



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA**

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS POPULARES PARA
EVITAR EL OCIO Y LA INCORRECTA UTILIZACIÓN DEL
TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CLUB
FEMENINO COTOPAXI EN EL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO
2011-2012”.**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,
Mención Cultura Física

Autores:

Masapanta Yungán William

Directora:

Ing. Cifuentes Rosario MS.c

Latacunga – Ecuador

Diciembre 2014





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
LATACUNGA – ECUADOR

AUTORIA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación: “**PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS POPULARES PARA EVITAR EL OCIO Y LA INCORRECTA UTILIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CLUB FEMENINO COTOPAXI EN EL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO 2011-2012**”, son de exclusiva responsabilidad del autor.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'William Masapanta Yungan', is written over a horizontal line.

William Masapanta Yungan

C.I. 0502282502



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
LATAACUNGA – ECUADOR

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Directora del trabajo de investigación sobre el tema: **PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS POPULARES PARA EVITAR EL OCIO Y LA INCORRECTA UTILIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CLUB FEMENINO COTOPAXI EN EL CANTÓN LATAACUNGA EN EL AÑO 2011-2012.** Por William Masapanta; considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes técnico-científico suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Lataacunga, Diciembre del 2014

La Directora
Ing. Rosario Cifuentes MSc



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
LATACUNGA – ECUADOR

APROBACION 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: **WILLIAM MASAPANTA YUNGAN** con el título de tesis: **PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS POPULARES PARA EVITAR EL OCIO Y LA INCORRECTA UTILIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CLUB FEMENINO COTOPAXI EN EL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO 2011-2012**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los meritos 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, 5 de Diciembre del 2014.

Para constancia firman:

Lic. José Barbosa
PRESIDENTE

Lic. Geoyanni Arroyo
MIEMBRO

Lic. Msc. Logroño Herrera Lorena
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por protegerme durante todos estos años de esfuerzo, dedicación y darme fuerzas para superar todos los obstáculos y dificultades que se me presentaron a lo largo de mi vida.

A mis padres, que con su demostración de una madre y padre ejemplar me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos, corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos.

A mi esposa que con su ayuda incondicional no hubiera sido posible llegar ante este momento tan importante de mi vida; y a mis hijos Dilan Jahir y Maria Jose por ser lo más importante de mi vida y de llenarme de felicidad día a día con su cariño ya que ellos han sido mi inspiración para salir adelante.

William

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida, el que me ha dado fortaleza para seguir adelante cuando he estado a punto de dejarlo todo y por demostrarme que en la vida no hay cosas imposibles sino hombres incapaces. A mis padres que han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores lo cual me ha ayudado para salir adelante en los momentos más difíciles que se me han presentado en el trayecto de la vida.

A mi esposa por estar siempre conmigo brindándome su apoyo incondicional; y a mis hijos Dilan Jahir y María José por demostrarme con su cariño y con su amor que yo como persona y padre debo ser mejor cada día para darles un buen ejemplo de superación.

William

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PAG.
PORTADA.....	i
AUTORIA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	3
1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	6
1.3 MARCO TEÓRICO.....	7
1.3.1 La Educación.....	7
1.3.2 Elementos de la Educación.....	8
1.3.3 La Educación Básica.....	9
1.3.4. Los Objetivos de la Educación Básica.....	10
1.3.5. Los Ejes Transversales de la Educación Básica.....	11
1.3.6. La Importancia de Enseñar y Aprender Educación Física en la Educación.....	13
1.4. LA CULTURA FÍSICA.....	14
1.4.1. Campos de la Cultura Física.....	16

1.5. LA RECREACIÓN.....	20
1.5.1. El Valor de la Recreación	21
1.5.2. Valor Educativo	21
1.5.3. Valor Terapéutico.....	22
1.6 EL OCIO	24
1.6.1. Tipos de ocio	25
1.7. LOS JUEGOS RECREATIVOS POPULARES	26
1.7.1. Antecedentes	26
1.7.2. Los Ojetivos de los Juegos Recreativos Populares	28
1.7.3. Características de los juegos tradicionales.....	28
1.7.4. Los Juegos.....	29
1.8 PROGRAMA	33

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 BREVE ANÁLISIS DE LA INSTITUCIÓN INVESTIGADA	36
2.2 DISEÑO METODOLÓGICO	37
2.2.1 Unidad de estudio.....	37
2.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS	38
2.3.1 Métodos utilizados	38
2.3.1.1. Método Inductivo-Deductivo.....	38
2.3.1.2 Los Métodos Analítico y Sintético.....	38
2.3.1.3 El Método Empírico.....	38
2.3.1.4 El Método Estadístico	39
2.4 TÉCNICAS UTILIZADAS	39
2.4.1 Encuestas.....	39
2.5 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS NIÑOS.....	40
2.6 ANÁLISIS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA	45
2.7. ANÁLISIS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS MAESTROS	50

2.8 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
2.8.1 Conclusiones.....	55
2.8.2 Recomendaciones	56

CAPÍTULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

3. 1. DATOS INFORMATIVOS	57
3.2. PRESENTACIÓN.....	57
3.3 JUSTIFICACIÓN	58
3.4. OBJETIVO GENERAL.....	60
3.4.1 Objetivos Específicos.....	60
3.5. INSTRUCCIONES	60
3.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	62
4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	93
ANEXOS	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 2.1: Descripción de Unidades de Observación.....	37
Tabla N° 2.2: Cultura Física con Juegos Recreativos.....	40
Tabla N° 2.3: Utilizan Juegos Recreativos	41
Tabla N° 2.4: Clases de Cultura Física	42
Tabla N° 2.5: Juegos Recreativos Populares para Evitar el Ocio	43
Tabla N° 2.6: Programa de Juegos Recreativos Populares para Evitar el Ocio...	44
Tabla N° 2.7: Cultura Física y los Juegos Recreativos	45
Tabla N° 2.8: Juegos Recreativos Evitan El Ocio	46
Tabla N° 2.9: Utilización de Juegos Recreativos en Cultura Física	47
Tabla N° 2.10: Los Juegos Recreativos Evitarán el Ocio	48
Tabla N° 2.11: Programa deJuegos Recreativos.....	49
Tabla N° 2.12: Utilización de Juegos Recreativos.....	50
Tabla N° 2.13: Procesos de Enseñanza Aprendizaje de Cultura Física.....	51
Tabla N° 2.14: Clases Sean más Emotivas y Dinámicas	52
Tabla N° 2.15: Los Juegos Recreativos Evitarán el Ocio.....	53
Tabla N° 2.16: Colaboración para la Aplicación de Juegos Recreativos	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 2.1: Cultura Física con Juegos Recreativos.....	40
Gráfico N° 2.2: Utilizan juegos recreativos	41
Gráfico N° 2.3: Clases de Cultura Física	42
Gráfico N° 2.4: Juegos Recreativos Populares para Evitar el Ocio	43
Gráfico N° 2.5: Programa de Juegos Recreativos Populares para Evitar el Ocio	44
Gráfico N° 2.6: Cultura Física y los Juegos Recreativos.....	45
Gráfico N° 2.7: Juegos Recreativos Evitan el Ocio	46
Gráfico N° 2.8: Utilización de Juegos Recreativos en Cultura Física	47
Gráfico N° 2.9: Los Juegos Recreativos Evitarán el Ocio.....	48
Gráfico N° 2.10: Programa de Juegos Recreativos.....	49
Gráfico N° 2.11: Utilización de Juegos Recreativos	50
Gráfico N° 12: Procesos de Enseñanza Aprendizaje de Cultura Física.....	51
Gráfico N° 2.13: Clases Sean más Emotivas y Dinámicas	52
Gráfico N° 2.14: Los Juegos Recreativos Evitarán el Ocio.....	53
Gráfico N° 2.15: Colaboración para la Aplicación de Juegos Recreativos	54



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

LATACUNGA – ECUADOR

TEMA: “PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS POPULARES PARA EVITAR EL OCIO Y LA INCORRECTA UTILIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CLUB FEMENINO COTOPAXI EN EL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO 2011-2012”

RESUMEN

En el presente trabajo se muestra una recopilación de los juegos populares más reconocidos y practicados en el país hace algunos años atrás, y el objetivo principal es el proporcionar un programa de juegos populares tradicionales el cual ayudará a erradicar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los niños de la Escuela “Club Femenino Cotopaxi”, la mayoría de herramientas para la práctica de estos juegos son fabricados fácilmente con objetos encontrados en la naturaleza (arena, piedras, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados como botellas plásticas, periódico, revistas, etc.). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, , juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas. Se aportará de manera positiva tanto a la institución educativa como a la sociedad dando a conocer que los juegos populares como el trompo, la cometa, la rayuela, etc. son parte fundamental del desarrollo de los niños.

Palabra Claves: Juegos populares, El ocio, Instrumentos reciclados, Herramientas.



COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

ACADEMIC UNITED OF ADMINISTRATIVE AND HUMANISTIC SCIENCES

LATACUNGA – ECUADOR

TOPIC: "POPULAR GAMES PROGRAM TO PREVENT THE LEISURE AND UNPROPER USE OF FREE TIME IN STUDENTS IN "CLUB FEMENINO COTOPAXI" SCHOOL LATACUNGA CANTON IN THE YEAR 2011-2012"

Author:

William Masapanta Yungan

ABSTRACT

Popular games also called traditional or classic, which are performed without the help of technologically complex toys, if not with the body or with resources readily available in nature (sand, pebbles, leaves, flowers, branches, etc. .) or with objects from home (ropes, papers, boards, fabrics, threads, buttons, thimbles, recycled from the kitchen or a workshop, especially sewing instruments). Also have the consideration of traditional the games which are also performed with older or simple toys (dolls, kites, balls, marbles, dices, etc. .), especially when the child build them by himself/herself (horses with a broomstick, or aircraft boats, paper rudimentary costumes, tools or simulated weapons); and even board games (of society or board) before to the computer revolution (noughts and crosses, goose game, boats etc.) and some card games. Their purpose may be variable and can be both individual and collective; although the most common is based on the interaction games between two or more players, often playing roles with varying degrees of fantasy games. This games generally have simple rules. And are very easy to practice producing great satisfaction among the game players.

Key word: Popular Games, Leisure, recycled Instruments, Tools.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Vladimir Sandoval con la C.I. 050210421-9 **CERTIFICO** haber revisado el **ABSTRACR** de la presente tesis: **“PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS POPULARES PARA EVITAR EL OCIO Y LA INCORRECTA UTILIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CLUB FEMENINO COTOPAXI EN EL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO 2011-2012”**. Cuyo autor es: William Masapanta Yungán y directora de tesis Ing. Rosario Cifuentes

Latacunga, Abril del 2012

Lic. Vladimir Sandoval

C.I. 050210421-9

INTRODUCCIÓN

El diseño e implementación de un Programa de Juegos Recreativos Populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxi en el Cantón Latacunga, es muy importante porque está diseñada para mejorar y facilitar los momentos de libertad y convivencia educativa dentro de la institución y sobre todo la correcta utilización del tiempo libre, por último que permita el desarrollo armónico y multilateral de los niños y el mejoramiento del rendimiento académico y formativo.

El problema de la investigación surgió después de observar la incorrecta utilización del tiempo libre de los niños de la institución educativa y también por los resultados obtenidos del análisis e interpretación de los resultados en la aplicación de las encuestas aplicadas al objeto de estudio.

Como objeto de estudio de este material investigado se toma en cuenta la incorrecta utilización del tiempo libre y su incidencia en los procesos educativos y formativos en la escuela Club Femenino Cotopaxi, además se ha tomado en cuenta los objetivos que a continuación se detallan tanto en forma general como específicas:

El objetivo principal que se planteó para el diseño y desarrollo de este Tesis es el diseñar un Programa de Juegos Recreativos Populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela “Club Femenino Cotopaxi” en el Cantón Latacunga.

La presente tesis se encuentra estructurada en tres Capítulos:

En el Capítulo I, consta de los Antecedentes Investigativos, las categorías fundamentales, la Fundamentación Teórica y toda la Fundamentación científica con sus respectivos conceptos, clasificación e importancia.



En el Capítulo II, consta de Caracterización de la Investigación, Análisis e Interpretación de Resultados de la Investigación de Campo, las conclusiones y las recomendaciones.

