

PhD. Cárdenas Quintana Raúl Bolívar

C.I. 050140114-5



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS  
Latacunga – Ecuador

---

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, el postulante: Rea Tutin Julián Vinicio con el tema de tesis: “IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALICIA MARCUARD DE YEROVI, DEL CANTON SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI”, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, diciembre del 2016

Para constancia firman:

.....  
Mgs. Angel Viera  
PRESIDENTE

.....  
Mgs. Lenin Saltos  
MIEMBRO

.....  
Msc. José Barbosa

## OPOSITOR

### **AGRADECIMIENTO**

*A la Universidad Técnica de Cotopaxi, Institución Educativa de prestigio, por abrirme las puertas para el conocimiento y profesionalismo.*

*A la Licenciada Tania Rodríguez, Directora de Tesis, por su asesoría y guía en el proceso, seguimiento y culminación de la presente investigación.*

*Gratitud imperecedera a la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi en la persona de su Directora, padres de familia y estudiantes por su valiosa colaboración como artífices de esta investigación.*

**Julián**

**DEDICATORIA**

*A Dios, por ser mi respuesta en mis necesidades, mi refugio en la tormenta, mi consuelo en la tristeza y mi fortaleza en mis debilidades.*

*A mis queridos padres, por su ejemplo de sacrificio y esfuerzo, por confiar en mis decisiones y sobre todo por apoyarme de manera incondicional.*

*A mí amada y abnegada esposa Verónica, por darme felicidad, amor y comprensión.*

*A mi querida hija, luz de vida en mi corazón e inspiración-*

*Vaya para todos ellos, mi esfuerzo permanente en la vida, pues lo que consiga..... será un triunfo más alcanzado en la vida para ustedes.*

**Julián**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y**  
**HUMANÍSTICAS**  
**Latacunga – Ecuador**

---

**TEMA: “IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALICIA MARCUARD DE YEROVI, DEL CANTON SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI”**

**Autor:** Rea Tutin Julián Vinicio

**RESUMEN**

Desde épocas pasadas en el Ecuador, se realizaba un sinnúmero de juegos en los cuales los niños juntaban inocencia, espontaneidad, creatividad para ejecutar la actividad que se les ocurría en ese momento, las ollas encantadas, la rayuela, el trompo, los pepos, las canicas, la plancha, el hueco, las escondidas, las cogidas entre otros que dejaban volar la imaginación y que hoy en día con mucho pesar ya no se los practica, de ahí la inmensa necesidad de fomentar, motivar y sobre todo sostener a través del tiempo algo tan nuestro y que no se los debe dejar en el olvido. El objetivo general se encaminó en diseñar talleres prácticos, mediante la aplicación de actividades lúdicas para la difusión y sostenimiento de los juegos tradicionales en los estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi” del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi. El Problema radica en la pérdida paulatina de estos juegos con el pasar del tiempo. Los métodos utilizados fueron el inductivo, deductivo, empírico con técnicas e instrumentos como las encuestas y cuestionarios. Se elaboró como Propuesta, una guía diseño de talleres prácticos para la difusión y sostenimiento de los juegos tradicionales en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal “Alicia Marcuard de Yerovi” del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi. Como conclusión fue que todos quienes de una u otra forma son parte de esta investigación conozcan, fomenten y practiquen los Juegos Tradicionales mediante la actividad física como un complemento en sus vidas y sobre todo no dejar morir estos juegos tan nuestros apegados a la vida de todos.

**Palabras clave:** Sociedad, Cultura, Juegos Tradicionales, Cultura Física, Deporte y Recreación, Actividad Física.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS**  
**Y HUMANÍSTICAS**  
**Latacunga – Ecuador**

---

**THEME: "IMPORTANCE OF TRADITIONAL GAMES TO PROMOTE PHYSICAL ACTIVITY IN STUDENTS OF ALICIA MARCUARD YEROVI, MUNICIPAL EDUCATIVE UNIT IN THE SALCEDO CANTON, COTOPAXI PROVINCE"**

**Author:** Julián Rea Tutin Vinicio

**ABSTRACT**

From ancient times in Ecuador, countless games were made in which children gathered innocence, spontaneity, creativity to execute the activity they could think at that moment las ollas encantadas, la rayuela, el trompo, los pepos, las canicas, la plancha, el hueco, las escondidas, las cogidas and others that let the imagination and currently these traditional games are not played anymore, that is the reason the great need to encourage, motivate and do not forget through time something ours and which should not be forgotten. Physical activity is any movement made by the body, which makes muscles work and requires more energy to be at rest. Walking, running, dancing, swimming, playing, working and others are practical examples of physical activity that one way or another it benefit the health and psychomotor producing positive effect in short and long term. Proposal was developed as a guide design workshops for the dissemination and maintenance of traditional games in the students of the "Alicia Marcuard Yerovi" Municipal Educative Unit in the Salcedo Canton, Cotopaxi Province. This research work seeks to all people who are taking part in it they might know, promote and practice the traditional games through physical activity as a complement to their lives.

**Keywords:** Society, Culture, Traditional Games, Physical Culture, Sport and Recreation, Physical Activity.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

| <b>Contenido</b>                      | <b>Págs.</b> |
|---------------------------------------|--------------|
| Portada.....                          | i            |
| Autoría.....                          | ii           |
| Aval del Director de Tesis.....       | iii          |
| Aprobación del Tribunal de Grado..... | iv           |
| Agradecimiento.....                   | v            |
| Dedicatoria.....                      | vi           |
| Resumen.....                          | vii          |
| Abstract.....                         | viii         |
| Índice de Contenidos.....             | ix           |
| Índice de Gráficos.....               | xii          |
| Índice de Cuadros.....                | xiv          |
| Introducción.....                     | 1            |

### CAPITULO I

#### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 1.1 Antecedentes Investigativos.....  | 2  |
| 1.2 Fundamentación.....               | 4  |
| 1.3 Categorías Fundamentales.....     | 11 |
| 1.4 Preguntas Científicas.....        | 12 |
| 1.5 Marco Teórico.....                | 12 |
| 1.5.1 Sociedad.....                   | 12 |
| 1.6 Cultura.....                      | 18 |
| 1.6.1 Cultura Global.....             | 20 |
| 1.6.2 Cultura Clásica.....            | 21 |
| 1.6.3 Cultura en la Filosofía.....    | 21 |
| 1.6.4 Cultura en la Antropología..... | 22 |
| 1.6.5 Cultura Popular.....            | 22 |

|  |    |
|--|----|
| 1.7 Juegos Tradicionales.....                          | 27 |
| 1.7.1 Definición.....                                  | 27 |
| 1.7.2 Características de los Juegos Tradicionales..... | 29 |
| 1.7.3 Importancia de los Juegos Tradicionales.....     | 30 |
| 1.7.4 Tipos de los Juegos Tradicionales.....           | 31 |
| 1.7.5 Cultura Física.....                              | 35 |
| 1.7.6 Importancia de la Cultura Física.....            | 40 |
| 1.7.7 Deportes y Recreación.....                       | 42 |
| 1.8 Actividad Física.....                              | 49 |
| 1.8.1 Importancia de la Actividad Física.....          | 49 |
| 1.8.2 Beneficios de la Actividad Física.....           | 50 |

## **CAPÍTULO II**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

|  |    |
|--|----|
| 2.1 Breve Caracterización de la Institución Objeto de Estudio..... | 56 |
| 2.2 Diseño metodológico.....                                       | 58 |
| 2.2.1 Modalidad de la Investigación.....                           | 60 |
| 2.2.2 Nivel o Tipo de Investigación.....                           | 61 |
| 2.2.3 Población y Muestra.....                                     | 62 |
| 2.2.4 Plan de Recolección de la Información.....                   | 62 |
| 2.2.5 Plan de Procesamiento de la Información.....                 | 63 |
| 2.3 Análisis e Interpretación de Resultados.....                   | 64 |
| 2.4 Conclusiones y Recomendaciones.....                            | 94 |
| 2.4.1 Conclusiones.....  | 94 |
| 2.4.2 Recomendaciones.....   | 95 |

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA**

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 3.1 Datos Informativos.....           | 97  |
| 3.2 Antecedentes de la Propuesta..... | 97  |
| 3.3 Justificación.....                | 98  |
| 3.4 Objetivos.....                    | 100 |

|   |     |
|---|-----|
| 3.5 Análisis de Factibilidad.....       | 100 |
| 3.6 Plan Operativo de la Propuesta..... | 101 |
| 3.7 Diseño de la Propuesta.....         | 104 |
| 3.8 Administración de la Propuesta..... | 140 |
| 3.9 Previsión de la Propuesta.....      | 140 |
| Referencias Bibliográficas.....         |     |
| Anexos.....                             |     |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|   |    |
|---|----|
| Gráfico N°1: Categorías Fundamentales.....                                | 11 |
| Gráfico N°2: Importancia de los Juegos Tradicionales.....                 | 64 |
| Gráfico N°3: Motivación a los Juegos Tradicionales.....                   | 65 |
| Gráfico N°4: Práctica de los Juegos Tradicionales.....                    | 66 |
| Gráfico N°5: Nuevos Aprendizajes.....                                     | 67 |
| Gráfico N°6: Evaluación del nivel de desempeño.....                       | 68 |
| Gráfico N°7: Actividades Físicas en Hora Clase.....                       | 69 |
| Gráfico N°8: La Actividad Física como Diversión.....                      | 70 |
| Gráfico N°9: La Actividad Física con los Juegos Tradicionales.....        | 71 |
| Gráfico N°10: Enseñanza de los juegos tradicionales y la Actividad Física | 72 |
| Gráfico N°11: Apoyo elaboración de Documento Práctico.....                | 73 |
| Gráfico N°12: Conocimiento de la Importancia del Juego.....               | 74 |
| Gráfico N°13: Motivación a la Práctica de los Juegos Tradicionales.....   | 75 |
| Gráfico N°14: Refuerzo a los Juegos Tradicionales.....                    | 76 |
| Gráfico N°15: Estrategias para Mejorar Resultados.....                    | 77 |
| Gráfico N°16: Evaluación del Nivel de Desempeño.....                      | 78 |
| Gráfico N°17: Apoyo a la Actividad Física.....                            | 79 |
| Gráfico N°18: Cuadro N°20: Apoyo a la Actividad Física.....               | 80 |
| Gráfico N°19: Motivación a la Actividad Física.....                       | 81 |
| Gráfico N°20: Formas de Promocionar los Juegos Tradicionales.....         | 82 |
| Gráfico N°21: Apoyo a la Elaboración de Talleres.....                     | 83 |
| Gráfico N°22: Importancia de los Juegos Tradicionales.....                | 84 |
| Gráfico N°23: Práctica de los Juegos Tradicionales.....                   | 85 |
| Gráfico N°24: Rescate de los Juegos Tradicionales.....                    | 86 |
| Gráfico N°25: Conocimiento de Práctica de los Juegos Tradicionales.....   | 87 |
| Gráfico N°26: Tipos de Juegos.....  | 88 |

|   |    |
|---|----|
| Gráfico N°27: La enseñanza y la Actividad Física.....     | 89 |
| Gráfico N°28: La Actividad Física y la Participación..... | 90 |
| Gráfico N°29: Refuerzo de los Juegos Tradicionales.....   | 91 |
| Gráfico N°30: Aplicación de Talleres.....                 | 92 |
| Gráfico N°31: Elaboración de Talleres.....                | 93 |

## ÍNDICE DE CUADROS

|  |    |
|--|----|
| Cuadro N°1: Sociedades.....  | 17 |
| Cuadro N°2: Actividades Recreativas.....                                   | 47 |
| Cuadro N°3: Población y Muestra.....                                       | 60 |
| Cuadro N°4: Plan de Recolección de la Información.....                     | 60 |
| Cuadro N°5: Importancia de los Juegos Tradicionales.....                   | 64 |
| Cuadro N°6: Motivación a los Juegos Tradicionales.....                     | 65 |
| Cuadro N°7: Práctica de los Juegos Tradicionales.....                      | 66 |
| Cuadro N°8: Adquisición de nuevos Aprendizajes.....                        | 67 |
| Cuadro N°9: Evaluación del Nivel de Desempeño.....                         | 68 |
| Cuadro N°10: Actividades Físicas en Hora Clase.....                        | 69 |
| Cuadro N°11: La actividad Física como Diversión.....                       | 70 |
| Cuadro N°12: La Actividad Física con los Juegos Tradicionales.....         | 71 |
| Cuadro N°13: Enseñanza de los Juegos Tradicionales y Actividad Física..... | 72 |
| Cuadro N°14: Apoyo elaboración de documento práctico.....                  | 73 |
| Cuadro N°15: Conocimiento de la Importancia del Juego.....                 | 74 |
| Cuadro N°16: Motivación a la Práctica de los Juegos Tradicionales.....     | 75 |
| Cuadro N°17: Refuerzo a los Juegos Tradicionales.....                      | 76 |
| Cuadro N°18: Estrategias para Mejorar Resultados.....                      | 77 |
| Cuadro N°19: Evaluación del Nivel de Desempeño.....                        | 78 |
| Cuadro N°20: Apoyo a la Actividad Física.....                              | 79 |
| Cuadro N°21: Desarrollo de Destrezas y Capacidades.....                    | 80 |
| Cuadro N°22: Motivación a la Actividad Física.....                         | 81 |
| Cuadro N°23: Formas de Promocionar los Juegos Tradicionales.....           | 82 |
| Cuadro N°24: Apoyo a la Elaboración de Talleres.....                       | 83 |
| Cuadro N°25: Importancia de los Juegos Tradicionales.....                  | 84 |
| Cuadro N°26: Práctica de los Juegos Tradicionales.....                     | 85 |

|  |    |
|--|----|
| Cuadro N°27: Rescate de los Juegos Tradicionales.....                  | 86 |
| Cuadro N°28: Conocimiento de Práctica de los Juegos Tradicionales..... | 87 |
| Cuadro N°29: Tipos de Juegos.....                                      | 88 |
| Cuadro N°30: La enseñanza y la Actividad Física.....                   | 89 |
| Cuadro N°31: La Actividad Física y la Participación.....               | 90 |
| Cuadro N°32: Refuerzo de los Juegos Tradicionales.....                 | 91 |
| Cuadro N°33: Aplicación de Talleres.....                               | 92 |
| Cuadro N°34: Elaboración de Talleres Prácticos.....                    | 93 |

# INTRODUCCIÓN

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje. Los Juegos Tradicionales denotan una gran **importancia** en las actividades de los niños, su influencia desde lo cognitivo hasta sus actividades físicas-recreativas, las relaciones interpersonales con los demás niños se fortalecen mediante el juego y la esencia que tiene para las nuevas generaciones como el de retomar aquellos juegos de nuestros antepasados; dándole continuidad y sostenimiento a la presencia de estos en los actuales momentos. El **interés** por parte de los investigadores se debe a que, poco a poco se están perdiendo estas tradiciones y costumbres. La investigación tiene como **objetivo** rescatar, practicar y valorar los juegos tradicionales en la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi en concordancia con las actividades físicas, sus fundamentos teóricos serán de gran **utilidad** para tener conocimiento sobre estrategias prácticas e innovadoras, que faciliten al lector un conocimiento más a fondo de los mismos. Esta investigación se basa en los siguientes capítulos:

Capítulo I: **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA** en el cual se abordan temas como: antecedentes investigativos, categorías fundamentales expresadas en la educación, metodologías, estrategias metodológicas, lectura, comprensión lectora, hábitos lectores.

Capítulo II: **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**, consta una breve caracterización de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi” de la ciudad de Salcedo, unos breves rasgos históricos del mismo; se analizó el Diseño Metodológico con sus métodos y técnicas. También se encuentra el Análisis e Interpretación de Resultados con las encuestas correspondientes y las Conclusiones y Recomendaciones.

Capítulo III: **LA PROPUESTA**, consta de los Datos Informativos, Presentación, Introducción, Antecedentes, Justificación, Objetivos, Plan Operativo factibilidad,

Descripción de la Propuesta, Desarrollo de la Guía de Actividades. Se concluye con las referencias bibliográficas y anexos.

# CAPÍTULO I

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### *1.1. Antecedentes Investigativos*

Muchas veces los adultos desestiman la importancia que el juego trae consigo para el desarrollo integral de los niños. La razón puede ser porque solamente lo ven como una simple diversión y llegan a entender las profundas implicaciones que estos tienen para el bienestar físico y emocional presente y futuro. Resulta importante evidenciar la relación entre dichos juegos tradicionales con la actividad física, sus fundamentos teóricos y prácticos que de una u otra manera presenten su accionar en el ámbito intelectual y físico de los estudiantes.

Al investigar la página de Repositorio Ecuador, se encuentra con algunas novedades respecto a los antecedentes sobre el tema investigativo motivo de la presente estructuración, por ejemplo existen temas que se relacionan con la variable independiente y otras que se relacionan con la variable dependiente, como también difieren en espacio, tiempo y lugar; es así que se obtiene la siguiente información:

En la Universidad Tecnológica Equinoccial, se elaboró la Tesis con el tema “Estudio de Juegos Infantiles Tradicionales direccionados a potencializar el desarrollo psicomotriz de niños pre-escolares”, su autora es Diana Paulina Morochz Valdez. Entre las conclusiones se tiene que los juegos tradicionales permiten el desarrollo psicomotor de los niños, los resultados obtenidos de la

aplicación de la propuesta demuestran que a través de los juegos infantiles tradicionales los niños crecen en una combinación equilibrada de destrezas motrices, cognitivas, sociales y emocionales que les permiten un mejor desarrollo psicomotriz, así como expresar su deseo de movimiento e interacción de manera saludable y estratégica. Los juegos infantiles tradicionales tienen una influencia positiva dentro del desarrollo de las habilidades sociales. La aplicación de una propuesta de juegos infantiles tradicionales es una meta factible, que en este caso fue acogida por todos los actores de la investigación. La autora recomienda trabajar en la recopilación de juegos infantiles de antaño, con la finalidad de recuperar parte de la cultura tradicional, lúdica y principalmente de potencializar el desarrollo psicomotor en los niños de manera divertida. La utilización de los juegos tradicionales resulta ser un gran aporte para el crecimiento de los niños en las diferentes áreas de desarrollo.

En la Universidad Técnica de Ambato, se realizó la Tesis con el tema “Los Juegos Tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi; su autor es Torres Chancusi Segundo Gabino. Entre sus conclusiones y recomendaciones se tiene: Que se ha perdido el impacto en la aplicación de los juegos tradicionales permitiendo así que el estudiante no tenga un normal desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera óptima. Se determinó que los estudiantes tienen conocimiento de algún juego tradicional por lo que resulta interesante practicar el desarrollo de los mismos, para notar la importancia y entretenimiento que tienen en cada uno de ellos. Las habilidades y destrezas que los niños deben desarrollar no están aplicadas en las actividades recreativas debido a que dan más importancia a otras disciplinas lo que conlleva a que no practiquen estos juegos tradicionales. Entre las recomendaciones la autora describe que para crear mayor impacto en la Unidad Educativa se debe practicar con mayor frecuencia los juegos tradicionales con los estudiantes. Es de vital importancia, cuidar que estas costumbres y tradiciones se las aplique de manera constante para que no desaparezcan.

Fomentar un activo desarrollo físico en los estudiantes para el desarrollo físico de los estudiantes que permitan provocar la recuperación de las costumbres y la práctica de los juegos tradicionales. Entre sus conclusiones y recomendaciones se tienen:

En la Universidad Politécnica Salesiana, se elaboró la Tesis con el tema “Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares en la Escuela Fiscal Mixta Julio Abad Chica de la ciudad de Cuenca”, su autora es Diana Lorena Riera Contreras. Las conclusiones que determinó fueron: Los maestros en sus respuestas manifiestan unánimemente que las tradiciones y costumbres recreativas a nivel general en el país se encuentran olvidadas. Determina además que el sedentarismo infantil es una de las causas del auge de la tecnología en materia de juegos y juguetes electrónicos. La falta de motivación a los estudiantes es alta pues consideran que los niños conocen de la existencia de los juegos tradicionales pero con muy poca práctica tanto en el hogar, barrio e instituciones educativas. Fomentar a la práctica de la actividad física con nuevas y variadas estrategias en la que los estudiantes sean los ganadores en un ciento por ciento tanto en su desarrollo psicomotriz como en su desarrollo cognitivo. Los maestros son los principales gestores del incremento o pérdida de la práctica de los juegos tradicionales, es decir son el puntal primordial junto a la familia a la práctica permanente de dichas actividades físicas. Motivar la práctica de los juegos tradicionales y sus efectos positivos en los estudiantes desde tempranas edades con elementos y herramientas prácticas y flexibles.

## ***1.2. Fundamentación***

### **Filosófica**

Las tareas están basadas en el juego y la actividad voluntaria (libertad), el niño se interesa por ella (motivación) y mantiene el orden (disciplina). Llega a conocer al niño mediante la observación directa, natural y cariñosa, y basa su método en el amor, la actividad motriz, la libertad y el respeto al niño.

El enfoque de la investigación se ubica en el paradigma crítico-propositivo; crítico por cuanto busca analizar una situación socioeducativa direccionada en los juegos tradicionales y propositiva porque se busca plantear una alternativa de solución a la problemática investigada.

**Según manifiesta BRAUNER Ch. (1994) “La filosofía de la Educación es la función del pensamiento reflexivo y la acción practica en la problemática educativa. “La investigación se ubica en el paradigma Crítico- propositivo. Critico; porque analiza una realidad socio-educativa y propositiva por cuanto plantea una alternativa de solución al problema investigado. La investigación se enmarca en este paradigma por cuanto no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un ambiente de sociedad y cooperación” (p.35)**

El juego debe ser una práctica constante en el estudiante, ya que mediante este puede expresar sentimientos y emociones con esa libertad característica sin opresión de ninguna clase, más bien con el juego desarrolla paso a paso sus habilidades y destrezas que más adelante le servirán como un sustento potencial en su formación integral.

### **Epistemológica**

El currículo expresa una filosofía de educación que transforma los fines socioeducativos fundamentales en estrategias de enseñanza, al interior de una estructura curricular existe una concepción de hombre, cultura sociedad, desarrollo, formación y educación.

Los fundamentos epistemológicos dan cuenta de las condiciones a través de las cuales se ha producido el conocimiento que va a ser enseñado, precisa además los niveles de científicidad. Los filósofos y epistemólogos se encargan de establecer formas coherentes de organizar el conocimiento en ese sentido.

**Según el diccionario Enciclopédico Círculo (1887-1910), sostiene que: la Epistemología es una “disciplina que estudia los**

**principios materiales del conocimiento humano. Los principales problemas epistemológicos son la posibilidad del conocimiento, su origen o fundamento, su esencia o trascendencia y el criterio de la verdad.”**

La investigación establece un enfoque epistemológico con una visión de totalidad concreta, por cuanto el problema estudiado presenta diferentes causas y diversos efectos durante el transcurso de su accionar.

La visión de totalidad concreta de la investigación tiene sentido cuando se lo comprende en la interrelación de diferentes dimensiones del contexto como: lo histórico –social, ideológico y político, económico, científico técnico y cultural, en donde los factores intervinientes interactúan entre sí lo que determina que la problemática tenga diferentes manifestaciones.

Es indudable que la dimensión de la epistemología define básicamente los enfoques y paradigmas, posibilitando la presencia de la pedagogía, la didáctica y el currículo para hacer más objetiva la enseñanza con factores que se entremezclan entre sí.

### **Pedagógica**

Apunta inicialmente a la concreción de para qué y del qué vale la pena aprender, para luego determinar el cómo, cuándo y dónde realizarlo, todo ello sobre la base de las demandas sociales aceptadas y de las condiciones, necesidades, aptitudes de los grupos y sujetos destinatarios.

La pedagogía posee principios y regularidades que convierte el proceso educativo en un sistema que puede desarrollarse en un marco constitucional, escolar, con un objeto determinado que no es otro que la apropiación de los conocimientos históricos y sociales del hombre, acumulado por su antepasado de forma que

**Según expresa DUMOULIN, J (1973): "cada nueva generación empieza su vida en el mundo de los objetos y fenómenos creados por las generaciones precedentes... el pensamiento y los conocimientos de cada generación subsiguiente se forman apropiándose de los avances ya alcanzados por la actividad cognoscitiva de las generaciones anteriores" (p.23)**

La Pedagogía, es una estrategia ejecutada por el docente antes, durante y después del proceso de enseñanza, con la ayuda y colaboración de una serie de preguntas de concreción y determinación de las demandas sociales, así como de la apropiación de conocimientos marcados por el mismo hombre durante su desarrollo de aprendizaje.

### **Ontológica**

La Ontología estudia el ente en cuanto a su esencia, sus propiedades y causas, la denominación del ente tiene que ver con lo que ordinariamente se llaman cosas, realidades o seres. La investigación considera que el hecho de la realidad no es estático, sino por el contrario dinámico, esto es que está en constante cambio y transformación; lo que demanda que la investigación busque dar una solución al problema planteado y de esta manera mitigar los efectos negativos del mismo en los estudiantes.

**Según la Filosofía Stamford (2009): define a la Ontología como: “una parte de la metafísica que estudia lo que hay, muchas preguntas tradicionales de la filosofía pueden ser entendidas como preguntas de ontología: ¿Existe Dios? ¿Existen entidades mentales, como ideas y pensamientos? ¿Existen entidades abstractas, como los números? ¿Existen los universales?”**

Etimológicamente significa "lo que es", algo dotado de la propiedad de ser. El hecho de que la ontología estudie al ente en cuanto a su esencia, diferencia a esta disciplina de las ciencias porque éstas últimas estudian las representaciones y características del ente.

Se suele distinguir entre el objeto material, que es el conjunto de las cosas estudiadas por un saber científico, y el objetivo formal, o aspecto que cada ciencia considera en el ámbito de su objeto material: por ejemplo, la biología tiene como objeto material a los vivientes, mientras que su objeto formal es la vida. El objeto material de la ontología es toda la realidad, pues todas las cosas son entes, aunque de modo diverso, pero su objeto formal es el ente en cuanto tal, considerado en su carácter de ente peculiar.

Por otro lado, el que la ontología estudie las propiedades y causas del ente, le permite ahondar en su propio objeto de estudio. A la ontología le corresponde descubrir si hay aspectos que se desprenden del ser de las cosas o no. Así, por ejemplo, la "verdad" procede del ser de las cosas, pero la "materia" no es una condición exigida necesariamente por el ser.

### **Sociológica**

Se considera que la sociología, es la que analiza, estudia el comportamiento de la sociedad en las diferentes etapas en forma evolutiva, según va pasando el tiempo, se verá cambios en base a la realidad del ser humano a lo largo de su vida.

La educación, como se sabe, tiene una función social caracterizada en primer plano por su esencia. Cada sociedad impone la formación de un modelo de hombre que asimile y reproduzca a nivel individual, los mismos factores socialmente válidos. La educación en su sentido más amplio, es un proceso de socialización, o sea, de preparación para la vida en sociedad, lo que requiere de aprendizajes muy diversos, reconocimientos, habilidades, normas y valores que identifiquen al sujeto como miembro de una comunidad cultural.

**Según WEBER, Max (1999): “la sociología es la ciencia que quiere comprender la acción social y de esta forma interpretarla causalmente en su evolución en sus efectos”. La investigación se fundamenta en la teoría del conflicto es decir que acoge los postulados de la dialéctica según la cual las fuerzas sociales cambian y evolucionan a la luz de los intereses y necesidades de los seres humanos” (p.26)**

Se puede indicar que la fundamentación sociológica se basa en el accionar de la sociedad con sus individuos, quienes de una u otra manera buscan involucrarse intencionadamente en sus actividades, es así, que en un entorno activo como lo es docentes y estudiantes se tiene como principios básicos la relación, la convivencia en una sociedad educativa cada vez más tecnificada, y funcional en todas sus actividades dentro y fuera de la institución.

### **Axiológica**

**Según MORA, José (2001), en su Diccionario de Filosofía, define a esta ciencia como la teoría de los valores o estimativa. “El término axiología se refiere al término al decir lo que es digno en algo y lo que por su dignidad posee el carácter de preferibilidad” (p.51)**

La tarea del docente consiste en mediar acertadamente la actividad escolar de tal manera que además de conseguir varios aprendizajes, el niño/as practique valores. La investigación busca fortalecer los valores de: solidaridad, respeto, honestidad para que los niños/as desarrollen en forma integral y sean entes positivos para la sociedad.

En la primera infancia es importante tener en cuenta que los niños/as desde el momento de nacer son seres sociales que aunque no puede expresarse verbalmente los niños/as perciben lo que pasa a su alrededor.

Entre otras cosas la axiología se refiere básicamente a la práctica de valores, en el cual el estudiante tiene que empoderarse del juicio de valoración de lo bueno y lo malo que puede llegar a encontrar, es decir que no solo se conformará por conocer ciertas predicciones sino que asumirá el compromiso de criticar ciertas posturas religiosas, éticas, morales, educativas, entre otras.

### **Psicológica**

Enfatiza en los hechos científicos producto de la investigación que describen el crecimiento y desarrollo físico, cognoscitivo y de la personalidad, incluyendo el desarrollo emocional y social y sus implicaciones en la educación. En definitiva es el estudio de los principios psicológicos aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo.

El Diseño Curricular, elige como opción psicológica, como base del aprendizaje escolar, la constructivista, frente a otras opciones como la conductista. Los planteamientos psicológicos básicos del currículum actual son:

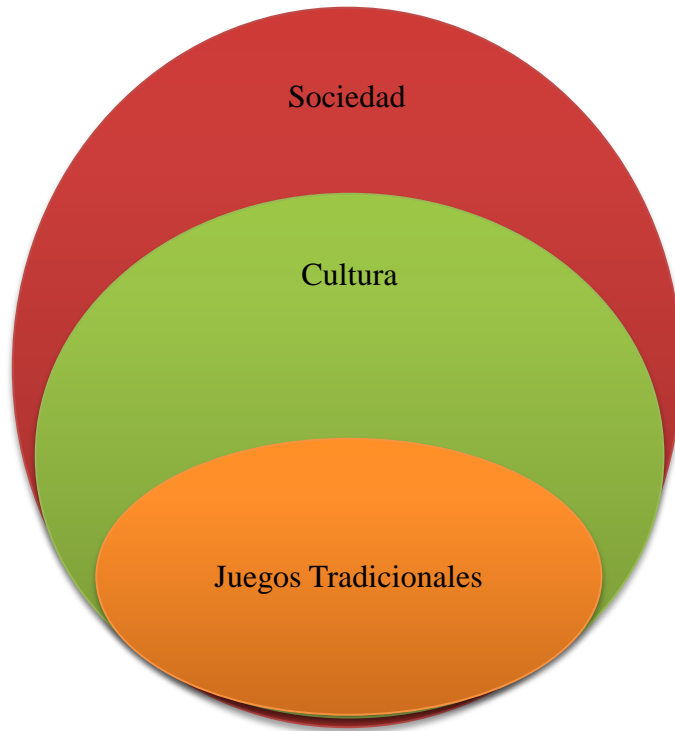
- Visión integral y global del desarrollo humano. Se trata de destacar la unidad de desarrollo cognitivo, afectivo, social y físico, frente a la fragmentación y separación.
- Necesidad de partir del desarrollo del alumno, que sigue una serie de periodos evolutivos con características cualitativas que condicionan las experiencias que la escuela ofrece al alumno, para ello se debe atender tanto a su nivel cognitivo como a los conocimientos que ha construido anteriormente.
- Necesidad de que los aprendizajes sean significativos, de tal manera que se produzca una conexión entre los contenidos nuevos con los que el alumno ya tiene, de tal forma que la estructura o esquema previo se enriquezca, amplíe y perfeccione con los nuevos datos y aportaciones. Si no se produce tal conexión, el aprendizaje se convierte en algo memorístico y repetitivo. Desde esta perspectiva el aprendizaje no es solo adquirir datos, hechos o informaciones aisladas e inconexas, sino adquirir estructuras y esquemas cada vez más amplios, complejos, contrastados y compartidos.

El contenido y proceso de aprendizaje deben poseer significatividad lógica y psicológica, que tenga en cuenta la estructura lógica interna del contenido, como su posible asimilación por los estudiantes.

Así también el estudiante debe tener una actitud favorable para aprender significativamente, con ello se trata de atender a factores emocionales y metodológicos, donde la expresión y logro de sus intereses serán elementos claves para su consecución y éxito definitivo.



*1.3 Categorías Fundamentales.*



Variable Independiente



Variable Dependiente

**Gráfico N° 1:** Categorías Fundamentales  
**Elaborado por:** Julián Rea

#### ***1.4 Preguntas científicas***

¿Cómo se recopila la información en el contexto de los Juegos Tradicionales en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi, del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi?

¿De qué manera se determina el nivel de actividad física en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi, del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi?

¿Existe una posible alternativa de establecer estrategias participativas con la finalidad de difundir la práctica de los juegos tradicionales y su incidencia en la actividad física de los estudiantes de la Unidad Educativa Alicia Marcuard de Yerovi, del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi?