En el Capítulo III, consta del Diseño de la Propuesta, Recursos Bibliográficos y Anexos los que complementaran la información que antecede y proporcionara la posibilidad de verificación de fuentes.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

La Reforma Curricular busca hacer de la educación un elemento dinámico del proceso del desarrollo, de manera que responda a los cambios requeridos por parte y necesidades de la sociedad, los altos índices de repitencia, deserción marginalidad escolar demuestran el desajuste entre la oferta del sistema educativo y la demanda social; se conoce, por iniciativa de los docentes que laboran en estos sectores, que los problemas más serios que afrontan las Instituciones Primarias; son los recursos humanos y pedagógicos. La infraestructura física llegando paulatinamente, los Recursos Humanos (Docentes), en cuanto a los recursos o materiales didácticos que se emplean en todo proceso educativo.

Se ha investigado en otras instituciones educativas de la provincia y el Ecuador si existe una investigación con el tema relacionado a los Juegos Populares lo cual se encontró como resultado que existen numerosas tesis con el tema de Juegos Populares aplicados al Desarrollo de la Motricidad de los niños como también el rescate de los juegos Populares, como es el caso de la Universidad Técnica de Ambato, donde se encuentra repositorios el tema relacionado.

Según Laverde, Richard A. (2002), La Enciclopedia de los Deportes tomo II, manifiesta que “la concepción de Cultura Física se debe a los griegos la concepción de un ideal que se asocia al sentido de belleza y a los valores éticos. Ellos fueron los que crearon los gimnasios y los estudios, e inauguraron las competencias deportivas.” (pág. 7,9)

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

Desde el siglo XVIII formaron parte de los programas educativos. A partir del siglo siguiente se determinaron las tres orientaciones fundamentales que parecen definir el problema de la Cultura Física como: la concepción militarista, la concepción anatómica –fisiológica y la concepción funcional e integrador.

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

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

Desde el punto de vista didáctico tiene que desconectarse de los planteos de la pedagogía moderna y de las soluciones que se aplicaban en otros campos educativos.

Por el contrario, en la tercera concepción se manifiesta una verdadera comprensión de lo humano y expresándose la necesidad de mantener el equilibrio de todas sus fuerzas, por que la “ Cultura Física “ tiene que adecuarse a las leyes físicas de la naturaleza humana, para que sus prácticas fortalezcan los órganos y aumenten el rendimiento; y a las psíquicas, para que los efectos de sus ejercicios no se limiten tan solo al cuerpo, si no a coadyudar a la preparación y formación del hombre en su totalidad.

Es importante mencionar que en la actualidad se ha cambiado la forma de impartir las clases de Cultura Física de la forma tradicional, rígida o militarista a una forma flexible y dinámica la misma que se debe desarrollar en base de métodos activos y participativos conjuntamente con técnicas y estrategias basadas en los juegos recreativos los mismos que al ser utilizados en los procesos de enseñanza de la Cultura Física mejoraran la forma de impartir estas clases y sobre todo motivaran a los niños a la práctica del deporte y la recreación, por otra parte las Reformas Curriculares que se han aplicado en la institución, no se ha priorizado los procesos de enseñanza aprendizaje de esta asignatura, porque es en las clases de Cultura Física y fuera de ellas donde se utilizarán diferentes juegos recreativos con la aplicación correcta de métodos, técnicas, estrategias y procesos donde se debe dar un tratamiento específico para la enseñanza de la Educación Física, el deporte y sobre todo la recreación.

De ahí la imperativa necesidad de que los docentes a cargo de esta asignatura manejen este manual de forma adecuada, oportuna y pertinente, para lograr atender las necesidades básicas para el desarrollo y formación de los niños.

Para satisfacer estas necesidades se plantea como alternativa un Programa de Juegos Recreativos Populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los alumnos de la Escuela “Club femenino Cotopaxi”, el mismo que contará con el sustento de los juegos Recreativos Populares como base para el PEA pero con la utilización de metodologías innovadoras y actualizadas en base a la recreación, lo que permitirá desarrollar las actividades diarias en el proceso de enseñanza aprendizaje y para ser aplicados en horarios intra y extra curriculares desde luego, contando con la colaboración de los niños, padres de familia, maestros y las autoridades de la institución.

1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



Fuente: Revisión bibliográfica

Elaborado por: William Masapanta

1.3 MARCO TEÓRICO

1.3.1 La Educación

La educación base fundamental en el desarrollo de los individuos ya que forma parte del proceso de socialización de cada individuo, al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una conciencia cultural y conductal, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

Para el autor SANCHEZ, W. (2008) *“La Educación es un proceso de socialización y endoculturación de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen”.*(2008, pág. 7).

En muchos países occidentales la educación escolar o reglada es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales.

La educación tiene como objetivo ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los valores de la cultura que se le imparte. Procesos Educativos de cultura la occidental -democrática y cristiana, fortaleciendo la identidad nacional. La educación abarca muchos ámbitos; como la educación formal, informal y no formal.

J.C. López González (1998), señala “el término educación se refiere sobre todo a la influencia ordenada ejercida sobre una persona para formarla y desarrollarla a varios niveles complementarios; en la mayoría de las culturas es la acción ejercida por la generación adulta sobre la joven para transmitir y conservar su existencia colectiva”. (pág. 25)

Es un ingrediente fundamental en la vida del ser humano y la sociedad se remonta a los orígenes mismos del ser humano. La educación es lo que transmite la cultura, permitiendo su evolución.

Por último se puede decir que la educación es un proceso de formación integral de los individuos con miras al fortalecimiento de los valores individuales, por medio del desarrollo de las facultades físicas, morales e intelectuales, creando destrezas, habilidades lo cual es muy importante en la vida del hombre.

1.3.2 Elementos de la Educación

Los elementos de la educación desarrollados de acuerdo al principio básico de la educación.

Leiva (2003), expresa “La educación tiene una exigencia en estos tiempos, tiene que transmitir, masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos y técnicos evolutivos, adaptados a la civilización cognoscitiva, porque son las bases de las competencias del futuro”. (pág. 26)

Según Nerici, (1994) “existe diversos elementos de la educación pero cada una de ellas tiene una raíz, de este modo es mucho más fácil distinguir la una de la otra, de ellas se presenta a continuación”. (pág. 24)

Educando.- persona que recibe los beneficios de la acción educativa. ej.: ser humano que se está formando.

Materia.- es el acervo cultural y científico - técnico que se desarrolla de una generación a otra.

La comunidad.- conjunto de individuos que tienen algo en común, viven en una extensión geográfica y están unidas por vínculos materiales y culturales.

La familia.- Procrea, alimenta y sostiene a los menores, también tiene el deber de educarles. Ofrece favorables condiciones para la primera educación de los hijos.

La iglesia.- es un agente de la familia, orienta la educación religiosa.

El estado.- constituye un poder educativo. Controla las instituciones educativas sean éstas públicas o privadas.

Cada elemento de la educación cumple su labor en el hecho educativo, de esta manera la incidencia dentro de la educación es inmensamente grande, además si uno de los elementos fallara la enseñanza no podría tener efecto alguno en tal virtud, los elementos se transforman en un hecho importante para el desarrollo pleno de los estudiantes y de esta manera mejorar la enseñanza en las aulas de clase, pues brinda factores que mejoraran el conocimiento y lo llevaran al perfeccionamiento.

1.3.3 La Educación Básica

Según la REFORMA CURRICULAR CONSENSUADA (2012) “la Educación Básica es el motor del desarrollo, es el medio por el cual un país forma y prepara a sus hombres y mujeres para construir y consolidar la democracia, para defender la paz, para vivir la solidaridad social y buscar la realización individual”. (pág. 5)

Hoy en día la educación se divide en Preescolar o inicial, Educación primaria o Educación Básica y Secundaria o Bachillerato esta es una etapa de formación de los individuos en la que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, así como las disposiciones y actitudes que regirán su vida. Lograr que todos los niños, las niñas y adolescentes de un país para que tengan las mismas oportunidades de cursar y concluir con éxito la educación básica y que logren los aprendizajes que se establecen para cada grado y nivel son factores fundamentales para sostener el desarrollo del País.

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

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

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

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

La Educación Básica es muy importante dentro de la estructura del estado ecuatoriano debido a que es muy importante para el desarrollo y adelanto del país , así como también es el medio de transformación de los pueblos y de los individuos.

1.3.4. Los Objetivos de la Educación Básica

La Reforma Curricular Consensuada la Educación Básica Ecuatoriana se compromete a ofrecer las condiciones más apropiadas para que los niños y jóvenes, al finalizar este nivel de educación, logren el siguiente perfil:



1. Conciencia clara y profunda de ser ecuatoriano, en el marco de reconocimiento, de diversidad cultural, étnica, geográfica y de género del país.
2. Conscientes de sus derechos y deberes en relación a sí mismos, a la familia, a la comunidad y la nación.
3. Alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico
4. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, éticos, orales, escritos y otros. Con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.
5. Con capacidad de aprender, con personalidad autónoma y solidaria con su entorno social y natural, con ideas positivas de los mismos.
6. Con actitudes positivas frente al trabajo y al uso del tiempo libre”.

Por otro lado estas concepciones filosóficas le permiten al maestro a formar a los individuos integralmente.

1.3.5. Los Ejes Transversales de la Educación Básica

El Buen Vivir es un principio constitucional basado en el Sumak Kawsay, una concepción ancestral de los pueblos originarios de los Andes. Como tal, el Buen Vivir está presente en la educación ecuatoriana como principio rector del sistema educativo, y también como hilo conductor de los ejes transversales que forman parte de la formación en valores.

En otras palabras, el Buen Vivir y la educación interactúan de dos modos.

Sarramona, (1989), manifiesta “el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, en la medida en que permite el desarrollo de las potencialidades humanas y, como tal, garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas”. (pág. 23)

Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos para una sociedad inspirada en los principios del Buen Vivir, es decir, una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad y respetuosa de la naturaleza.

Proaño, M. (2000), expresa “Los ejes transversales constituyen grandes temáticas que deben ser atendidas en toda la proyección curricular, con actividades concretas, integradas al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de cada área de estudio”. (pág. 89)

En sentido general, los ejes transversales abarcan temáticas tales como:

La interculturalidad.- El reconocimiento a la diversidad de manifestaciones étnico-culturales en las esferas local, regional, nacional y planetaria, desde una visión de respeto y valoración.

La formación de una ciudadanía democrática.- El desarrollo de valores humanos universales, el cumplimiento de las obligaciones ciudadanas, la toma de conciencia de los derechos, el desarrollo de la identidad ecuatoriana y el respeto a los símbolos patrios, el aprendizaje de la convivencia dentro de una sociedad intercultural y plurinacional, la tolerancia hacia las ideas y costumbres de los demás y el respeto a las decisiones de la mayoría.

La protección del medioambiente.- La interpretación de los problemas medioambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las especies, la interrelación del ser humano con la naturaleza y las estrategias para su conservación y protección.

El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.- El desarrollo biológico y psicológico acorde con las edades y el

entornosocioecológico, los hábitos alimenticios y de higiene, el empleo productivo del tiempo libre.

La educación sexual en los jóvenes: El conocimiento de su propio cuerpo y el respeto a su integridad, el desarrollo de la identidad sexual y sus consecuencias psicológicas y sociales, la responsabilidad de la paternidad y la maternidad.

Los ejes transversales son muy importantes para el desarrollo de los individuos en procesos de formación debido a que estos sirven para ser utilizados dentro de los Procesos de Enseñanza Aprendizaje.

1.3.6. La Importancia de Enseñar y Aprender Educación Física en la Educación

General Básica

Según EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA (2012), “La Educación Física contribuye de manera directa y clara a la consecución de todas las destrezas motrices, cognitivas y afectivas que le permitirán al estudiante aprovechar los conocimientos para poder interactuar con el mundo físico, integrarse plenamente al mundo social y disfrutar de la actividad física”. (pág. 25)

La actualización y fortalecimiento curricular permite resignificar el área. Por esta razón, la Educación Física es considerada como una disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, tal y como lo determina la propia Ley del Deporte, Educación Física y Recreación: **“EDUCACIÓN FÍSICA: Es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas”** (Asamblea Nacional, 2010).