### **1.5 Marco Teórico**

#### ***1.5.1. Sociedad***

**Definición.-** Existen diferentes puntos de vistas sobre las sociedades, para Marx la sociedad, solo es entendible a través de la lucha de clases sociales, Weber nos dice que la sociedad se monta a través de las relaciones sociales y por último Durkheim nos habla de una división del trabajo en la sociedad. La sociedad se encuentra integrada por un sistema de relaciones, cultura y religión, las cuales no subsisten aisladamente, se complementan entre sí.

Sociedad es una agrupación de individuos que se produce tanto entre los humanos como entre algunos animales. En ambos casos, la relación que se establece entre los individuos supera la manera de transmisión genética e implica cierto grado de comunicación y cooperación, que en un nivel superior puede calificarse como "cultura".(MARX, Weber, 2002 pág. 23)

Ante lo mencionado por el autor podemos decir que la sociedad es un conjunto de personas que viven en un lugar determinado donde se relacionan formando una comunidad interrelacionándose.

El concepto de sociedad se opone al de comunidad al considerar las relaciones sociales como vínculos de intereses conscientes y establecidos, y las relaciones comunitarias como articulaciones orgánicas de formación natural. Una sociedad humana es un colectivo de ciudadanos de un país, sujetos a la misma autoridad política, las mismas leyes y normas de conducta, organizados socialmente y gobernados por las entidades que velan por el bienestar de este grupo. Extraído de (<http://www.significado.com/sociedad/>, 2013).

El término sociedad también se puede referir a un sistema institucional formado por los miembros o socios que participan en el capital de una empresa, por ejemplo, sociedad anónima, sociedad civil, sociedad por cuotas, etc.

En esta fase, nos enseña como relacionar con la sociedad entera o con la comunidad siendo participativo y respetando las leyes que rige el estado, personas se obligan a aportar bienes o servicios para el ejercicio en conjunto de una determinada actividad económica con el fin de repartirse los beneficios de esta actividad.

En conclusión el investigador opina que, las sociedades van a determinar las pautas de comportamiento de las personas, el status, y el rol de los mismos, se van creando grupos que se dividen en otras, es decir que la sociedad a su vez determina la cultura de las personas. La sociedad es un gran número de personas que participan conjuntamente para satisfacer sus necesidades y requerimientos.

**Características.-** Según SANTACRUZ, Rafael (2009) “las características de la sociedad” en su monografía de doctorado considera que:

- Las personas de una sociedad constituyen una unidad demográfica, es decir, pueden considerarse como una población total su función social.

- La sociedad se compone de grupos de personas que tienen una cultura semejante.
- La sociedad debe poderse reconocer como una unidad que funciona en todas partes.
- La sociedad existe dentro de una zona geográfica común.
- La sociedad está constituida por grandes grupos que se diferencian entre sí por finalmente, la sociedad debe poderse reconocer como unidad social separada.

**Estructura y funciones.-** De la misma manera explica SANTACRUZ, Rafael (2009) Por estructura social entendemos el orden u organización por la cual los miembros de una sociedad ocupan en ella un lugar con vistas a un fin común. Las funciones, que la sociedad está llamada a realizar para el bien de las personas. Por eso, según Fitcher, cuando se dice Sociedad, nos referimos

**Funciones genéricas.-**De la misma forma SANTACRUZ, Rafael (2009) que las funciones genéricas permiten reconocer el tiempo y el espacio.

- "Reúne a las personas en el tiempo y en el espacio, haciendo posibles la mutuas relaciones humanas".
- "Proporciona medios sistemáticos y adecuados de comunicación entre ellas, de modo que puedan entenderse".
- "Desarrolla y conserva pautas comunes de comportamiento que los miembros de la sociedad comparten y practican".
- "Proporciona un sistema de estratificación de status y clases, de modo que cada individuo tenga una posición relativamente estable y reconocible en la estructura social"

**Funciones específicas.-**Así mismo SANTACRUZ, Rafael (2009) que las funciones genéricas nos permite reconocer el tiempo y el espacio.

- "Tiene una forma ordenada y eficiente de renovar sus propios miembros..."
- "Cuida de la socialización, desarrollo e instrucción de sus miembros..."
- "En sus variados grupos económicos la sociedad produce y distribuye los bienes y servicios."

- "La administración política y los diversos grupos cívicas satisfacen las necesidades de orden y seguridad externa que sienten los hombres"
- "Las diversas formas de religiones, atienden socialmente las necesidades religiosas y espirituales."
- "Las asociaciones, existen grupos sociales y disposiciones sistemáticas que están destinadas al descanso y diversiones."(pag.8)

Desde el punto de vista las funciones específicas nos explica es una forma ordenada y eficiente que permite el desarrollo de socialización con varios grupos económicos.

**Sociedades comunitarias y asociativas.-** Otra clasificación diferente y también de gran importancia sociológica, es la que distingue el tipo simple, comunitario, y el tipo complejo, asociativo. SANTACRUZ, Rafael (2009)

De acuerdo al autor se investiga que la sociedad es un grupo de personas que viven en un una comunidad desde el momento de nacer hasta su muerte viene siendo parte de ello, y teniendo todos sus derechos como rige en la ley de cada estado, sus características como ciudadano es mantener sus obligaciones y deberes, de la misma manera cumplir y hacer cumplir el mandato que la constitución enmienda, la sociedad a clasificado en dos grupos siendo estos; los grupos dominantes y sociedades comunitarias y asociativas. Los grupos dominantes personas que tienen el poder o tienen una economía muy alta sintiendo como los más importantes y sociedades comunitarias y asociativas diferentes pero tiene importancia sociológica, donde se agrupan a cualquier tipo de persona sin discriminar a nadie.

### **Clasificación de las sociedades**

Son muchas las maneras de clasificar las sociedades y cada una de ellas puede ser aceptable según el punto de vista desde el que se examine la sociedad. Por ejemplo, según su índice de crecimiento o de decrecimiento, una población que se

multiplica rápidamente responde a un tipo de sociedad muy distinto de otra que decrece rápidamente.

"Los sociólogos están de acuerdo en que las diferencias abstractas más importantes por la que se distinguen las sociedades es la cultura propia de cada una. Las sociedades se distinguen entre sí más por sus diferentes culturas que por sus diferentes estructuras o funciones. La sociedad y la cultura están íntimamente ligadas y mediante un proceso de abstracción podemos hablar de ellas como de cosas separadas. Un ejemplo sencillo de las diferencias culturales que distinguen a escritura".(FITCHER, Joseph, 1993 pág. 45)

### **Clasificación según grupos dominantes**

Una clasificación más útil y significativa de las sociedades es la que está basada en el predominio de un grupo o institución importante sobre los demás de la sociedad. Históricamente esta tipología se ha centrado en cuatro categorías principales:

- a) "La sociedad dominada por la economía: es una sociedad en la que el hombre de negocios y el fabricante gozan de un alto status social; los valores comerciales y materiales ejercen gran influjo en el comportamiento de las personas..."
- b) "La sociedad dominada por la familia: es aquella en la que hay estrechos vínculos de parentesco y se tiene en gran honor a los mayores, ancianos o difuntos, y en la que el status social se mide más por el criterio de la ascendencia que por cualquier otra norma de status..."
- c) "La sociedad dominada por la religión: es aquella en la que el punto central reside en lo sobrenatural, en las relaciones entre Dios o los dioses y el hombre, en la que todos los otros grandes grupos se subordinan al religioso..."
- d) "El sistema dominado por la política: es el que se suele llamar "Totalitario", en el que el poder es monofásico y el Estado interviene directamente en la reglamentación de todos los demás grupos o instituciones"

Se debe dejar bien claro que no se puede hablar de una sociedad exclusivamente económica, familiar, religiosa o política, sino de un predominio de una sobre las otras. También se puede hablar de sociedades que dan mucha importancia a la educación y también al ocio o a la actividad lúdica.

### **Sociedades comunitarias y asociativas**

Otra clasificación diferente y también de gran importancia sociológica, es la que distingue el tipo simple, comunitario, y el tipo complejo, asociativo.

En el siguiente cuadro presentaremos las características de ambas sociedades.

#### **Sociedades**

| <b>Sociedades Comunitarias</b>   | <b>Sociedades Asociativas</b>   |
|--|---|
| a) Está dominada por grupos primarios  | a) Está dominada por las asociaciones                                       |
| b) Se da escasa especialización y división del trabajo   | b) Tiende a la mecanización e industrialización.                            |
| c) Los lazos de parentesco son frecuentes en este tipo de sociedad                               | c) Gran variedad de funciones de trabajo.                                   |
| d) Tiende relativamente poca estratificación social.   | d) Las personas tienen habilidad vertical y horizontal.                     |
| e) Siendo mínimo en la sociedad simple, el grado de movilidad social, se llama sociedad cerrada. | e) Grandes variaciones de posición social.                                  |
| f) Existe una sociedad relativamente marcada entre los miembros de la sociedad simple.           | f) Los vínculos de familia no son estables.                                 |
| g) Tiende aferrarse a valores tradicionales y a formas de comportamiento heredados del pasado.   | g) La solidaridad es menos automática y efectiva que en la sociedad simple. |
| h) En este tipo de sociedad las personas suelen registrarse por costumbres no                    | h) Cierta elasticidad de variaciones va acompañado de una rigidez en el     |

|   |  |
|---|--|
| formales más que por leyes formales del pasado. | sistema de mantenimiento de orden público. |
| i) Es relativamente pequeña en número           | i) Es relativamente mayor en número.       |

**Cuadro N° 1:** Sociedades

**Elaborado por:** Julián Rea

**Fuente** <http://www.monografias.com/trabajos35/sociedad/sociedad.shtml>

## 1.6 Cultura

La Cultura está caracterizada por ser una sociedad post-escasez (lo que significa que sus avanzadas tecnologías proporcionan prácticamente riqueza material sin límites y comodidades para todos en forma gratuita, habiendo prácticamente abolido el concepto de bienes), habiendo eliminado casi todas las restricciones físicas a la vida (incluyendo las enfermedades y la muerte) y siendo casi en su totalidad una sociedad igualitaria, estable que no usa en ninguna forma la fuerza o la compulsión, excepto cuando es necesario para la protección de otros.

Es todo complejo que incluye el conocimiento, el arte, las creencias, la ley, la moral, las costumbres y todos los hábitos y habilidades adquiridos por el hombre no sólo en la familia, sino también al ser parte de una sociedad como miembro que es. La palabra cultura es de origen latín “cultus” que significa “cultivo” y a su vez se deriva de la palabra “colere”.

La cultura en la lengua latina, entre los romanos, tenía el sentido de la agricultura, y se refería al cultivo de la tierra para la producción. Aún se conserva de esta manera cuando se habla de la cultura de la soja, la cultura del arroz, etc.

La cultura también se define en las ciencias sociales como un conjunto de ideas, comportamientos, símbolos y prácticas sociales, aprendidos de generación en generación a través de la vida en sociedad. Sería el patrimonio social de la humanidad o, específicamente, una variante particular del patrimonio social. En este tema investigativo nos hace entender que la cultura física es el conjunto de rutinas de cuidados personales como el deporte, ejercitación física, tratamientos, entre otros, que buscan el bienestar en cuerpo y el alma; la cultura política es el conjunto de actos de poder y autoridad de los cuales se forma la estructura de la

vida política. Asimismo, la cultura organizacional son el grupo de normas, políticas, costumbres y valores que comparten en una institución y logra una mejor interacción entre el grupo que la compone.

Para definir cultura se debe partir de los siguientes supuestos:

- Una historia común.
- Un sentimiento de pertenencia (territorio, identidad).
- Una lengua común.
- Compartir una serie de valores.

Esto se hace necesario, pues la cultura está ligada íntimamente con la nación, la nacionalidad, la identidad. Además, hay que analizarla como todo fenómeno dentro de su contexto histórico y cultural. Es a partir de la historia de un territorio que cumple las premisas anteriores que la cultura adquiere sus características muy particulares. Son esas características las que nos permiten hablar de una cultura cubana, boricua o haitiana. Clifford Geertz (1987), habla sobre la cultura y dice:

Creyendo con Max Weber que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones. (p.51)

También Xavier Dupuis se refiere a que la cultura que ofrece al individuo la capacidad de reflexionar sobre sí mismo; ella hace de nosotros seres humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. Es a través de la cultura que los individuos se expresan, toman consciencia de lo que son, se reconocen como un proyecto inacabado, cuestionan sus propias realizaciones, buscan nuevas significaciones y crean obras que los trascienden. En resumidas cuentas, su plaza en la economía no debe reducirse a una simple inserción, la cultura hace parte de la economía. Ella es subyacente al conjunto de actividades económicas y humanas, aun cuando es difícil o imposible medir su contribución.

Es la cultura entonces un instrumento, un motor económico y de identidad. La cultura es también expresión artística.

Pero se resume por fin las premisas que se estableció, y se obtendrá sin objeción que la cultura es el conjunto de valores materiales y espirituales, así como de los procedimientos para crearlos, aplicarlos y transmitirlos, obtenidos por el hombre en el proceso de la práctica histórico-social.

De aquí se desprenden dos complementos de la cultura. Se habla de «valores espirituales y materiales», lo cual deviene en cultura espiritual y cultura material.

Estos dos conceptos solo son separables en su estudio, pero su complementación es una unidad dialéctica. Se dice que la cultura espiritual es la técnica, experiencia de producción y otros valores materiales»

### ***1.6.1 Cultura Global***

Este es un tema bastante polémico, pues se apellida con esa *palabrita* más que mencionada en todos los medios audiovisuales. Hoy todos hablamos de globalización y aunque no sepamos la mencionamos, de lo contrario no estaríamos de "moda" Como bien especifica el término, se habla de cultura y globalización, dos conceptos inconceptualizables si juzgamos por la gran cantidad de definiciones que existen sobre el tema.

Pero cuando se fusionan los términos surge un nuevo concepto que no se adapta ni a uno ni otro. Cultura global debiera ser un caso particular de cultura (una cultura global) o bien pudiera ser un caso particular de proceso global (cultura global). Esto nos hace pensar que existen contradicciones dentro de lo que pudiera figurarse como concepto de cultura global. Siguiendo el hilo de nuestro razonamiento, es preciso que se hable de globalización cultural. Con esta precisión tan importante nos adaptamos a los vocablos de los cuales se deriva el fenómeno y se caracteriza mejor el proceso.

Nos dice Gloria Moreno (marzo 31, 2005) que Renato Ortiz, famoso antropólogo brasileño, prefiere hablar de mundialización de la cultura, una mundialización que se efectúa a través la alimentación, los supermercados, el vestuario, las películas.

Pero aquí no termina el problema. Habíamos hablado de premisas para poder hablar de cultura. La interrogante nos viene inmediata: es la cultura global realmente una cultura. Extraído de (<http://www.monografias.com/trabajos21/cultura>, 1999)

### ***1.6.2 La Cultura Clásica***

Tiene como finalidad facilitar o proveer los conceptos de la cultura Greco-romana, desde el punto de vista político, social, artístico, religioso, literatura, entre otros tópicos.

En Biología, la cultura es una creación especial de organismos para fines determinados, la principal característica de la cultura es que el mecanismo de adaptación, que es la capacidad que tienen los individuos para responder al medio de acuerdo con cambios de hábitos, posiblemente incluso más que en una evolución biológica.

La cultura es también un mecanismo acumulativo porque las modificaciones traídas por una generación pasan a la siguiente generación, donde se transforma, se pierden y se incorporan otros aspectos que buscan mejorar así la vivencia de las nuevas generaciones

Con lo mencionado la página cultura puede ir más allá de las fronteras, pudiendo haber una misma cultura en diferentes países y diferentes culturas en un mismo país, que está en constante evolución, porque con el tiempo se ve influenciada por nuevas formas de pensamiento inherentes en el desarrollo humano, en referencia a lo anterior, cada país tiene su propia cultura, que está influenciada por varios factores, entre ellos, los pueblos que ya pasaron por el país, la música, la danza, la

forma de vestir, la tradición, el arte, la religión, siendo cultura de cada uno de los sectores.

### ***1.6.3. Cultura en la Filosofía***

Se explica como el conjunto de manifestaciones humanas que contrastan con la naturaleza o el comportamiento natural. Es una actitud de interpretación personal y coherente de la realidad, dirigida a las posiciones susceptibles de valor íntimo, razonamiento y perfeccionamiento. Además de esta condición personal, la cultura siempre implica una exigencia global y una justificación satisfactoria, sobre todo para sí mismo.

Se puede mencionar que hay cultura cuando esta interpretación personal y global se une a un esfuerzo de información para profundizar en la posición adoptada con el fin de intervenir en los debates. Extraído de (<http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>, 2003)

### ***1.6.4 Cultura en la Antropología***

La cultura como antropología busca alcanzar o representar el conocimiento con experiencia de una comunidad aprendido por la organización de su espacio, la ocupación de su tiempo, en el mantenimiento y la defensa de sus formas de relación y conceptos humanos, llegando a lo que podríamos llamar su alma cultural en el sentido de los estándares ideales estéticos de comportamiento y formas de presentación, todos ellos diseñados para sus necesidades.

Se obtiene resultados todos los días fortuitamente y regularmente, pero también en sus expresiones de celebración, fiesta, honor, homenaje y sacrificio, la experiencia de una comunidad durante la realidad por la que se vive siempre respetando los derechos de cada uno.

### ***1.6.5 Cultura Popular***

Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico que pertenece al pueblo y procede de él.

El término cultura popular comparte su gloria con la palabra folklor (Voz inglesa folk pueblo y lore saber tradición) un corpus integrado por fiestas populares, música, gastronomía, religión, artes entre otros, que están incorporados a la tradición de una comunidad y, en sentido amplio las costumbres propias de un pueblo.

Es algo creado por un determinado pueblo, y este pueblo tiene un papel activo en su creación. La cultura popular es influenciada por las creencias de las personas en cuestión y se forma a través del contacto entre los individuos de ciertas regiones. Extraído de (<http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>, 2002)

**Según manifiesta PORCEL, Pedro (2002): “El termino cultura popular hace referencia al conjunto de patrones culturales y manifestaciones artísticas y literarias creadas o consumidas preferentemente por las clases populares (clase baja o media sin instrucción académica, o en la antigüedad la plebe) por contraposición con una cultura académica, alta u oficial centrada en medios de expresión tradicionalmente valorados como superiores y generalmente más elitista y excluyente” (p.11)**

Dado que a lo largo de la historia, y por evidentes razones de supervivencia y medios disponibles, el avance y modificación de la cultura ha tenido su punta de lanza en las élites económicas y académicas, la cultura popular ha sido un elemento comparativamente estático. Esto ha propiciado, a partir del siglo XIX, su uso como referencia de identidad grupal por parte del pensamiento nacionalista, que ha basado en dichas señas culturales la idea de pertenencia a una nación o territorio.

A lo largo del siglo XX, no obstante, la extensión de la escolarización en buena parte del planeta unida a la emergencia de la cultura del ocio ha hecho que la cultura popular abandone su carácter predominantemente estático para convertirse en un elemento dinamizador que, en ocasiones, desborda la creatividad de las vanguardias académicas. Así el cómica caballo entre pintura y literatura- o el jazz

en el terreno musical han acabado desbordando su condición marginal para instalarse como artes académicamente reconocidas.

Para Grignon y Passeron, que retoman las ideas centrales del economicismo marxista, pero para criticar y hacer su postura, la noción de cultura popular puede ser explicada desde la relación dominante-dominado, a la clase dominante le corresponde una ideología dominante, mientras que a la clase dominada le corresponde una ideología dominada; esto significa un proceso de correlación entre el poder material dominante y el poder ideológico dominante que, sin embargo, debe verse complejizado por la posibilidad de encontrar elementos propios inicialmente de una cultura dominada que forma parte del cúmulo de creencias y elementos que forman parte de una cultura dominante interiorizados y validados por una cultura dominada (Grignon y Passeron,1989:22)

Para el investigador la cultura popular es un conjunto de manifestaciones del pueblo en el aspecto artístico y folklórico, en conjunción con la creencias, valores, tradiciones y costumbres que las realiza día a día; es decir surge o nace de las expresiones culturales oficiales o como se llama hoy en día elitistas, enraizadas en cada pueblo con sus gustos y creencias, intereses de las clases dominantes.

### **Fiestas Populares**

El Ecuador es parte del área cultural andina, uno de los focos de más alto desarrollo civilizatorio en el planeta. Por esta razón existen muchísimas fiestas tradicionales que tienen remotos orígenes prehispánicos, a la vez que han sido capaces de enriquecerse con diversos elementos de las tradiciones mediterráneas que trajeron los colonizadores españoles. Las fiestas populares, pueden dividirse en ancestrales o indígenas, tradicionales mestizas y cívicas. Entre las primeras destacan las fiestas de los equinoccios y solsticios, que en la época colonial fueron calzadas en el calendario católico. De esta manera se destacan las fiestas del Carnaval en la provincia de Bolívar (Guaranda), en donde aparece el personaje del Taita Carnaval. Siguen las fiestas del ciclo del Inti Raymi, especialmente en el centro-norte de la sierra, que se inician con las celebraciones de Corpus, siendo las más célebres las realizadas en Pujilí, donde aparecen los famosos danzantes de

Corpus o Las Yumbadas de Cotacollao en Quito. Las fiestas de San Juan, muy celebradas en la provincia de Imbabura y la fiesta de San Pedro, muy comunes en los cantones de la sierra norte de Pichincha. En el equinoccio de primavera para el hemisferio sur (donde se encuentra la mayoría del territorio nacional) se celebran las fiestas del Coya Raymi en el cantón Otavalo, junto con la fiesta del Yamor, una ancestral chicha de maíz hecha con siete variedades de maíz.

Entre las fiestas tradicionales mestizas, por su riqueza simbólica y sus implicaciones histórico-culturales, se pueden destacar: La diablada de Píllaro, El Carnaval de Guaranda, La Semana Santa de Alangasí, La Fiesta de San Pablo y San Pedro en la provincia de Manabí, La romería y fiesta de la Virgen del Cisne en Loja, La Fiesta de la Virgen de Guápulo, La fiesta de la Mama Negra en homenaje a la Virgen de las Mercedes en Latacunga, Los Rodeos Montubios de las provincias de Guayas y Los Ríos, La Fiesta de San Lucas en Llacao en Azuay, El Pase del Niño en Cuenca, y los Años Viejos en todo el país, especialmente en la ciudad de Guayaquil, en la cual la creatividad popular se evidencia en la construcción de variados y descomunales muñecos de Año Viejo, verdaderas esculturas de papel y cartón.

## **Gastronomía**

La gastronomía del Ecuador se caracteriza por su gran diversidad, la cual varía de acuerdo a cada región geográfica. Las tres principales regiones gastronómicas del Ecuador son: costeña, andina y amazónica.

También existen platos que son populares a nivel nacional como la guatita, arroz con menestra y carne, caldo de salchicha, ceviche, encebollado, seco de chivo, fritada, sancocho de bagre, bolón de verde, patacón pisao, entre otros, la mayoría de los cuales son de origen costeño. Entre los platos netamente costeños tenemos los muchines de yuca, el corviche, el bollo de pescado, la hayaca, el arroz con pollo, la bandera, el encocado, el sancocho, el viche, entre otros deliciosos platos.

En la región andina o Sierra se destaca la presencia de platos populares como el seco de pollo, el cuy estofado, el ornado, el yahuarlocro, quimbolitos, humitas,

tamales, llapingachos, menudos, tripamishqui, locro, caldo de 31, chugchucaras, mote pillo, tostado, entre otros. En licores encontramos a las puntas, o el pájaro azul de Guaranda. Como en la Costa, esta región ha desarrollado una extensa y diversa cultura gastronómica, que se puede subdividir de acuerdo a cada provincia o zona.

En la región oriental o Amazónica se ve más uniformidad en la preparación de platos con la gastronomía serrana. En esta región se destaca la preparación de peces en hojas, como el caracha con el que tradicionalmente se elabora el ayampaco y carnes como la guanta, la guatusa y otros animales de la selva; además de plantas típicas de cada región.

### **Música**

La música ecuatoriana es el resultado de la simbiosis cultural producida a raíz de la conquista española en el siglo XVI. A lo largo de milenios, las sociedades originarias consideraron la música como un elemento vital dentro de sus vidas, así tanto las "mingas" (trabajos comunitarios), como fiestas y rituales eran animados con música. La cultura costeña Chorrera (900 - 500 a. C.) nos dejó como herencia unas bellas botellas antropomorfas y zoomorfas denominadas "silbatos", debido a que al introducir algún líquido en su interior, producen sonidos. En las cerámicas dejadas por las distintas culturas se aprecian hermosas figuras que representan a músicos y danzantes. Un claro ejemplo son los danzantes de la cultura costeña de Jama-Coaque (500 a. C.-1500 d. C.) que usan trajes adornados con plumas, tocados elaborados y tocan tambores y rondadores. De la cultura Negativo del Carchi, de los Andes del norte, se han recuperado innumerables ocarinas de arcilla finamente pulidas. Según las investigaciones, la música prehispánica era en su mayoría de escala pentatónica. Entre los instrumentos más utilizados tenemos silbatos, sonajeros, flautas de diversos tipos, tambores, bombos, cascabeles y litófonos.

### **Religión**

Según una encuesta realizada en 2008, el 87,5% de la población es católica. Los protestantes, adventistas, mormones y testigos de Jehová representan el 10,8%, y el 1,5% no profesa religión alguna. Musulmanes, judíos, ortodoxos, y espiritualistas componen el 0,2% restante. (Cultura política de la democracia en Ecuador, 2008: El impacto de la gobernabilidad, pág. 36,)

El culto con el mayor número de adeptos en el país es el catolicismo que en algunas ciudades está volviendo a cobrar mucha importancia. Dentro del catolicismo popular es importante el culto que tienen santos y vírgenes locales, entre los que destacan la Virgen de la Merced, la Virgen del Quinche, o la Virgen del Cisne.

Recientemente han cobrado importancia algunos cultos protestantes- Evangélicos, los que incrementan su número de fieles a costa de la constante disminución de los católicos.

Los pueblos indígenas tienen cosmovisiones complejas de origen prehispánico que a veces se sincretizan con el catolicismo. En el caso específico de los quichuas existe una matriz andina inca que encuentra correspondencia en Perú y Bolivia. Los afroecuatorianos no tienen cultos específicos, pero sí formas específicas de rendir culto dentro del catolicismo. Extraído de ([http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura de Ecuador](http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_de_Ecuador))

## **1.7 Juegos Tradicionales**

### ***1.7.1 Definición***

Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

**Según expresa WITT, Mauro. (2008): “Son aquellos juegos que se transmiten de generación a generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado” (p.10).**

Se definen los juegos tradicionales como aquellos propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad.

En todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, etc. De igual forma los juegos tradicionales cuentan con determinados aspectos históricos -socio- culturales que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de los pueblos.

Dentro de los juegos tradicionales nos encontramos con una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: el trompo; juegos de niñas la cojita; canciones de cuna duérmete mi niña, juegos de adivinanzas: veo-veo, juegos de nunca acabar: el cuento de la buena pipa, juegos de rima: comadrita la rana, juegos de sorteo o adivinanzas: la prenda, el mensaje, de juguetes: quimbumbia, etc. En ocasiones da la impresión de que algunos de estos juegos tienden a desaparecer, sin embargo, en determinadas épocas observamos nuevamente la práctica de los mismos.

**Según manifiesta CAMPO, Gladis, (2006): “El juego es cualquier ejercicio recreativo en el que se gana o pierde de acuerdo con ciertas reglas; también es una actividad educativa natural para el desarrollo en la formación del niño.” pág.18)**

Vygotsky explica que el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Patrick: sostiene que aquellas actividades humanas libres y espontáneas, y que se lleva a cabo sin perseguir mayor fin que el concedido por el individuo que las pone en práctica.

Allin: el juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia.

Curtí: una actividad sumamente motivada que, por estar libre de conflictos. No siempre suele ser placentera.

Lebovici y Diatkine: el juego es una actividad libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida corriente capaz, no obstante, de absorber al jugador acción despojada de todo interés material.

El juego es una forma de diversión, en el cual se integran todo tipo de actividades y movimientos motrices, físicos y cognitivos; lo que conlleva a disfrutar, compartir acciones que demuestran las habilidades y destrezas que poseen los individuos; socializando temas entre los mismos mediante un proceso sistematizado, práctico y sencillo de comprender.

**Según manifiesta EPSTEIN, Robert, (2003): “La conducta humana, a través de juegos rápidos y sencillos desarrollan y estimulan la creatividad en el lugar de trabajo, escuela y en casa. Los objetos que se persiguen incluyen convencer a la gente de que es creativa, supera un bloque creativo, utiliza el fracaso para impulsar y desarrollar la inventiva.” (p.135)**

Es imprescindible que los juegos estén presentes en las cosas cotidianas de los niños, ya que de estos nacen actividades que ejercitan su desarrollo mental y físico tanto en el hogar como en la escuela. La imaginación vuela, se esparce y se ejercita mediante el juego, lo notorio es que hay que aplicarlos desde una práctica divertida llena de emociones y sentimientos que viabilicen la práctica común entre todos. Es decir, el juego debe ser una actividad inherente al ser humano, mediante el juego se aprende a relacionarse con el ámbito familiar, material, social y cultural. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica satisfacción, gusto y socialización.

### ***1.7.2 Características de los Juegos Tradicionales***

Surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven aparecer. Algunos juegos se practican más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal, mientras que otros surgen en épocas de mayor calor (verano).

Existen juegos tradicionales con preferencias en cuanto: sexo, por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, al ánimo, la cojita, la muñeca, etc., mientras que los varones juegan por ejemplo: las bolas, el trompo, los papalotes, etc.

Ante algunos juegos están más ligados a determinadas edades por ejemplo: las canciones de cuna, los sonajeros son propias para niños más pequeños como estímulos sensorio-motores y otros con reglas más complejas para los mayores de manera que puedan comprender, respetar y cumplir las mismas, existen juegos que son fundamentalmente practicados por los adultos.

**Según expresa CERVANTES, Carmen (2008): “Juego tradicional es una manifestación lúdica, arraigada en una sociedad muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligada a conmemoraciones de carácter folklórico” (pág.29).**

Los juegos tradicionales son juegos infantiles clásicos que se realizan sin ayuda de los juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o a su vez con recursos fácilmente disponibles en el medio (arena, piedras, canicas, tapas de botellas, trompos, llantas o a su vez el propio cuerpo; entre otros) con el fin de disfrutar incluso con instrumentos reciclados.

Darío Guevara Mayorga, fue un investigador y un estudioso de la historia y el folklora del Ecuador, indica que los juegos tradicionales ecuatorianos tienen su origen español, ya que los trajeron los conquistadores del siglo XVI, y por tanto su cultura, costumbres, tradiciones y leyendas. Los pobladores de ese entonces los adoptaron como propias. Es así como la tradición española predomina sobre todo en el repertorio de versos, música y danzas infantiles, los cuales llamaron la atención de los niños por novedosos y atractivos.

En tiempos pasados se escuchaba conversar a los padres y a su vez a los abuelos sobre cómo era su infancia llena de juegos, sonrisas, peleas, gritos, cansancio, emociones sin fin, lo cual da una idea de un mundo lleno de diversión, alegrías y fantasías, en donde predominaba la práctica sencilla así como la buena utilización de los recursos de ese entonces para ingeniarse y poder jugar a sus anchas, desde una simple rueda con palo, hasta piedras planas para jugar al pepo.

### ***1.7.3 Importancia de los Juegos Tradicionales***

Existen varias alternativas de porqué los Juegos Tradicionales resultan importantes en la cotidianidad de las personas, entre estas se tiene:

- Transmiten a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo: qué juegos se practicaba en determinada región y de qué manera.
- Es importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, muchos de estos juegos son cortos en su duración si bien son repetitivos, no requieren de mucho material por lo que se puede incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencias de grandes recursos ni horarios especiales.
- Se puede conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciben que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se puede crear así nuevas relaciones que favorezcan al juego participativo, comunicativo y práctico.
- Los juegos tradicionales ayudan al desarrollo físico, cognitivo de los niños, es decir, ponen en acción todos sus movimientos corporales ya sean grandes o pequeños y a su vez que sean más coordinados.
- Ayudan a mejorar las destrezas y habilidades escondidas, las mismas que salen a flote en el transcurso del proceso del juego, poniendo a prueba aspectos básicos de coordinación corporal.
- Mejoran las relaciones sociales y familiares tanto dentro como fuera de su entorno inmediato, socializando actividades que poco a poco ganan espacio en la interactividad de los niños.

### ***1.7.4 Tipos de los Juegos Tradicionales***

#### **La Rayuela**

Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, el mismo que debe ese hecho en forma de, gato, un cuello de 3 cajones, luego dos cajones como brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir que es la cabeza y

para terminar dos rectángulos que son las orejas, colocando los números en cada uno de los casilleros y luego se procede a lanzar fichas, piedras o semillas en secuencia y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.

Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañero o compañera. Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero no pueden tocar nadie solo la propietaria en el juego a medida que avanza tiene más complejidad.

Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido.

### **La Cometa**

Este juego consistía en una determinada época del año en verano la vacaciones para los niños de la sierra, los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo material indispensable para realizar las famosas cometas. lo interesante es que cada niño puede elaborar y decorar la cometa a su gusto.