La Educación Física es importante en la Educación General Básica, pues les posibilita a los estudiantes desarrollar destrezas cognitivas, motoras y afectivas, expresar su espontaneidad, fomentar la creatividad y, sobre todo, les permite conocer, respetar y valorarse a sí mismos y a los demás, centrando su accionar en la educación del movimiento como aprendizaje que le permite vivenciar y experimentar.

A través de la Educación Física, los estudiantes aprenden, ejecutan y crean nuevas formas de movimiento con la ayuda de diferentes actividades educativas, recreativas y deportivas. Además, aprenden a desenvolverse, como seres que quieren descubrir nuevas alternativas que pueden ser aplicables, en un futuro, en su vida social y que no se encuentran fácilmente en otras áreas del conocimiento.

Es por eso que en las instituciones educativas a la Educación Física se la debe estructurar como proceso pedagógico permanente, a fin de que se puedan cimentar bases sólidas que le permitan al estudiante la integración y socialización con sus padres o compañeros, y a fin de que los aprendizajes de esta disciplina garanticen continuidad para un futuro desarrollo de las habilidades motrices básicas y específicas.

1.4. LA CULTURA FÍSICA

La cultura física es parte de la vida diaria de los niños, adultos y adultos mayores ya que parte de los valores, saberes, hábitos, técnicas y usos corporales de una sociedad, que son transmitidos mediante los procesos de socialización.

Según el CURRÍCULO de EDUCACIÓN FÍSICA (2012) expresa que “en la Constitución Política del Ecuador prescribe en la sección sexta, Cultura física y tiempo libre, en el artículo 381”. (pág. 10)

El Estado protegerá, promoverá y coordinará la Cultura Física que comprende el Deporte, la Educación Física y la Recreación, como actividades que contribuyen a

la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Para olímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad.

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, en vigencia desde el 10 de agosto de 2010, en el décimo octava disposición general prescribe:

Deporte: El deporte es toda actividad física y mental caracterizada por una actitud lúcida y de afán competitivo de comprobación o desafío, dentro de disciplinas y normas preestablecidas constantes en los reglamentos de las organizaciones nacionales y/o internacionales correspondientes, orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales y desarrollar fortalezas y habilidades susceptibles de potenciación.

Educación Física: Es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas.

Recreación: Son todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada para constituirse en una verdadera terapia para el cuerpo y la mente, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida.

Por otra parte Sánchez W, (2008) expresa que “la Cultura Física es parte de la cultura general que incluye la música, la literatura, la religión, arquitectura, las costumbres, entre otros. La Cultura Física, de cada país es específica y el Ecuador tiene sus especialidades: vóley nacional, pelota nacional, sus bailes tradicionales, indor fútbol, entre otros”. (pág.15)

Pero también sus detalles como la menor participación de las mujeres comparadas con los hombres o la costumbre de apostar dinero en cada competencia deportiva.

La escuela tiene que preparar la participación del joven en la cultura de esta sociedad y necesariamente para la Cultura Física, esta preparación en la escuela, tiene que anticipar todas las habilidades que necesita el niño, para esta cultura tiene que motivar su participación en esta cultura en forma activa tiene que ofrecer los conocimientos para organizarse y también criterios críticos para conocer sus fallas y problemas. La asignatura que prepara al niño para esta cultura lógicamente se llamaría también Cultura Física.

Para Molina R, (1998), “La Cultura Física es parte importante del desarrollo de un país, porque es la manifestación cultural de un pueblo por que mediante este se difunden los juegos, danzas y deportes autóctonos de un país y mediante esta se desarrolla las capacidades y habilidades en los individuos”. (pág. 57)

1.4.1. Campos de la Cultura Física

En el campo de formación físico deportivo, su acción se desarrolla en todos los ámbitos y campos de la sociedad por ende la cultura física se divide en campos los cuales forman a través de las necesidades y formación de cada individuo.

La Cultura Física según Sánchez, W. (2008), dice que “esta se dividen en tres campos que son la Cultura Física, el Deporte y la Recreación.” (pág. 42)

Según Aznar, (1999) manifiesta que “cada tema de la Cultura Física debe incluir actividades o segmentos de enseñanza y aprendizaje: Educación Física, de recuperar y disfrutar: Recreación de compartir, comparar y probarse; Deporte; tanto en la niñez, adolescencia y en la adultez”. (pág. 11-15)

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

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

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

La educación del movimiento se refiere a la eficaz manera de moverse del hombre para resolver situaciones que enfrenta especialmente en el medio físico, logrando una correcta acomodación del movimiento en relación con el tiempo, el espacio y a los objetos circundantes. Se refiere a la mejor manera de seleccionar movimientos para realizar una tarea en la cual se tratara de evitar el gasto innecesario de la energía para la ejecución del trabajo.

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

El deporte.- Es la planificación de lo aprendido, son actividades en las que el estudiante dentro de una competencia compara su rendimiento en función de si mismo y de los demás. La competencia se desarrolla bajo las reglas preestablecidas y aceptadas por los participantes. En el campo deportivo son incluidos procesos de entrenamiento para mejorar la habilidad de superar a sus adversarios.

Las competencias se desarrollan en diferentes niveles y en grupos coherentes siempre y cuando se muevan bajo el reglamento y aplicando lo que aprendió antes.

El mundo actual ha dado gran importancia al deporte, lo ha introducido en el sistema general de educación; ocupa un lugar muy importante durante el tiempo libre de las personas y está reconocido como un instrumento educativo.

En los niños la iniciación deportiva no significa preparación hacia el determinado deporte ni tampoco la especialización; es el aprendizaje motor y el desarrollo de las habilidades y destrezas técnicas (simples) y reglas básicas de los deportes mas practicados en el medio sin muchas exigencias.

Dos objetivos tienen la iniciación deportiva:

1. Cooperar en la formación física, intelectual y moral de los estudiantes
2. Adiestrarlos técnicamente para los deportes.

El deporte es una actividad social muy importante, satisface las necesidades lúdicas y el afán competitivo de los niños, jóvenes y adultos.

La Competición como campo de aplicación de lo aprendido se fundamenta en el entrenamiento para mejorar el rendimiento.

Según Ellul (2007); “El deporte es la técnica perfeccionada del rendimiento corporal”. (pág. 21)

El perfeccionamiento del deporte se da mediante el entrenamiento permanente de cada una de las cualidades físicas empleadas y aplicadas a la disciplina deportiva que se la realiza para una mejor resistencia del cuerpo.

Para J. LE Flochmoan: (1993); “Desde siempre los hombres han deseado medir su fuerza, su agilidad, su habilidad. Son muchos los que a través de los siglos han querido ser los mejores, una vez para obtener una medalla o un puesto de honor, otras por dinero, por gloria o sencillamente por amor propio”. (pág. 21)

El deportista de acuerdo a sus capacidades es medido, evaluado y premiado de acuerdo a sus condiciones físicas en cada una de sus competencias.

La Recreación.- Son actividades en las que se aplica los motivos aprendidos en forma individual o grupal para recuperar fuerzas perdidas, para liberar energías estancadas o para disfrutar de la actividad física.

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

En este campo de la aplicación de lo aprendido predomina el bienestar, los contactos sociales, el buen estado psicológico, aquí también se necesitan reglas que deben ser coordinadas para el momento.

La recreación como parte de la Cultura Física como elemento que produce satisfacción y goce, se vuelve parte de la base de la formación integral del hombre; y se le da este sentido que cobra vigencia para mejorar su destino.

La recuperación repercute en lo físico – motor, en lo intelectual – cognoscitivo y en lo socio – afectivo, una recreación orientada en esta dirección está aportando eficazmente en la formación integral de los hombres.

Para Brightbill y Meyer. (1993) expresa que la“recreación es la actividad voluntariamente convenida durante el tiempo libre; motivada por la satisfacción o placer derivada de ella”. (pág. 23)

La recreación es el tiempo libre que se le dedica para realizar actividades como juegos, excursiones, paseos, giras, entre otros, la cual la mente y el cuerpo se libera de diversas energías negativas.

En el tiempo libre llamado también recreación pueden experimentar, crear e innovar cosas nuevas, mediante las actividades que realizan fuera del deporte en si aumentando la distracción mental y física.

La LEY DE EDUCACION FISICA, DEPORTE Y RECREACION DE ECUADOR señala como “Recreación a la utilización adecuada del tiempo libre mediante la práctica de actividades que permita esparcimiento y procure el desarrollo de la personalidad humana y su capacidad creadora”.

1.5. LA RECREACIÓN

La recreación es el momento de ocio o entretenimiento que decide tener una persona, aunque aunque no esta relacionado con el sedentarismo ni con el completo reposo, físico o espiritual del individuo.

Para Astivera, (2006) “Comportamientos que son realizados voluntariamente, y que intrínseca proveen una recompensa, dadas durante tiempos donde que no comprometen la supervivencia básica, la comodidad necesaria, las posesiones materiales, ni las obligaciones sociales y familiares; que generen en los individuos sentimientos de disfrute y satisfacción, donde la experiencia es lo más valioso en la misma recreación”. (pág. 46).

La recreación se considera comúnmente como un tipo de experiencias, una forma específica de actividad, una actitud o estado de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres, una expresión de la misma naturaleza del hombre, un movimiento organizado. La palabra recreación es lo bastante amplia como para abarcar el juego en todas sus expresiones y también muchas actividades que generalmente no se consideran como tales; música, teatro y especialmente toda acción creativa que contribuye al enriquecimiento de la vida.



La recreación por su amplio margen de actuación, en la medida que está presente en todos los ámbitos de la vida de los individuos, aporta herramientas y espacios para la protección de los derechos humanos, la protección al ambiente, el enriquecimiento de los niveles de vida de las personas, el emponderamiento de las comunidades y de la sociedad civil.

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

Por otra parte la recreación es el interés en las cosas que hace la gente, más bien que el producto terminado, es una experiencia integradora para el individuo, por que capta, fortalece y proyecta su propio ritmo, la recreación es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física, aumentar la productividad o la moral de los trabajadores, contribuye también al desarrollo personal y al de la comunidad.

1.5.1. El Valor de la Recreación

Según Taylor, (1989), “Se identifican dominios de los beneficios de la recreación, los cuales son críticos e integran factores que comprenden un método, como son: Cognitivos (adquisición de conocimientos), afectivos (emociones y sentimientos) y psicomotor (actividad muscular asociada con los procesos mentales); los cuales se encuentran interrelacionados como se muestran en el siguiente gráfico”. (pág.26)

1.5.2. Valor Educativo

Reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo.

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

- Formar al individuo procurándole:
- Buena crianza
- Disciplina
- Hacerle prudente o sagaz
- Darle sabiduría
- Moralizarlo y
- Darle orientación.

Para Freu, C. (2001), “Una exigencia vital y cultural que tiene lugar en la conciencia humana como consecuencia de impulsos internos del desarrollo individual”. (pág. 73)

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

1.5.3. Valor Terapéutico

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

- Trabajo (Estudio)
- Recreación
- Salud Física
- Salud Mental

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

1.5.4. Valor Psicológico

Como proceso formativo, la recreación restablece el equilibrio psicológico, pero no se queda allí. Ofrece extraordinarias posibilidades para formar el carácter y la personalidad en el campo del juego, en la vida al aire libre, en la convivencia social. Los psicólogos establecen tres tipos de necesidades psicológicas que deben ser satisfechas por la recreación.

Estos tipos de recreación deportiva, responden a necesidades psicológicas de muchas personas, quienes diariamente, acumulan tal grado de tensiones.

El valor psicológico de la recreación está también en la oportunidad para crear. La recreación nos hace pensar y actuar creativamente, haciendo pleno uso de nuestra propia iniciativa y libertad. Algunas personas encuentran gran satisfacción en la producción de poemas, canciones, cuadros, pinturas, comidas etc.

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

1.6 EL OCIO

El ocio participa de la compleja trama histórico-social que caracteriza la vida en sociedad, y es uno de los hilos tejidos en la red humana de significados, símbolos y significaciones.

Desde una perspectiva actual, de acuerdo con Gomes y Elizalde (2012), el ocio no es un fenómeno aislado si no que se manifiesta en diferentes contextos según los sentidos y significados producidos, reproducidos culturalmente por las personas en sus relaciones con el mundo. (pág.10)

En la vida cotidiana, el ocio constituye relaciones dialógicas con otros campos además del trabajo, tales como la educación, la política, la economía, el lenguaje, la salud, el arte, la ciencia y la naturaleza, entre otras dimensiones de la vida, siendo parte integrante y constitutiva de cada sociedad según lo afirma Gomes .

Los autores anteriormente citados concluyen que el ocio es entendido como una necesidad humana y dimensión de la cultura caracterizada por la vivencia lúdica de manifestaciones culturales en el tiempo, espacio social. Así, el ocio se constituye en la articulación de tres elementos fundamentales: la ludicidad, las manifestaciones culturales y el tiempo, espacio social. Juntos, estos elementos configuran las condiciones materiales y simbólicas, subjetivas y objetivas que pueden o no hacer del ocio un potente aliado en el proceso de transformación de las sociedades, convirtiéndolas en más humanas e inclusivas.

Así, las manifestaciones culturales que constituyen el ocio son prácticas sociales vivenciadas como disfrute de la cultura, tales como: fiestas, juegos, paseos, viajes, música, poesía, graffiti y murales, pintura, escultura, danza, vivencias y expresiones corporales, juegos electrónicos y experiencias virtuales, fotografía, teatro, actividades comunitarias, ferias con nuevas modalidades de intercambio, actividades recreativas y deportivas, festivales y eventos artísticos, variadas modalidades de educación popular local, espacios de conversación y debate.

Ibarra, (2002), “el ocio puede generar una vivencia de apertura marcada por una actitud que rompa y transgreda con lo permitido y con lo lícito, mostrándose muchas veces al borde de lo socialmente adecuado y aceptado. Justamente a esto se debe uno de los grandes temores, así como peligros, que representa el ocio para el mantenimiento del status que”. (pág. 15)

De aquí surge, en parte, el intento de acallar y prohibir la disruptividad, contracorriente, alteridad e innovación subversiva, y todo aquello que puede expresar un ocio problematizador, caótico, contrahegemónico y transformacional.

El ocio son todas las manifestaciones culturales en donde el individuo se relaciona con la sociedad como la música, la cultura, el deporte, la recreación entre otras mediante las cuales el hombre se relaja y se divierte sanamente.

1.6.1. Tipos de ocio

El ocio por su naturaleza y al partir de abordajes teóricos y el desarrollo de la ciencia manifiesta que el importante desarrollo del ocio durante la segunda mitad del siglo XX y el siglo XXI, ha supuesto una importante diversificación del mundo del ocio, hasta el punto que se puede hablar de distintos tipos de ocio tan distintos entre sí como para definirlos de la siguiente manera:

Ocio nocturno: Se trata de todo el ocio asociado a la noche y actividades que en ella se desarrollan: bares, discotecas, y demás lugares en los que la música y la bebida son los pilares centrales.

Ocio espectáculo: Todo el ocio relacionado con los espectáculos, entre los que podemos distinguir los culturales, teatro, zarzuela, ópera, cine o espectáculo, en donde el participante es actor principal de su ocio. Este tipo de ocio también se conoce como ocio experiencial.

Ocio activo: Ocio en el que el participante es receptor y emisor de estímulos.

Ocio pasivo: Ocio en el que el participante es únicamente receptor de estímulos.

Ésta división del ocio es muy importante debido a que se los puede definir e identificar en cualquier parte, por tal razón dice el dicho popular que el ocio es la madre de todos los vicios.

1.7. LOS JUEGOS RECREATIVOS POPULARES

1.7.1. Antecedentes

Reyes, T. (2003), “Los juegos recreativos populares a través de los diversos periodos históricos en el mundo y en el Ecuador a través de muchos autores de diferentes países han observado juegos infantiles y han tratado de aclarar el origen de esta interesante actividad no obstante aun existen algunos puntos de vista que se encuentran en análisis y discusión ». (pág. 43)

Lo que es indiscutible, coincidiendo en ello los autores es que en todas las partes del mundo, donde han aparecido las sociedades humanas, han existido los juegos sin embargo entre los sociólogos e investigadores de esta materia surgió la interrogante sobre la primacía entre el trabajo y el juego.

El juego surgió históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre antes de haber jugado tuvo necesidad de trabajar para poder subsistir .Los juegos ,el canto y el baile inicialmente acompañaban al trabajo separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente ,sin embargo ,el contenido y variedad de los juegos siempre se determinan por las condiciones sociales y el carácter del trabajo, cambiando el mismo de acuerdo a las condiciones históricas de la vida del hombre.

Por todos es conocido que el niño antes de trabajar juega, en ocasiones imitando los instrumentos de trabajo. Lo que para el hombre es una actividad cotidiana para el niño es una actividad, dinámica y alegre, que por otra parte lo prepara para la

vida .A través de la práctica de diferentes juegos, su organismo se desarrolla y adquiere la necesaria preparación para las actividades laborales que realizara posteriormente cuando se convierta en adulto.

Esta situación se fundamenta cuando se explica que desde el punto de vista filogenético el juego aparece posterior al trabajo, pero en sentido ontogenetico aparece antes del trabajo, por eso "el niño aprende jugando y jugando se hace apto para la vida"

Tradición significa transmisión oral, durante largo espacio de tiempo la tradición enlaza el pasado con el porvenir y es sinónimo de costumbre, uso, habitud, leyenda, creencia, fábula, entre otras acepciones. Entonces se puede definir a los juegos tradicionales populares como "los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de estos a sus hijos y si sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia".

Lavega Burgues (1995) con respecto a los juegos tradicionales "estos deben acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región o país. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la teología". (pág. 23)

En todas las partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerras, sociales, etc. De igual forma los juegos tradicionales cuentan con determinados aspectos históricos socioculturales que nos ayudan no solo a entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido estructura y funcionamiento, sino también nos permite comprender la propia historia y cultura de los pueblos. Aunque estos juegos se repiten tradicionalmente se puede encontrar diferencias en cuanto a su forma de participación, diseño, utilización o en algún otro aspecto que caracteriza la cultura de cada región, época o el

momento en que se ha jugado, la cultura de las personas que lo jugaban, aún en los lugares más remotos.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos con una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: el trompo; juegos de niñas la cojita; canciones duérme te mi niño, juegos de adivinanza: veo-veo, juego de nunca acabar: el cuento de la caperucita, juegos de rima: comadrita la rana, juegos de sorteo o adivinanzas. la prenda, el mensaje, de juguetes .la rayuela, liga.

En ocasiones da la impresión de que algunos de estos juegos tienden a desaparecer, sin embargo, en determinadas épocas se observa nuevamente la práctica de los mismos.

1.7.2. Los Ojetivos de los Juegos Recreativos Populares

El mismo autor, refiriéndose a los objetivos de los juegos recreativos expuestos, encuentra aquellos que tienen que ver con la formación de ciertos valores morales en los niños:

- Exaltar la autoestima y la solidaridad de los participantes
- Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad.
- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Favorecer la integración.
- Beneficiar la comprensión y reconocimiento.
- Intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo.

1.7.3. Características de los juegos tradicionales

Surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer.

Algunos juegos se practican más en épocas de acuerdo a las estaciones del año, ya que implican mayor movimiento físico y corporal, mientras que otros surgen en épocas de mayor calor.

Existen juegos tradicionales con preferencia en cuanto: sexo, por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, al florón, la cojidas, la muñeca, etc. Mientras que los varones juegan por ejemplo: las bolas, el trompo, las cometas, etc.

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

Los juegos tradicionales son considerados como fuente de transmisión de conocimientos, tradiciones, y culturas de otras épocas y sistemas socioeconomicos. El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahundar en nuestras raíces y así comprender mejor nuestro presente.

1.7.4. Los Juegos

El niño no es un niño porque juega, sino que precisamente juega por ser niño. No puede pretenderse, por tanto, que deje de jugar para que se vuelva adulto, sino por el contrario es preciso que juegue para que sea un mejor hombre en el mañana.

Perez A (2009) al referirse a éstas, expresa: "De forma específica los juegos recreativos son cualquier forma de juego que es utilizado voluntariamente en el tiempo libre y no hay sobre todo en ellos rigurosidad en la aplicación de reglamentaciones y necesidad de instalaciones muy específicas". (pág. 48)

Segun la A. Salvador, Guia Didactica de Juegos (2002) manifiesta que «son multiples las razones por las que se debe mantener la vigencia de estos juegos », entre las más relevantes y se puede citar las siguientes: (pág. 3)

A través de los juegos tradicionales se puede transmitir las características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas.

Utilización de los juegos en el ámbito educacional como un medio de instrucción, educación y desarrollo del niño y la niña.

No requieren de mucho material por lo que pueden ser incluidos con facilidad en las escuelas sin necesidades de grandes recursos ni horarios especiales.

El hecho de ser un juego de época remota da la posibilidad de acercarse a otras generaciones y culturas locales, regionales y aun de otros países y conocer aspectos importantes que nos permiten comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características del los diferentes grupos étnicos.

La práctica de estos juegos contribuye a elevar el interés y motivación, desarrollar la comprensión y otros valores.

A continuación se exponen las principales variantes relacionadas con la caracterización de los juegos populares tradicionales infantiles, según las fuentes bibliográficas que se poseen.

El juego de bolas

"El perseguido" consiste en un juego entre dos niños, los que se alternan para tratar de golpear la bola contraria, previamente plantada con el propósito de apropiarse de ella. Fundamentalmente se observó en las ciudades de Matanzas y Varadero, no así en Cárdenas.



El juego de trompos.

Es práctica bastante común entre los pequeños de éstos barrios.

En su ejecución utilizan diferentes maneras de accionar pues mientras los unos le hacen bailar sobre el suelo, los otros muestran toda su destreza realizando malabares ya bien al deslizarle sobre la cuerda que le sirve de propulsor o en la palma de sus manos.

Generalmente el juego consiste en una competencia de habilidades donde se trata de demostrar a todas luces, la maestría alcanzada por cada jugador.

Las cometas

Durante los días en que la brisa sopla con más fuerza, sobre todo en la época marcada de la efímera etapa invernal, niños de ambos sexos, en compañía o no de adultos, se dan a la agradable ocupación de empinar papalotes en parques u otras áreas descubiertas de estas urbes.

Existen algunos pocos más modestos que sus congéneres, carentes de una estructura tan armoniosa y sólida, así como de tan eficientes materiales para su confección, los que los niños suelen denominar simplemente como chiringas.

El deleite de volar tales objetos no aparece en el texto "Juegos Cubanos", pero sin dudas es parte de la actividad lúdica tradicional de estas regiones.

Los Juegos de correr

De los denominados "juegos de correr", compartidos con igual satisfacción por representantes de ambos sexos, se pudieron reconocer algunos de los descritos por Alfaro Torres y otros no aparecidos en el libro "Juegos Cubanos". Destacaron por su nivel de coincidencia en los citados lugares "Los escondidos", "Chucho

escondido", "El pañuelo o pañoleta", "Burrito 21", "La gallinita ciega" y los clásicos "Carreras en sacos" y "Carreras en zancos".

Los escondidos. Es una forma muy antigua de jugar que sigue estando presente en muchos niños actuales.

Consiste en dejar en una madrina (árbol, poste u otro objeto) a un niño previamente seleccionado, mientras el resto intenta ocultarse en los alrededores. Aquel que se queda, hará un conteo de números consecutivos y al concluir este, lanza una frase casi siempre concluida en: ¡El que no se escondió se revienta! A seguidas intenta descubrir a sus compañeros y de hallar alguno, gritará su nombre e intentará alcanzar corriendo la madrina. El niño descubierto que logre alcanzar antes dicho objeto, logrará salir o ganar, de lo contrario será el próximo quedado.

La gallina ciega. Consiste en escoger a un niño de un grupo, al que se le vendan los ojos, mientras los demás forman un círculo a su alrededor. El pequeño vendado, al que se le denomina "gallina ciega" es obligado a dar vueltas en el lugar, con el ánimo de desorientarlo. Se sostiene un diálogo y la gallinita intenta coger a algunos de los del círculo, pero estos huyen aprovechando que aquel está vendado. Al atrapar a uno, ese pasa a ser la gallinita.