El juego consiste ir a un lugar despejado, puede ser parque metropolitano, carolina lomas algún lugar en donde los cables eléctricos impidan el objetivo que es hacer volar la cometa. Los niños empiezan una competencia de quien para ver quien hace volar mas alto la cometa y la mantiene mas tiempo en el aire, requiere de mucha agilidad y destreza motriz dominio del equilibrio.

### **El Trompo**

Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila" el trompo, tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego.

Los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada cerote, que se la encuentra en los pararnos andinos ecuatorianos; de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que nos preparara el mejor trompo.

En la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano. Esto se lograba al hacer bailara el trompo en una paila de bronce y en un penco para que esté liso y "sedita" (liso, suavecito), como decían los mayores, al ponerlo a punto para ser utilizados.

A los trompos se los puede personalizar con diseños muy variados, coloridos, con clavos pequeños y chinchas a su alrededor así como también con dibujos y rayas pintadas que dan un toque mágico al estar en movimiento.

El trompo se lo hacía bailar con una piola o guato, se la cogía con la mano y "tas" se lanzaba a rodar en el piso. Se realizaba juegos como "puyar" a otros trompo esto consistía en picar cuantas veces indicad un marcador escrito en tierra, incluso se daba piedrazos al trompo del enemigo hasta acabarlo por completo, lo cual acarrea sollozos por parte del perdedor.

### **La Cuerda**

El juego de la cuerda es de fuerza, aquí participan dos grupo cada uno se coloca a un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio.

El equipo ganador es aquel que logro desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente. Este juego es muy divertido y mide la fuerza y trabajo en equipo.

### **La Soga**

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar "monja, viuda, soltera y casada,

monja, viuda, soltera y casada. Si la persona que saltaba la cuerda perdía pasaba la siguiente participante pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara. En donde vivirá etc.

Monja, viuda soltera

Casada divorciada estudiante artista.

Rey gringo albañil

Zapatero.

Castillo choza, granja campo

Bosque hueco.

### **Los Ensacados**

Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias. Se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno de los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro. Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad.

### **Los Pepos**

El tingue o pepos se lo realizan entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección al contrario y toparla.

El piso siempre se debe dibujar un círculo en el suelo esa es la base. Cuando los pepos salen de la circunferencia esos pasan a ser del ganador. Este juego es muy bueno para coordinación motriz.

### **El Pan Quemado**

Ese juego consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritara fuerte.

Se quema el pan quemado

Se quema el pan quemado

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

Frío, frío si esta lejos del pan

Caliente, caliente si está cerca

Gana el que encuentra el pan.

### **Las Canicas o Bolas**

Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca la bola dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros y trazan una línea. A esta distancia se lanza una bola con el objeto de acercarse a la línea del círculo. El jugador que más cerca esté será el primero en su turno para jugar y los turnos se harán de acuerdo de la distancia en que se encuentren, deberá tingar la canica.

El objeto del juego es sacar las bolas del círculo, la persona que al tingar la bola se queda dentro del círculo pierde, las bolas que sean sacadas del círculo serán de las personas que lo hagan, y si se golpea con la bola al compañero, se lo declara muerto.

### **Las Escondidas**

Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se dirige a un lugar y tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números según las reglas que se den por decir contar de 5 en 5 hasta el 50. Mientras los demás se esconden. Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o no allá voy! y va en busca de sus amiguitos que están escondidos. Y al primero que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego.

Para el investigador, los juegos tradicionales se dividen en diferentes clases, es así que desde tiempo atrás tanto jóvenes como adultos han practicado diferentes tipos de juegos, dichos juegos no han cambiado en su forma y fondo, más bien se los está olvidando, ya que en los actuales momentos no se los practica y los niños y jóvenes dedican la mayor parte de su tiempo libre a la tecnología, es decir, a chatear en el internet, juegos electrónicos, entre otros en los que no se desarrolla la psicomotricidad, el aspecto cognitivo entre otros.

### ***1.7.5 Cultura Física***

La Cultura Física constituye una asignatura que integra acciones principalmente de carácter físico. Que se imparte a los alumnos en los centros educativos desde edades tempranas y cumple con objetivos precisos en cada una de las etapas o períodos de enseñanza que tributan a la educación de los alumnos para enfrentar la vida.

**Según manifiesta PILA, A. (2003): “Como forma de educación, supone modificar en determinado sentido al sujeto, es obrar de una manera predeterminada sobre el ser vivo, a fin de llevarlo a una meta previamente prefijada” (p.11)**

Su propia esencia plantea llevar a cabo un conjunto de acciones que tributan al desarrollo del ser humano, condicionando las bases para enfrentar la vida en diferentes esferas.

Como asignatura, la Cultura Física es un proceso pedagógico dirigido al mejoramiento del desarrollo físico y proporcionar el alcance de un adecuado nivel de preparación física, así como a ofrecer conocimientos específicos sobre los contenidos que abarca; en su desarrollo se cumplen las múltiples y complejas tareas de la cultura física. (Colectivo de autores, 2002 p.9 y 10)

Su organización y planificación en los diferentes niveles de enseñanza está sujeta a las características de los alumnos hacia los cuales está dirigida, siempre tributando a un desarrollo íntegro de éstos. En este sentido es preciso y lógico señalar que su expresión como actividad propia de un proceso pedagógico depende en gran medida de las características generacionales de los educandos y de los requerimientos que demanda la sociedad para la formación de los ciudadanos.

Con el pasar de los años la Cultura Física ha evolucionado considerablemente, principalmente en cuanto a métodos, procedimientos, concepciones, estructura organizativa entre otros aspectos. Todo este proceso de evolución ha sido consecuencia de los aportes científicos que han tenido lugar en esta esfera. Sin embargo, su esencia lógicamente sigue siendo la misma (contribuir a la

preparación del hombre para enfrentar la vida), lo que ha permitido que adquiriera cada vez más importancia dentro de los planes de estudio en los diferentes niveles de enseñanza.

Para el investigador la Cultura Física, es un soporte incondicional para el desarrollo psicomotriz y cognitivo de los estudiantes, basado en las actividades físicas y corporales. Cada vez que una persona ejecuta actividades físicas desarrolla su integridad corporal mediante la diversión, disfrute y socialización de acciones simples y prácticas. En este sentido, existe libertad, movimiento y regocijo de todo cuanto se pueda implantar mediante el juego.

### ***Ejercicios Motrices***

Los padres tienen que saber que el desarrollo de la motricidad del niño es básico para el aprendizaje y desarrollo psíquico posterior por lo que deben comenzar desde el nacimiento a estimular al niño en conductas motrices.

En primer lugar, en lo que se llama movilidad pasiva: los movimientos pasivos o exógenos son el reflejo del equilibrio y de las reacciones a la gravedad, permiten mantener el tono muscular. Dichos movimientos están implicados en la vida afectiva y relacional del futuro.

- **Motricidad Fina de cara:** Estos ejercicios de motricidad sirven para que el niño pronuncie correctamente los sonidos, hable con claridad y fluidez cuando va a expresarse: narrar un cuento
- **Motricidad fina de pies:** Estos ejercicios de motricidad permiten coordinar mejor la marcha, la postura y evitan deformaciones óseas.
- **Motricidad fina manos:** Diversos objetos brindan al niño una destreza motora fina. Por ejemplo, cuando realizan el agarre de un objeto, atrapan una pelota, realizan trazado, dibujo y recorte de diferentes figuras, ya que son premisas para la pre escritura.
- **Giros:** Rotación de la pelvis, rotación torácica y balanceo de los brazos. Movimientos articulares como: círculos del tronco en el plano horizontal buscando amplitud; giros del tronco en acción "guadaña", adelantando la

misma pierna del lado en que se realiza el giro; círculo de brazos y cruce de brazos horizontales.

- **Equilibrio:** Hay tres tipos de ejercicios de equilibrio:
- **Equilibrio dinámico espontáneo.** Se pueden introducir en otro tipo de ejercicios como la marcha, la carrera y el salto, a través de la modificación de los apoyos en el suelo (andar de puntillas, con los talones), desplazamientos con paros cuando indica el profesor y realización de los ejercicios con los ojos cerrados.
- **Equilibrio en el suelo.** Cada persona empezará a mantener su equilibrio apoyada en una barra o respaldo, adoptando distintas posiciones: sobre la punta de los pies, apoyando un solo pie, elevando la rodilla por delante, elevando la pierna extendida por delante, elevando la pierna extendida a un lado, elevando la pierna extendida hacia atrás, apoyando el talón sobre la cara interna de la rodilla, etc.

Después, variando la posición de los brazos (caídos, elevados en vertical o lateralmente) se va eliminando el apoyo. Cuando se domine este ejercicio, se prueba a mantener el equilibrio modificando la postura general del cuerpo, apoyándose sobre un pie: se flexiona el tronco hacia delante y se lleva la otra pierna extendida hacia atrás. O flexionando el tronco hacia atrás y llevando la otra pierna extendida hacia delante. O bien flexionando el tronco hacia un lado y llevando la pierna estirada hacia el lado contrario. Se continúa manteniendo el equilibrio en la posición de cuclillas (tanto parado como en movimiento) cuidando la verticalidad de la espalda, y se acabará saltando a la pata coja en diferentes direcciones: hacia delante, hacia atrás lateralmente, siguiendo un trazo determinado.

- **Equilibrio elevado.** Utilizando un banco sueco como material, se realizarán ejercicios de marcha, carrera, arrastre y equilibrios, enseñando a la persona a no mirarse los pies, sino a una corta distancia delante de ellos

**Balanceos:** Se realizarán movimientos continuos, haciendo traslados laterales de una pierna sobre otra, o bien flexionando alternativamente las rodillas

cambiando el peso del cuerpo. También se puede hacer un movimiento muy suave de la cabeza, siguiendo tres pasos: rotación, flexión-extensión e inclinación lateral.

**Ejercicios Anaeróbicos:** Acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo.

**Salto:** Requiere el logro de una buena capacidad de coordinación dinámica general. Es una habilidad motriz en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. Se empieza con saltos en el suelo: en el sitio, siguiendo una línea, lateralmente, hacia atrás, con los pies juntos para pasar después a saltos con obstáculo... Otros tipos de saltos serían: saltos estimulantes sobre el terreno con una pierna, con los pies juntos o saltar una cuerda de diferentes maneras.

### **Ejercicios Aeróbicos**

**Carrera.** Se entiende como una ampliación natural de la habilidad básica de andar, pero hay una fase en la que el cuerpo se lanza al espacio sin apoyarse en ninguna de las dos piernas. Es importante insistir en la elevación de las rodillas y la longitud de la zancada insistir en la elevación de las rodillas y la longitud de la zancada.

(Tomado de <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/ejercicios-de-motricidad-para-los-ninos>)

### ***Ejercicios Básicos***

- **Principio de Adaptación**

El organismo humano tiene la capacidad de resistir y habituarse rápidamente al ejercicio físico, ya que éste provoca en nuestro cuerpo cambios fisiológicos a nivel de aparatos y sistemas. Luego de ejercer algún deporte, el organismo advierte un desgaste provocando así la disminución momentánea de nuestro

nivel físico. Posteriormente nuestro cuerpo se recupera y logra superar el nivel anterior adaptándose a este esfuerzo, a lo que llamaremos sobre compensación.

- **Principio de progresión**

El organismo humano cuenta con la capacidad de resistir progresivamente a esfuerzos cada vez más grandes. Para que realmente podamos conseguir un aumento de nuestro nivel de condición física es necesario acrecentar de manera gradual el ejercicio físico y de esa manera encadenar con el tiempo todas las sobre compensaciones producidas y así alcanzar una sólida adaptación.

También recibe el nombre de principio del aumento progresivo de la carga de entrenamiento ya que como lo indica su nombre marca la elevación gradual de las cargas en el entrenamiento, el aumento del volumen y la intensidad de los ejercicios realizados. Es importante tomar en cuenta que las cargas de entrenamiento deben tener directa relación con el nivel de rendimiento del deportista.

- **Principio de la continuidad**

Se debe practicar el ejercicio físico de manera frecuente y de esa forma aprovechar los efectos positivos que las sobre compensaciones nos otorgan.

Si se toma demasiados días de descanso luego del último entrenamiento se perderá los efectos positivos que la sobre compensación nos había entregado. Si esto ocurre cuando hemos tenido una buena adaptación al esfuerzo notaremos una pérdida progresiva de nuestra condición física anteriormente obtenida. Es por esta razón que nos es provechoso no sólo mantener sino que también aumentar nuestra práctica de ejercicio físico.

- **Principio de la alternancia**

Cuando planificamos nuestro entrenamiento debemos alternar las cargas del trabajo. Se tiene que saber combinar nuestras distintas cualidades físicas respetando nuestro período de recuperación. Es de suma importancia que nuestro organismo se recupere del cansancio producto de la actividad física que acaba de realizar. Sin embargo este tiempo puede resultarnos provechoso para desarrollar otro aspecto.

#### ***1.7.6 Importancia de la Cultura Física***

La Educación Física como asignatura integrante de los programas educacionales, constituye un eslabón importante en la integración de las acciones que ayudan a la formación de individuos capaces para enfrentarse con éxito a los requerimientos de la sociedad. Es por ello que su cumplimiento resulta necesario e imprescindible en el proceso de formación de los educandos.

La propia dinámica de la sociedad, impone al hombre una preparación constante para enfrentar la vida en consecuencia con los cambios que en ella van sucediendo. En este sentido la Educación Física adquiere una importancia relevante, pues desde un perfil práctico contribuye al desarrollo de los sujetos tanto desde el punto de vista físico como psicológico.

Es oportuno comprender que la Educación Física tiene como finalidad contribuir al perfeccionamiento de niños, adolescentes y jóvenes, mediante las actividades físicas, deportivas y recreativas, y coadyuvar, de esta manera, a la formación y educación de un joven capaz de conducirse activa y conscientemente al servicio de la construcción de la sociedad.

Tal vez una de las ventajas más importantes de la Cultura Física consiste en la vía que supone para lograr el cumplimiento de los objetivos que se propone, pues se vale para ello principalmente de actividades físico-recreativas que ofrecen una variante amena y motiva para quienes la realizan.

En cuanto a la forma en que los estudiantes se apropian de los conocimientos, hábitos y habilidades en la Educación Física también radica una de sus

peculiaridades de gran importancia, pues por las propias características de la asignatura es común el aprendizaje a través de la información propia derivada de las ejecuciones, lo que constituye una variante productiva en el cumplimiento de los objetivos a alcanzar, garantizando así una mayor solidez en lo que se aprende.

**Según manifiesta Dzhamgarov T. y Otro (2002): “El perfeccionamiento de las potencialidades físicas y espirituales que se realiza en el proceso de la Cultura Física cumple una función higiénica, educacional, instructiva y puede estar supeditada a las tareas que se llevan a cabo para lograr la maestría profesional o la efectividad en los aspectos concretos de la preparación especial y el trabajo” (p.23)**

Del mismo modo que la Cultura Física tributa al perfeccionamiento de las capacidades y habilidades físicas, la propia actividad que esto implica contribuye al desarrollo de la psiquis del practicante. En ese sentido es acertado reconocer el papel de esta asignatura en el desarrollo psicológico de la personalidad, no solo enfocándose éste en la esfera cognoscitiva, sino también desde el punto de vista afectivo.

La Cultura Física perfecciona una serie de capacidades y habilidades físicas de las personas, esto porque mediante la práctica del mismo se refuerza, potencializa y se adquiere experiencia en la psicomotricidad que se desarrolla en las etapas iniciales de los niños, y se perfecciona a medida que se lo practica, el mismo que trae consigo una serie de beneficios tanto en el aspecto emocional como en el aspecto afectivo entre las personas.

Mediante la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobretodo le permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos. Por lo general, la Educación Física representa el movimiento, contribuye también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura

### ***1.7.7 Deporte y Recreación***

Con respecto a Bustamante Adriana en su monografía de licenciatura en ciencias de la educación con el tema “importancia del deporte y recreación” hace entender que todas las personas tienen derecho a recrearse, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo, recrearse permite al cuerpo y a la mente una renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor la calidad de vida y la formación de nuestro cuerpo, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte.

#### **Deporte**

Se denomina deporte a la actividad física pautada conforme a reglas y que se practica con finalidad recreativa, profesional o como medio de mejoramiento de la salud. El deporte descrito bajo estas circunstancias tiene un amplio historial dentro de la historia humana. Con el paso del tiempo ha sufrido variaciones menores, creándose nuevas formas de deporte y dejándose de lado otras. Con frecuencia el deporte se practica bajo la forma de una competencia.

En este tipo de orientación, puede distinguirse entre aquellas manifestaciones deportivas que son individuales de aquellas que son grupales. Así, las competencias pueden desempeñarse entre dos personas compitiendo entre ellas, o dos equipos que compiten entre ellos pero internamente cooperan.

(Tomado de <http://definicion.mx/deporte/>)

**Según manifiesta HERNÁNDEZ, Castejón (2004): “El deporte es un juego reglado, pues tiene características que lo detallan: parte como juego, hay actividad física, competición y tiene una serie de reglas para los participantes, todos los elementos se interrelacionan” (p.31)**

El deporte se considera como actividad física en donde intervienen todos los aspectos físicos y cognitivos de la persona, con la capacidad de adquirir nuevas técnicas y estrategias para un mejor desarrollo en sus actividades diarias, lo que

coadyuva a considerar una práctica permanente del deporte en sus diversas manifestaciones.

## **Recreación**

Otra definición más elaborada y actual sobre la recreación la propone Harry A. Overstrut, citado por Pérez Sánchez (1997), quien plantea que: "...es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico-espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización".

**Según manifiesta PÉREZ, Aldo (2003): “La Recreación como disciplina tiene el propósito de utilizar las horas de descanso (tiempo libre), para que el hombre aumente su valor como ser humano y como miembro de la comunidad, a través de ocupar este tiempo con actividades creadoras que motiven su enriquecimiento profesional, artístico-cultural, deportivo y social” (p.5)**

Toda actividad recreativa ayuda a mejorar el bienestar y desarrollo de las personas, siempre y cuando se las desarrolle en debida forma, es menester practicar actividades lúdicas prácticas y sencillas para ir mejorando durante su proceso. En cuanto a la concepción prevaleciente en el país, una de sus facetas es el modelo cubano dirigido por el Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (INDER), que se orienta hacia la Recreación Física, entendiendo como tal, según lo afirma Fullea (2004), como: "Campo de la Recreación -como también lo son la Recreación Artístico-literaria, y la Recreación Turística (donde se combinan acciones de las demás)- que transita por la práctica de actividades lúdico-recreativas, de deportes recreativos y del espectáculo deportivo, como uno de los componentes de la Cultura Física (junto a la Educación Física escolar y de adultos, y el Deporte), para la ocupación placentera, sana y provechosa del tiempo libre". Obviamente, otros Organismos e Instituciones, entre ellos principalmente los Ministerios de Cultura y de Turismo, se ocupan de la atención y desarrollo de las otras dimensiones recreativas dirigidas a la población.

Del precedentemente citado pensamiento de Sócrates sobre el ocio y de las definiciones aludidas anteriormente, destacan la atención e importancia que siempre se le ha concedido a esta esfera de la vida humana y su importancia como recurso recuperativo, importante para la salud y la educación.

### **Clasificación de las actividades recreativas**

Como se afirma en la introducción, son muchas y muy variadas las actividades de ocio, o recreativas, que pueden ocupar el tiempo libre, al respecto Grushin (1966) propone las siguientes:

- La labor creadora activa
- El estudio
- El consumo cultural de carácter individual
- El consumo cultural con carácter de espectáculo público
- Ejercicios físicos
- Ocupaciones de tipo hobby
- Entretenimientos
- Encuentro con amigos
- Descanso pasivo

Y por su parte Coba y Domínguez las clasifican según su orientación en: motrices, culturales o sociales, resultando de ello algunos ejemplos de las mismas que se resumen en el esquema siguiente:

| <b>MOTRICES</b> | <b>CULTURALES</b> | <b>SOCIALES</b> |
|-----------------|-------------------|-----------------|
| Juegos          | Teatro            | Fiestas         |
| Danzas          | Música            | Bailes          |
| Paseos          | Lectura           | Charlas         |
| Deportes        | Fotografía        | Canciones       |

En otro enfoque del problema, aportado por Sanz y Demerouti (2011), que clasifica las actividades según lo que tributan a la recuperación laboral propiamente, proponen las siguientes:

- El sueño
- Actividades relajantes y de bajo esfuerzo
- Actividades sociales
- Actividades físicas
- Actividades creativas
- Distanciamiento psicológico

Como ya se ha descrito, prevalece una concepción orientada a la recreación física, se reconocen, según Fullea (2004), las opciones siguientes: Actividades lúdico-recreativas, Deportes recreativos y espectáculos deportivos; definiéndolas respectivamente como:

### **Actividades lúdico-recreativas**

Aquellas presididas por el ejercicio de la libertad de elección, como es característico en la actividad lúdica por excelencia: el juego en su diversidad de formas, a través del cual es posible lograr resultados educativos y formativos, como valores agregados a la obtención del placer.

### **Deportes Recreativos**

Disciplinas deportivas, autóctonas o foráneas, que no forman parte del programa olímpico, pero que responden a gustos y preferencias de las personas para la ocupación del tiempo libre, generalmente organizándose en clubes, asociaciones o federaciones.

### **Espectáculos Deportivos**

La contribución del deporte popular participativo o de alto rendimiento a la recreación comunitaria, mediante la ocupación del tiempo libre de miles de aficionados, que acuden como espectadores a estos eventos.

De manera que entre las actividades de ocio y recreación en las que se puede ocupar el tiempo libre y cumplen el propósito fundamental de recuperar a las personas de sus tareas productivas o domésticas principales, se incluyen las que

implican la motricidad y el trabajo físico, que en el caso de nuestro país forman parte de las misiones asignadas al INDER por la organización central de estado, refrendando con ello la importancia que se le concede al ofrecimiento de sanas opciones para la recuperación de la población, especialmente la juventud. Entre estas se proponen las siguientes:

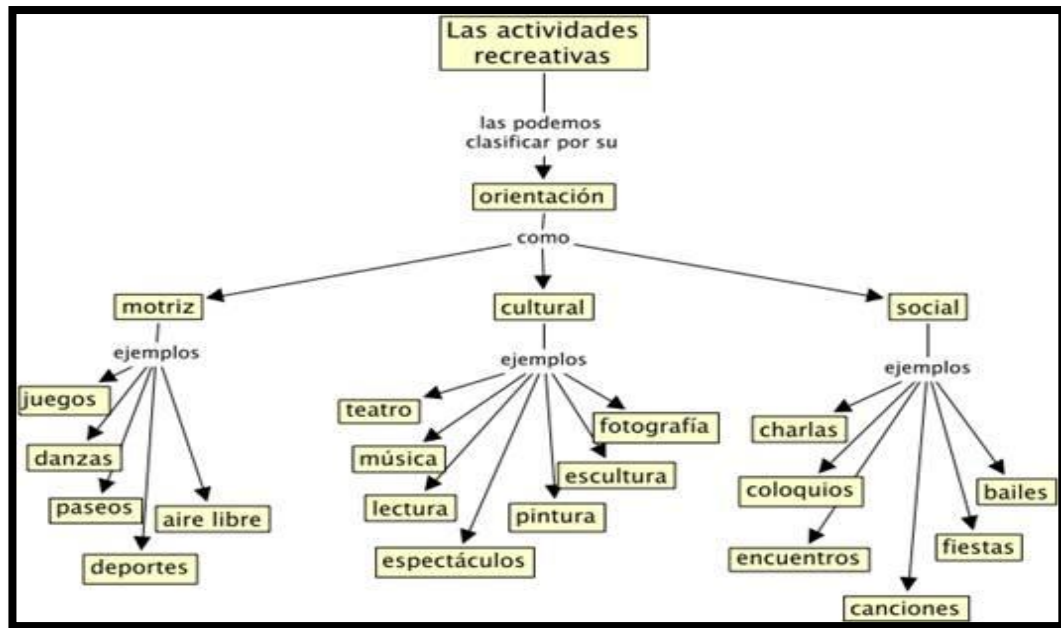
- Encuentros de deportes populares.
- Juegos tradicionales.
- Juegos populares de mesa.
- Eventos novedosos (Aeromodelismo, Deporte canino, Cometas, otros)
- Deportes extremos (Paracaidismo, Ciclo acrobacia, otros)
- Actividades acuáticas (playas, ríos, piscinas)
- Actividades culturales y sociales.
- Parques recreativos y naturales.

En consonancia con este uso contemporáneo, pero proponiendo una definición mucho más reflexiva.

**Según SHONE, A. (2001) “surgen de ocasiones no rutinarias y que tienen objetivos de diversión, culturales, personales u organizativos establecidos de forma separada a la actividad normal diaria, cuya finalidad es ilustrar, celebrar, entretener o retar la experiencia de un grupo de personas” (pág.4).**

Los profesionales que se dedican a la gestión de la cultura, prefieren utilizar simple y llanamente la palabra evento para referirse a cualquier tipo de sucesos programados sin que importe su tamaño, pero, claro está, siempre y cuando sean de índole cultural. Una propuesta que incluye y resume todas estas clasificaciones es la siguiente:

## Actividades Recreativas



Cuadro N° 2: Actividades Recreativas

Elaborado por: Julián Rea

Fuente <http://es.scribd.com/doc/79892924/Clasificacion-de-las-actividades-recreativas>.

El recrearse permite al cuerpo y a la mente una "restauración" o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si se realiza algunas actividades físicas sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte.

**Según manifiesta PÉREZ, Aldo (2007): "La recreación es una actividad integral, como fenómeno social está constituida por formas creativas específicas que se expresan en actividades artísticas, literarias, cognoscitivas, físicas-deportivas, educativas y profilácticas, sin olvidar algunas formas particulares que presentan la suma o integración de más de un grupo de actividades señaladas, por ello está estrechamente relacionado con la educación, auto educación, higiene física y psíquica, la cultura y la diversión, que cumple un papel coadyuvante en la formación de la personalidad en el socialismo". (pág. 124)**

De acuerdo al autor recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario, algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras. En

definitiva la actividad física como recreación genera un bienestar general en las personas tanto en lo físico como en lo psicológico, lo que de una u otra forma ayuda en la formación integral de los mismos.

### ***Áreas de la recreación.***

Es el disponible de las horas de trabajo o de estudio, se puede representar en tres áreas:

**Tiempo Positivo:** Es el tiempo de libertad individual donde el sujeto desarrolla valores creativos, llamados también "tiempo libre de recreación".

**Tiempo Neutro:** Es donde el sujeto escapa de la realidad, cambiándola por otra que no le produce provecho, pero tampoco le llega a perjudicar; es decir no hay creatividad. Por ejemplo: la televisión.

**Tiempo Negativo:** Es aquel donde no hay ningún provecho, se produce aprendizajes de malas conductas y el individuo no llega a percatarse, conduciéndose a la autodestrucción, en vez de llevarlo a la recreación, creando así miedo, angustia, frustraciones y desajustes de la personalidad.

Las áreas o los espacios de recreación son muy importante como en lo investigado menciona que los individuos tenemos que dar tiempo para dicha actividad donde al momento de recrearse recupera en cansancio en la mente y cuerpo.

### **Funciones de la Recreación.**

- Produce libertad espiritual
- Desarrolla la creatividad
- Proporciona satisfacciones y experiencias placenteras
- Incrementa la confianza en sí mismo
- Desarrolla la espontaneidad
- El individuo se identifica más y mejor con la comunidad donde se desenvuelve.
- Desarrolla la conciencia de grupo, la tolerancia y el respeto.
- Contribuye a aliviar tensiones

- Logra interesar a los jóvenes por los "hobbies"
- Provoca estímulo al buen uso del tiempo libre
- Previene a la juventud contra desviaciones al uso del tiempo negativo.
- Crea conciencia de la importancia de conservar los recursos naturales y de la convivencia con el medio ambiente.

## **1.8 Actividad Física**

La actividad física explica es primordial para la salud del hombre, permitiendo que en su tiempo libre realice ejercicio para fortalecer los movimientos de nuestro cuerpo sin ninguna dificultad, y de la misma forma permitiendo el desarrollo motriz del cuerpo, a actividad física que realiza el ser humano durante un determinado período mayor a 30 minutos y más de tres veces por semana generalmente ocurre en el trabajo o vida laboral y en sus momentos de descanso, ello aumenta el consumo de energía considerablemente y el metabolismo de reposo, es decir, la actividad física consume calorías; la actividad física recomendada debe ser fundamentalmente aeróbica, como el andar en bicicleta, en medicina humana y veterinaria, la actividad física comprende un conjunto de movimientos del cuerpo obteniendo como resultado un gasto de energía mayor a la tasa del metabolismo basal.

A la actividad física a veces se utiliza como sinónimo de ejercicio físico, que es una forma de actividad física planificada y repetitiva con la finalidad de mejorar o mantener uno o varios aspectos de la condición física.

### ***1.8.1. Importancia de la Actividad Física***

La importancia y necesidad de realizar actividad física se ha incrementado en los últimos años en los países occidentales, sobre todo debido a la industrialización e incremento de la utilización de la tecnología, y al incremento del poder adquisitivo de los ciudadanos. Estos cambios en la forma de vida han provocado un importante incremento del sedentarismo en las vidas familiares y laborales.

Larga es la lista de factores que han provocado esta ausencia de ejercicio físico (ej. transportes, tipo de ocio pasivo, incremento del tiempo libre, etc.). Se hace necesario, pese a las tendencias hacia el sedentarismo y la vida cómoda, que no se obvие el necesario papel que la actividad física tiene en nuestro desarrollo y mantenimiento físico-biológico (European Commission, 2004).

**Según manifiesta MALINA, R. (2001): “La práctica de la actividad física incrementa los niveles de fuerza muscular, de flexibilidad, equilibrio y de coordinación en los jóvenes”. (p.13)**

La actividad física no sólo aumenta el consumo de calorías sino también el metabolismo basal, que puede permanecer elevado después de 30 minutos de acabar una actividad física moderada. La tasa metabólica basal puede aumentar un 10 % durante 48 horas después de la actividad física. La actividad física moderada no aumenta el apetito, incluso lo reduce. Las investigaciones indican que la disminución del apetito después de la actividad física es mayor en individuos que son obesos, que en los que tienen un peso corporal ideal.

Una reducción de calorías en la dieta junto con la actividad física puede producir una pérdida de grasa corporal del 98 %, mientras que si sólo se produce una reducción de calorías en la dieta se pierde un 25 % de masa corporal magra, es decir, músculo, y menos de un 75 % de la grasa. Por el contrario, el abuso de la actividad física sin planeación y vigilancia puede ser destructivo. Desde envejecimiento celular prematuro, desgaste emocional y físico, debilitamiento del sistema inmunológico.

### ***1.8.2 Beneficios de la Actividad Física***

La práctica de la actividad física en forma sistemática y regular debe tomarse como un elemento significativo en la prevención, desarrollo y rehabilitación de la salud, mejoraría de la posición corporal por el fortalecimiento de los músculos lumbares, prevención de enfermedades como la diabetes, la hipertensión arterial, lumbalgias, entre otros.

En general, los beneficios de la actividad física se pueden ver en los siguientes aspectos:

- A nivel orgánico: Aumento de la elasticidad y movilidad articular. Mayor coordinación, habilidad y capacidad de reacción. Ganancia muscular la cual se traduce en el aumento del metabolismo, que a su vez produce una disminución de la grasa corporal (prevención de la obesidad y sus consecuencias). Aumento de la resistencia a la fatiga corporal (cansancio).
- A nivel cardíaco: Se aprecia un aumento de la resistencia orgánica, mejoría de la circulación, regulación del pulso y disminución de la presión arterial.
- A nivel pulmonar: Se aprecia mejoría de la capacidad pulmonar y consiguiente oxigenación. Aumenta su capacidad, el funcionamiento de alvéolos pulmonares y el intercambio de la presión arterial, mejora la eficiencia del funcionamiento del corazón y disminuye el riesgo de arritmias cardíacas (ritmo irregular del corazón).
- A nivel metabólico: Disminuye la producción de ácido láctico, la concentración de triglicéridos, colesterol bueno y malo, ayuda a disminuir y mantener un peso corporal saludable, normaliza la tolerancia a la glucosa (azúcar), aumenta la capacidad de utilización de grasas como fuente de energía, el consumo de calorías, la concentración de colesterol bueno y mejora el funcionamiento de la insulina.
- A nivel de la sangre: Reduce la coagulabilidad de la sangre.
- A nivel neuroendocrino: Se producen endorfinas (hormonas ligadas a la sensación de bienestar), disminuye la producción de adrenalina, aumenta la producción de sudor y la tolerancia a los ambientes cálidos.
- A nivel del sistema nervioso: Mejora el tono muscular, los reflejos y la coordinación muscular.

- A nivel gastrointestinal: Mejora el funcionamiento intestinal y ayuda a prevenir el cáncer de colon.
- A nivel osteomuscular: Incrementa la fuerza, el número de terminaciones sanguíneas en el músculo esquelético, mejora la estructura, función y estabilidad de ligamentos, tendones, articulaciones y mejora la postura. Desarrollo de la fuerza muscular que a su vez condiciona un aumento de la fuerza ósea con lo cual se previene la osteoporosis.
- A nivel psíquico: Mejora la autoestima de la persona, incrementa la capacidad de fuerza de voluntad y de autocontrol, mejora la memoria, estimula la creatividad y la capacidad afectiva, disminuye la ansiedad, el estrés, la agresividad y la depresión.

### **Las Actividades Físico- Recreativas. Valoración del Concepto Actividad**

Según Héctor Brito (1987:1) define como "actividad" a aquellos procesos mediante los cuales el adolescente, respondiendo a sus necesidades, se relaciona con la realidad, adoptando determinada actitud hacia la misma.

Leontiev define como "actividad" al proceso originado y dirigido por un motivo, dentro del cual ha tomado forma de objeto de determinada necesidad.

Un curso general de la actividad de la personalidad, según H. Brito (1985:9) que constituye la vida humana, está formada por actividades específicas de acuerdo con el motivo que la induce. Cada una de ellas está compuesta por acciones, que son procesos subordinados u objetivos conscientes cuyo logro conjunto conduce al objetivo general de la actividad como expresión consciente del motivo de la misma.

**Las Actividades Recreativas:** según Camerino y Castañer (1988: 14) son: aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y

sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que se puede generar aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización, debido a que no se busca una competencia ni logro completo.

**Actividades Lúdico--Recreativas:** Aquéllas presididas por el ejercicio de la libertad de elección, como es característico en la actividad lúdica por excelencia: el juego en su diversidad de formas, a través del cual es posible lograr resultados educativos y formativos, como valores agregados a la obtención del placer. Lo lúdico es una condición inseparable del juego, por lo que es erróneo emplear el término de "juegos lúdicos", ya que no existen juegos que no lo sean, según el Manual Metodológico del Programa Nacional de Recreación Física.

### **El tiempo de las Actividades Físico-Recreativas (tiempo de ocio)**

**Tiempo de Ocio:** Momento en el que el ser humano puede ejercer su libertad de elección para la acción participativa según sus intereses y necesidades. Comúnmente se le identifica con el ocio, cuando en realidad puede transcurrir tanto dentro como fuera del tiempo de ocio. Es, por definición, un momento de recreación, de crecimiento y desarrollo personal, según el Manual Metodológico del Programa Nacional de Recreación Física.

Otras literaturas especializadas recogen una definición que en esencia plantea que: "El tiempo de ocio es aquel que resta luego de desconectar la realización de un conjunto de actividades biológicas o socialmente admisible de inclusión propia de un día natural (24 horas) que se agrupan bajo los indicadores: Trabajo, transportación, tareas domésticas, necesidades biofisiológicas de obligación social" Rolando Zamora y Maritza García (destacados sociólogos cubanos).

Los aspectos principales que se investigan en esta etapa son:

- Organización del proceso de la recreación como vía para la utilización sana del tiempo de ocio.
- Disposición de instituciones físico- recreativas.

- Organización del proceso de la recreación como vía para la utilización sana del tiempo de ocio.
- La oferta incluye aquellas actividades orientadas al consumo físico- recreativo que se realizan en el tiempo de ocio cuya planificación, desarrollo, aseguramiento técnico material, divulgación y control está encomendada a organismos específicos e incluye el correspondiente de conocimientos por parte de la población acerca del contenido de las actividades y su régimen de participación.
- Disposición de instituciones físico- recreativas.

### **Clasificación de las Actividades**

Las actividades se las clasifica en varios grupos para realizarlas, como son:

- actividades recreativas
- actividades deportivas
- actividades lúdicas

Los encargados de estas actividades deben tener muy claras las diferentes características del adolescente en su desarrollo endogenético, pues esto es lo que permite especializarse en determinados estratos, en los más jóvenes y a partir de la consideración de las características particulares de cada adolescente, buscar las variantes óptimas para organizar las actividades. A partir de estas consideraciones se profundiza en los adolescentes de 11 a 12 años.

Los adolescentes son el grupo atareo al que van dirigidas las actividades Físico-Recreativos ya que representan uno de los mayores grupos poblacionales y se encuentran en una etapa de formación y evolución de la personalidad muy compleja, donde las actividades son un factor coadyuvante en este proceso.

La adolescencia es el período del desarrollo de la personalidad que se inicia alrededor de los 9 a 10 años de edad (Educación Primaria) y se extiende hasta los 19 a 20 años de edad (Educación Secundaria y Preuniversitario), algunos autores llaman adolescencia temprana al período de los años de estudio en los últimos

grados de la primaria, y adolescencia tardía a los años de estudio en el preuniversitario e inicio de los estudios universitarios. En el caso que nos ocupa se realiza el acercamiento al período adolescente de los años de estudio, en el nivel de Educación de Secundaria Básica (11 — 15 años).

### **Las Actividades Físico- Recreativas**

De forma general las actividades físico- recreativas son aquellas que se realizan por vías espontáneas u organizadas que tiene valor, psicológico, socio-cultural y recreativo, ya que a través de ellas el adolescente puede desarrollar cualidades físicas; adquirir conocimientos; valores a través del acercamiento mutuo, también provoca placer.

### **Objetivos del Sistema de Acciones Físico Recreativo y Educativo**

- Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, responsabilidad.
- Desarrollar la agilidad mental.
- Estimular la capacidad para la solución de problemas.
- Favorece la creatividad, imaginación y curiosidad juvenil
- Desarrollar destrezas físicas.

## CAPÍTULO II

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 2.1. Breve Caracterización de la Institución Objeto de Estudio.

En Abril de 1993, hace 21 años atrás cuando el Sr. Don Jaime Mata Yerovi era Presidente del I. Municipio, siendo la Sra. Clarita Cepeda de Mata, Presidenta del Patronato Municipal, del cual fue la gestora para su creación. Con un grupo de Señoras voluntarias realizan las diligencias necesarias y logran abrir el Centro Infantil más conocido como “la Guardería del Patronato”.

Al fallecer en un accidente don Jaime Mata asume la Presidencia Municipal el Lic. Guillermo Pacheco, y su esposa la Sra. Luz Velásquez de Pacheco la función de Presidenta del Patronato, y con su Directorio en el año 2004, ven la necesidad de que la Niñez que está en el Centro Infantil reciba también escolarización, realizan los trámites necesarios con el entonces PRONEPE y se funda el Jardín de Infantes “PINCELES DE COLORES”.

En el año 2005 asume la Alcaldía de Salcedo el Sr. Rodrigo Mata Cepeda y la Presidencia del Patronato la Sra. Graciela Guerrero de Mata, en colaboración de la Sra. Susana Cepeda, como Administradora del Patronato y la Lic. Mirian Morales, Profesora apoyan al Jardín, pero se da un inconveniente, pues PRONEPE desaparece y no pueden seguir cooperando con la asistencia técnica ni la parvularia (que asistía una vez por semana), lo que comunican a fines del mes de Septiembre de ese año, indicando que sin esta asistencia el mismo podía ser cerrado.

Pero para esto la mencionada maestra ya venía trabajando con un grupo de 14 niños y niñas que estaban matriculados.

Se busca solucionar este impase, por lo que la Sra. Presidenta solicita a la licenciada Mirian Morales que haga los trámites necesarios ante la Dirección de Estudios de Cotopaxi para legalizar el trabajo que se está haciendo y van más allá pues en su deseo de días mejores para la niñez salcedense, anhelan que se cree la Escuela Municipal y permitir que culminen su Educación los escolares matriculados.

Se cumple este pedido y se presenta el Proyecto de creación del Primer Año de Educación “PINCELES DE COLORES” en la Dirección de Estudios, en donde solicitan se le cambie de nombre y se busque en el recuerdo a personas que han colaborado con el engrandecimiento de Salcedo.

Se da a conocer el particular al Señor Alcalde, tomando la decisión de llamarle ALICIA MARCUARD DE YEROVI, en homenaje a la dama que donara los predios en donde se construyó la Casa Guardería y las demás instalaciones del Patronato.

El 17 de abril del 2006, a nombre de la Sra. Graciela Guerrero de Mata Presidenta del Patronato, recibe la Lic. Mirian Morales en la Dirección de Educación de Cotopaxi el Acuerdo Ministerial que con fecha 04 de abril del 2006 Autoriza y Legaliza el funcionamiento del Primer Año de Educación del Centro Educativo Municipal “ALICIA MARCUARD DE YEROVI”, dando así el primer paso de trayectoria de esta noble Institución Educativa.

Como es necesario articular los demás Años de Educación Básica con la autorización del Señor Alcalde y la señora Presidenta del Patronato, año a año se van presentando los proyectos, contratando profesionales en la Educación, y con mucho orgullo hoy este Centro cuenta con un Noveno Año, una Población Escolar de 220 estudiantes, un Director, un Cuerpo Docente de quince personas tituladas, con experiencia en esta noble tarea de educar las mentes y el corazón de nuestros queridos estudiantes; un Conserje y dos personas Auxiliares de Servicio.

Cuenta además con aulas modernas, amplias, bien iluminadas, una cancha mixta, una cancha de Vóley, juegos infantiles para los más pequeños, áreas verdes.

En el área de Cultura Estética se enfoca en el arte de la pintura, las manualidades con materiales reciclados. En música se aprovecha al máximo la capacidad de los dicentes y se ha formado la Estudiantina y la Banda Musical.

Se tiene un Club de Danza el mismo que ha participado en varios eventos dentro y fuera de la ciudad y la Provincia.

A futuro se aspira seguir contando con el apoyo de la Municipalidad para que el sueño de brindar una educación de calidad y calidez continúe, así también con la colaboración incondicional de los señores Padres de familia.

No se debe olvidar que el trabajo mancomunado y en equipo es el que da frutos, se está palpando el engrandecimiento del Centro Educativo Municipal Alicia Marcuard de Yerovi pues se está logrando cristalizar un anhelo a favor de la niñez salcedense gracias a que autoridades, padres de familia, maestras y estudiantes, se está cumpliendo a cabalidad nuestro rol dentro de la delicada y sublime misión de formar nuevas generaciones en la doctrina del trabajo honrado y tesonero que caracteriza al pueblo salcedense.

## **2.2 Diseño Metodológico.**

Los métodos teóricos permiten profundizar las relaciones esenciales de los fenómenos sujetos a investigación. Cumplen una función importante ya que posibilita la interpretación conceptual de los datos empíricos encontrados. Así pues los métodos teóricos al utilizarse en la construcción y desarrollo de las teorías crean las condiciones reales de las variables de estudio, expresar los hechos y profundizaren las relaciones esenciales y cualidades fundamentales.

La investigación se basó en un enfoque crítico-propositivo ya que su accionar se dirigió a en recabar información de la fuente, como es la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi con sus respectivos actores, a su vez la investigación se la sometió a un análisis estadístico con la finalidad de determinar la esencia del fenómeno causa-efecto con su respectivo respaldo teórico-textual.

## **Método Inductivo**

Se utilizó el método inductivo, que es una forma de razonamiento por medio del cual se pasó del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general que refleja lo que existe de común entre los fenómenos individuales, esto es entre los juegos tradicionales su importancia y la manera como estos son importantes en la actividad física de los estudiantes.

El gran valor de este método inductivo está dado justamente porque establece las generalizaciones sobre la base de estudio de las variables singulares, es decir, de cada uno de los juegos tradicionales de forma singular, lo que posibilita desempeñar un papel importante en el proceso de confirmación empíricas de la hipótesis.

## **Método Deductivo**

Este proceso determinó los hechos más importantes de la investigación, se observó la realidad para poder deducir de lo general a lo específico de la siguiente manera; aplicación, comprensión y demostración. La deducción es una forma de razonamiento mediante la cual se pasó de un conocimiento general a otro de menor nivel de generalidad, este razonamiento partió de principios, leyes, y axiomas que reflejaron las relaciones generales, estables, necesarias y fundamentales entre los objetos y fenómenos de estudio en la presente investigación.

## **Método Empírico**

Con este método aplicado el investigador se situó en contacto directo con el objeto de estudio, en una forma práctica. Así pues el investigador trató de recopilar el mayor número de datos que le permitan alcanzar los objetivos propuestos en la presente investigación. Las funciones que cumplen los métodos teóricos en la investigación fueron:

De conocimiento: descripción de las variables de la investigación.

De validación de otros métodos: dada por el grado de similitud de resultados de la aplicación de un método en relación con los resultados de la aplicación de otro.

De recolección de la información: permite la obtención y/o recolección de la información mediante fuentes primarias.

De pronóstico: permite predecir el comportamiento futuro de determinado fenómeno, pero esto depende del grado de profundidad de la investigación.

De transformación: la posibilidad del método para modificar las características de las variables de estudio, en este caso, los juegos tradicionales y la actividad física.

## **Técnicas**

**Encuesta.-** La finalidad de esta técnica es realizar preguntas cerradas a los involucrados, para dicha encuesta se requiere de una información sencilla y práctica que la puedan entender fácilmente para una correcta obtención de respuestas, Pueden entregarse personalmente o por correo. Se realizó las encuestas a los pacientes y al personal administrativo, para verificar el índice de atención al cliente.

**Cuestionario.-**Se realizó un documento formado por un conjunto de preguntas redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas puedan ofrecer toda la información que sea precisa para la estructura y análisis del conjunto de datos obtenidos. Se realizó conjuntamente con las encuestas planificadas para los involucrados como son estudiantes, padres de familia, docentes y autoridades.

### ***2.2.1. Modalidad de la investigación***

#### **De Campo**

La investigación se realizó en el sitio donde se presenta el problema, esto es en la Unidad Educativo Municipal Alicia Marcuard de Yerovi, del Cantón Salcedo,

Provincia de Cotopaxi, donde se tomó contacto con la realidad y se recabó la información y datos de las variables consideradas para los involucrados.

### **Bibliográfico – Documental**

Para reforzar los resultados del análisis con el marco teórico, se obtuvieron datos e información de libros, manuales, revistas e internet que constituyeron documentos de información primaria para un mejor conocimiento de causa de la Unidad Educativa, actuando con la mayor claridad posible para resultados satisfactorios.

También se obtuvo información de personas que tienen contacto permanente con la Unidad Educativa, a través de ellas se pudo conocer en gran medida las necesidades y requerimientos institucionales y personales.

#### ***2.2.2 Nivel o tipo de investigación.***

##### **Descriptivo**

Se utilizó la estadística descriptiva para el análisis de los datos cuantitativos, así como para describir los diferentes resultados con sus respectivos análisis e interpretaciones cualitativas, basadas en el marco teórico. Es decir que en la presente tipo de investigación descriptiva se ocupó de describir y delimitar los distintos elementos del problema de investigación y su interrelación en el medio educativo, describiendo de forma textual y práctica de la importancia de como los Juegos Tradiciones inciden en la actividad física de los estudiantes en sus diferentes actividades diarias, así como también dichos juegos aportan la manera de involucrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje entre docente y estudiantes.

##### **Exploratorio**

Se exploró las condiciones que presenta las variables de estudio para la realización de la investigación en el ámbito de abordaje, en el lugar definido, con sus unidades de observación, como base para futuras investigaciones.

Este nivel de investigación ayudó en la identificación de la situación del tema de investigación en los Juegos Tradicionales partiendo de la observación directa e indirecta de las variables y/o fenómenos de estudio. Se logró la localización y selección de la información en base a un estudio y procesamiento conveniente de la información con los involucrados para lograr el conocimiento del nivel de actividad física de los estudiantes.

### **2.2.3 Población y muestra.**

Para la ejecución de la presente investigación se tomó una muestra de los involucrados para un mejor manejo de las variables, entre los cuales se pude mostrar los siguientes:

**Población y Muestra**

| <b>Grupos o Estratos</b> | <b>Población</b> | <b>Muestra</b> |
|--------------------------|------------------|----------------|
| Docentes                 | 15               | 15             |
| Estudiantes              | 306              | 100            |
| Padres de Familia        | 270              | 100            |
| Total                    | 591              | 215            |

**Cuadro N°3:** Población y Muestra

**Elaborado por:** Julián Rea

**Fuente:** Unidad Educativa

### **2.2.4 Plan de Recolección de la Información.**

| <b>PREGUNTAS BÁSICAS</b> | <b>EXPLICACIÓN</b>                              |
|--------------------------|---|
| 1. ¿Para qué?            | Para lograr los objetivos de la investigación.  |
| 2. ¿De qué personas?     | Estudiantes, docentes y padres de familia       |
| 3. ¿Sobre qué aspectos?  | Los Juegos Tradicionales y la Actividad Física. |

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
|                                  |  |
| 4. ¿Quiénes?                     | Investigador.  |
| 5. ¿Cuándo?                      | Año lectivo 2014-2015                                |
| 6. ¿Dónde?                       | Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi |
| 7. ¿Cuántas veces?               | Una vez  |
| 8. ¿Qué técnicas de recolección? | Encuestas  |
| 9. ¿Con qué?                     | Cuestionario   |
| 10. ¿En qué situación?           | Normal   |

**Cuadro N° 4:** Plan de Recolección de la Información.

**Elaborado por:** Julián Rea

**Fuente:** Investigación.

### ***2.2.5 Plan de procesamiento de Información.***

Los datos recogidos son analizados e interpretados siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta y no pertinente.
- Tabulación de cuadros según las variables.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## 2.3 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

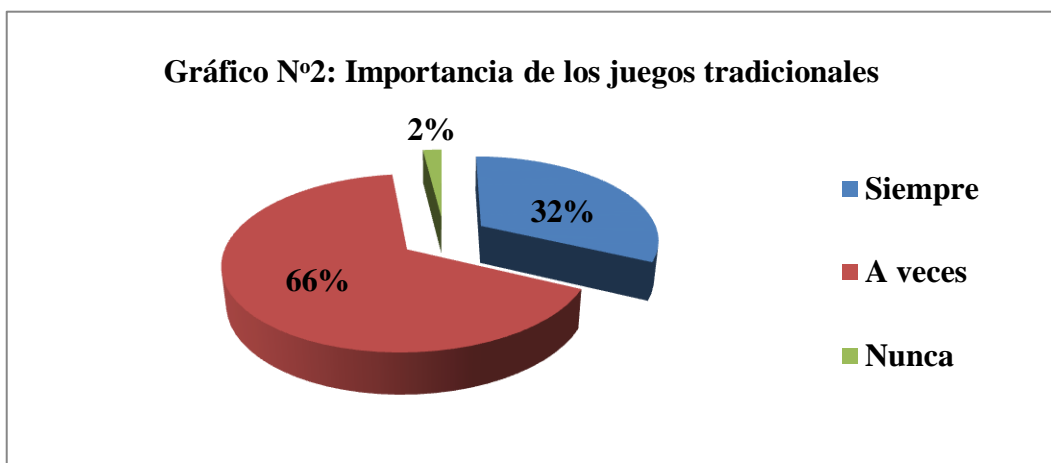
### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Conoces la importancia de los juegos tradicionales en tu formación y desarrollo?

**Cuadro N°5: Importancia de los Juegos Tradicionales.**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Siempre     | 32         | 32%            |
| A veces     | 66         | 66%            |
| Nunca       | 2          | 2%             |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 32% de los estudiantes encuestados manifiestan que siempre conocen la importancia de los juegos tradicionales en su formación y desarrollo, el 66% a veces y, el 2% nunca.

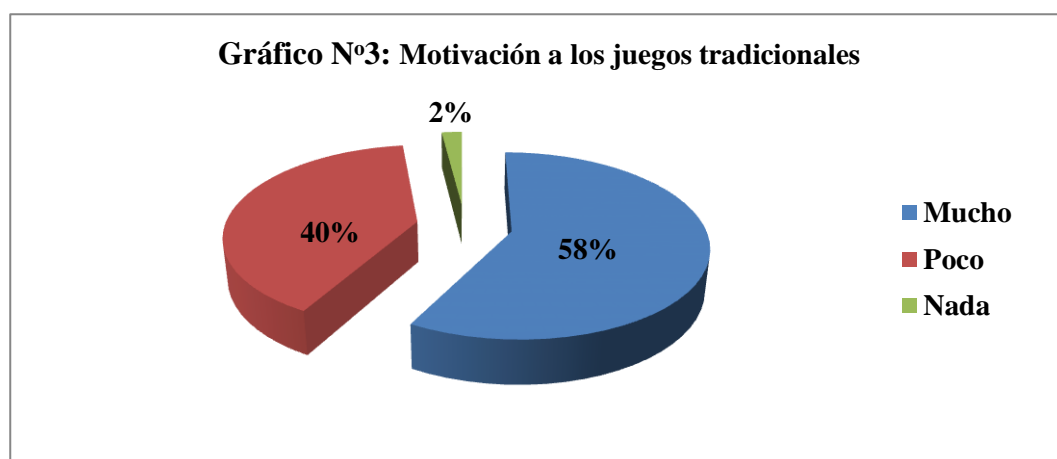
Se deduce que, los estudiantes conocen sobre la importancia de los juegos tradicionales en su formación y desarrollo. Son importantes estos juegos porque son utilizados como medios de socialización e interacción entre niños y jóvenes, proporcionan diversión y sano esparcimiento entre quienes lo practican.

## 2. ¿Tu docente en sus clases motiva la práctica de los juegos tradicionales?

**Cuadro N°6: Motivación a los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Mucho       | 58         | 58%            |
| Poco        | 40         | 40%            |
| Nada        | 2          | 2%             |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes del Centro Educativo Municipal “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 58% de los estudiantes encuestados manifiestan que el docente motiva mucho la práctica de los juegos tradicionales, el 40 % poco y, el 2% nada

Se deduce que, el docente motiva mucho en sus horas clases a los estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales en la Institución Educativa. El docente es quien de una u otra forma debe complementar la educación de sus estudiantes con la finalidad de satisfacer sus necesidades básicas de ejercicio lo que a su vez le permite al niño expresar y realizar sus deseos preparando su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y descarga de sus sentimientos y emociones.

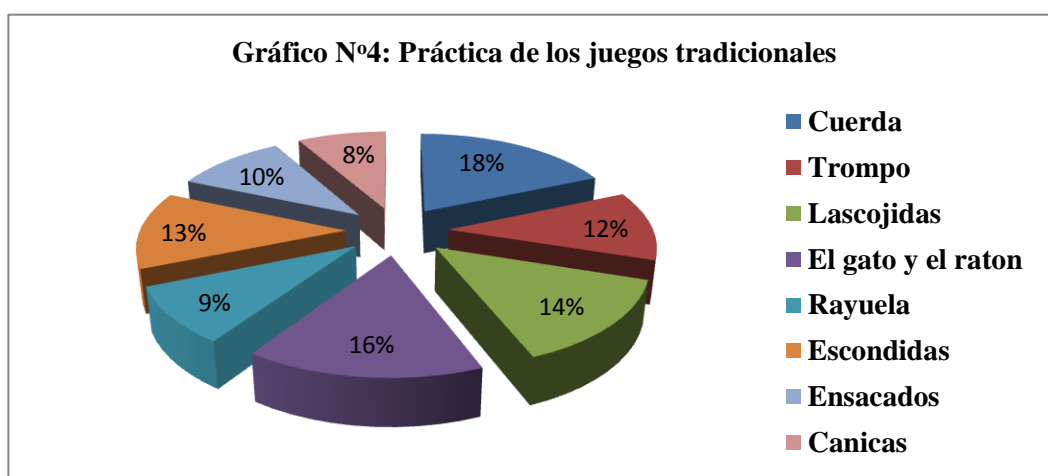
### 3. ¿Consideras necesario practicar los siguientes juegos tradicionales para desarrollar sus capacidades?

**Cuadro N°.7: Práctica de los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA        | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|--------------------|------------|----------------|
| Cuerda             | 74         | 19%            |
| Trompo             | 46         | 12%            |
| Las cogidas        | 56         | 14%            |
| El gato y el ratón | 62         | 16%            |
| Rayuela            | 37         | 9%             |
| Escondidas         | 51         | 13%            |
| Ensacados          | 41         | 10%            |
| Canicas            | 33         | 8%             |
| Total              | 400        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marquard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marquard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 19% de los estudiantes encuestados manifiestan que es necesario practicar el juego tradicional de la cuerda, el 16% el gato y el ratón, el 14% las cogidas, el 13% las escondidas entre los más relevantes y otros con el 38%.

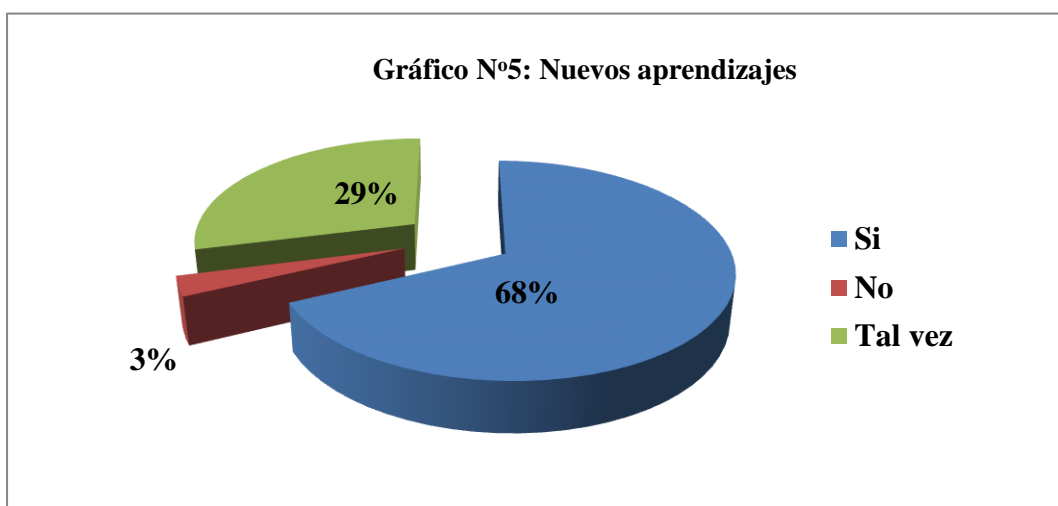
Se deduce que, los estudiantes consideran necesario practicar los juegos tradicionales como una manera de desarrollar sus capacidades. Existen diferentes alternativas de practicar los mismos, ya que mediante ellos se potencializa las relaciones sociales, se aprende compañerismo, disciplina, cooperación y liderazgo

### 4. ¿Crees que el docente ayudará a adquirir nuevos aprendizajes con la práctica de los juegos tradicionales?

**Cuadro N°8: Adquisición de nuevos aprendizajes**

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|--------------|------------|----------------|
| Si           | 68         | 68%            |
| No           | 3          | 3%             |
| Tal vez      | 29         | 29%            |
| <b>Total</b> | <b>100</b> | <b>100%</b>    |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alicia Marcuard de Yerovi"  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alicia Marcuard de Yerovi"  
Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 68% de los estudiantes encuestados, creen que el docente les ayudará a adquirir nuevos aprendizajes con la práctica de los juegos tradicionales, el 3% no y, el 29% tal vez.

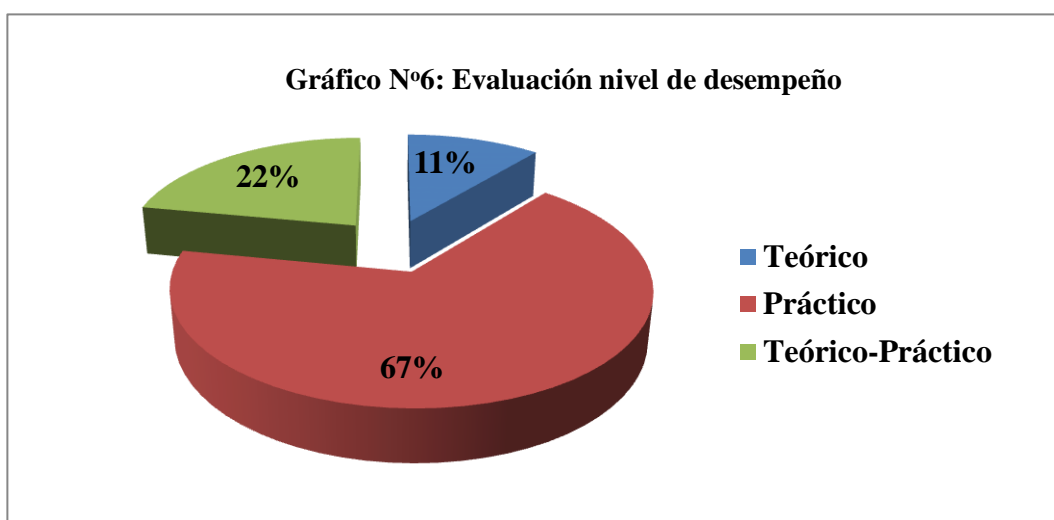
Se deduce que, los estudiantes creen que el docente les ayudará a la adquisición de nuevos aprendizajes mediante la práctica de los juegos tradicionales. Cuando influye la presencia y guía del docente la actuación del niño mejora ya que la organización y guía de este ayuda en crear una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio “Yo”, de experimentar sin trabas sus gustos.

**5. ¿Cómo evalúa tu profesor el nivel de desempeño logrado con la ejecución de los juegos tradicionales?**

**Cuadro N°9: Evaluación del nivel de desempeño**

| ALTERNATIVA      | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|------------------|------------|----------------|
| Teórico          | 11         | 11%            |
| Práctico         | 67         | 67%            |
| Teórico-Práctico | 22         | 22%            |
| Total            | 100        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% de los estudiantes encuestados, manifiesta que su profesor evalúa el nivel de desempeño logrado con la ejecución de los juegos tradicionales de manera teórica, el 22% práctica y, el 11% teórica-práctica.

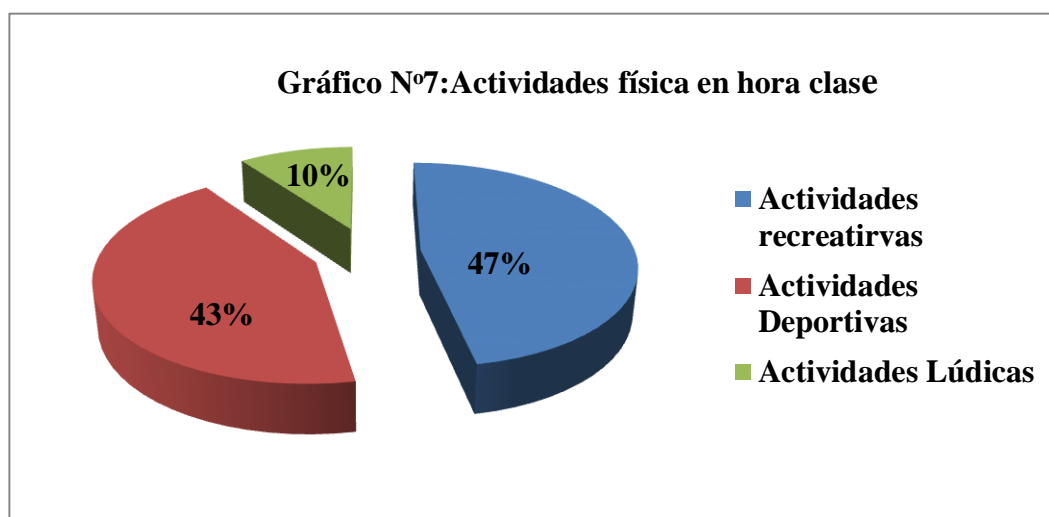
Se deduce que, los estudiantes son evaluados en su nivel de desempeño, de manera práctica en la ejecución de los juegos tradicionales. Es importante evaluar el agrado o desagrado de ciertos juegos aplicados a los estudiantes, simplemente la observación nos dará ese resultado, niños disfrutando riendo, preguntando o viceversa; y lo más notorio es la práctica.

### 6. ¿Qué tipo de actividades físicas realizas con tu docente en la hora-clase?

**Cuadro N°10: Actividades físicas en hora clase**

| ALTERNATIVA             | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------------------|------------|----------------|
| Actividades Recreativas | 47         | 47%            |
| Actividades Deportivas  | 43         | 43%            |
| Actividades Lúdicas     | 10         | 10%            |
| Total                   | 100        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 47% de los estudiantes encuestados, manifiesta que realiza actividades recreativas con el docente en la hora-clase, el 43% actividades deportivas y, el 10% actividades lúdicas.

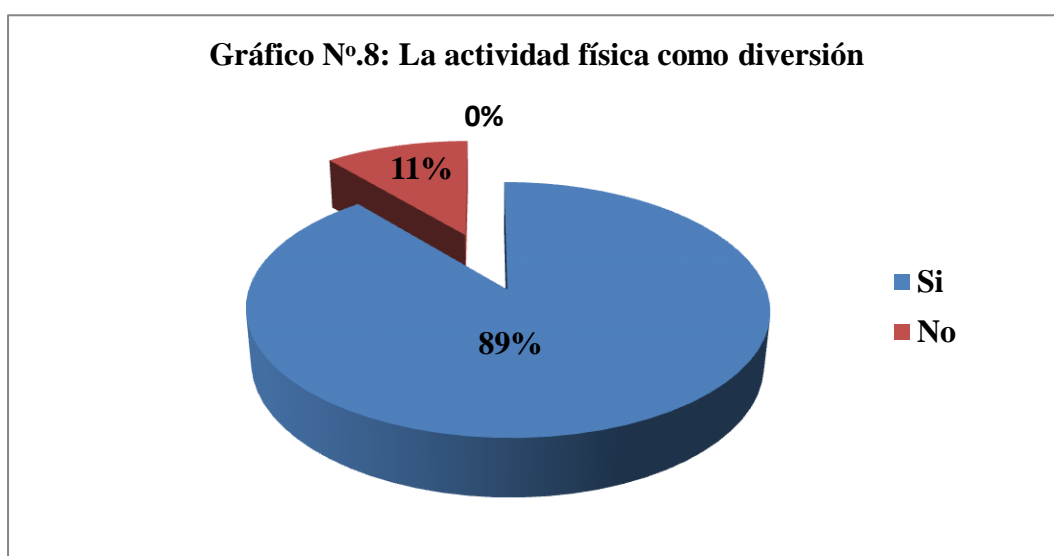
Se deduce que, los estudiantes realizan actividades recreativas con el docente durante la hora clase como actividad física. Entonces es conocido lo primordial de la recreación, diversión, esparcimiento, distracción para las personas, y como son constitutivos esenciales de la forma de vida (juego) de los niños y adolescentes; es así que constituyen un enganche como salida de todos tipos de trabajo, ocupación mental sedentariamente desarrollada.