Las carreras en sacos. "Las carreras en zancos", son competencias lúdicas muy del agrado de los niños. Las primeras como su nombre lo indica, consisten en intentar desde el interior de un saco y tomándolo por sus extremos, correr a campo traviesa para alcanzar una meta antes que uno o varios rivales. "Las carreras en zancos" aunque más mermadas en su ejecutoria fueron apreciadas en esas dos urbes. La utilización de tales implementos resulta indispensable para la ejecutoria de dichos juegos. Ambas expresiones no aparecen registradas en el texto "Juegos cubanos".

Los Juegos con rondas y cantos.

Entre los principales juegos donde aparecen en su ejecución rondas y cantos, se apreciaron algunos muy conocidos por diversas generaciones de cubanos. "Rueda rueda", y "El patio de mí casa". Los mismos se caracterizan por el movimiento circular de los pequeños, mientras entonan cantos alegóricos a esos nombres.

1.8 PROGRAMA

El programa recreativo y sus principales características.

Determinar el tipo de aporte que representa la planificación de las actividades recreativas como parte de la investigación científica más que una cuestión simple, es situación bien complicada.

Elaborar una programación recreativa es mucho más complejo de lo que normalmente se considera, puesto que ello exige tener en cuenta los objetivos a alcanzar en la institución, comunidad o sector poblacional a los que se pretende dirigir un servicio, sobre todo porque a partir de ellos se originan las tareas necesarias para el logro de distintos fines, en consecuencia con la aplicación de herramientas de probado carácter científico.

De hecho la realización de toda labor de programación se inicia con la ejecutoria de una etapa de diagnóstico. En el ámbito científico se considera que el diagnóstico es una forma de investigación en que se describen y explican los problemas con el fin de resolverlos. Barreras, F (2007) (pág. 6,12) lo refiere como "aquella labor teórico – práctica, dirigida a la obtención de conocimientos rigurosos y científicos de la actividad objeto de estudio y de sus protagonistas, con el objetivo de conocer las limitaciones e insuficiencias, así como los logros y fortalezas de su estado actual, con vistas a contribuir a su perfeccionamiento y el desarrollo de los sujetos que intervienen en ella." Debe quedar claro que en modo alguno el diagnóstico concluye con una simple suma de reflexiones y

consideraciones, pues también implica conclusiones para trazar la política a seguir, así como diseñar las acciones apropiadas con vistas a modificar la situación actual a través de programas.

Perez, A (2009) considera que "al tener fijados los objetivos de la programación, se procede con los datos que se poseen a seleccionar las actividades recreativas que se afectan". (pág.47)

Con las actividades seleccionadas, teniendo en cuenta la anterior valoración se procede a poner en ejecución el programa recreativo creado (oferta recreativa), en éste es condición primordial la utilización objetiva de la infraestructura existente, a la creación esencial de lo que verdaderamente se necesita"

El programa recreativo es un resultado de investigación definido de la programación recreativa, que se basa en la obtención de conocimientos rigurosos y científicos de la actividad objeto de estudio y de sus protagonistas, con el ánimo de conocer las limitaciones e insuficiencias existentes, así como los logros y fortalezas de su estado actual, dirigido a la proyección del proceso de transformación del objeto de estudio desde un estado real hasta un estado deseado, que condiciona proyectos y actividades a emplear para alcanzar la calidad de la oferta.

La presentación de un programa recreativo como resultado de una investigación requiere de los elementos siguientes:

- Introducción.
- Objetivos.
- Metas.
- Diferencia cuantitativa y cualitativa con las opciones existentes.
- Planeación o instrumentación práctica.
- Descripción de las actividades.
- Requerimientos de seguridad y protección.

- Evaluación y control.

En su elaboración debe tenerse en cuenta que aun cuando existan puntos de coincidencia con los planteamientos del diseño teórico de la investigación, acá se reiteran algunas consideraciones como introducción y objetivos dirigidos a detallar el aporte en cuestión.

Por lo antes expuesto es admisible que el primero de ellos aborde la situación problemática insistiendo en la situación que presenta el proyecto actual y manifestando las posibles virtudes de una propuesta futura, es decir la utilidad de la oferta, mientras que el segundo debe estar dirigido a resaltar las aspiraciones en particular del proyecto y no de la investigación en su conjunto.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 BREVE ANÁLISIS DE LA INSTITUCIÓN INVESTIGADA

La Escuela Fiscal Mixta “Club Femenino Cotopaxi” está ubicada en la parroquia Juan Montalvo, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, acoge a niños y niñas de los barrios circundantes: San Martín, e Isimbo, lleva el nombre “Club Femenino Cotopaxi” en honor a las Damas fundadoras, estas mujeres progresistas son Damas cotopaxenses residentes en la ciudad de Quito, integrantes del “Club Social Femenino Cotopaxi” el mismo que auspicia la institución educativa objeto de la presente investigación.

El Club Femenino Cotopaxi es una organización formado por más de 100 Damas que colaboran con la niñez, es así que llevadas por el amor a su tierra decidieron fundar una Escuela en nuestra provincia resultando favorecido los barrios “San Martín e Isimbo.

Las mencionadas Damas con una calidad humana y brindando un aporte positivo en beneficio para la Educación compran una propiedad para que funcione este Centro Educativo.

Más adelante con el accionar de sus Directores y Personal Docente se va construyendo la infraestructura de acorde a sus necesidades, cabe resaltar la fecha de inicio de funcionamiento desde el Once de Noviembre de 1972 hasta la presente fecha.

En enero del 2010 la escuela “Club Femenino Cotopaxi” es tomada en cuenta a nivel provincial en el pilotaje de inclusión Educativa, en donde se integrará al sistema educativo regular a niños y niñas con necesidades educativas especiales, este proyecto será monitoreado desde el Ministerio de Educación en convenio con la Fundación General Ecuatoriana.

De esta manera su directora actual la Licenciada Gladys Lucrecia Parra Burbano y las distinguidas damas patronas de esta Institución se preocupan por colaborar desinteresadamente por el adelanto socioeconómico y cultural de la niñez.

2.2 DISEÑO METODOLÓGICO

2.2.1 Unidad de estudio

En lo referente al objeto de estudio se desarrolló como población o Esc. “Club Femenino Cotopaxi” a los maestros, niños y padres de familia de la institución educativa respectivamente, a los mismos que se les aplicó algunas técnicas de recolección de la información con sus respectivos instrumentos lo que permitió que la información obtenida sea valedera y confiable.

Tabla N° 2.1:

Descripción de Unidades de Observación

DESCRIPCIÓN DE(UNIDADES DE OBSERVACIÓN)	Frecuencia	Porcentaje
Niños	30	46, 87%
Maestros	4	6,26%
Padres de familia	30	46, 87%
TOTAL	64	100%

2.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS

En la investigación que se realizó en la Escuela “Club Femenino Cotopaxi” se utilizó la investigación descriptiva y con la utilización de métodos teóricos, empíricos y estadísticos, los cuales ayudaron en el proceso de investigación al ordenamiento lógico, científico y coherente, lo cual facilitó los procesos estadísticos y la consecución de los objetivos planteados para de esta manera finalizar el proceso investigativo con éxito.

2.3.1 Métodos utilizados

En este proceso investigativo se utilizó métodos teóricos, los mismos que ayudarán a fundamentar teóricamente y conceptualmente el marco teórico del primer capítulo de la tesis mediante la recolección de la información

2.3.1.1. Método Inductivo-Deductivo

Estos métodos permitieron ayudar a organizar la información partiendo de hechos generales para llegar a los particulares y sobre el problema de la utilización incorrecta del ocio y el tiempo libre de los niños de la institución educativa a través de un programa de juegos recreativos populares para el rescate de la identidad y sobre todo de la cultura de nuestro pueblo

2.3.1.2 Los Métodos Analítico y Sintético

Estos métodos se utilizaron en los procesos mentales donde se analizaron las causas y efectos del ocio y la deficiente utilización del tiempo libre por parte de los niños y su incidencia en el rendimiento escolar y actitudinal y de esta manera llevar una secuencia de las incidencias sobre esta problemática a través de indicadores y encuestas.

2.3.1.3 El Método Empírico

Por otra parte se utilizó también la observación directa de los niños y su incidencia del ocio y el tiempo libre en su rendimiento académico y en los

procesos educativos, además permitió la aplicación de encuestas dirigidas a los niños, padres de familia y profesores, a los mismos que se les aplicó el cuestionario de preguntas estructuradas lo que permitió recabar información sistemática de la población investigada sobre las variables de interés.

2.3.1.4 El Método Estadístico

Este método se utilizó la estadística descriptiva, la misma que permitió a través de medidas de tendencia central hacer el análisis y la interpretación de resultados mediante diagramas de pastel y el establecimiento de conclusiones y recomendaciones finales y la presentación de datos de validez y confiabilidad, con los cuales poder establecer un criterio científico.

2.4 TÉCNICAS UTILIZADAS

En los procesos de investigación el investigador para obtener una confiabilidad y valides en los procesos de recolección de la información se utilizó las siguientes técnicas con sus respectivos instrumentos

2.4.1 Encuestas

En este proceso se utilizó la encuesta con su instrumento el cuestionario de preguntas estructuradas y de carácter cuantitativo y cualitativo se aplicó a los niños, profesores y padres de familia que fueron la población investigada y de los cuales se obtuvo la información.

2.5 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS NIÑOS.

PREGUNTA N° 1

¿Conoce usted que son los juegos recreativos populares y si en la institución se maneja a la Cultura Física a través de los Juegos Recreativos Populares?

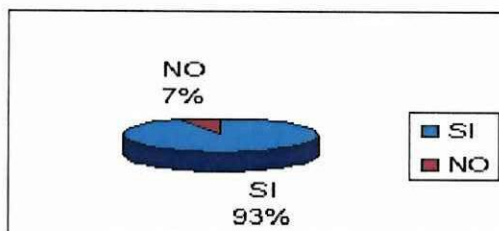
Tabla N° 2.2:
Cultura Física con Juegos Recreativos

NIÑOS			
LITERAL	VALORACIÓN	f	%
1	SÍ	2	7
	NO	28	93
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.1:
Cultura Física con Juegos Recreativos



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

Del 100% de los niños encuestados, el 7 % expresan que si conocen que en la escuela se manejan las clases de cultura Física a través de juegos, mientras que el 93 % restante manifiestan que no conocen como se maneja la Cultura Física con la aplicación de los Juegos Recreativos.

INTERPRETACIÓN

Razón por la cual se hace evidente que se diseñe un programa de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxi.

PREGUNTA N° 2

¿En las horas libres y en las que tiene Cultura Física Usted, el profesor utiliza juegos recreativos como medio de enseñanza de esta asignatura?

Tabla N° 2.3:

Utilizan Juegos Recreativos

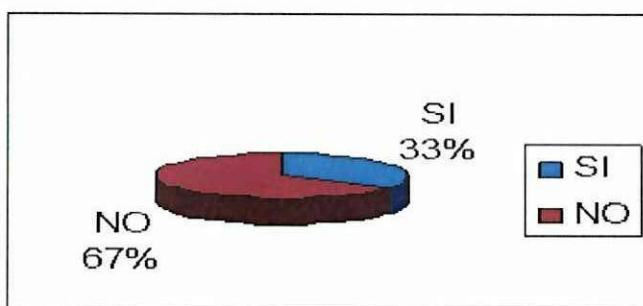
LITERAL	VALORACIÓN	NIÑOS	
		F	%
2	SÍ	10	33
	NO	20	67
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.2:

Utilizan juegos recreativos



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

De todos los niños encuestados, el 33% contestan que si se utilizan juegos recreativos en las clases de Cultura Física y fuera de ella, mientras que el 67% manifiestan que no.

INTERPRETACIÓN

Este resultado nos permite concluir que es necesario e importante efectuar el Diseño de un programa de juegos recreativos populares ya que dichos resultados revelan que los Juegos Populares no son aplicados en las clases, estos resultados van a ayudar a que los maestros utilicen los juegos recreativos en el PEA, esto permitirá la utilización del tiempo libre en horas intra y extra curriculares utilizando correctamente el tiempo libre y evitando el ocio.

PREGUNTA N° 3

¿Le gustaría que las clases de Cultura Física se las imparta a través de la utilización de juegos recreativos populares?