**7. ¿Conoces que la práctica de la actividad física te ofrece diversión, formación intelectual, emocional, así como la participación social y otros?**

**Cuadro N°11: La actividad física como una forma de diversión.**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 89         | 89%            |
| No          | 11         | 11%            |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 89% de los estudiantes encuestados, manifiesta que la práctica de la actividad física si ofrece diversión, formación intelectual, emocional, así como la participación social y otros, el 11% no.

Se deduce que, los estudiantes conocen que la práctica de la actividad física les ofrece diversión, formación intelectual, emocional, como una forma de socialización. El tipo de trabajo colectivo que se va imponiendo en la sociedad actual da lugar al mismo tiempo a una mayor integración social, las personas como un elemento más de este entretejido va ganando su propia identidad.

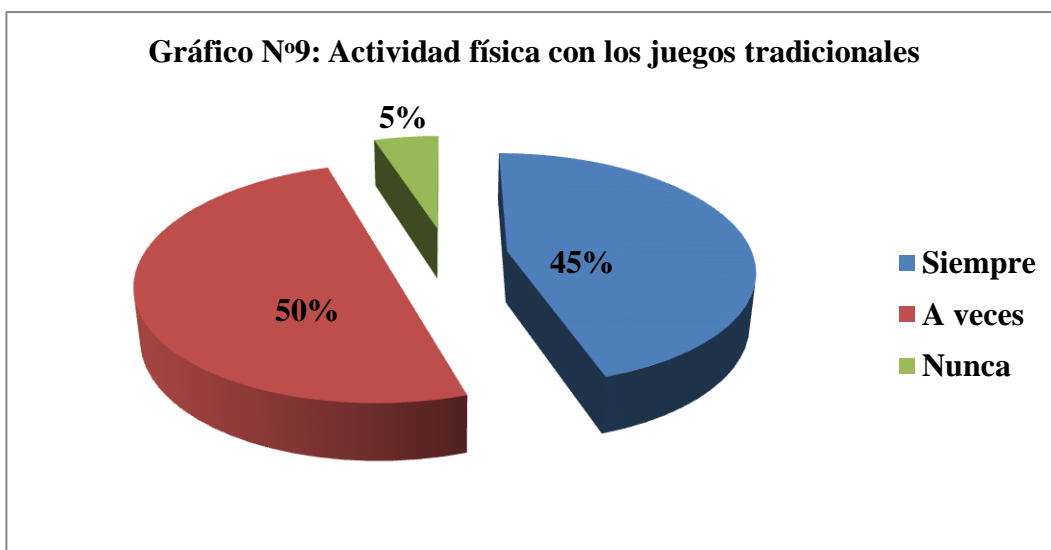
**8. ¿Crees que la actividad física que realizas debe reforzarse con la aplicación de los juegos tradicionales?**

**Cuadro N°12: La actividad física con los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Siempre     | 45         | 45%            |
| A veces     | 50         | 50%            |
| Nunca       | 5          | 5%             |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 45% de los estudiantes encuestados, cree que a actividad física que realiza siempre debe reforzarse con la aplicación de los juegos tradicionales, el 50% a veces y, el 5% nunca.

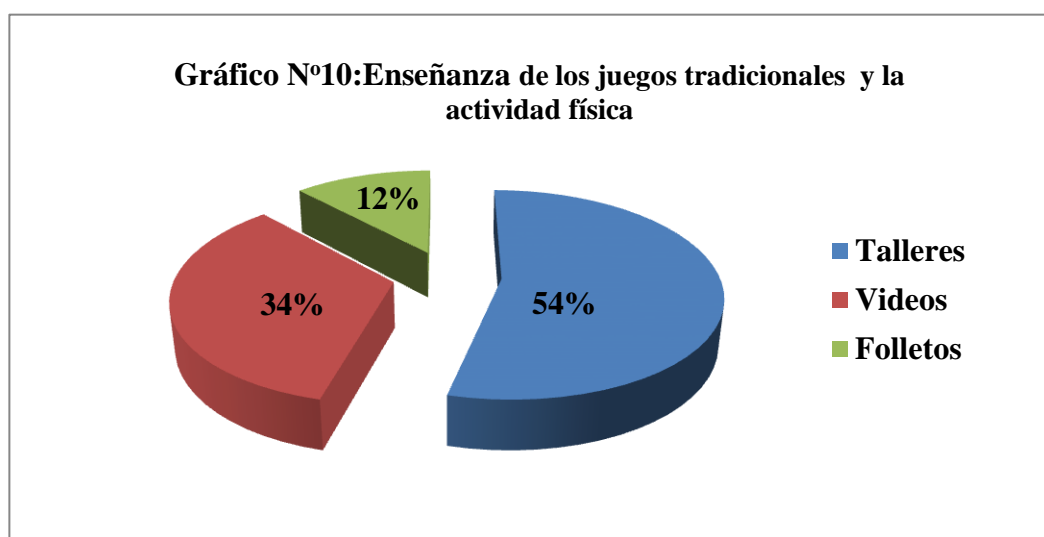
Se deduce que, los estudiantes creen que la actividad física que realizan en su hora clase, debe reforzarse con la aplicación de los juegos tradicionales. Los juegos tradicionales casi siempre son ejecutados al aire libre, ya que implican una forma de expresión corporal y tienden a relacionarse de actividades motrices básicas.

**9. ¿Cómo consideras que se debe enseñar la ejecución de los juegos tradicionales y la actividad física?**

**Cuadro N°13: Enseñanza de los juegos tradicionales y la actividad física**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Talleres    | 54         | 54%            |
| Videos      | 34         | 34%            |
| Folletos    | 12         | 12%            |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 54% de los estudiantes encuestados, cree que a actividad física que realiza siempre debe reforzarse con la aplicación de los juegos tradicionales, el 50% a veces y, el 5% nunca.

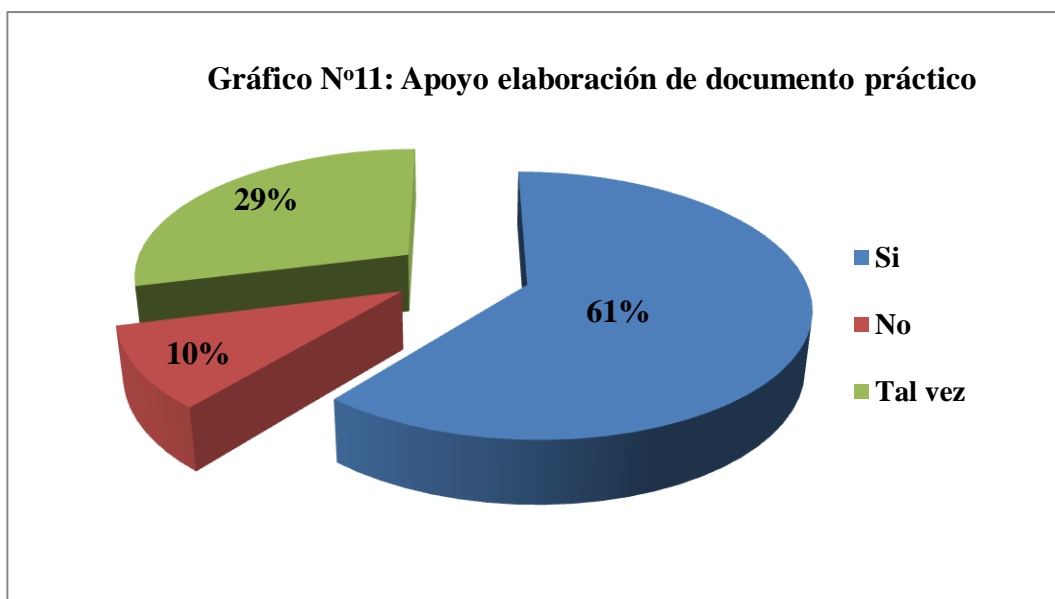
Se deduce que, los estudiantes creen que la actividad física que realizan en su hora clase, debe reforzarse con la aplicación de los juegos tradicionales. Mientras se realiza la actividad física se pueden conjugar los juegos tradicionales, los mismos que facilitan la obtención de ciertas habilidades y destrezas que tanto necesitan desarrollar los niños a tempranas edades para afianzar sus movimientos motrices.

**10. ¿Apoyarías la elaboración de un documento práctico (talleres) que facilite la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física?**

**CuadroN°14: Apoyo elaboración de documento práctico.**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 61         | 61%            |
| No          | 10         | 10%            |
| Tal vez     | 29         | 29%            |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 61% de los estudiantes encuestados, manifiesta que si apoyaría la elaboración de un documento práctico que facilite la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física, el 10% no y, el 29% tal vez.

Se deduce que, los estudiantes apoyan la elaboración de talleres prácticos que faciliten la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física. Resulta primordial el hecho de elaborar talleres que fomenten la práctica de los juegos tradicionales mediante actividades que conlleven al sostenimiento de los mismos.

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

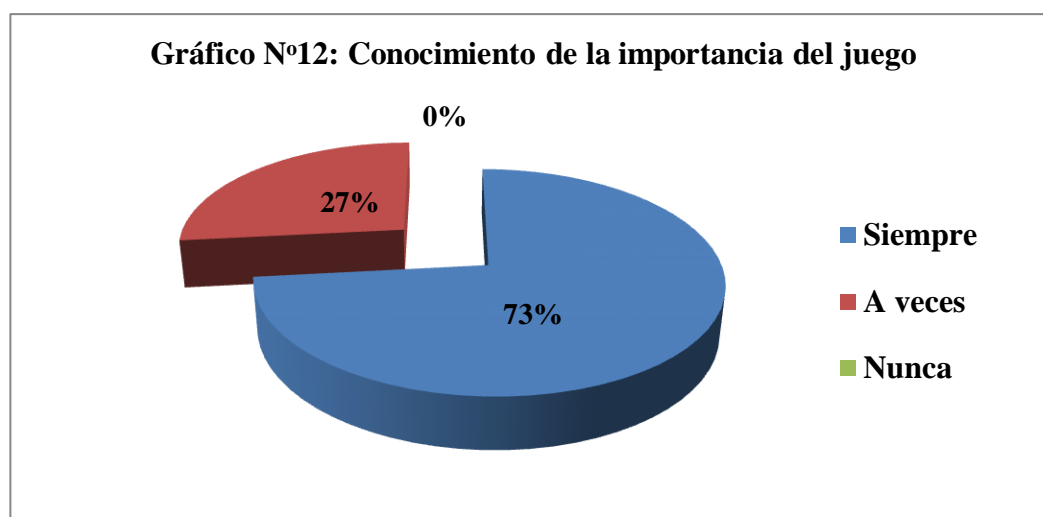
#### 11. ¿Conoce la importancia del juego en el desarrollo de los estudiantes?

**Cuadro N°15: Conocimiento de la importancia del juego.**

| ALTERNATIVA    | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|----------------|------------|----------------|
| <b>Siempre</b> | 11         | 73%            |
| <b>A veces</b> | 4          | 27%            |
| <b>Nunca</b>   | 0          | 0%             |
| <b>Total</b>   | 15         | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 73% de los docentes encuestados, manifiesta siempre conocer la importancia del juego en el desarrollo de los estudiantes y, el 27% a veces.

Se infiere que, los docentes conocen sobre la importancia del juego en el desarrollo de los estudiantes. Los padres como propósito, son quienes dirigen toda clase juego de los niños, ese propósito suele expresarse en términos educativos y formativos cumpliendo una función importante la solución al tiempo de ocio.

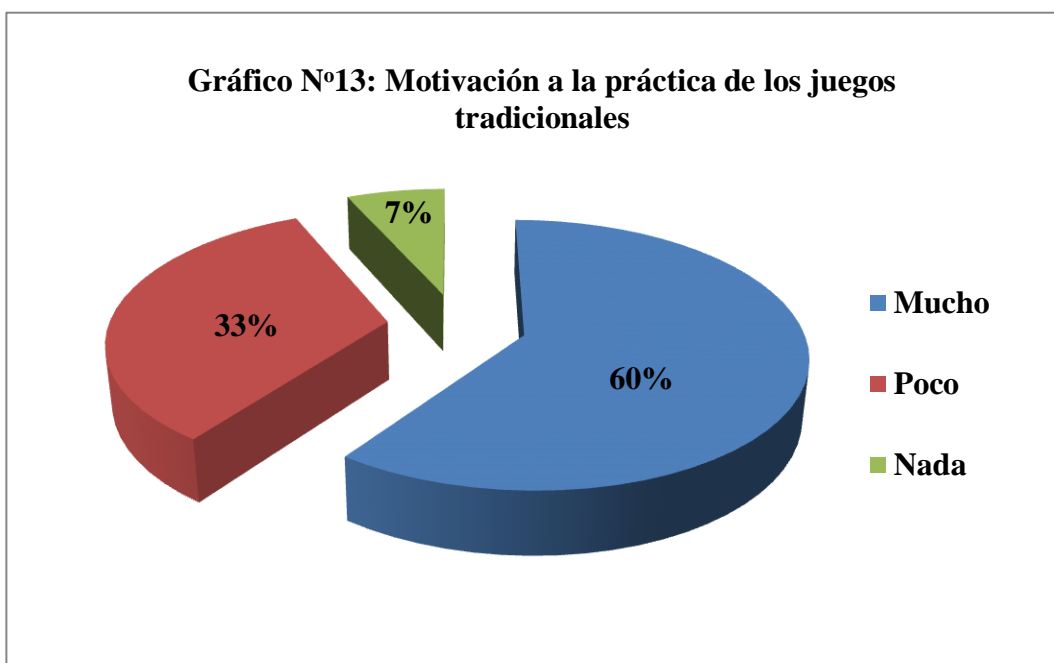
## 12. ¿Motiva a los estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales?

**Cuadro N°16: Motivación a la práctica de los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Mucho       | 9          | 60%            |
| Poco        | 5          | 33%            |
| Nada        | 1          | 7%             |
| Total       | 15         | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% de los docentes encuestados, manifiesta motiva mucho a los estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales, el 33% poco y, el 7% nada.

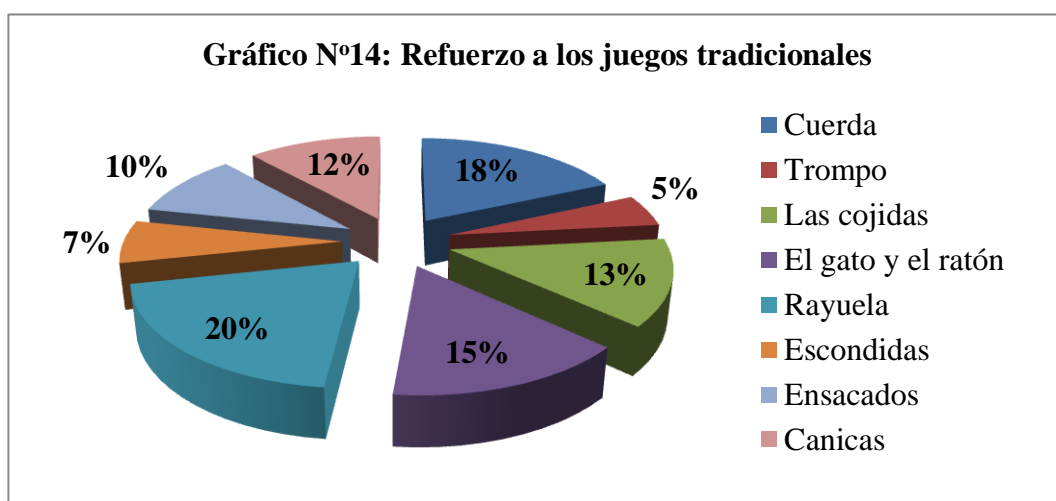
Se infiere que, los docentes motivan a la práctica de los juegos tradicionales con los estudiantes del Centro Educativo. La motivación es absolutamente necesario, con el objetivo de despertar el interés por la práctica permanente de la actividad física con su respectiva interacción, en donde el niño demuestre una actitud de predisposición de principio a fin a ejecutar diferentes actividades elementales.

### 13. ¿Señale con que juegos tradicionales debe reforzarse la actividad física en los estudiantes?

**Cuadro N°17: Refuerzo a los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA        | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|--------------------|------------|----------------|
| Cuerda             | 11         | 18%            |
| Trompo             | 3          | 5%             |
| Las cogidas        | 8          | 13%            |
| El gato y el ratón | 9          | 15%            |
| Rayuela            | 12         | 20%            |
| Escondidas         | 4          | 7%             |
| Ensacados          | 6          | 10%            |
| Canicas            | 7          | 12%            |
| Total              | 60         | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 20% de los docentes encuestados, expresan que la rayuela como juego uno de los juegos tradicionales debe reforzarse con la actividad física en los estudiantes, el 18% la cuerda, el 15% el gato y el ratón y, el 13% las cogidas.

Se infiere que, los docentes conocen que tipos de juegos tradicionales deben ser reforzados para la actividad física en los estudiantes. Existen diferentes tipos de Juegos Tradicionales para su elección, disfrute y práctica.

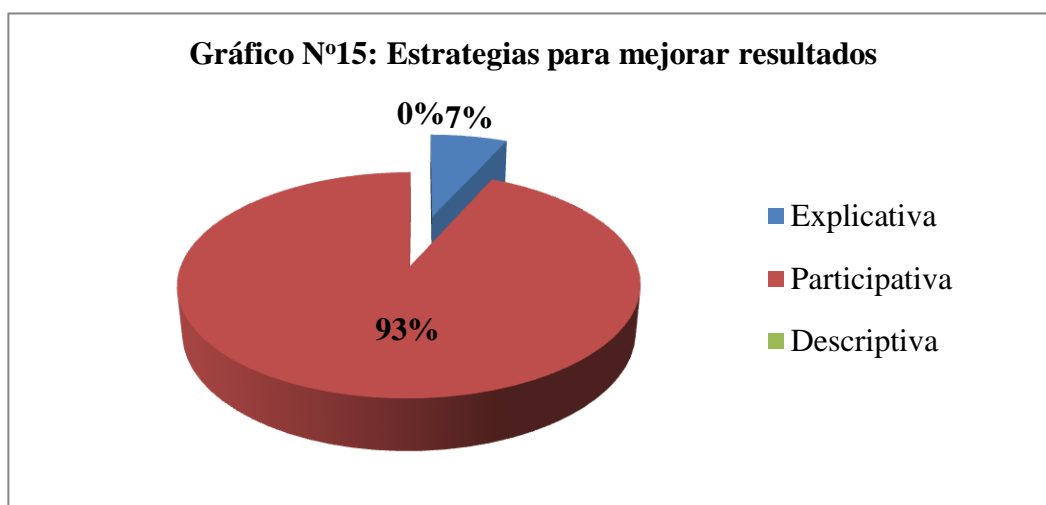
### 14. ¿Qué estrategias establece usted, para obtener mejores resultados en la ejecución de los juegos tradicionales en los estudiantes?

**Cuadro N°18: Estrategias para mejorar resultados**

| ALTERNATIVA   | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|---------------|------------|----------------|
| Explicativa   | 1          | 7%             |
| Participativa | 14         | 93%            |
| Descriptiva   | 0          | 0%             |
| Total         | 15         | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 7% de los docentes encuestados, expresan que establecen estrategias explicativas para obtener mejores resultados en la ejecución de los juegos tradicionales en los estudiantes y, el 93% estrategias participativas.

Se infiere que, los docentes establecen estrategias de participación en los estudiantes, con la finalidad de obtener mejores resultados en los juegos, tomados como instrumentos con cuya ayuda se potencializan las actividades de aprendizaje y solución de problemas.

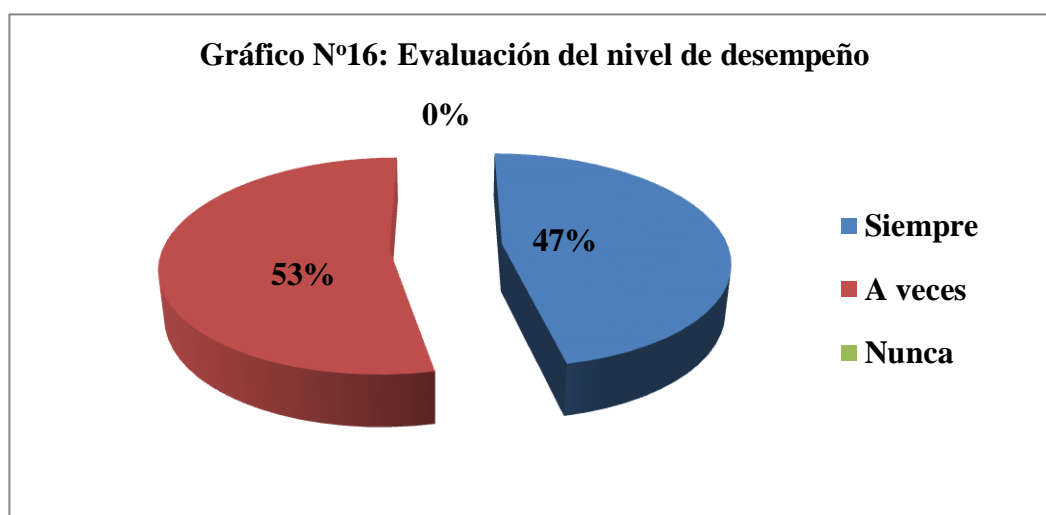
### 15. ¿Evalúa el nivel de desempeño logrado por los estudiantes con los juegos tradicionales?

**Cuadro N°19: Evaluación del nivel de desempeño**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Siempre     | 7          | 47%            |
| A veces     | 8          | 53%            |
| Nunca       | 0          | 0%             |
| Total       | 15         | 100%           |

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marquard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marquard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 47% de los docentes encuestados, evalúan el nivel de desempeño logrado por los estudiantes con los juegos tradicionales y, el 53% a veces.

Se infiere que, los docentes evalúan a los estudiantes mediante estrategias que faciliten diferenciar el nivel de desempeño ejecutado por ellos. Cuando el docente emplea diversas formas de evaluación, se pueden efectuar modificaciones en el contenido o estructura de las actividades con el objeto de facilitar el aprendizaje.

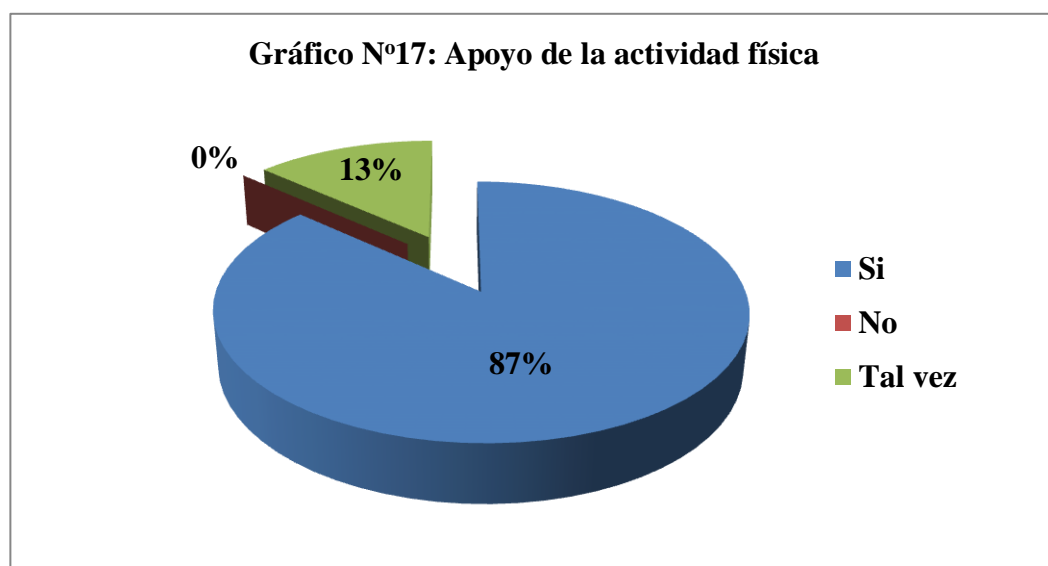
### 16. ¿Considera usted que la enseñanza-aprendizaje adquirida debe ser apoyada con la aplicación de la actividad física?

**Cuadro N°20: Apoyo de la actividad física**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 13         | 87%            |
| No          | 0          | 0%             |
| Tal vez     | 2          | 13%            |
| Total       | 15         | 100%           |

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 87% de los docentes encuestados, manifiestan que si consideran que la enseñanza-aprendizaje adquirida debe ser apoyada con la aplicación de la actividad física y, el 13% tal vez lo consideren.

Se infiere que, los docentes consideran que la enseñanza-aprendizaje debe ser apoyada con la aplicación de la actividad física. Este proceso debe ser planificado con el fin de ser ejecutada en forma dinámica, propiciando la participación de todos los estudiantes en sus diferentes manifestaciones internas y externas.

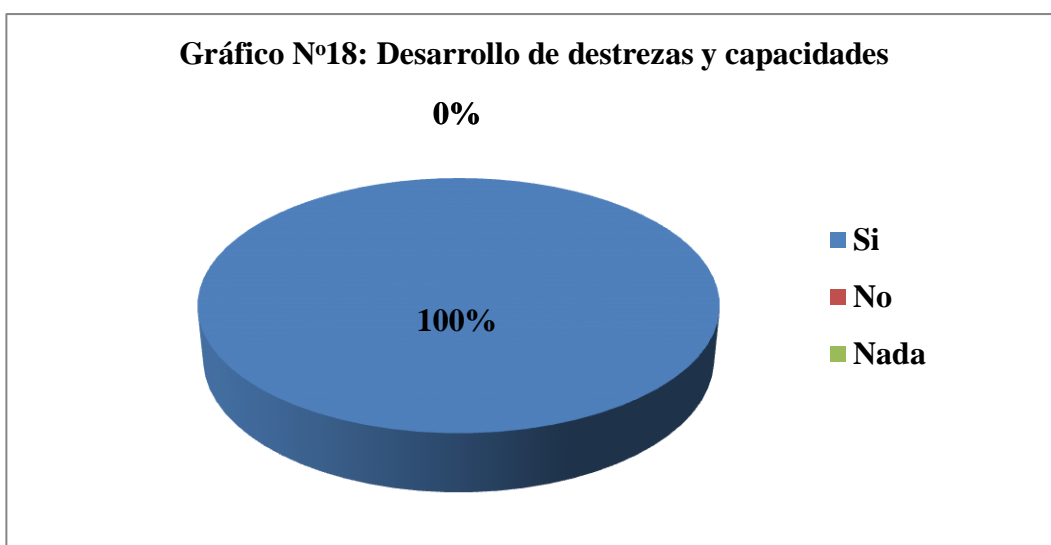
### 17. ¿Cree usted que el juego desarrolla las capacidades y destrezas de los estudiantes?

**Cuadro N°21: Desarrollo de destrezas y capacidades.**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 15         | 100%           |
| No          | 0          | 0%             |
| Nada        | 0          | 0%             |
| Total       | 15         | 100%           |

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes encuestados, manifiestan que el juego si desarrolla las capacidades y destrezas de los estudiantes.

Se infiere que, los docentes creen en su totalidad que el juego desarrolla las capacidades y destrezas que adquieren los estudiantes, ya que en este encuentran un ambiente estimulante para la creación, imaginación y producción así como para la acumulación de experiencias en una etapa muy importante en sus vidas.

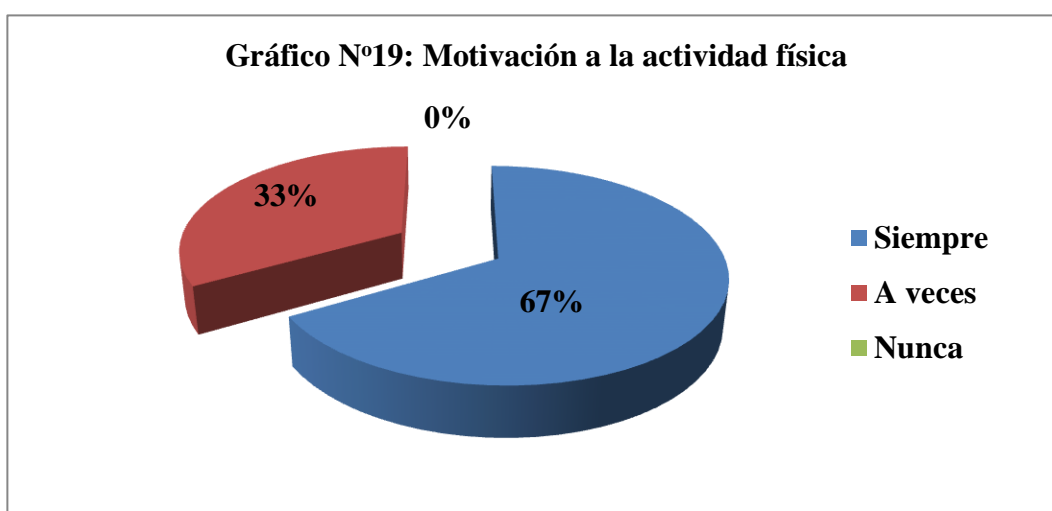
### 18. ¿Motiva la actividad física de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante los juegos tradicionales?

**Cuadro N°22: Motivación a la actividad física**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Siempre     | 10         | 67%            |
| A veces     | 5          | 33%            |
| Nunca       | 0          | 0%             |
| Total       | 15         | 100%           |

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de los docentes encuestados, manifiestan que siempre motiva la actividad física de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante los juegos tradicionales y, el 33% a veces.

Se deduce entonces que los docentes motivan la actividad física de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje como una forma de impulsar las actividades venidas amenas por la tecnología preponderante, además se debe explicar los beneficios que la actividad física promueve en todos sus niveles.

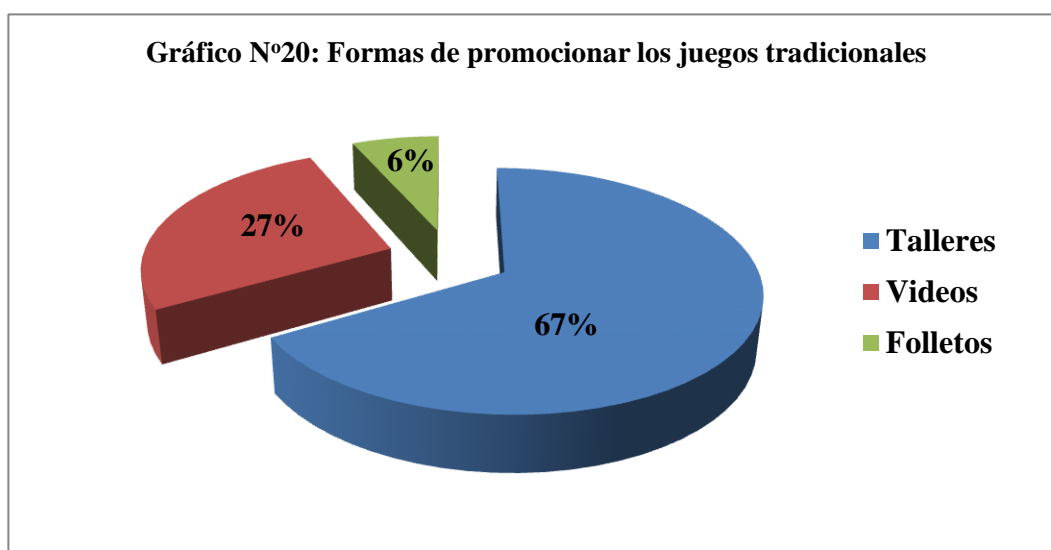
### 19. ¿Cómo considera usted que se debe promocionar la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física?

**Cuadro N°23: Formas de promocionar los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Talleres    | 10         | 67%            |
| Videos      | 4          | 27%            |
| Folletos    | 1          | 7%             |
| Total       | 15         | 100%           |

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de los docentes encuestados, consideran que se debe promocionar la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física mediante talleres, el 27% mediante videos y, el 6% con folletos.

Se deduce entonces que se debe promocionar la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física a través de talleres de forma práctica, activa y evaluativa que genere confianza entre los involucrados para su aplicación.

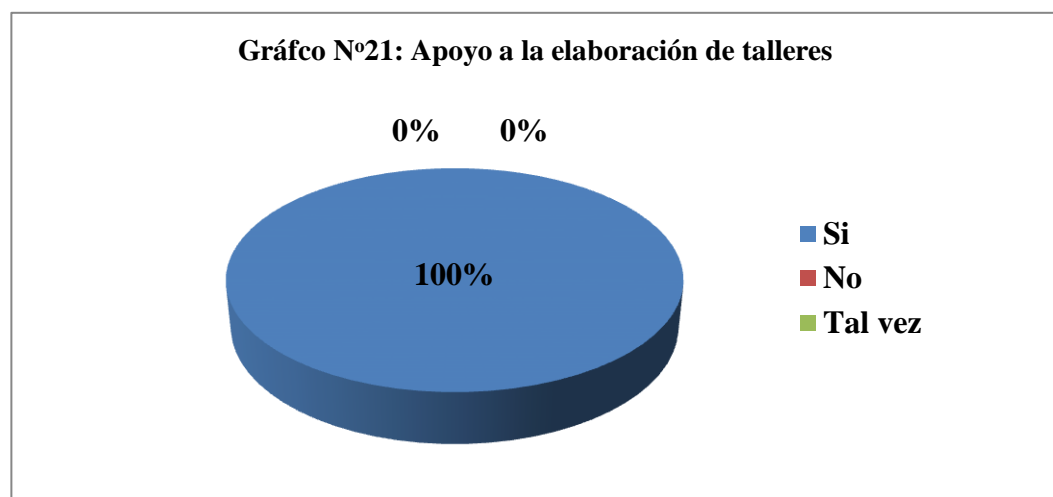
### 20. ¿Apoyaría la elaboración de talleres prácticos que faciliten la aplicación de los juegos tradicionales así como la actividad física?

**Cuadro N°24: Apoyo a la elaboración de talleres**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 15         | 100%           |
| No          | 0          | 0%             |
| Tal vez     | 0          | 0%             |
| Total       | 15         | 100%           |

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Alicia Marquard de Yerovi"

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "Alicia Marquard de Yerovi"

Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes encuestados, si apoyaría la elaboración de talleres prácticos que faciliten la aplicación de los juegos tradicionales así como la actividad física.

Se deduce entonces que los docentes están de acuerdo en apoyar dichos talleres con el fin de facilitar la acción de los juegos tradicionales y la actividad física, estableciendo una serie de actividades que posibiliten una conectividad directa entre la actividad física y el disfrute de los juegos de manera planificada,

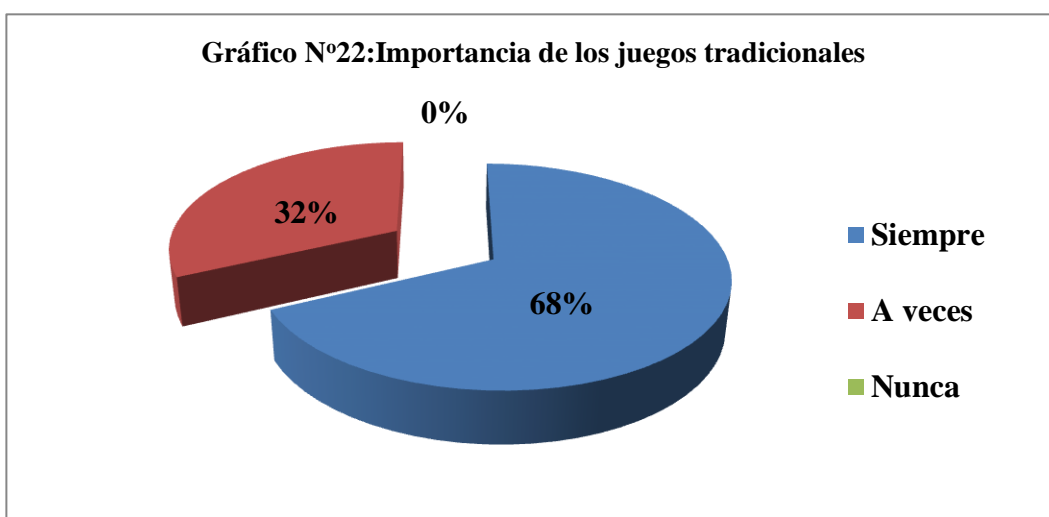
### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

#### 21. ¿Conoce usted acerca de la importancia de los juegos tradicionales?

**Cuadro N°25: Importancia de los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Siempre     | 68         | 68%            |
| A veces     | 32         | 32%            |
| Nunca       | 0          | 0%             |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 68% de los padres de familia encuestados, manifiesta conocer siempre, acerca de la importancia de los juegos tradicionales y, el 32% a veces.

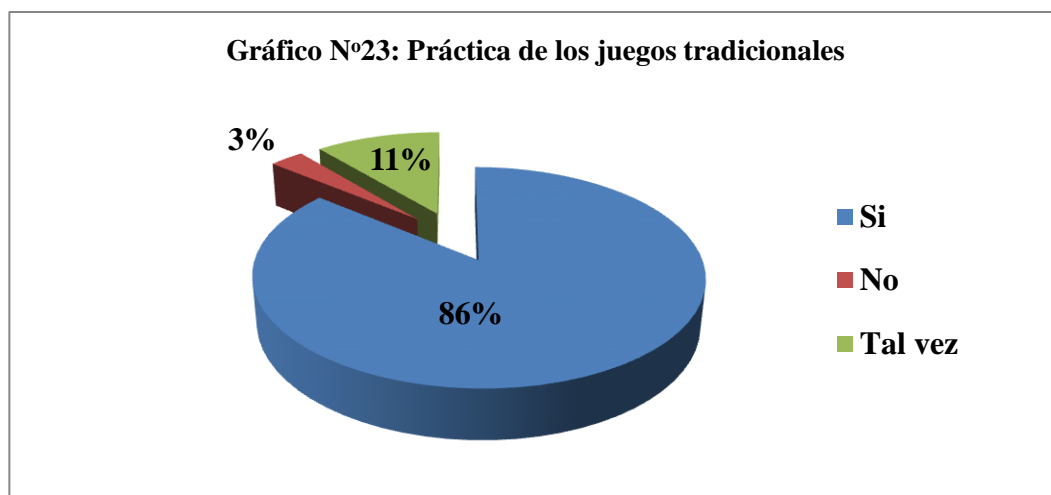
Se deduce que los padres de familia de la Unidad Educativa, conocen de la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales. Con el fin de reforzar las características cognitivas, físicas y emocionales de los estudiantes, es importante que los padres comprendan el rol que juegan en la vida de sus hijos, es decir relacionarse de manera permanente en las actividades que ellos realizan.

### 22. ¿Considera necesario practicar los juegos tradicionales para desarrollar las capacidades de los niños?

**Cuadro N°26: Práctica de los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 86         | 86%            |
| No          | 3          | 3%             |
| Tal vez     | 11         | 11%            |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 86% de los padres de familia encuestados, considera que si es necesario practicar los juegos tradicionales para desarrollar las capacidades de los niños, mientras que el 3% no y, el 11% tal vez.

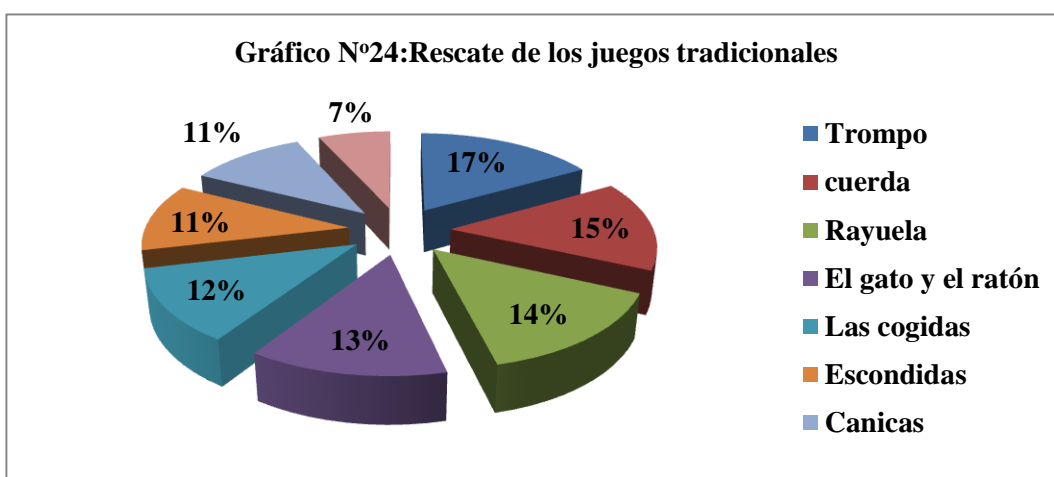
Se deduce que los padres de familia de la Unidad Educativa, considera necesario practicarlos juegos tradicionales con la finalidad de que sus hijos desarrollen sus capacidades.

### 23. ¿Piensa usted que es importante rescatar los juegos tradicionales?

**Cuadro N°27: Rescate de los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA        | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|--------------------|------------|----------------|
| Trompo             | 67         | 17%            |
| Cuerda             | 60         | 15%            |
| Rayuela            | 58         | 14%            |
| El gato y el ratón | 52         | 13%            |
| Las cogidas        | 48         | 12%            |
| Escondidas         | 45         | 11%            |
| Canicas            | 43         | 11%            |
| Ensacados          | 27         | 7%             |
| Total              | 400        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 16,8% de los padres de familia encuestados, piensa que es importante el rescate de los juegos tradicionales como el trompo, el 15% la cuerda, el 14,5% la rayuela, el 13% el gato y el ratón, el 12% las cogidas, el 11% las escondidas, el 10,75% las canicas y el 7% los ensacados.

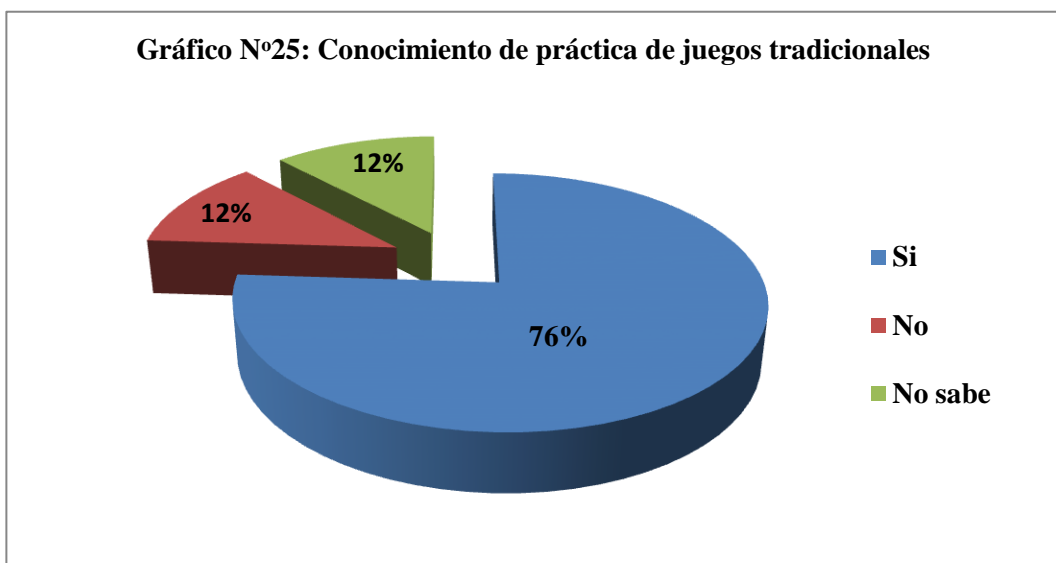
Se deduce que los padres de familia piensan que es importante el rescate de los juegos infantiles, por considerar que la práctica de los mismos ayudará en el desarrollo y crecimiento de sus hijos acorto y largo plazo.

**24. ¿Conoce usted si los docentes practican los juegos tradicionales con los estudiantes?**

**Cuadro N°28: Conocimiento de práctica de los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 76         | 76%            |
| No          | 12         | 12%            |
| No sabe     | 12         | 12%            |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 76% de los padres de familia encuestados, si conoce que los docentes practican los juegos tradicionales con los estudiantes, mientras que el 12% expresa que no y, otro 12% no saben.

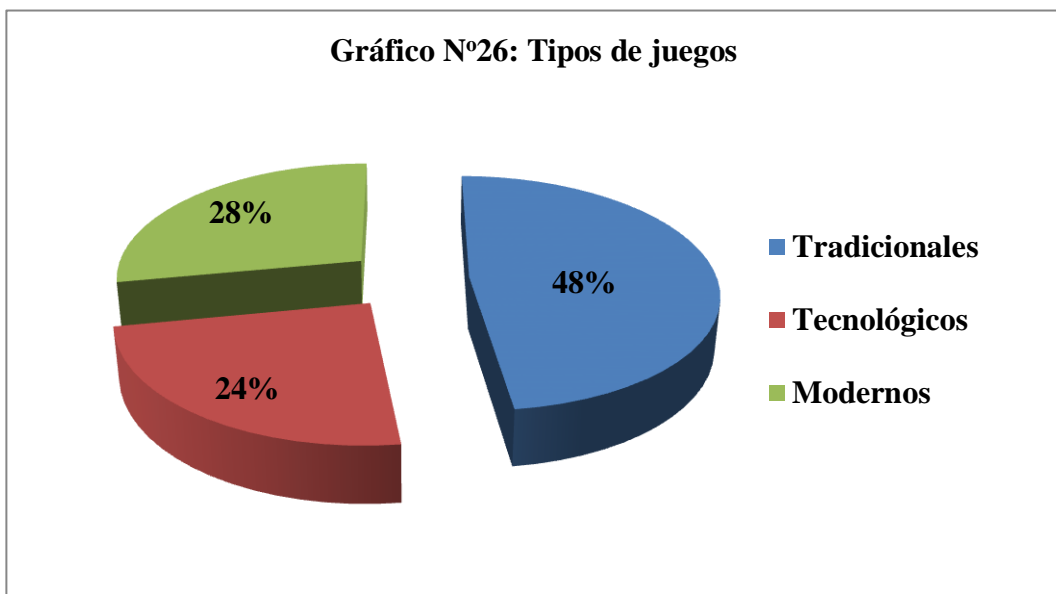
Se deduce que los padres de familia si tienen conocimiento de las actividades que realizan sus hijos en la Unidad Educativa, ya que como padres responsables deben estar pendientes de una educación de calidad basados en la relación permanente.

**25. ¿Conoce qué tipo de juegos practica el docente con sus niños en la Unidad Educativa?**

**Cuadro N°29: Tipos de juegos**

| ALTERNATIVA  | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|--------------|------------|----------------|
| Tradicional  | 48         | 48%            |
| Tecnológicos | 24         | 24%            |
| Modernos     | 28         | 28%            |
| Total        | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 48% de los padres de familia encuestados, sabe que los juegos tradicionales son los que practica el docente con sus niños en la Unidad Educativa, mientras que el 24% expresa los juegos tecnológicos y, el 28% los juegos modernos.

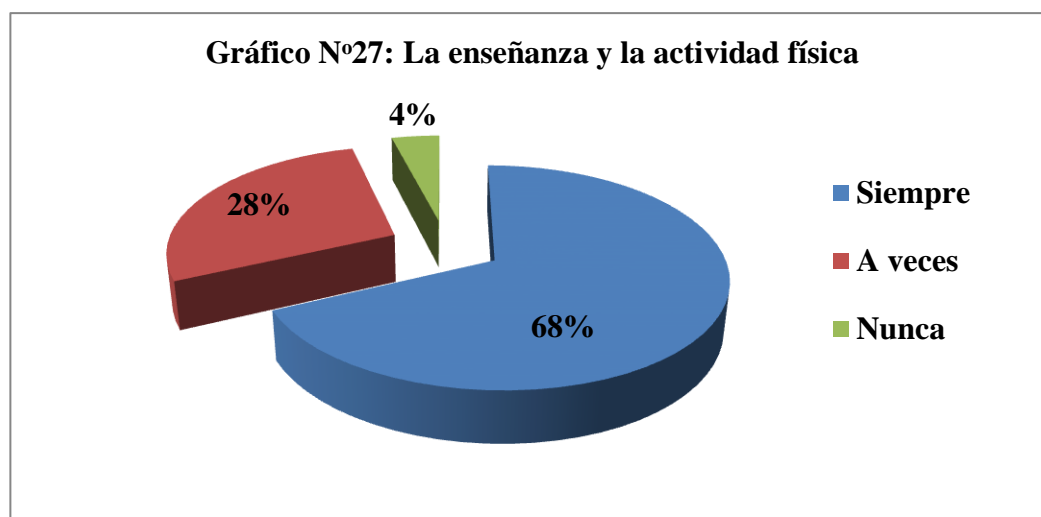
Se deduce que los padres de familia saben que juegos practican los docentes con los estudiantes, en especial los tradicionales; como una forma educativa, la cual no puede ni debe perderse y más bien debe constituirse como una alternativa.

**26. ¿Considera que el proceso de enseñanza debe ser apoyado con la actividad física a los niños?**

**Cuadro N°30: La enseñanza y la actividad física**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Siempre     | 68         | 68%            |
| A veces     | 28         | 28%            |
| Nunca       | 4          | 4%             |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 68% de los padres de familia encuestados, considera que el proceso de enseñanza siempre debe ser apoyado con la actividad física a los niños, el 28% a veces y, el 4% nunca.

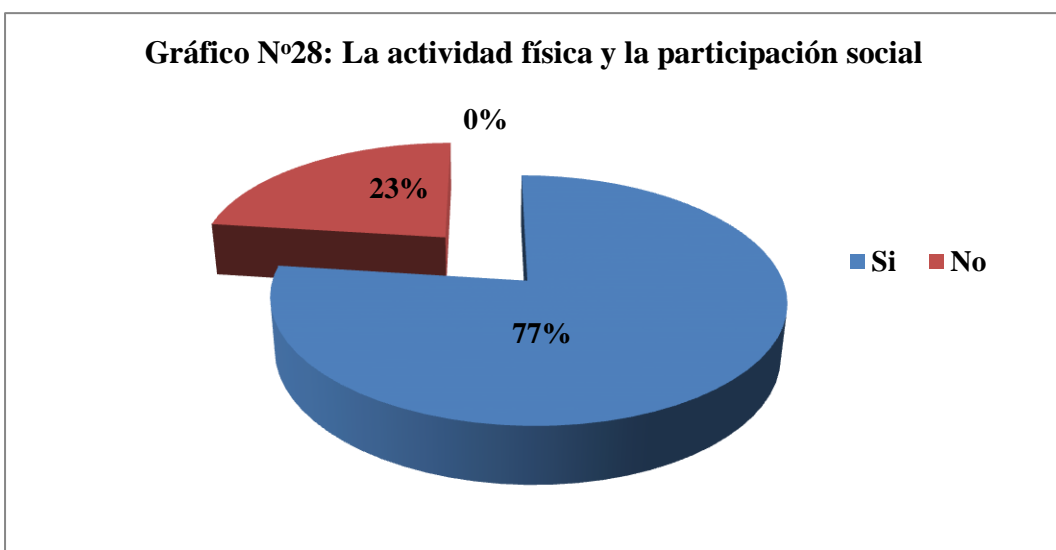
Se deduce que los padres de familia consideran que el proceso de enseñanza debe ser apoyada con la actividad física a los niños, como un complemento a su educación; establecer actividades que pongan movimiento, interactividad y socialización deben ser considerado como una acción que no debe faltar en el proceso educativo.

**27. ¿Conoce que la práctica de la actividad física le ofrece a su niño/a diversión, formación intelectual, emocional así como la participación social?**

**Cuadro N°31: La actividad física y la participación**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 77         | 77%            |
| No          | 23         | 23%            |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 77% de los padres de familia encuestados, si conoce que la práctica de la actividad física le ofrece a su niño/a diversión, formación intelectual, emocional así como la participación social, mientras que el 23% no.

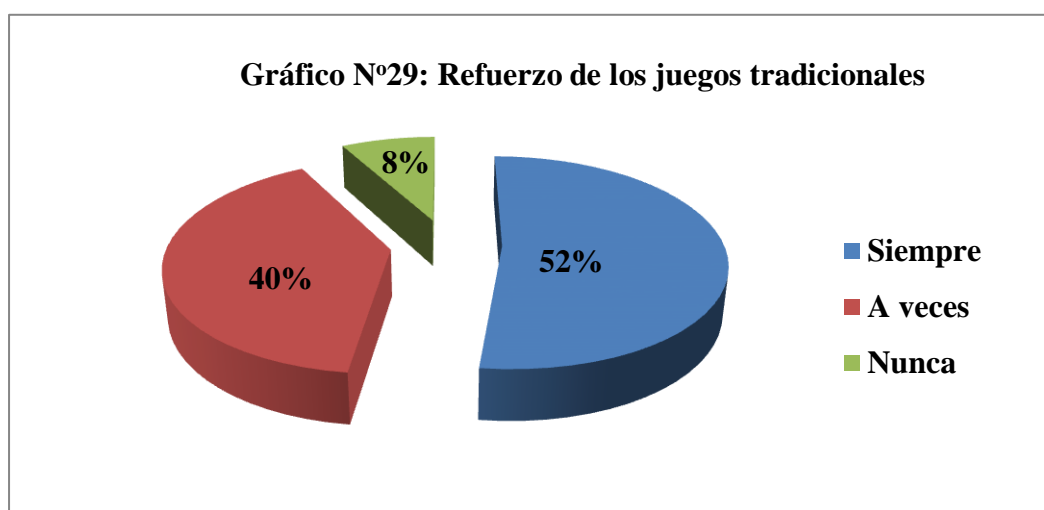
Se deduce que los padres de familia conocen que la práctica de la actividad física, le ofrece a su niño/a diversión, formación intelectual, emocional así como la participación social, esto debe ser considerado como un aspecto primordial, en especial en los momentos en los cuales juega y supera ciertas dificultades.

**28. ¿Cree conveniente que la aplicación de la actividad física debe reforzarse con los juegos tradicionales?**

**Cuadro N°32: Refuerzo de los juegos tradicionales**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Siempre     | 52         | 52%            |
| A veces     | 40         | 40%            |
| Nunca       | 8          | 8%             |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 53% de los padres de familia encuestados, cree conveniente que la aplicación de la actividad física debe reforzarse con los juegos tradicionales, el 40% a veces y, el 8% nunca.

Se deduce que los padres de familia creen conveniente aplicar la actividad física con la finalidad de reforzar los juegos tradicionales, la aplicación de dichos juegos pueden mejorar la autoestima, la coordinación y las condiciones físicas generales de los niños, además de ayudarles a aprender a comunicarse con los demás.

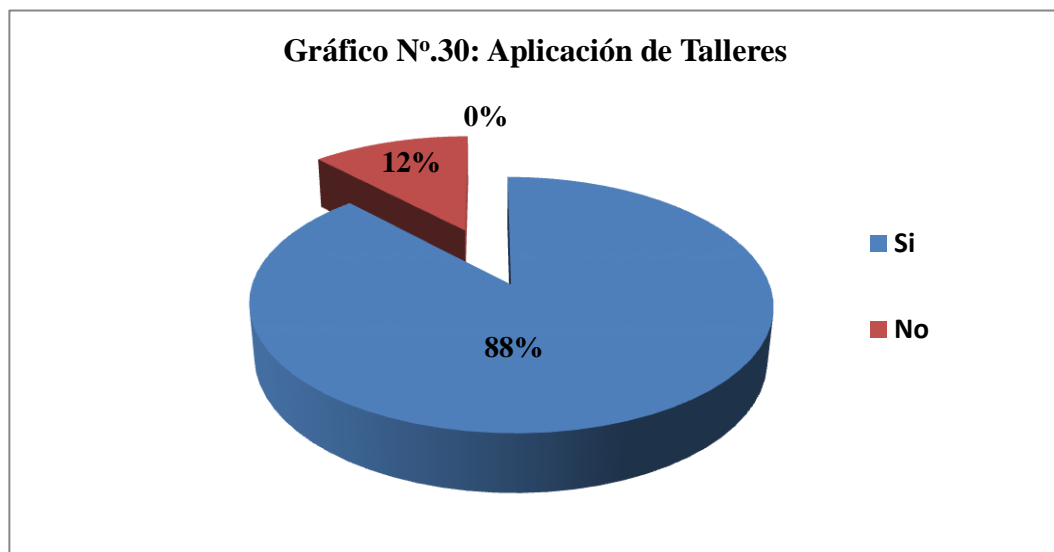
**29. ¿Considera importante la aplicación de talleres de juegos tradicionales para fomentar la actividad física en sus hijos?**

**Cuadro N°33: Aplicación de talleres**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 88         | 88%            |
| No          | 12         | 12%            |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familiade la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 88% de los padres de familia encuestados, considera que si es importante la aplicación de talleres de juegos tradicionales para fomentar la actividad física en sus hijos, el 22% manifiesta que no.

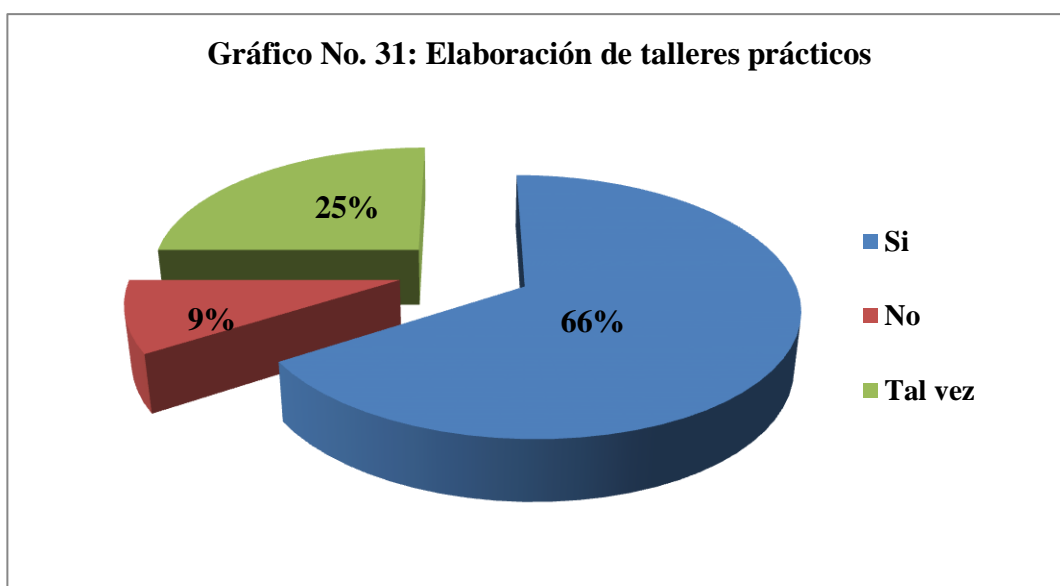
Se deduce que los padres de familia, están de acuerdo en la aplicación de talleres con juegos tradicionales con el objetivo de fomentar la actividad física de forma permanente en los estudiantes, se propone que a corto plazo los estudiantes practiquen juegos novedosos y divertidos que posibiliten en mejor desarrollo.

**30. ¿Apoyaría la elaboración de talleres prácticos que faciliten la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física de sus hijos?**

**Cuadro N°34: Elaboración de talleres prácticos**

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE (%) |
|-------------|------------|----------------|
| Si          | 66         | 66%            |
| No          | 9          | 9%             |
| Tal vez     | 25         | 25%            |
| Total       | 100        | 100%           |

Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea



Fuente: Padres de Familia de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”  
Elaborado por: Julián Rea

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 66% de los padres de familia encuestados si apoya la elaboración de talleres prácticos que faciliten la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física de sus hijos, el 9% expresa que no, y el 25% tal vez.

Se deduce que los padres de familia, si apoyarían la elaboración y ejecución de talleres sobre juegos tradicionales de manera práctica y creativa en conjunción de la actividad física,

## 2.4. Conclusiones y Recomendaciones

### 2.4.1 Conclusiones

- Los involucrados tienen conocimiento relativo acerca de la importancia de los **Juegos Tradicionales**, no consideran en su totalidad la importancia del rescate de dichos juegos en la Unidad Educativa, tomando en cuenta que estos juegos son divertidos, fáciles de ejecutarlos que se han ido transmitiendo generación tras generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos se puede rescatar tradiciones y costumbres de nuestros antepasados que no se los debe perder. Los padres de familia se encuentran conscientes de que mientras sus hijos se formen y practiquen con actividades lúdicas, entre estos los juegos, ganarán destrezas y habilidades. Los docentes aún no se encuentran integrados e interrelacionados de manera total y directa con los estudiantes, como educadores se debe adaptar estos juegos a una realidad presente y futura, así como utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida para los estudiantes.
- La **Actividad Física** se la encuentra aplicada cuando las personas realizan ejercicios en conjunción con los juegos tradicionales, cuando se realiza ejercicios el cuerpo entra en movimiento con una sensación de bienestar. Los estudiantes ejecutan su actividad física en el ámbito recreativo es decir la practican como una simple actividad y no como una verdadera diversión, sin presiones ni objeciones, ya que ofrece una condición más saludable

considerada como fundamental e indispensable para el desarrollo motor y cognitivo. La actividad física contribuye en las personas a los procesos de desarrollo y maduración de su potencial individual y la socialización de actividades simples y prácticas para los estudiantes de la Unidad Educativa; se establece que dentro de las encuestas la práctica de la actividad física ofrece diversión, formación intelectual, emocional, así como una participación más activa con las personas del medio inmediato. La actividad física regular produce beneficios en las habilidades motoras y cognitivas, siendo beneficioso para sus relaciones personales y en el grupo de personas que le rodea aprendiendo a integrarse y obteniendo bienestar físico y psicológico.

- **La propuesta** está basada en la elaboración de un documento práctico que facilite la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física, con actividades divertidas, sencillas, la misma que ha sido bien recibida por parte de los actores de la investigación, ya que todos la aprobaron como una alternativa práctica en beneficios de los estudiantes de la Unidad Educativa como actores directos, así como los padres de familia y docentes de manera indirecta.

#### ***2.4.2 Recomendaciones***

- A los estudiantes, padres de familia y docentes en la presente investigación se debe hacerles conocer de una forma más directa y total la importancia que conllevan el rescate de los juegos tradicionales y de cómo estos a su vez ayudan al esparcimiento y sana diversión de los estudiantes en su desarrollo físico y cognitivo.
- Difundir juegos tradicionales que en verdad los niños lo acojan en gran medida, mediante actividades cada vez más dinámicas y llamativas, que llamen su atención y sobre todo lo practiquen en su convivir diario tanto en sus hogares como en la Unidad Educativa; es indudable que en los actuales momentos los niños no conocen diferentes juegos que a través de los años va

perdiendo vigencia por múltiples factores internos y externos como la falta de promoción, la expansión de los juegos tecnológicos entre otros, que en nada favorecen al desarrollo y crecimiento de los estudiantes.

- Concientizar a los padres de familia sobre el papel fundamental en el desarrollo y crecimiento de sus hijos y de cómo estos pueden ayudar a sus hijos mediante la motivación permanente a la práctica de los juegos tradicionales.
- Diseñar como propuesta de talleres, que se difundan los juegos tradicionales, así como el mejoramiento de la actividad física en los estudiantes del Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi; mediante estos talleres lo que se pretende es que los involucrados conozcan más de cerca sobre las bondades de practicar la actividad física en concordancia con los juegos tradicionales y sobre todo comprendan que es recomendable mejorarlas destrezas y habilidades de cada persona.

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA**

**“DISEÑO DE TALLERES PRÁCTICOS PARA LA DIFUSIÓN Y SOSTENIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALICIA MARCUARD DE YEROVI” DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI.**

#### **3.1 Datos Informativos**

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Institución Ejecutora:    | Universidad Técnica de Cotopaxi              |
| Institución Beneficiaria: | Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi” |
| País                      | Ecuador                                      |
| Provincia:                | Cotopaxi                                     |
| Cantón:                   | Salcedo                                      |
| Período:                  | 2014 – 2015                                  |
| Sección:                  | Matutina                                     |
| Beneficiarios:            | Estudiantes                                  |
| Tipo de Plantel:          | Municipal                                    |
| Responsable:              | Julián Rea                                   |
| Director de tesis:        | PhD. Raúl Cárdenas                           |

### **3.2 Antecedentes de la propuesta**

En la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi” según investigaciones realizadas, no se tiene referencias sobre la realización de talleres prácticos para la difusión y sostenimiento de los Juegos Tradicionales, lo cual genera expectativas de una práctica informativa sencilla, práctica y sobre todo motivadoras que comprometa el accionar permanente de todos sus actores en la realización de dichos juegos con estrategias que coadyuven al mejoramiento de las capacidades, destrezas y habilidades de los estudiantes.

Al considerar la propuesta de la investigación, se especificó los componentes que inciden en el mismo señalando sobre todo, los beneficios en la práctica de los Juegos Tradicionales tanto para estudiantes, docentes y padres de familia.

En la actualidad ha pasado por desapercibido la práctica de juegos tradicionales que en su momento resultaron divertidos para quienes lo practicaron, ya que estos daban lugar a la imaginación creatividad, espontaneidad de cada niño con

actividades físicas que requerían pequeños y grandes esfuerzos, pero que a su vez resultaban emocionantes en el lapso de los mismos.