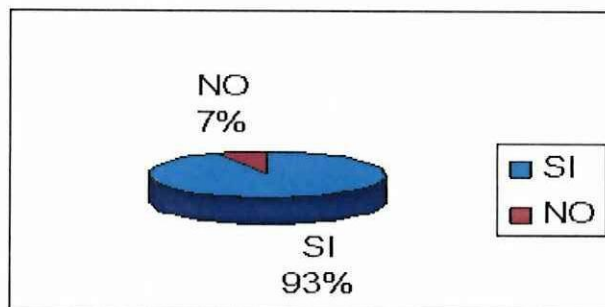
Tabla N° 2.4:
Clases de Cultura Física

LITERAL	VALORACIÓN	NIÑOS	
		F	%
3	SÍ	28	93
	NO	2	7
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.3:
Clases de Cultura Física



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

El 93% de los niños encuestados expresan que si les gustaría que las clases de Cultura Física se las imparta con la aplicación de los juegos recreativos, mientras que el 7 % restante manifiesta que no.

INTERPRETACIÓN

Este resultado pone en evidencia que es necesario el diseño de un programa de juegos recreativos populares y que están muy gustosos de que en sus clases sean aplicados estos tipo de Juegos ya que de esta manera permitirán desarrollar las habilidades, destrezas y a su vez que las clases de esta Área sean más dinámicas y entretenidas.

PREGUNTA N° 4

¿Cree Usted que en el Proceso de Enseñanza de la Cultura Física y fuera de ella se podría impartir con la utilización de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre?

Tabla N° 2.5:

Juegos Recreativos Populares para Evitar el Ocio

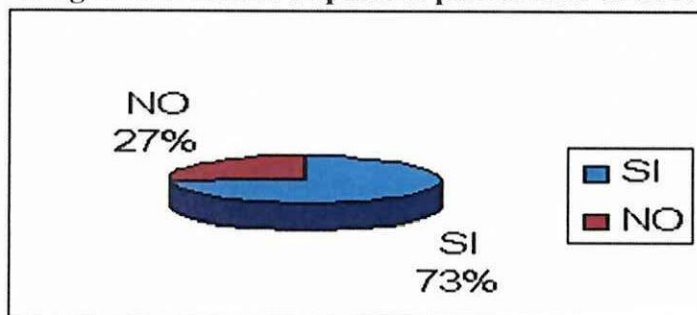
		NIÑOS	
LITERAL	VALORACIÓN	F	%
4	SÍ	22	73
	NO	8	27
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.4:

Juegos Recreativos Populares para Evitar el Ocio



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

De toda la población encuestada el 73 % niños contestan que sí se debería impartir en las clases de Cultura Física y fuera de ella a través de los juegos recreativos populares, mientras que el 27% restante dice que no.

INTERPRETACIÓN

Al observar los resultados obtenidos podemos darnos cuenta que los niños desean que el tratamiento de esta asignatura se la haga a través de la utilización de los juegos recreativos populares y sus clases no sean rutinarias.

PREGUNTA N° 5

¿Está de acuerdo que se diseñe un programa de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxi?

Tabla N° 2.6:

Programa de Juegos Recreativos Populares para Evitar el Ocio

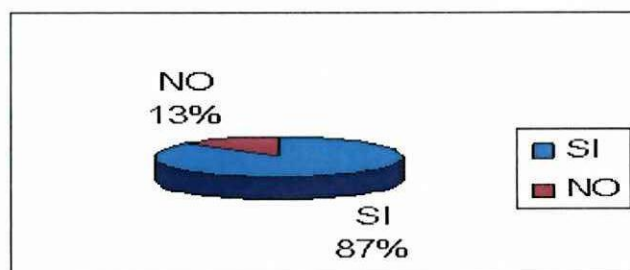
LITERAL	VALORACIÓN	NIÑOS	
		f	%
5	SÍ	26	87
	NO	4	13
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.5:

Programa de Juegos Recreativos Populares para Evitar el Ocio



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

El 87% de los niños encuestados, manifiestan que sí les gustaría que se diseñe este programa de Juegos recreativos Populares, mientras que el restante 13%, manifiesta que no.

INTERPRETACIÓN

Los resultados comprueban que el mayor porcentaje de niños están de acuerdo con que se elabore este programa de Juegos Populares, porque ayudarán a ocupar su tiempo en juegos beneficiosos tanto para su salud como para su desarrollo motriz.

2.6 ANÁLISIS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA

PREGUNTA N° 1

¿Conoce que es la Cultura Física y los Juegos Recreativos Populares para qué sirven?

Tabla N° 2.7:

Cultura Física y los Juegos Recreativos

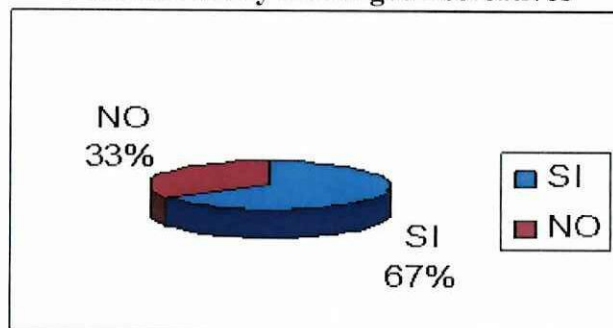
LITERAL	VALORACIÓN	P. DE FAMILIA	
		F	%
1	SÍ	10	33
	NO	20	67
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.6:

Cultura Física y los Juegos Recreativos



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

Del total de los padres de familia encuestados el 33% manifiestan que si conocen que es la Cultura Física mientras que el 67% restante manifiesta que no.

INTERPRETACIÓN

Esto confirma que los padres de familia no tienen conocimiento que es la Cultura Física y que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños.

PREGUNTA N° 2

¿Cree Usted que el estudio y la práctica de los juegos recreativos populares en las horas de Cultura Física y fuera de ella, evitara el ocio y la mala utilización del tiempo libre de sus hijos?

Tabla N° 2.8:

Juegos Recreativos Evitan El Ocio

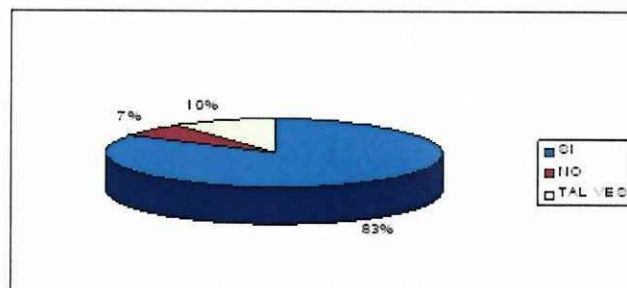
LITERAL	VALORACIÓN	P. DE FAMILIA	
		F	%
2	SÍ	25	83
	NO	2	7
	TAL VEZ	3	10
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.7:

Juegos Recreativos Evitan el Ocio



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

De todos padres de familia encuestados el 83% manifiestan que el estudio y la aplicación de los juegos recreativos populares se evitara el ocio en sus hijos, mientras que el 10% manifiesta que tal vez y el 7% expresan que no.

INTERPRETACIÓN

Estos resultados verifican que el estudio y la práctica de los juegos recreativos populares ayudarán a educar a los niños de manera dinámica y recreativa, como también evitar que los niños empleen el tiempo libre en actividades negativas.

PREGUNTA N° 3

¿Está de acuerdo Usted, que se utilice en las clases de Cultura Física y fuera de ellas juegos recreativos populares para evitar el ocio y fomentar la utilización correcta del tiempo libre?

Tabla N° 2.9:

Utilización de Juegos Recreativos en Cultura Física

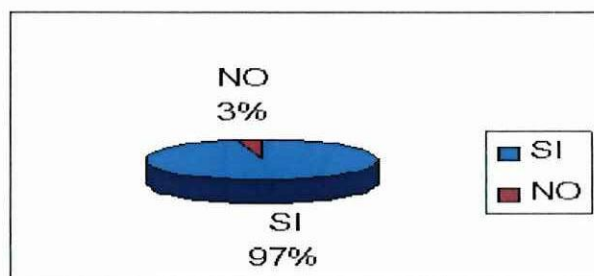
LITERAL	VALORACIÓN	P. DE FAMILIA	
		F	%
3	SÍ	29	97
	NO	1	3
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.8:

Utilización de Juegos Recreativos en Cultura Física



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

El 97% de los padres de familia encuestados contestan que sí se debe utilizar juegos recreativos populares en las clases de Cultura Física y fuera de ellas, mientras que el 3% restante expresan que no.

INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos permiten determinar que los padres de familia están en total acuerdo que se utilice los juegos recreativos populares en las clases de Cultura Física y fuera de ella, lo cual incidirá en el empleo negativo de su tiempo libre.

PREGUNTA N° 4

¿Cree Usted que el ocio se evitara con la utilización de los juegos recreativos populares en las clases de Cultura Física?

Tabla N° 2.10:

Los Juegos Recreativos Evitarán el Ocio

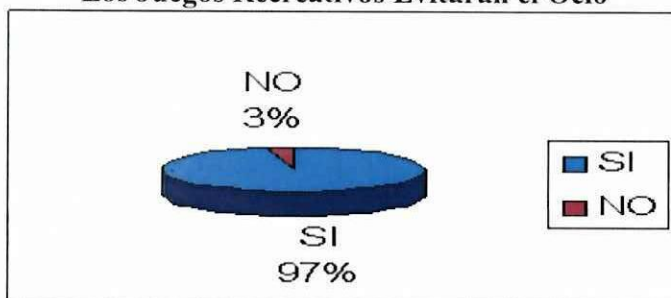
		P. DE FAMILIA	
LITERAL	VALORACIÓN	F	%
4	SI	29	97
	NO	1	3
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.9:

Los Juegos Recreativos Evitarán el Ocio



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

El 97% de padres de familia encuestados contestan que si se evitara el ocio con la utilización de los juegos recreativos populares, mientras que el 3% restante responde que no.

INTERPRETACIÓN

Se puede deducir con este resultado que es factible el diseño del programa de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre.

PREGUNTA N° 5

¿Está de acuerdo que se Diseñe un programa de Juegos Recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre que sirva para mejorar las habilidades y destrezas de sus hijos?

Tabla N° 2.11:

Programa de Juegos Recreativos

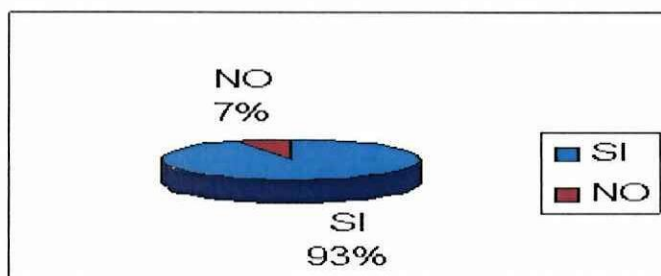
LITERAL	VALORACIÓN	P. DE FAMILIA	
		F	%
5	SÍ	28	93
	NO	2	7
	TOTAL	30	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.10:

Programa de Juegos Recreativos



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

Del total de la población de padres de familia encuestados el 93% expresan que si apoyarán la elaboración de este proyecto, mientras que el 7% que no.

INTERPRETACIÓN

Con estos datos obtenidos se puede verificar la hipótesis y nos da a notar que si existe el interés de los padres de familia en apoyar este diseño de esta investigación, el mismo que irá en beneficio primeramente de la Institución, los maestros y de los niños, y que utilicen cabalmente el tiempo libre y desarrollen correctamente las habilidades, destrezas.

2.7. ANÁLISIS DE ENCUESTAS REALIZADAS A LOS MAESTROS

PREGUNTA N° 1

¿Está de acuerdo Usted, en utilizar en las clases de Cultura Física Juegos Recreativos populares como medio para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre?