Se ha observado el problema que existe en la Unidad Educativa por la nula difusión de los Juegos Tradicionales en conjunción con la actividad física, es por eso que se ha planteado el establecimiento de talleres prácticos para un mejor conocimiento de los mimos y de las bondades que estos pueden ofrecer a los estudiantes, docentes y padres de familia.

La presente guía que se ha creado resulta muy práctica y sencilla de utilizar, la misma que tiene la finalidad de transmitir a las generaciones futuras costumbres ancestrales y poder mantener y preservar tradiciones por medio de actividades físicas que desarrollen todos sus movimientos espaciales.

### **3.3 Justificación**

Diversos son los factores externos que están dejando de lado la práctica de los Juegos Tradicionales, como la misma tecnología, el internet, los juegos en línea, la televisión, entre otros. Estos factores con sus diversos componentes llenan los pocos espacios que tienen tanto niños como jóvenes para distraerse de mejor manera y sobre todo comprender que es indispensable alejar la rutina costumbrista de la inmovilidad del cuerpo. La asignatura de Cultura Física juega un papel trascendental en la difusión y mantenimiento de actividades que son más provechosas para niños y jóvenes.

Esta propuesta resulta importante porque permitirá conocer más a fondo las ventajas de una práctica más activa, recreativa y divertida; motivando de mejor manera ese punto de convivencia entre las personas que intervienen en estos juegos.

Los beneficiarios directos son los estudiantes del Centro Educativo Municipal Alicia Marcuard de Yerovi, así como también se tiene a los beneficiarios indirectos como son los docentes y padres de familia que juegan un papel fundamental en la ejecución de estos talleres mediante la colaboración permanente a la práctica y difusión.

Luego del análisis de las encuestas, se llegó a la conclusión de que, no todos los actores conocen los diferentes juegos tradicionales, así como su estructura, forma de juego, ventajas y bondades en su proceso y ejecución; en consecuencia se pretende que los actores se involucren más a fondo en la práctica de dichos juegos con ciertas estrategias que sirvan de provecho para todos quienes deseen difundir estos juegos de tiempos pasados pero que no pueden perder vigencia porque de una u otra forma complementan el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes.

Esta propuesta se establece un aporte teórico y práctico para los actores sociales que participante en los procesos de enseñanza aprendizaje, la misma que se imagina como una herramienta básica de la planificación pedagógica, para perfeccionar la calidad de la educación de los niños/as en todas las áreas educativas, en especial en el área de Cultura Física.

Estos talleres de juegos tradicionales constituyen una de las mejores alternativas de solución a los problemas que se presentan los estudiantes en su desarrollo físico, emocional y cognitivo; facilitando la creatividad, la imaginación que al momento de jugar lo que se transmitirá un aprendizaje significativo.

Esto, por sí solo, justifica la necesidad de enseñar los juegos tradicionales, tanto por su valor educativo, como por su valor humano y cultural. Además, actualmente nos enfrentamos a un fenómeno de creciente importancia como es el de la implantación de una tecnología cada vez más imponente y somnolienta para quienes la utilizan.

### **3.4 Objetivos.**

#### **Objetivo General**

Diseñar talleres prácticos, mediante la aplicación de actividades lúdicas para la difusión y sostenimiento de los juegos tradicionales en los estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi” del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi.

#### **Objetivos Específicos**

- Recopilar información en el contexto de juegos tradicionales para los estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”
- Determinar la práctica de los Juegos Tradicionales a los involucrados mediante una adecuada planificación y organización de actividades.
- Establecer estrategias participativas que complementen la difusión y práctica de los Juegos Tradicionales.

### **3.5 Análisis de factibilidad**

Resulta factible la propuesta planteada, ya que se cuenta con todos los medios y recursos necesarios para su ejecución como son los estudiantes, docentes y padres de familia, así como la infraestructura educativa con sus respectivas instalaciones y sobre todo la buena predisposición del investigador al cumplimiento de estos talleres.

Mediante la realización de estos talleres, lo que se busca es respetar normas, mejorar la organización y procesos, a respetar turnos, a socializar de mejor manera unos con otros, en definitiva a un buen vivir todo ellos resultará factible mediante una planificación clara y simple.

En el entorno de la proyección social de los juegos tradicionales se debe sugerir al docente la inclusión de actividades complementarias con estrategias y dinámicas para motivar en todo momento a los niños.

Además en la Unidad Educativa existen los recursos humanos: estudiantes, docentes, padres de familia), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres de familia y docentes pueden aportar de manera significativa al proceso; tal como se evidenció en la consulta realizada en ese sentido.



Cuadro N°35

3.6 Plan Operativo de la Propuesta.

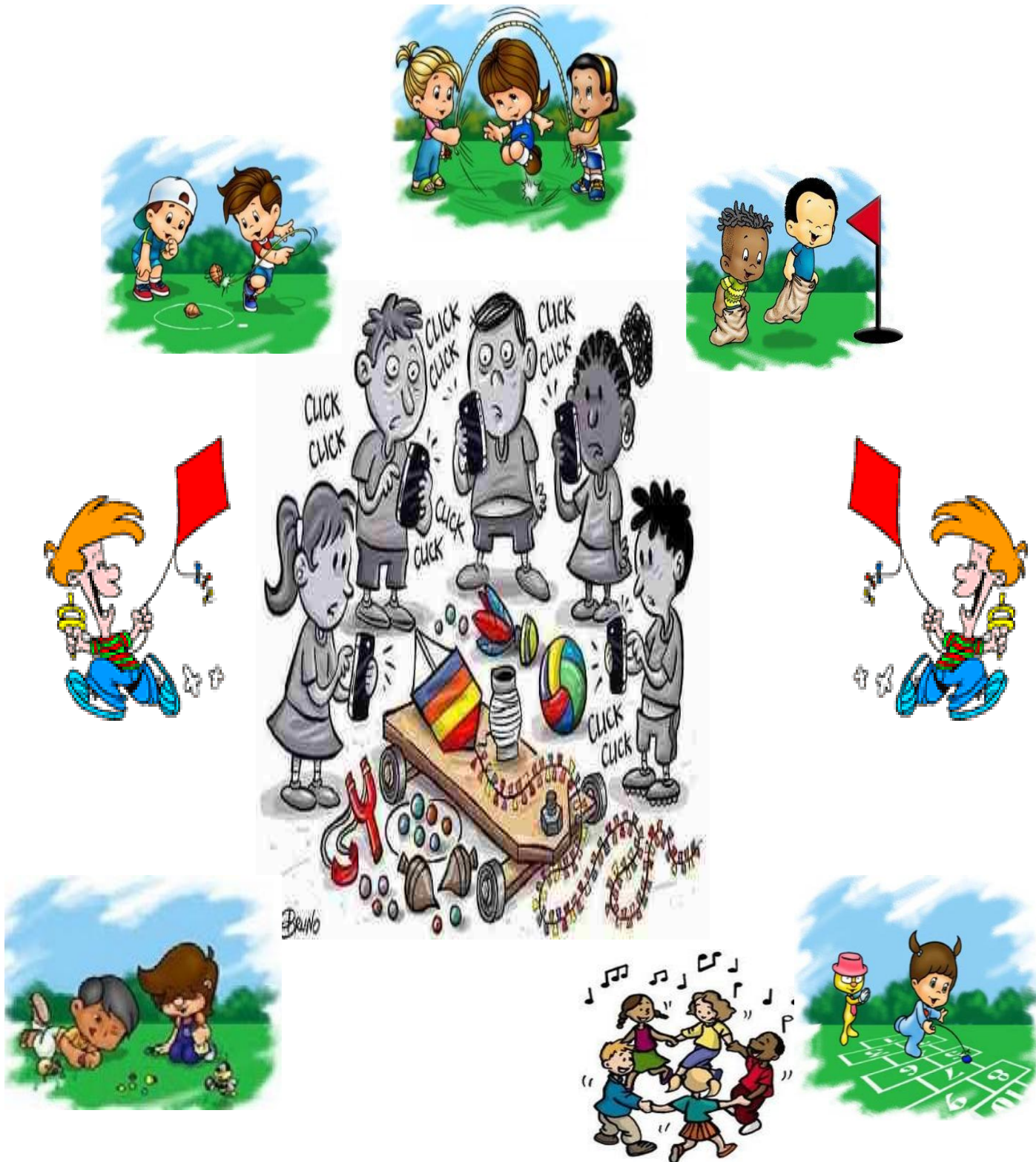
| ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES                                 | OBJETIVOS  | RECURSOS   | RESPONSABLE | EVALUACIÓN                              | DURACIÓN                 |
|---|--|--|-------------|---|--------------------------|
| <b>Taller Interactivo N°1</b><br><b>Juego: Los Quemados</b> | Desarrollar movimientos rápidos, destrezas, dominio del cuerpo y cooperación entre los miembros de cada equipo | <b>Humanos:</b><br>Estudiantes<br>Tesista (arbitro)<br><b>Materiales:</b><br>Pelotas<br>Tiza                                     | Tesista     | Registro de Observación<br>Cuestionario | Cuarenta y cinco minutos |
| <b>Taller Interactivo N°2</b><br><b>Juego: La Bomba</b>     | Disfrutar del juego, dominio de las manos y dedos, ejercitando habilidades de puntería.                        | <b>Humanos:</b><br>Estudiantes<br>Tesistas<br><b>Materiales:</b><br>Bolas o canicas<br>Una tiza de color (para hacer el círculo) | Tesista     | Registro de Observación<br>Cuestionario | Treinta minutos          |
| <b>Taller Interactivo N°3</b><br><b>Juego: Las Casas</b>    | Respetar reglas de juego en basa a cada acción determinada por la actividad ejecutada en las casas.            | <b>Humanos:</b><br>Estudiantes<br>Tesistas<br><b>Materiales:</b><br>Bolas o canicas<br>Tapas de botella (para realizar hoyos)    | Tesista     | Cuestionario                            | Sin tiempo límite        |

|  |  |   |                |                     |                          |
|--|--|---|----------------|---------------------|--------------------------|
| <p><b>Taller Interactivo N°.4</b><br/><b>Juego: La Plancha</b></p> | <p>Desarrollar la actividad física en concordancia con el juego de la plancha, iniciativa y competencia.</p> | <p><b>Humanos:</b><br/>Estudiantes<br/>Tesisistas<br/><b>Materiales:</b><br/>Tapas de botella aplastadas.<br/>Piedras lizas y rectangulares pequeñas o en su defecto monedas de cincuenta centavos.</p>   | <p>Tesista</p> | <p>Cuestionario</p> | <p>Sin tiempo límite</p> |
| <p><b>Taller Interactivo N°.5</b><br/><b>Juego: La sogá</b></p>    | <p>Saltar coordinadamente con ambas piernas, interactuando al son de las frases de los compañeros.</p>       | <p><b>Humanos:</b><br/>Estudiantes<br/>Tesisistas<br/><b>Materiales:</b><br/>Sogas<br/>Hojas blancas<br/>Marcadores<br/>Clave secreta (inventada por el tesista)<br/>Caja fuerte (caja de cartón cerrada con el código secreto escrito)<br/>Dulces, chupetes, caramelos</p> | <p>Tesista</p> | <p>Cuestionario</p> | <p>Sin tiempo límite</p> |

|   |   |   |           |                             |                   |
|---|---|---|-----------|-----------------------------|-------------------|
| <b>Taller Interactivo No.6</b><br><b>Juego: Las ollitas</b> | Relacionar fuerza y agilidad para trasladar objetos de un lugar a otro.   | <b>Humanos:</b><br>Estudiantes<br>Tesisistas<br><b>Materiales:</b><br>Bolas o canicas<br>Tapas de botella (para realizar hoyos)                             | Tesisista | Cuestionario                | Sin tiempo límite |
| <b>Taller Interactivo No.7</b><br><b>Juego: Las Ruedas</b>  | Reforzar movimientos corporales para mejorar su interactividad individual y grupal en busca de promover el juego tradicional de las ruedas. | <b>Humanos:</b><br>Estudiantes<br>Tesisistas<br><b>Materiales:</b><br>Llantas de neumáticos viejos<br>Un palo de unos 80 cm para empujar la llanta.<br>Tiza | Tesisista | Cuestionario<br>Indicadores | Treinta minutos   |
| <b>Taller Interactivo No.8</b><br><b>Juego: El Hoyo</b>     | Lanzar y embocar el mayor número de monedas dentro del hoyo, con la finalidad de demostrar la destreza y puntería a un punto delimitado.    | <b>Humanos:</b><br>Estudiantes<br>Tesisistas<br><b>Materiales:</b><br>Un tapa de botella de lata.<br>Patio de tierra<br>Moneda de diez centavos             | Tesisista | Cuestionario<br>Indicadores | Treinta minutos   |

### 3.7 Diseño de la Investigación

## TALLERES INTERACTIVOS PARA LA DIFUSIÓN Y SOSTENIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



## ÍNDICE

| <b>CONTENIDO</b>         | <b>Págs.</b> |
|--------------------------|--------------|
| TALLER INTERACTIVO N°1:  |              |
| Juego: Los Quemados..... | 106          |
| TALLER INTERACTIVO N°2:  |              |
| Juego: La Bomba.....     | 110          |
| TALLER INTERACTIVO N°3:  |              |
| Juego: Los Casas.....    | 114          |
| TALLER INTERACTIVO N°4:  |              |
| Juego: La Plancha.....   | 118          |
| TALLER INTERACTIVO N°5:  |              |
| Juego: La Soga.....      | 122          |
| TALLER INTERACTIVO N°6:  |              |
| Juego: Las Ollitas.....  | 127          |
| TALLER INTERACTIVO N°7:  |              |
| Juego: Las ruedas.....   | 131          |
| TALLER INTERACTIVO N°8:  |              |
| Juego: El Hoyo.....      | 135          |

## TALLER INTERACTIVO N°1

### JUEGO: LOS QUEMADOS



**OBJETIVO:** Desarrollar movimientos rápidos, destrezas, dominio del cuerpo y cooperación entre los miembros de cada equipo.

**PARTICIPANTES:** Estudiantes y docentes.

**DESTREZAS A LOGRAR:**

- Identificar y reconocer los elementos y relaciones existentes entre las partes que conforman un todo más complejo.
- Compartir experiencias, críticas y opiniones entre los participantes.

**METODOLOGÍA:** Juego Interactivo.

**TIEMPO:** Cuarenta y cinco minutos.

**RECURSOS:**

**RECURSOS HUMANOS:**

Estudiantes

Tesista (arbitro)

## RECURSOS MATERIALES:

Pelotas

Tiza

## DINÁMICA

El organizador (tesista) procede a dar la bienvenida a los participantes, a su vez indica que se va a ejecutar una pequeña dinámica conocida con el nombre de **LLEVA EL RITMO**. A cada uno de los participantes se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar una serie de palmadas al mismo tiempo que pronuncian su número.

Las palmadas son: dos con las manos en el aire y dos con las manos en las rodillas.

Ejemplo: Quien dirige el juego en este caso el organizador, comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces; “uno, uno” luego dando palmadas sobre las rodillas, pronuncia el número de otro compañero “cinco, cinco”, todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, solo el aludido dice su número ocho, ocho. Sólo el que pierda el ritmo, sale del juego.

Al final se reúnen todos los eliminados del juego y con ellos se realiza un juego de penitencia

## DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez que los participantes se sienten más seguros y cómodos, el organizador (tesista) procede a dar las indicaciones correspondientes acerca del juego a realizar como son las siguientes:

- Formar dos equipos integrados por cinco jugadores, cada uno de los cuales lanzarán las pelotas entre sí para ser quemados, ganando el equipo que elimine a sus adversarios en un determinado tiempo.
- Solicitar que se divida la cancha en dos partes iguales.



- El Organizador explica que el juego comienza colocando las pelotas en el centro de la cancha (línea central), luego hará sonar su silbato todos los jugadores saldrán corriendo para llegar a la pelota, luego cada jugador coge la pelota, empiezan a lanzar tratando de darle a un jugador del equipo contrario.
- Si un jugador logra darle a su adversario este tendrá que salir del juego (quemado)
- Un jugador será quemado si el impacto de la pelota es de la cintura para abajo.
- Se podrán realizar hasta un máximo de tres pases consecutivos antes de lanzar el balón.
- Un jugador puede retener la pelota un máximo de 5 segundos.
- Si al realizar un lanzamiento el jugador ejecutante no puede pisar sobre, ni más allá de la línea media.
- Si un jugador al momento de tomar la pelota de un lanzamiento contrario está pisando algunas de las líneas laterales o de la línea de fondo será quemado.
- Se jugarán dos tiempos de quince minutos y un descanso de cinco minutos.
- Si un lanzamiento sale por la línea de fondo o por los lados será de dicho equipo la pelota.
- Si un jugador logra contener en lanzamiento se le permitirá volver al campo de juego a un compañero que haya sido quemado y a la vez el que lanzó la pelota saldrá del juego (queda quemado).
- El jugador que haya sido amonestado deberá salir tres minutos del campo de juego.
- El equipo que logre golpear con la pelota a todos sus adversarios será el equipo ganador.
- Al terminar el tiempo de los quince minutos de juego ganará el equipo que tenga más integrantes en cancha.



## VARIANTE

Se puede variar el juego, en grupos grandes y pequeños, es decir de cinco, de diez por cada lado para una mayor interactividad y goce del juego de los quemados.

## EVALUACIÓN (Cuestionario al finalizar el juego)

Observar la interactividad de los estudiantes.

Anotar las acciones más importantes del juego.

Preguntar a los participantes si les gustó o no el juego y que propondrían para mejorarlo.

| <b>LISTA DE COTEJO</b>   | <b>SI</b> | <b>NO</b> |
|--|-----------|-----------|
| Participan activamente en el juego establecido                         |           |           |
| Demuestran interés por la actividad realizada                          |           |           |
| Propician la colaboración de principio a fin en la actividad realizada |           |           |
| Aprecian el valor de compartir entre sus compañeros                    |           |           |
| Expresan críticas constructivas sobre la actividad realizada           |           |           |
| Expresan nuevas ideas de reconstrucción del juego ejecutado            |           |           |
| <b>TOTAL</b>   |           |           |

## TALLER INTERACTIVO N°2

### JUEGO: LA BOMBA



**OBJETIVO:** Disfrutar del juego, dominio de las manos y dedos, ejercitando habilidades de puntería.

**PARTICIPANTES:** Estudiantes y docentes.

**DESTREZAS A LOGRAR:**

Relacionar movimientos del cuerpo manos y dedos, así como el aspecto óculo manual en la actividad realizada.

**METODOLOGÍA:** Juego Interactivo.

**TIEMPO:** Treinta minutos.

**RECURSOS:**

**RECURSOS HUMANOS:**

Estudiantes

Tesistas

**RECURSOS MATERIALES:**

Bolas o canicas

Una tiza de color (para hacer el círculo)

### **DINÁMICA**

El organizador (tesista) procede a dar la bienvenida a los participantes, a su vez indica que se va a ejecutar una pequeña dinámica conocida con el nombre de **LOS MENSAJES**, con la cual se pretende potenciar el conocimiento que adquieren los estudiantes en sus diversas actividades educativas.

El organizador explica que los participantes se dividen en cuatro subgrupos que se sitúan en los extremos de una cruz. Cada subgrupo elige un/a representante. Éste se coloca detrás del subgrupo opuesto. A una señal, los, las cuatro representantes mandan su mensaje (Cuanto más griterío mejor).

Los mensajes pueden ser trozos de un texto, y el juego termina cuando cada subgrupo recita el texto original. Para más confusión puede darse el mismo mensaje a todos los subgrupos en un papel y gana quien lo dice textualmente.

### **DESARROLLO DEL JUEGO**

Una vez que los participantes se sienten más seguros y cómodos, el organizador (tesista) procede a dar las indicaciones correspondientes acerca del juego a realizar como son las siguientes:

- Formar subgrupos de a cuatro estudiantes.
- Solicitar que en cada grupo se forme un círculo en el piso con un diámetro de treinta centímetros con la tiza de color.
- Colocar cinco bolas o canicas por cada participante dentro del círculo.



- Hacer que cada subgrupo se aparten a unos cinco metros del círculo, subrayen una línea recta y se coloquen detrás de ésta.

- A continuación, solicitar que cada participante lance su canica lo más cerca posible al círculo, y quien esté más cerca, es el primero en realizar el tinguo o lanzamiento para sacar las bolas o canicas que están dentro del círculo; el participante que al lanzar su canica lo introduzca dentro del círculo pierde.
- De la misma manera si al querer sacar las canicas del círculo la canica del participante queda dentro del círculo pierde.
- Informar a los participantes que el juego consiste en sacar el mayor número de canicas del círculo y quien así lo haga será el ganador.



### **VARIANTE**

Se puede variar el juego, en grupos de a dos, tres y hasta cuatro jugadores, así como también se puede colocar mayor número de bolas o canicas dentro del círculo.

### **EVALUACIÓN** (Cuestionario al finalizar el juego)

Observar la interactividad de los estudiantes en el proceso del juego realizado.

Preguntar a los participantes si les gustó o no el juego y que propondrían para mejorarlo.

Se procede a realizar un pequeño Registro de Observación.

## REGISTRO DE OBSERVACIÓN

- En cuanto al taller realizado los estudiantes juegan:

|                     |  |
|---------------------|--|
| a) Solos            |  |
| b) En parejas       |  |
| c) En grupo         |  |
| d) Con otra persona |  |

- En el juego se presentan conflictos:

SI..... NO.....

- Surgen actividades de tipo colaborativo

|            |  |
|------------|--|
| a) Antes   |  |
| b) Durante |  |
| c) Después |  |

- El juego realizado genera en los estudiantes:

|                |  |
|----------------|--|
| a) Seguridad   |  |
| b) Placer      |  |
| c) Alegría     |  |
| d) Dependencia |  |
| e) Frustración |  |
| f) Empatía     |  |

- ¿Se encuentran dificultades en el proceso de ejecución del juego?

|          |  |
|----------|--|
| a) Baja  |  |
| b) Media |  |
| c) Alta  |  |



## TALLER INTERACTIVO N°3



### JUEGO: LAS CASAS



**OBJETIVO:** Respetar reglas de juego en base a cada acción determinada por la actividad ejecutada en las casas.

**PARTICIPANTES:** Estudiantes

**DESTREZAS A LOGRAR:**

Potenciar normas de respeto y buenas costumbres en base a actividades cotidianas del juego

**METODOLOGÍA:** Juego Interactivo.

**TIEMPO:** Treinta minutos.

**RECURSOS:**

**RECURSOS HUMANOS:**

Estudiantes

Tesista

**RECURSOS MATERIALES:**

Bolas o canicas

Tapas de botella (para realizar hoyos pequeños en la tierra)

## DINÁMICA

El organizador (tesista) da la bienvenida a todos y cada uno de los participantes, a su vez solicita conformar grupos de cinco personas para ejecutar la dinámica denominada **ENSALADA DE FRUTAS**, explica que colaboren de la mejor manera mediante las siguientes indicaciones: Mientras un jugador sale del lugar de reunión, los demás escogen un refrán y se reparten las palabras de dicho refrán. El estudiante que salió, regresa y pregunta ¿Cuál es el refrán? Todos deben responder al mismo tiempo; diciendo cada uno la palabra correspondiente.

El estudiante debe adivinar y descubrir cuál fue el refrán; el primero que lo haga será el ganador, los demás estudiantes adivinadores que pierdan deberán realizar penitencias solicitadas por el grupo ganador.

## DESARROLLO DEL JUEGO

El organizador (tesista) luego de la dinámica realizada, explica muy comedidamente del juego que se va a desarrollar mediante las siguientes indicaciones:

- Formar grupos de tres estudiantes para la realización del juego de casas con canicas.
- Los estudiantes deben realizar cinco hoyos en forma rectangular en el patio de tierra cuatro hoyos a los lados y un hoyo en el centro, esto lo deben realizar con las tapas de botella de gaseosa para que sea más fácil de realizarlo.



- Una vez realizado los cinco hoyos, el organizador solicita realizar canales de un hoyo al otro, así como también canales del diámetro de la tapa de gaseosa hacia el hoyo que se encuentra en el centro.

- Realizados los hoyos, los estudiantes deben alejarse a unos metros de los mismos, marcar una línea recta para que todos los participantes lancen su canica al hoyo del centro, quien esté más cerca a este, empieza a “tingar” lanzar e introducir la canica al hoyo central, dibujar una insignia



en forma de figura geométrica que represente al jugador, puede ser un cuadrado, un triángulo, un círculo, un rectángulo, entre otros.

- Los demás jugadores deben tratar de “robar” la casa del ganador para luego ir apropiándose las otras casas.
- Si los contrincantes no pueden robar la casa y se quedan cerca de la misma, el dueño de casa regresa y procede a desalojarlos mediante un tingazo, lanzándolos lo más lejos posible.
- Si por el contrario se adueña de su casa central o una de ellas, el nuevo dueño lo desalojará lo más lejos que pueda.
- El ganador es quien al seguir por los canales de las casas se adueña de todas ellas dibujando sus insignias.



### **VARIANTE**

El número de casas (hoyos) puede variar, es decir, de

cinco, siete y hasta nueve.

Se puede establecer también el juego de la bomba, que consiste en sacar del círculo la mayor cantidad de canicas o bolas del mismo.

## EVALUACIÓN

Una vez finalizado el juego se precede a ejecutar algunas actividades para conocer si fue del agrado o no de los estudiantes.

1. ¿Les gustó el juego de las casas? SI, NO Y PORQUÉ.

.....  
.....

2. ¿Coloca una X en qué otro juego te gustaría practicar con las canicas?

|                |  |
|----------------|--|
| a) La bomba    |  |
| b) La Puntería |  |
| c) El Caracol  |  |
| d) Los pepos   |  |
| e) La macateta |  |

3. ¿Conoce cómo se ejecuta los juegos anteriores?

SI..... NO.....

4. ¿Conocía usted anteriormente como se realizaban estos juegos con las canicas?

.....  
.....

5. ¿Piensas que es importante establecer esta clase de juegos, en la Institución?

SI..... NO.....

Porqué.....  
.....



## TALLER INTERACTIVO N°4



## JUEGO: LA PLANCHA



**OBJETIVO:** Desarrollar la actividad física en concordancia con el juego de la plancha, iniciativa y competencia.

**PARTICIPANTES:** Estudiantes

**DESTREZAS A LOGRAR:**

Fomentarla interactividad y convivencia entre compañeros, en base al juego y puntería (aspecto óculo-manual) de la plancha entre todos los participantes.

**METODOLOGÍA:** Juego Interactivo entre estudiantes

**TIEMPO:** Sin tiempo establecido, ya que el juego termina cuando no queda ninguna tapa dentro del círculo del juego de la plancha

**RECURSOS:**

**RECURSOS HUMANOS:**

Estudiantes

Tesistas

**RECURSOS MATERIALES:**

Tapas de botella aplastadas.

Piedras lisas y rectangulares pequeñas o en su defecto monedas de cincuenta centavos.

**DINÁMICA:** SAN BENITO NO NOS DEJES SOLITOS

El tesista, procede a realizar la explicación de la dinámica, y nombra a dos estudiantes, uno de ellos hará el papel de San Benito y el otro del diablito.

Los niños se sientan uno junto a otro, en lo posible en gradas. El estudiante que hace de Benito le indica que tiene que salir hacer una diligencia, pero a su vez les aconseja a los niños que no se muevan del lugar y no hagan caso a nadie hasta volver.

El niño que hace de Diablito llega hasta el sitio con la finalidad de tentar a los niños diciendo:

¿Quieren pan?.....Los niños responden ¡NO!

¿Quieren queso?.....Los niños responden nuevamente ¡NO!

¿Desean helados?.....Los niños dicen ¡NO!

Ante las negativas el Diablito escoge a un niño para llevárselo, a lo que todos deben gritar: ¡San Benito! ¡San Benito! nos lleva el Diablito.

El niño que hace de San Benito intentará salvar a los niños, amenazando con el cinturón al diablito, pero como es viejito no podrá ir rápido, a lo cual el Diablito se llevará a uno de los niños, al final también se llevará San Benito.

También se puede elegir diablitos para forzar a San Benito, haciendo mayor la dificultad para rescatar a los niños; se cambian los papeles para que todos los niños asuman varios roles.

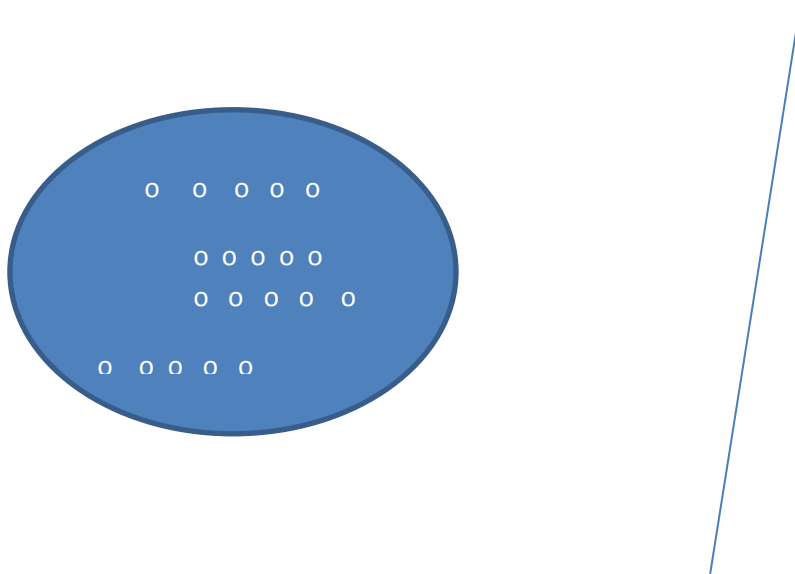


## DESARROLLO DEL JUEGO

Luego de la dinámica establecida, el organizador (tesista) explica muy comedidamente en qué consistirá



el juego tradicional de la plancha, mediante las siguientes indicaciones:



- En primer lugar explicará que se pueden hacer grupos de cuatro estudiantes.
- Luego explicará que se debe hacer una circunferencia de unos 50 cm, en donde colocarán cinco tapas de botella por estudiante.
- Para iniciar el juego deberán lanzar su moneda o piedra pequeña desde unos cinco metros de distancia, trazando una línea de la que no deberán pasarse caso contrario pierden el turno y “mueren”
- A continuación, quienes estén más cerca la circunferencia iniciarán la partida, lanzando y sacando las tapas de botella de la misma circunferencia, si sacan una tapa sigue con su turno de forma seguida, si fallan entonces iniciará el segundo, tercero y cuarto.
- También los competidores pueden eliminar a sus contrincantes al momento de lanzar la moneda contra la otra, es decir haciendo que esta pegue a la otra.
- El juego termina cuando ya no exista tapas de botella dentro de la circunferencia, o cuando los competidores eliminaron a los otros con sus monedas al lanzarla y pegándolas unas contra otras, a esto es lo que llamamos puntería y están “eliminados”

#### **VARIANTE**

En tiempos pasados también se jugaba con monedas, con la finalidad de que el juego sea más emocionante, es decir, se colocaba monedas en la circunferencia y los competidores trataban de sacar la mayor cantidad de monedas, así como también eliminar a sus contrincantes apuntándolos y eliminándolos.

## EVALUACIÓN

Se procedió a realizar el siguiente cuestionario.

1. ¿Han conocido y realizado este juego tradicional con anterioridad? Si o No.

.....  
 .....

2. ¿Qué tipo de variante propondrías para ejecutar este juego?

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| a) Con tillos (tapas aplastadas) |  |
| b) Con monedas                   |  |
| c) Con fréjoles                  |  |

3. ¿Encontraron dificultades al momento de realizar el juego?

SI..... NO.....

4. ¿Se puede establecer reglas para ejecutar este juego tradicional?. Porqué.

.....  
 .....

5. ¿Propondrías este juego para realizarlo en tu hogar, en tu barrio con tus amigos?

SI..... NO.....

Porqué.....