Tabla N° 2.12:

Utilización de Juegos Recreativos

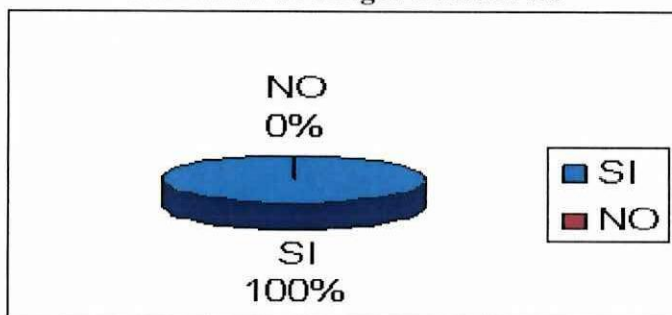
LITERAL	VALORACIÓN	DOCENTES	
		F	%
1	SÍ	4	100
	NO	0	0
	TOTAL	4	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.11:

Utilización de Juegos Recreativos



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

Del 100% de los maestros encuestados contestan que si utilizaran los juegos recreativos populares como medio para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre.

INTERPRETACIÓN

Se puede decir que con la utilización de los Juegos recreativos populares si se utilizara correctamente el tiempo libre con los niños y se evitara el ocio.

PREGUNTA N° 2

¿Conoce Usted como se manejan los procesos de enseñanza aprendizaje de la Cultura Física con la utilización de juegos recreativos populares?

Tabla N° 2.13:

Procesos de Enseñanza Aprendizaje de Cultura Física

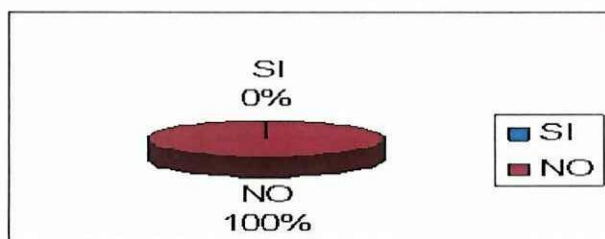
		DOCENTES	
LITERAL	VALORACIÓN	F	%
2	SÍ	0	0
	NO	4	100
	TOTAL	4	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 12:

Procesos de Enseñanza Aprendizaje de Cultura Física



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

Del total de la población el 100% de los maestros encuestados expresan que no conocen como se maneja el PEA de Cultura Física con la utilización de juegos recreativos populares.

INTERPRETACIÓN

Es muy importante la elaboración y aplicación de este programa de juegos recreativos populares, lo cual ayudará a evitar el ocio y fomentara la utilización del tiempo libre con los juegos recreativos y por ende permitirá el desarrollo de las habilidades, destrezas y capacidades motrices y sobre todo ayudara a los maestros a conocer el manejo de este a través del programa.

PREGUNTA N° 3

¿La aplicación de los juegos recreativos populares en los procesos de enseñanza - aprendizaje de la Cultura Física permitirá que las clases en esta área sean más emotivas y dinámicas y se evite el ocio en los alumnos?

Tabla N° 2.14:

Clases Sean más Emotivas y Dinámicas

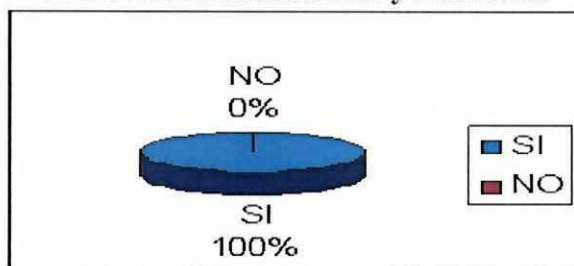
LITERAL	VALORACIÓN	DOCENTES	
		F	%
3	SÍ	4	100
	NO	0	0
	TOTAL	4	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.13:

Clases Sean más Emotivas y Dinámicas



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

De los maestros encuestados el 100% contesta que con la aplicación de los juegos recreativos en los procesos de enseñanza - aprendizaje de la Cultura Física en la institución educativa se evitara el ocio y se utilizará el tiempo de forma adecuada lo cual les permitirá que las clases en esta área sean más emotivas y dinámicas.

INTERPRETACIÓN

La aplicación de juegos recreativos en el PEA de Cultura Física, permitirá que las clases de Cultura Física sean dinámicas y emotivas para los niños lo cual es muy importante para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños.

PREGUNTA N° 4

¿Cree Usted que los juegos recreativos populares eviten el ocio y permitan la utilización del tiempo libre correctamente?

Tabla N° 2.15:

Los Juegos Recreativos Evitarán el Ocio

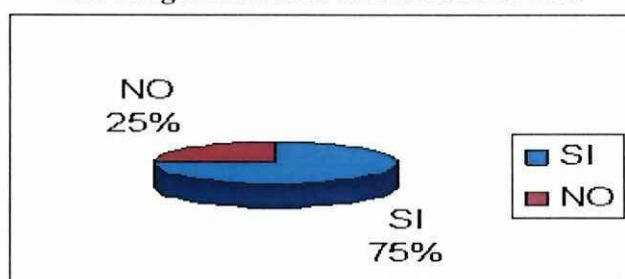
		DOCENTES	
LITERAL	VALORACIÓN	F	%
4	SI	3	75
	NO	1	25
	TOTAL	4	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.14:

Los Juegos Recreativos Evitarán el Ocio



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

El 75% de los maestros encuestados contestan que con la implementación del programa de Juegos Recreativos populares se evitara el ocio y permitirá la correcta utilización del tiempo libre, mientras que el restante 25% que no.

INTERPRETACIÓN

Al observar estos resultados el tesista puede determinar que los maestros tienen la seguridad que con la aplicación de los juegos recreativos populares se evitara el ocio y si se podrá desarrollar las habilidades y destrezas de los niños con la correcta utilización del tiempo libre.

PREGUNTA N° 5

¿Colaborará Usted con la aplicación y ejecución del programa de Juegos Recreativos populares, para evitar el ocio y que permita la utilización correcta del tiempo libre con los niños de la institución?

Tabla N° 2.16:

Colaboración para la Aplicación de Juegos Recreativos

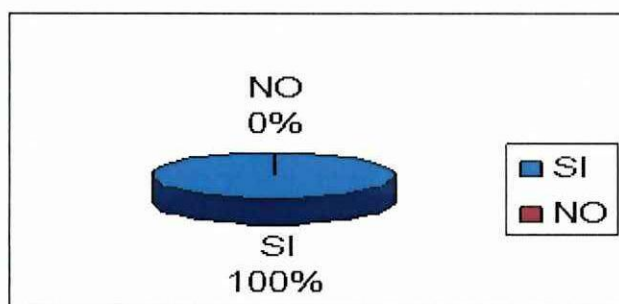
LITERAL	VALORACIÓN	DOCENTES	
		F	%
5	SÍ	4	100
	NO	0	0
	TOTAL	4	100

FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

Gráfico N° 2.15:

Colaboración para la Aplicación de Juegos Recreativos



FUENTE: Esc. "Club Femenino Cotopaxi"

ELABORACIÓN: William Masapanta

ANÁLISIS

De toda la población encuestada el 100% de maestros contesta que si está de acuerdo en colaborar con la aplicación y ejecución de este proyecto en la Institución educativa el mismo que ayudara a mejorar los aspectos académicos y deportivos.

INTERPRETACIÓN

Para el tesista los resultados obtenidos determinan que los maestros están dispuestos a colaborar con la aplicación y ejecución de este programa de Juegos Recreativos de Cultura Física, el mismo que tiene como objetivo evitar el ocio y desarrollar las habilidades y destrezas de los niños con la correcta utilización del tiempo libre.

2.8 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

2.8.1 Conclusiones

- Según la encuesta aplicada a los padres de familia manifiestan que no conocen los juegos recreativos populares y mucho menos si estos son aplicados en la Institución Educativa.
- Los juegos tradicionales populares no son aplicados en las Instituciones Educativas y menos aun en las clases diarias de los niños de la escuela “Club Femenino Cotopaxi”, según los resultados arrojados de la aplicación de la encuesta a los niños.
- La población encuestada de maestros, el 100% expresan que no conocen como se maneja el PEA de Cultura Física a través de la utilización de juegos recreativos populares por lo que necesitan la ejecución de un programa el cual revele todos los métodos y técnicas que se debe seguir para una mejor enseñanza.
- Las autoridades de la Institución Club Femenino Cotopaxi apoyan el desarrollo del programa a ejecutarse como base fundamental del desarrollo socio afectivo en los niños, es una propuesta indispensable la cual ayudará a los maestros a conllevar unas clases didácticas y divertidas y sobre todo a valorar estos juegos tradicionales que en la actualidad se están perdiendo.

2.8.2 Recomendaciones

- Se recomienda dar a conocer a los padres de familia a través de programas, talleres, entre otros, el beneficio de los Juegos Recreativos Populares en la educación y de qué manera pueden ser aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños.
- Los juegos recreativos populares deben ser aplicados en las Instituciones Educativa y más aún en la Escuela “Club Femenino Cotopaxi”, para de esta manera mejorar el aprendizaje de los niños y que estos a su vez empleen su tiempo libre en éstos juegos.
- Se recomienda aplicar el Programa de Juegos Recreativos Populares ya que es una herramienta fundamental para el maestro y le permitirá guiarse de manera óptima en sus clases diarias dando a conocer a los niños el beneficio que estos juegos tienen.
- Con el apoyo de las autoridades de la institución educativa “Club Femenino Cotopaxi”, la aplicación del Programa de Juegos Recreativos Populares tendrá un aporte significativo en el proceso enseñanza – aprendizaje ya que por medio de ello se conocerán los beneficios que brindan, por lo que se recomienda la aplicación del Programa de Juegos Recreativos Populares.

CAPÍTULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1. DATOS INFORMATIVOS

TEMA: “PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS POPULARES PARA EVITAR EL OCIO Y LA INCORRECTA UTILIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CLUB FEMENINO COTOPAXI EN EL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO 2011-2012”.

- ✓ **Institución Ejecutora:** Universidad Técnica de Cotopaxi a través de su egresado en la especialidad de Cultura Física.
- ✓ **Beneficiarios:** La presente investigación beneficiara a los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxi.
- ✓ **Ubicación:** Provincia Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Parroquia Juan Montalvo.
- ✓ **Tiempo Estimado para la Ejecución:** Iniciando en octubre 2012 hasta su finalización en Febrero del 2013, tiempo en el cual se realizó la investigación.
- ✓ **Equipo Técnico Responsable:** William Masapanta.
- ✓ **Elaboración y Ejecución:** William Masapanta.
- ✓ **Tutora:** Ing. Rosario Cifuentes MS.c Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.2. PRESENTACIÓN

Este trabajo investigativo en su tercer capítulo se presenta como tentativa de solución al problema educativo que se ha detectado a través de las técnicas de

investigación aplicadas en el segundo capítulo de la investigación y se detectó que los maestros de la institución objeto de estudio no toman en cuenta a la Cultura Física como una asignatura importante dentro de la formación educativa, por tal razón estos al no tener conocimiento de la asignatura no planifican clases de Cultura Física y peor aún no realizan actividades deportivas y recreativas que les ayude con la formación multilateral de los niños de la escuela Club Femenino Cotopaxi y como estudiante de la Universidad Técnica de Cotopaxi y específicamente de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y humanísticas de la Carrera de Cultura Física se presenta un Programa de juegos Recreativos Populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre el mismo, que pretende no ser excluyente y no definitiva.

3.3 JUSTIFICACIÓN

En la sociedad actual, los juegos recreativos populares se han visto limitados por la falta de espacios físicos adecuados para el esparcimiento e incluso, por la mala utilización del tiempo libre y el material para su ejecución y sobre todo el desconocimiento de los profesores de como insertar a los juegos recreativos populares.

La cadena de transmisión de los juegos recreativos populares no está claramente definida dentro del Currículo de Cultura Física y peor aun en los procesos académicos en la institución educativa, debido a que los profesores no son del Área específica, lo cual ha incurrido que los procesos educativos no sean los correctos y sobre todo que los niños no utilicen correctamente el tiempo libre.

A juicio del investigador manifiesta que los juegos recreativos populares en las instituciones educativas y en la sociedad corren el peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y otras formas de vida actuales como las nuevas tecnologías de la información y la comunicación esto se ha constituido en una amenaza para la existencia de las extraordinarias riquezas culturales del país como son los juegos recreativos.

La amplia generación de juegos electrónicos de todo tipo ha invadido a cientos de hogares, contribuyendo al agotar el tiempo de recreación de las personas, y su alejamiento de las formas tradicionales de juegos.