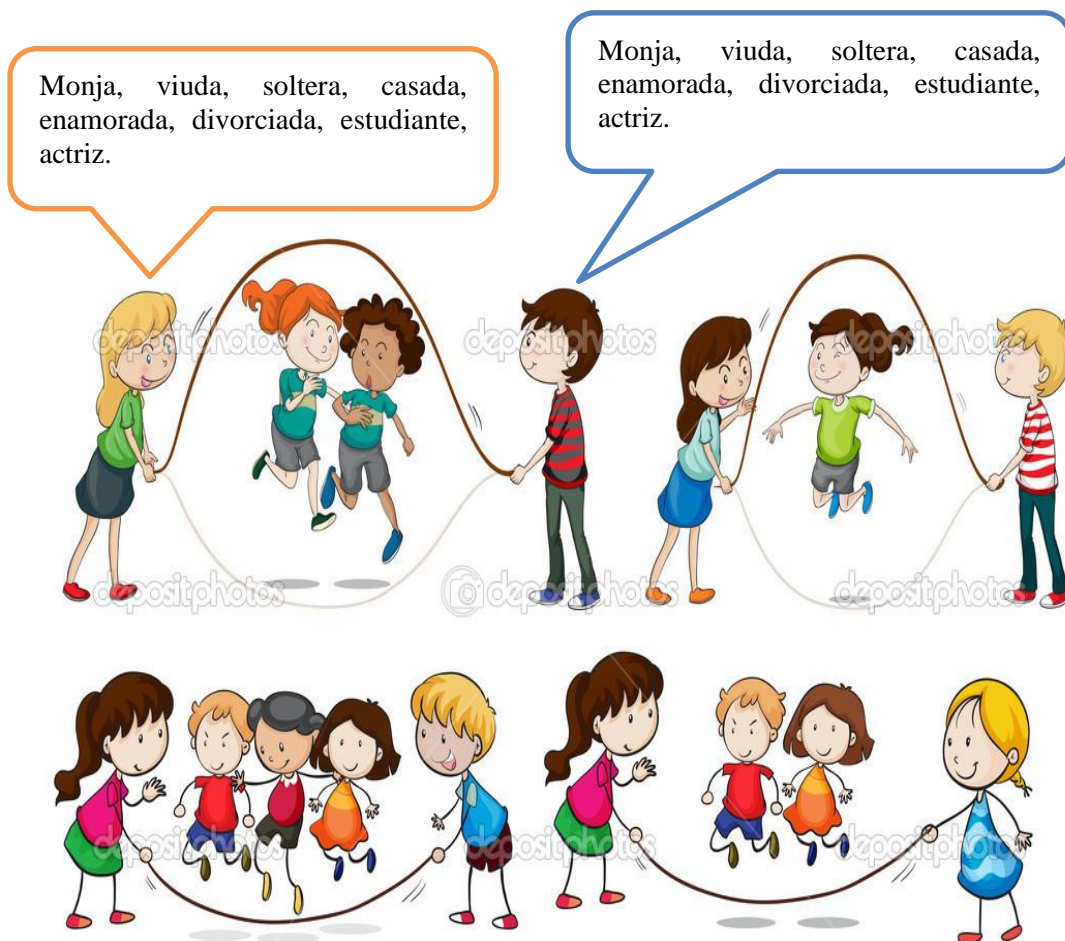
**MUCHAS GRACIAS POR SU PRÁCTICA Y ATENCIÓN**



**TALLER INTERACTIVO N°5**

**JUEGO: LA SOGA**





**OBJETIVO:** Saltar coordinadamente con ambas piernas, interactuando al son de las frases de los compañeros.

**PARTICIPANTES:** Estudiantes

**DESTREZAS A LOGRAR:**

Coordinar movimientos cortos y rápidos para mejorar su estado físico.

Afrontar nuevas situaciones con confianza y seguridad.

**METODOLOGÍA:** Juego Interactivo entre estudiantes.

**TIEMPO:** Sin tiempo establecido, ya que el juego culmina cuando alguien se equivoca o no puede saltar a tiempo en la soga.

**RECURSOS:**

**RECURSOS HUMANOS:**

Estudiantes

Tesista

**RECURSOS MATERIALES:**

Sogas

**DINÁMICA: EL CÓDIGO SECRETO****RECURSOS:**

Hojas blancas

Marcadores

Clave secreta (inventada por el tesista)

Caja fuerte (caja de cartón cerrada con el código secreto escrito)

Dulces, chupetes, caramelos

**Consigna:** No se puede hablar ni hacer gestos

**Indicaciones:**

Tienen una misión secreta y para realizarla a partir de ahora tienen que ser detectives privados. Unos ladrones de joyas han robado un botín valorado en muchos millones de dólares y lo tienen escondido en una caja fuerte cerrada bajo un código secreto compuesto por 6 números. Esta caja solo podrá ser abierta si unos niños como ustedes consiguen transmitir este código de unos a otros para hacerlo coincidir con el que abrirá la caja fuerte. Si lo consiguen pueden recuperar las joyas y la policía los recompensará con algo muy dulce en agradecimiento a su colaboración.

**Desarrollo de la dinámica**

El tesista indicará a los participantes que se sienten en fila unos detrás de otros, para que queden mirando la espalda del que tienen delante (tipo tren). Se repartirá un folio y un rotulador a cada uno.

La educadora/animadora contará la historia, indicará las consignas del juego y se colocará detrás del último niño, apoyando un folio en la espalda de este, para dibujar el código secreto.

El primer niño/a que ha recibido el código en la espalda tendrá que intentar dibujar el mismo en la espalda del compañero/a que tenga delante y así sucesivamente hasta

que el código llegue al primer participante, el cual hará el dibujo en un folio sin apoyarlo en la espalda de nadie.

Para finalizar la educadora/animadora comprobará que el código transmitido coincida con el de la caja fuerte, sin que nadie lo vea. Si hay alguna cifra que no coincide volverá a ser escrito en la espalda del último participante de la fila, para que lo vuelva a transmitir. Y así hasta conseguir todas las cifras.

Cuando el código coincida el tesista informará a los participantes y estos podrán abrir la caja y hacerse con las joyas.



### **DESARROLLO DEL JUEGO**

Luego de la dinámica establecida, el organizador (tesista) explica muy detenidamente que consistirá el juego tradicional de la soga, mediante las siguientes indicaciones:

- En primer lugar explicará que para realizar el ejercicio se necesita que todos y cada uno de los estudiantes colabore con la actividad del juego de la soga.
- Luego se necesitará de dos niños que tomen los extremos de la soga para hacerla girar.
- A continuación cada estudiante ingresará al espacio para saltar la soga en turnos de a uno ordenadamente y luego de a dos estudiantes (hombre, mujer).



- Los estudiantes que están en los extremos comenzarán a pronunciar rítmicamente las palabras: monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz.
- Cuando alguno de los estudiantes no pudo saltar ya la sog a pierde y a más de ello se quedó en alguna de las palabras antes descritas como por ejemplo monja esta quedará como religiosa y si quedó en casada(o) ella o él estarán casados, etc. Luego pasará a batir la sog a hasta que otros se equivoquen.



### Variante

Pueden saltar la sog a de manera individual y también en parejas

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| INDICADORES  | SI  | NO  |
|--|---|---|
| Salta coordinadamente en función de la actividad a realizar. |   |   |
| Combina partes del cuerpo (piernas y brazos)                 |   |   |
| Se relaciona amistosamente con sus compañeros de juego       |   |   |
| Le agrada la actividad ejecutada                             |   |   |
|  |  |  |
| Propone cambios a la actividad realizada                     |   |   |
| Lidera las actividades a realizar en base a la comunicación  |   |   |

### CUESTIONARIO

1. ¿Han conocido y realizado este juego tradicional con anterioridad?. Si o No.

.....  
.....  
.....

2. ¿Qué tipo de variante propondrías para ejecutar este juego?

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| a) Saltar la soga solo un estudiante? |  |
| b) Con dos estudiantes?               |  |
| c) Con dos y tres estudiantes?        |  |

3. ¿Encontraron dificultades al momento de realizar el juego?

SI..... NO.....

Si su respuesta es SI, sírvase indicar cuáles fueron estas dificultades.

.....  
.....  
.....

4. ¿Se puede establecer otras reglas para ejecutar este juego tradicional? Porqué.

.....  
.....

5. ¿Propondrías este juego para realizarlo en tu hogar, en tu barrio con tus amigos?

SI..... NO.....

Porqué.....

.....



## TALLER INTERACTIVO N°6

### JUEGO: LAS OLLITAS





**OBJETIVO:** Relacionar fuerza y agilidad para trasladar objetos de un lugar a otro.

**PARTICIPANTES:** Estudiantes

**DESTREZAS A LOGRAR:**

Fomentar la interactividad e iniciativa de balance, posición y diversión mediante el juego de las ollas.

Reforzar el esquema corporal mediante movimientos finos y gruesos.

Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación.

Permitir el acercamiento y el contacto del grupo.

**METODOLOGÍA:** Juego Interactivo entre estudiantes.

**TIEMPO:** Treinta minutos.

**RECURSOS:**

**RECURSOS HUMANOS:**

Estudiantes grupos de tres estudiantes.

Tesista

**RECURSOS MATERIALES:**

Ninguno

**DINÁMICA: POBRECITO GATITO**

**Indicaciones:**

El tesista indica a los estudiantes que se sienten en el piso en círculo.

El selecciona a un estudiante y le indica que él será el gato.

Asimismo le menciona que deberá caminar en cuatro patas y deberá moverse de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los participantes y hacer muecas y maullar tres veces.

El tesista explica a los participantes que cuando el gato se pare frente a ellos y maúlle tres veces, el estudiante deberá acariciarle la cabeza y decirle “pobrecito gatito”, sin reírse.

El estudiante que se ría, pierde y da una prenda, sale del juego o le tocará el turno de actuar como “gato”. (Se debe establecer una de las tres normas y decir la condición al principio del ejercicio).

El tesista dirige una discusión sobre las conductas y actitudes mostradas en el ejercicio.

**DESARROLLO  
DEL JUEGO**

Luego de la dinámica establecida, el organizador (tesista) explica muy detenidamente que consistirá el juego tradicional de las ollas, mediante las siguientes indicaciones:

- En primer lugar explicará que para realizar el ejercicio se necesita que todos y cada uno de los estudiantes colaboren con la actividad del juego de la sogá.
- El tesista explicará que las ollitas consiste en balancear a una estudiante que se pone en posición de cuclillas de un lugar agarrando sus manos entre las piernas.
- A cada estudiante se lo pone el nombre de un objeto de cocina.
- Se escogen dos estudiantes, un vendedor y un comprador, quienes a su vez establecen el siguiente diálogo:
 

COMPRADOR: Pum, pum

VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo

VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén

VENDEDOR: Mire está nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta?

VENDEDOR: Cuesta \$10,00 dólares

COMPRADOR: Le doy ocho

VENDEDOR: Bueno lleve
- Luego de la venta los estudiantes (vendedor y comprador) se encargan de balancearlo contando los meses del año ( enero, febrero, marzo, abril.....diciembre) hasta cuando resista el objeto (estudiante) de cocina y así se conoce que tan bueno es el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.
- Una vez que se ha terminado de vender todos los objetos de cocina por parte del vendedor al comprador, es decir, llevar de un lugar a otro mencionando a los estudiantes, se termina el juego de las ollitas.

**VARIANTE:**

Se puede cambiar el juego de los objetos de cocina por frutas, vegetales, entre otros.



### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| INDICADORES   | SI | NO |
|---|----|----|
| Los estudiantes disfrutan del juego planificado.  |    |    |
| Expresa su creatividad.   |    |    |
| Los estudiantes pueden trasladar objetos con precisión  |    |    |
| Los estudiantes preguntan sobre la actividad realizada.   |    |    |
| Interpretan el espacio y/o el tiempo en función de hechos representativos, en relación a causas relevantes y consecuencias. |    |    |

### GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



### TALLER INTERACTIVO N°7



## JUEGO: LAS RUEDAS



**OBJETIVO:** Reforzar movimientos corporales para mejorar su interactividad individual y grupal en busca de promover el juego tradicional de las ruedas.

**PARTICIPANTES:** Estudiantes, grupos de a cinco estudiantes.

**DESTREZAS A LOGRAR:**

Argumentar: dar razones acerca de algo que se está realizando, valorando el peso y sentido del mismo.

Asociar: relacionar hechos o conceptos u objetos que tienen algo en común.

Buscar inferencias: interpretar el espacio y/o el tiempo en función de hechos representativos, en relación a hechos relevantes, causas y consecuencias.

**METODOLOGÍA:** Juego Interactivo entre estudiantes.

**TIEMPO:** Treinta minutos.

**RECURSOS:**

**RECURSOS HUMANOS:**

Estudiantes, grupos de cinco.

Tesista

**RECURSOS MATERIALES:**

Llantas de neumáticos viejos

Un palo de unos 80 cm para empujar la llanta.

Tiza

**DINÁMICA: POBRECITO GATITO**

**Indicaciones: ¡Se quema la papa!**

El investigador explicará los estudiantes que deben formar un círculo.

Se deberá tener un objeto pequeño (monedero, pelotita etc.).

Un voluntario deberá de pararse y ponerse de espaldas ante el círculo de los estudiantes y empezar a decir: "se quema la papa, la papa se quema, se quema la papa, la papa se quema....". Mientras él dice esto, el círculo deberá de pasar el objeto rápidamente a la persona que está a su lado, y así sucesivamente.

Cuando el voluntario diga: "se quemó la papa", el que se haya quedado con el objeto tendrá que hacer la función del voluntario pero con una penitencia que lo decida el grupo de estudiantes.



**DESARROLLO DEL JUEGO**

Luego de la dinámica establecida, el organizador (tesista) explicará muy detenidamente en qué consistirá el juego tradicional de las ruedas, mediante las siguientes indicaciones:

- En primer lugar indica que para realizar el ejercicio se necesita que todos y cada uno de los estudiantes colaboren con la actividad del juego de las ruedas.
- El tesista procede a informar que para el juego se debe reciclar llantas de neumáticos viejos.
- Cada estudiante deberá reciclar una llanta de neumático vieja.
- Cada estudiante deberá impulsara e irá rodando la llanta por el patio según el espacio establecido para su recorrido.
- También se puede impulsar la llanta con la mano o con el palo.
- El juego consiste en hacer girar la llanta sin que se caiga.
- Si la llanta se cae desde el punto de inicio al fin se tiene que volver al punto de partida para reiniciar.
- El niño o niña que llegue primero a la meta, gana y el siguiente en su turno empieza, hasta que los cinco niños de cada grupo lo culminen.

#### **VARIANTE:**

Si no se cuenta con llantas de vehículo recicladas se puede variar con las ulas.

Si no se tienen los palos se puede realizar solo con las manos.



#### **EVALUACIÓN**

| <b>INDICADORES</b>   | <b>SI</b> | <b>NO</b> |
|--|-----------|-----------|
| Buscan alternativas a sus recursos materiales              |           |           |
| Establecen formas de hacer un juego más vistoso y creativo |           |           |
| Expresan sus emociones                                     |           |           |
| Demuestran criterios constructivos al proceso del juego    |           |           |

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



**TALLER INTERACTIVO N°8**



## JUEGO: EL HOYO



**OBJETIVO:** Lanzar y embocar el mayor número de monedas dentro del hoyo, con la finalidad de demostrar la destreza y puntería a un punto delimitado.

**PARTICIPANTES:** Estudiantes, grupos de 5 a 10 estudiantes.

**DESTREZAS A LOGRAR:**

Interactuar en actividades grupales que faciliten su socialización en el presente y futuro.

Desarrollar criterios de acuerdo a su edad que faciliten las actividades diarias y en su convivir familiar.

Interpretar hechos que mejoren su interacción permanente con la realidad.

**METODOLOGÍA:** Juego Interactivo entre estudiantes.

**TIEMPO:** Treinta minutos.

**RECURSOS:**

**RECURSOS HUMANOS:**

Estudiantes, grupos de tres estudiantes por equipo.

Tesista

**RECURSOS MATERIALES:**

Un tapa de botella de lata.

Patio de tierra

Moneda de diez centavos

**DINÁMICA: La Bufanda**

Consiste en sentar a un grupo de jóvenes en círculo (10 o más jóvenes), deben haber dos bufandas (o 2 trozos de tela que sirvan de acuerdo a la descripción que viene a continuación). Se entregará una bufanda a un miembro del grupo y otra al que esté sentado al lado opuesto. Uno de ellos debe hacer un nudo (suave) en la bufanda alrededor del cuello y luego deshacerlo y pasar la bufanda al que esté sentado a su lado derecho, el cual deberá hacer lo mismo y pasarlo al que siga a su lado derecho, así sucesivamente. Con la otra bufanda que tiene el que está sentado en el lado opuesto del círculo, al mismo tiempo que comenzó el de la otra bufanda, él comenzará a hacer lo mismo pero con la diferencia de que hará dos nudos alrededor de su cuello y luego lo pasará al que sigue a su lado derecho, para que éste continúe haciendo lo mismo. Esto se vuelve muy entretenido ya que sin importar cuán rápido hagan los nudos, en algún lugar del círculo alguien quedará en algún momento con las dos bufandas, esa persona deberá cumplir una "penitencia" (cantar una canción, o fingir un comercial de TV, o a elección del animador de jóvenes).

NOTA: Se escoge "penitencias" NO para avergonzar a los participantes, este juego debe ser divertido para todos incluyendo esta persona. Si avergüenzas a alguien nuevo o sensible, puede ser que no regresa al grupo y has perdido el chance de seguir siendo luz en su vida)

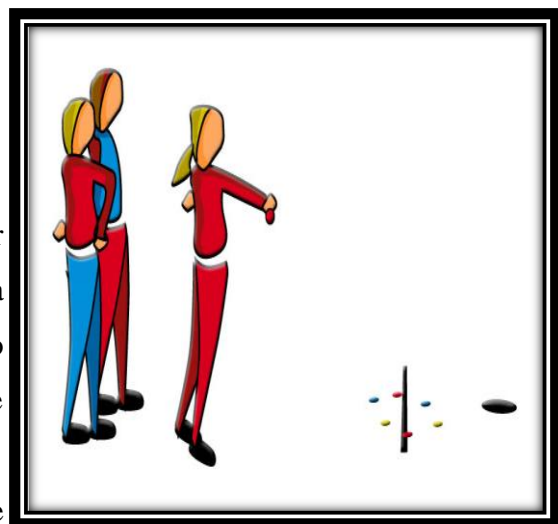


### DESARROLLO DEL JUEGO

Para este juego se debe elegir un capitán por cada equipo, los mismos que deberán obtener un puesto para iniciar.

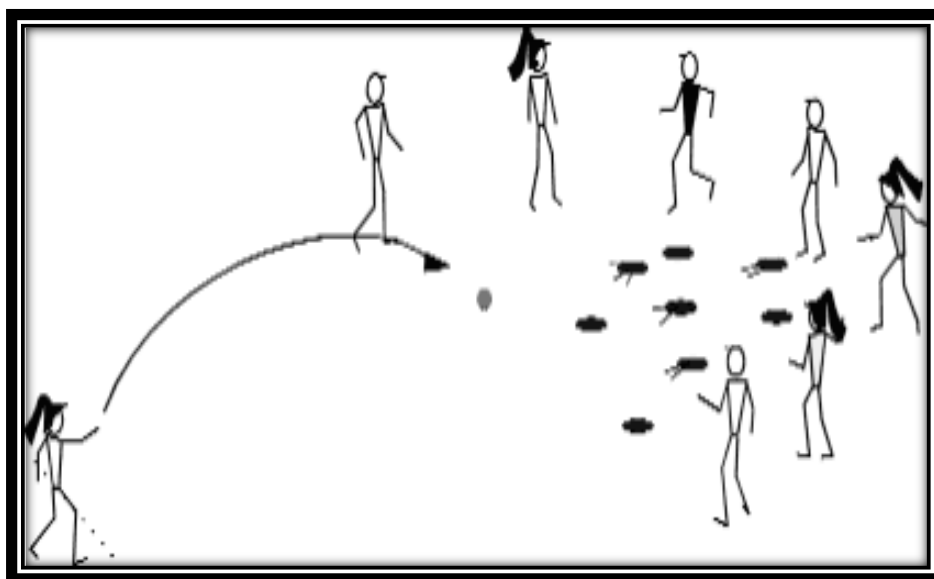
Es muy importante que cada integrante cuente con cinco o diez centavos o en su defecto puede jugar con tapas de botellas de lata aplastados.

- El tesista indica a los capitanes de cada grupo ubicarse a una distancia de unos tres metros para iniciar la salida.
- Dará la orden para que el primer capitán lance su primera oportunidad y mientras inserte o más cerca esté del hoyo será el que dé lugar al juego de su equipo.
- El juego será intercalado entre



ambos bandos, cada estudiante lanzará toda una cantidad de monedas al hoyo con la finalidad de tratar de insertar la mayor cantidad para su equipo.

- Es importante que cada jugador no traspase la línea dibujada, si llegase a pasarse perderá un turno y su lanzamiento será perdido



**VARIANTE:**

Si no se cuenta monedas, se puede utilizar tapas de botellas aplastadas, o canicas.



**EVALUACIÓN:**

Ponga una X donde crea conveniente según su mejor opinión.

| <b>Indicador</b>  | <b>Muy de acuerdo</b> | <b>De acuerdo</b> | <b>En desacuerdo</b> | <b>Muy en desacuerdo</b> |
|---|-----------------------|-------------------|----------------------|--------------------------|
| <b>Valoración</b>   | <b>1</b>              | <b>2</b>          | <b>3</b>             | <b>4</b>                 |
| a) ¿Me agradó la actividad realizada?                                   |                       |                   |                      |                          |
| b) ¿Puedo opinar para variar el juego?                                  |                       |                   |                      |                          |
| d) ¿Me siento parte del grupo?  |                       |                   |                      |                          |
| e) ¿Me resulta fácil empezar una actividad y culminarla?                |                       |                   |                      |                          |
| f) ¿Tomo decisiones con facilidad en la actividad ejecutada?            |                       |                   |                      |                          |
| g) ¿Digo lo que pienso a pesar de que todo el grupo esté en desacuerdo? |                       |                   |                      |                          |
| h) ¿Me siento parte de mi grupo?  |                       |                   |                      |                          |
| i) ¿En general pienso antes de actuar?                                  |                       |                   |                      |                          |

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

### **3.8 Administración de la Propuesta.**

Esta propuesta será creada por el investigador, socializando a los estudiantes, docentes y padres de familia para que se aplique los talleres mediante una correcta planificación y organización en cada uno de ellos y de esta manera fortalezcan el aprendizaje significativo en el aspecto teórico y práctico.

### 3.9 Previsión de la Evaluación.

| <b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>   | <b>EXPLICACIÓN</b>   |
|----------------------------|--|
| 1.- ¿Qué evaluar?          | 1.- Conocimiento adquirido en los talleres interactivos  |
| 2.- ¿Por qué evaluar?      | 2.- Conocer el nivel de aprendizaje adquirido.   |
| 3.- ¿Para qué evaluar?     | 3.- Lograr un cambio de actitud de los actores respecto a la aceptación de los juegos tradicionales. |
| 4.- ¿Con qué criterios?    | 4.- Indicadores evaluados en esta tesis.   |
| 5.- ¿Indicadores?          | 5.- Cualitativo.   |
| 6.- ¿Quién evalúa?         | 6.- El investigador.   |
| 7.- ¿Cuándo evaluar?       | 7.- Al final de cada taller.   |
| 8.- ¿Cómo evaluar?         | 8.- A través de cuestionarios  |
| 9.- Fuentes de información | 9.- Propuesta  |
| 10.- ¿Con qué evaluar?     | 10.- Mediante observación y las encuestas.   |

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### *Bibliografía Citada.*

CAMPO, SÁNCHEZ Gladis Elena (2006) El Juego en la Educación Física Básica, pág.18.

CERVANTES, Trigueros Carmen. El Juego y sus principios, Editorial Paidós. 2008. pág.29

DZHANGAROV. T y Puni. A. "Psicología de la Educación Física y el Deporte". Editorial Científico Técnica. Ciudad de la Habana. 2002.

EPSTEIN, Robert. El Gran Libro de los Juegos de Creatividad. Editorial Paidós. 2010

GRIGNON, Claude y PASSERON, Jean Claude (1989): Lo culto y lo popular, miserabilismo y populismo en sociología y literatura. Ed. Nueva Visión, Bs. As.

HERNÁNDEZ MORENO, J., Castro, U., Gil, G., Cruz, H., Guerra, G., Quiroga, M. y Cols. (2001). La iniciación a los deportes de equipo de cooperación/oposición desde la estructura y dinámica de la acción de juego: un nuevo enfoque [Versión electrónica]. Lecturas: Educación física y Deportes, Revista digital, 33.

MALINA, R. (2001). Physical activity and fitness: Pathways from childhood to adulthood. American Journal of Human Biology.

PEREZ. A. y Otros. Fundamentos sociales, psicológicos y pedagógicos en preescolar y ciclo preparatorio. Madrid. Narcea.

PÉREZ SÁNCHEZ, Aldo, (2003). "Recreación: fundamentos teórico-metodológicos". Instituto Politécnico Nación.

PILA. A. "Didáctica de la Educación Física y los Deportes". Editorial Olimpia. San José. 2002.

WITT, Mora Galo, Educación Inicial movimientos (2008), pág. 35.

PÉREZ SÁNCHEZ, Aldo y col. (2007) *Recreación. Fundamentos Teóricos y Metodológicos*. México.

GUALPA, Viki (2010) en su tema “manual de juegos tradicionales”

RODRIGUEZ, Danilo (2010) en su tesis de maestría con su tema “Plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas”

SANTACRUZ, Rafael (2009) “las características de la sociedad”

PARRA, Rafael (2010-01-31) nos menciona en su trabajo de monografía realizado sobre “actividad física”

### ***Bibliografía Consultada***

BUSTAMANTE, Adriana (2011) en su monografía de licenciatura en ciencias de la educación con el tema “importancia del deporte y recreación”

CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. *La E. F. en la enseñanza primaria*. Ed. Inde. Barcelona. 1996.

Colectivo de autores. “Teoría y Metodología de la enseñanza de la Educación Física”. Editorial Pueblo y Educación. 2002.

ESCOBAR, R. *Taller de Psicomotricidad. Guía práctica para docentes*. Ed. Ideas propias. Vigo. 2004.

PADRINO Moisés (2011) en su monografía de doctorado con el tema “Cultura Física”

PARRA, Rafael (2010-01-31) nos menciona en su trabajo de monografía realizado sobre “actividad física”

SANTACRUZ, Rafael (2009) “las características de la sociedad” (Cultura política de la democracia en Ecuador, 2008: El impacto de la gobernabilidad, pág. 36,)

SHONE, Antón; Bryn Parry (2001): *Successful event management: a practical handbook*. London: Continuum.

SIEGFRIED, John y Andrew Zimbalist (2006) The Economic Impact of Sports Facilities, Teams and Mega-Events. The Australian Economic Review 39(4): 420–427

### ***Lincografía***

[http://www.es.wikipedia.org/wiki/Cultura de Ecuador](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Cultura_de_Ecuador)

[http://www.es.scribd.com/doc/79892924/Clasificacion-de-las-actividades recreativas](http://www.es.scribd.com/doc/79892924/Clasificacion-de-las-actividades-recreativas)<http://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad>.

[http://www.eluniversal.com/2010/09/12/form\\_ava\\_pastor-maldonado-se\\_12A4456853.shtml](http://www.eluniversal.com/2010/09/12/form_ava_pastor-maldonado-se_12A4456853.shtml)

<http://www.eluniversal.com/2011/08/04/superliga-venezolana-de-voleibol-arranca-maana.shtml>

<http://www.efdeportes.com/efd33/inicdep.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos82/algunas-consideraciones-recreacion/algunas-consideraciones-recreacion2.shtml#ixzz3cgu7NBwX>

<http://www.monografias.com/trabajos11/acfis/acfis.shtml#ixzz3Q6PHU9Wb>

**ANEXOS**

## FOTOGRAFÍA N°1

### ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

## FOTOGRAFÍA N°2

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marcuard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

### **FOTOGRAFÍA N°3**

#### **ESTUDIANTES EN EL AULA DE CLASES**



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marquard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea

### **FOTOGRAFÍA N°4**

#### **ESTUDIANTES PRACTICANDO ACTIVIDADES RECREATIVAS**



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alicia Marquard de Yerovi”

Elaborado por: Julián Rea



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD**  
**EDUCATIVA MUNICIPAL ALICIA MARCUARD DE YEROVI**

**Objetivo:** Recopilar información valiosa con la finalidad de conocer la Importancia de los Juegos Tradicionales para fomentar la Actividad Física en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi.

**Instrucción:** Sírvase colocar una **X** en la alternativa que usted esté de acuerdo.

1.- ¿Conoce la importancia del juego en el desarrollo de los estudiantes?

Siempre  A veces  Nunca

2.- ¿Motiva a los estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales?

Mucho  Poco  Nada

3.- ¿Cree usted que el juego desarrolla las capacidades y destrezas en los estudiantes?

Mucho  Poco  Nada

4.- ¿Qué estrategias establece usted, para obtener mejores resultados en la ejecución de los juegos tradicionales en los estudiantes?

Explicativa  Participativa

5.- ¿Evalúa el nivel de desempeño logrado en los estudiantes con los juegos tradicionales?

Siempre  A veces  Nunca

6.- ¿Considera usted que la enseñanza adquirida debe ser apoyada con la aplicación de la actividad física?

Si  No  Talvez

7.- ¿La actividad física debe reforzarse con la aplicación de los juegos tradicionales señale cuáles?

Las cogidas  El lirón lirón  Las canicas

La cuerda  El gato y el ratón  El trompo

8.- ¿Motiva la actividad física de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Siempre  A Veces  Nunca

9.- ¿Cómo considera usted que se debe proporcionar la aplicación de los juegos tradicionales?

Talleres  Videos  Folletos

10.- ¿Apoyaría la elaboración de un documento práctico que facilite la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física.



**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA**  
**MUNICIPAL ALICIA MARCUARD DE YEROVI**

**Objetivo:** Recopilar información valerosa con la finalidad de conocer la Importancia de los Juegos Tradicionales para fomentar la Actividad Física en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi.

**Instrucción:** Sírvase colocar una **X** en la alternativa que usted esté de acuerdo.

1.- ¿Conoces la importancia de los juegos tradicionales en tu formación y desarrollo?  
Siempre  A veces  Nunca

2.- ¿Tu docente en sus clases motiva la práctica de los juegos tradicionales?  
Mucho  Poco  Nada

3.- ¿Consideras necesario practicar los siguientes juegos tradicionales para desarrollar tus capacidades?

Las cogidas  El lirón lirón  Las canicas

La cuerda  El gato y el ratón  El trompo

4.- ¿Crees que tu docente te ayudará a adquirir nuevos aprendizajes con la práctica de los juegos tradicionales?

Si  No  Tal vez

5.- ¿Cómo te evalúa el desempeño logrado con la ejecución de los juegos tradicionales?

6.- ¿Qué tipo de actividades físicas realizas con tu docente en la hora-clase?

Actividades Recreativas  Actividades Deportivas  Actividades Lúdicas

7.- ¿Conoces que la práctica de la actividad física te ofrece diversión, formación intelectual, emocional, así como la participación social y otros?

Si  No

8.- ¿Crees, que la actividad física que realizas, debe reforzarse con la aplicación de los juegos tradicionales?

Siempre  A veces  Nunca

9.- ¿Cómo consideras que se debe enseñar la ejecución de los juegos tradicionales y la actividad física?

Talleres  Videos  Folletos

10.- ¿Apoyarías la elaboración de un documento práctico que facilite la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física?

Si  No  Tal vez

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI**



**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD**  
**EDUCATIVA MUNICIPAL ALICIA MARCUARD DE YEROVI**

**Objetivo:** Recopilar información valerosa con la finalidad de conocer la Importancia de los Juegos Tradicionales para fomentar la Actividad Física en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi.

**Instrucción:** Sírvase colocar una **X** en la alternativa que usted esté de acuerdo.

1.- ¿Conoce usted sobre los juegos tradicionales?

Siempre  A veces  Nunca

2.- ¿Piensa usted que es importante rescatar los siguientes juegos tradicionales?

La rayuela  El lirón lirón  Las canicas

3.- ¿Considera necesario practicar los juegos tradicionales para desarrollar las capacidades de los niños?

Si  No  Tal vez

4.- ¿Conoce usted si los docentes practican juegos tradicionales como la rayuela, las cogidas, el lirón lirón, las canicas, el gato y el ratón, la cuerda, las ollas encantadas, juguemos en el bosque, entre otros en el aprendizaje de sus niños?

Si  No

5.- ¿Sabe qué tipo de juegos practica el docente con sus niños?

Tradicionales  Populares  Otros

6.- ¿De qué manera los docentes guían la realización de las actividades físicas?

Explicativa  Práctica  Teórica

7.- ¿Conoces que la práctica de la actividad física te ofrece diversión, formación intelectual, emocional, así como la participación social y otros?

Si  No

8.- ¿Cree conveniente que la aplicación de la actividad física debe reforzarse con los juegos tradicionales?

Siempre  A veces  Nunca

9.- ¿Considera importante la aplicación de talleres de juegos tradicionales para fomentar la actividad física en sus hijos?

Si  No.

10.- ¿Apoyaría la elaboración de talleres prácticos que facilite la aplicación de los juegos tradicionales y la actividad física de sus hijos?

Si  No  Tal vez

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI**  
**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA MUNICIPAL ALICIA MARCUARD DE YEROVI**

**Objetivo:** Recopilar información valdeera con la finalidad de conocer la Importancia de los Juegos Tradicionales para fomentar la Actividad Física en los estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Alicia Marcuard de Yerovi.

**Instrucción:** Sírvase contestar según su criterio sobre las actividades realizadas.

---

**EVALUACIÓN**

1. ¿Han conocido y realizado este juego tradicional con anterioridad? Si o No.

.....  
.....

2. ¿Qué tipo de variante propondrías para ejecutar este juego?

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| d) Con tillos (tapas aplastadas) |  |
| e) Con monedas                   |  |
| f) Con fréjoles                  |  |

3. ¿Encontraron dificultades al momento de realizar el juego?

SI..... NO.....

4. ¿Se puede establecer reglas para ejecutar este juego tradicional? Porqué.

.....  
.....

5. ¿Propondrías este juego para realizarlo en tu hogar, en tu barrio con tus amigos?

SI..... NO.....

Porqué.....  
.....

**GRACIAS POR SU ATENCIÓN Y COLABORACIÓN**