En el país y en la institución educativa existe el fenómeno del deterioro de los juegos recreativos populares tradicionales, lo cual representa un tema que ha preocupado a muchas personas y especialmente al investigador por tal razón este trabajo investigativo está encaminado a fomentar dichas prácticas en las instituciones educativas y en los niños para erradicar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre.

Por lo investigado y observado en la Institución Educativa después de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de la información, se determinó la falta de tratamiento de los juegos recreativos populares en los procesos académicos y por esta razón se justifica la misma por cuanto los niños de la Institución Educativa conocerán y practicarán estos, lo cual incidirá directamente en la erradicación del ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre y por último esto les permitirá el mejoramiento de su rendimiento estudiantil y convivencia escolar.

Para solucionar esta problemática de la falta de la inclusión de los juegos recreativos en los Procesos Educativos de Cultura Física surge la necesidad de parte del postulante presentar esta propuesta sobre el desarrollo de un Programa de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxi en el cantón Latacunga en el Año 2011-2012”la misma que abrió las puertas para ser los anfitriones de esta investigación educativa.

3.4. OBJETIVO GENERAL

Proporcionar a los docentes de la institución objeto de estudio un Programa de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxi.

3.4.1 Objetivos Específicos

1. Transmitir la importancia de los juegos recreativos populares para erradicar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los niños de la Escuela “Club Femenino Cotopaxi”.
2. Facilitar a los docentes los conocimientos sobre la aplicación de juegos recreativos populares en los Procesos de enseñanza aprendizaje.
3. Emplear en los procesos educativos los juegos recreativos populares para desarrollar las habilidades y destrezas y de esta manera utilizar correctamente el tiempo libre.
4. Inducir un cambio de actitud en los docentes y niños para rescatar los juegos recreativos populares y la cultura de nuestro pueblo.

3.5. INSTRUCCIONES

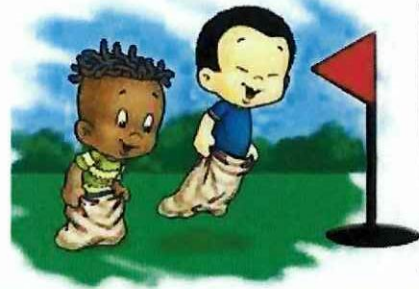
La presente propuesta se trata de un Programa de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxi en el cantón Latacunga.

La cual se ha desarrollado en su contenido la explicación de cómo son los procesos de enseñanza de los juegos recreativos populares, de cómo aplicarlos y motivar a los niños para que abandonen el ocio y utilicen el tiempo libre con la aplicación de los juegos recreativos populares y de esta manera desarrollar las



habilidades y destrezas, mediante la presentación a las autoridades y capacitación a los docentes para que los mismos sean los facilitadores y difundan esta estrategia metodológica a través de la planificación y estructuración de juegos en los procesos educativos y mejorar esta problemática educativa en la institución.

3.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA



“Programa de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxí en el cantón Latacunga en el año 2011-2012”.



LOS JUEGOS

El juego es un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee una gran libertad, el jugador decide si jugar o no, según el tema, objetivos y materiales de juego.

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

El Juego hoy en día es un instrumento que ayuda al desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas de los niños y sobre todo contribuye a la formación en los siguientes aspectos.

- **En el aspecto Intelectual**, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano.
- **En el aspecto Psicomotor**, vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones.
- **En el aspecto afectivo**, es un medio que permite la relación de los individuos con los demás y se constituye en un refugio frente a las

dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.



**EL JUEGO COMO CONTENIDO
EDUCATIVO**

Las actividades lúdicas son tan antiguas como la historia de la humanidad, porque los juegos son herencia cultural de los pueblos en este caso del país y esta es una práctica vinculada al mundo infantil, sino que también los adultos lo practican en todos los lugares del mundo y con diferentes significados desde la celebración festiva hasta la puesta.

El juego en la educación sirve para la transmisión de valores propios del pueblo que lo práctica. Esta visión de las diferentes actividades lúdicas, como instrumento arraigo social, debe además tener en cuenta el contexto en que se practican.

Pero para utilizar en la educación el docente debe saber cuándo, cómo aplicarlo y sobre todo utilizarlo de acuerdo a las edades cronológicas y edades educativas.

Por este motivo el juego debe ser una herramienta poderosa para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. Esto debe suponer que el educador debe analizar el juego y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica y sobre todo a las necesidades educativas debido a que este se desarrolla en un sentido práctico y utilitario.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS POR EDADES

A lo largo de desarrollo evolutivo y cronológico de los niños dentro del Proceso de Enseñanza Aprendizaje los maestros debe saber diferenciar los juegos recreativos populares que se utilizan de acuerdo a las edades cronológicas y etapas de desarrollo evolutivo, es por esta razón que se debe tomar en cuenta los años de escolaridad que se inician desde el Pre quinder, el jardín de infantes y la Educación Básica donde obligatoriamente se debe cambiar el tratamiento de estos, así como también la adopción de normas y reglas lo cual incide en el desarrollo formativo y educativo de estos, pues se tiene que respetar las normas establecidas para y por los jugadores y someter las críticas individuales a las de grupo.

LOS JUEGOS DE 4 A 5 AÑOS

En estas edades el juego les permite a los niños descargar la energía orgánica y mental a la vez que fortifica y entrena sus órganos, su fantasía y sociabilidad, esto le permite:

- ✓ Exteriorizar sus pensamientos a través del movimiento.
- ✓ La descarga de impulsos y emociones.
- ✓ Descubre semejanzas entre objetos y el tipo de material
- ✓ Proporciona el goce de la creación
- ✓ Calma su fantasía

LOS JUEGOS DE 6 A 8 AÑOS



Los niños de 6 y 8 años toman como principal forma de actividad física, el juego motor, y empieza a percibir y aceptar que existen compañeros que tienen niveles de destrezas distintos a los suyos y distintos según el tipo de juego.

LOS JUEGOS DE 8 A 10 AÑOS



A estas edades los niños saben realizar juegos donde tenga la oportunidad de conocer y utilizar las estrategias de cooperación y oposición. Aumenta el respeto a la norma y el reconocimiento de ganar y perder y la oposición como elementos propios del juego.

LOS JUEGOS DE 10 A 12 AÑOS



Para los 10-12 años se presentan las condiciones necesarios para la introducción de los juegos deportivos (juegos grandes) desde una óptica multifuncional y recreativa sin que incida ninguna práctica deportiva específica, además existe la posibilidad de mejorar el trabajo en grupo así como el cambio o adaptación de las reglas del juego, se diferencia su rol dentro del grupo y del juego.

LOS JUEGOS RECREATIVOS POPULARES



Son aquellos que en su esencia tratan de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer; es indispensable mantener los juegos populares tradicionales para

ir enriqueciendo nuestro bagaje cultural con nuevos juegos creados por nuestra gente y dando asidero a los juegos de otros ámbitos.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS POPULARES

- ⊙ Surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a 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.
- ⊙ Existen juegos tradicionales con preferencia 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.
- ⊙ Algunos juegos están ligados a determinadas edades por ejemplo las canciones de cuna, los sonajeros que son propios de niños más pequeños como estímulos sensorios-motores y otros con reglas más complejas para los mayores de manera que puedan comprender, respetar y cumplir las mismas. Así mismo existen juegos que son practicados fundamentalmente por adultos
- ⊙ A través de los juegos tradicionales podemos transmitir las características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas.
- ⊙ No requieren de mucho material por lo que pueden ser incluidos con facilidad en las escuelas sin necesidades de grandes recursos ni horarios especiales.

IMPORTANTE

Se debe considerar a los juegos populares como fuente de transmisión de conocimientos, tradiciones, y culturas de otras épocas y sistemas socio económicos .El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica fortalecer nuestras raíces y así comprender

LOS JUEGOS POPULARES DESARROLLAN ALGUNOS VALORES EN LOS NIÑOS

- ⊙ Exaltar la autoestima y la solidaridad de los participantes.
- ⊙ Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad.
- ⊙ Desarrollar habilidades de liderazgo.
- ⊙ Favorecer la integración.
- ⊙ Beneficiar la comprensión y reconocimiento.
- ⊙ Intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo.

ORIENTACIONES TÉCNICAS METODOLÓGICAS DE LOS JUEGOS QUE EL PROFESOR DEBE TOMAR EN CUENTA



LOS PROCESOS METODOLÓGICOS DE LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS

Aspectos didácticos

Organización y Auto organización del Juego.

Para poder enseñar la auto organización de los juegos, a los alumnos conviene concientizarlos que tienen que resolver las siguientes cuestiones:

Qué: se vislumbra como la idea, la dirección y la orientación del juego.

Con qué: Se refiere a los implementos o materiales que vamos a utilizar en el desarrollo del juego.

Quién: Involucra a los participantes en una acción lúdica, cuántos jugadores y cómo van a ser distribuidos en equipos.

Cómo: Es el desarrollo, conocimiento de las reglas, la interacción maestro alumno y el criterio de éxito del juego e incluye el cómo iniciar y como terminar el juego: por tiempo, por puntos, etc.

Estructurando esto tenemos el siguiente esquema:



1. Investigación del juego: ¿Qué juego Queremos?
2. Análisis del juego: ¿Qué tenemos que incluir y considerar?
3. Tematización del juego: ¿Qué sentido y qué reglas queremos fijar y aplicar?
4. Constitución del juego: ¿Cómo empezamos, cómo continuamos y cómo terminamos?
5. Evaluación del juego: ¿Cómo fue. Hemos realizado nuestra idea Principal?



LA ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS

Para la realización de los juegos se debe planificar con anterioridad para no pasar improvisaciones y como profesores se puede utilizar y desarrollar en el aula o también en un espacio abierto como el coliseo o patio de usos múltiples, dependiendo de los días que las circunstancias climatológicas sean adversas.

- Las limitaciones espaciales condicionarán en gran medida la selección de actividades que se van a proponer en cada una de las sesiones. Es por ello que tanto la posición de partida como la de desarrollo de las actividades implicarán desplazamientos cortos o situaciones casi estáticas (en círculo), predominando la utilización de espacio próximo, inmediato y medio.
- Desde el punto organizativo de las sesiones, se tratará de respetar la estructura de la clase en cuanto a la distribución de esfuerzos. Por ello en la parte inicial o de iniciación se ha seleccionado juegos, en la parte principal se ha alternado juegos de alta intensidad con otros menos intensos con el fin de favorecer los descansos oportunos.

JUEGO EN EL AULA

A lo largo de las clases hay en el aula breves momentos de tiempo libre y es en estos lapsos el profesor debe utilizar juegos sencillos y que pese a requerir poco material, permiten que los alumnos trabajen diferentes objetivos en grupo tales como:

- ⊙ Aprende a organizarse
- ⊙ Trabajar en grupos tareas comunes

- ⊙ Familiarizarse con un amplio repertorio de juegos sencillos que se pueda incorporar en este tiempo libre.

Para que se desarrollen adecuadamente estas actividades el educador debe:

- ⊙ Explicar los juegos para que estos puedan escoger los que más interesen a los estudiantes
- ⊙ Disponer de un espacio específico en el aula donde los materiales del juego estén al alcance de estos
- ⊙ Colgar un mural con el nombre de los juegos para que estos escojan o en su caso ponerlos en la pizarra.

JUEGO EN EL PATIO CANCHA

Estos escenarios educativos son el punto de encuentro para el desarrollo de los juegos para los alumnos de los diferentes cursos o edades, este es el único contexto de un juego libre donde el niño puede correr, saltar, lanzar, libremente

Para que se desarrollen adecuadamente estas actividades el educador debe:

- ⊙ Los niños son de edades diferentes
- ⊙ No hay intervención de un adulto
- ⊙ Se utiliza un material muy simple
- ⊙ Se puede utilizar todo el espacio disponible

LA ORGANIZACIÓN DE LOS ALUMNOS

En este aspecto el profesor debe calcular y organizar de acuerdo a las situaciones de aprendizaje y sobre todo a la variedad de juegos que utilice y puede ser en forma individual, parejas, grupos, donde se desarrollen actitudes de cooperación, colaboración, amistad y sobre todo compañerismo.

Por otra parte cuando los grupos de estudiantes son mixtos o por parejas con intercambio de componentes favoreciendo la interrelación entre todos los niños y niñas. Aunque la posición que debe asumir el maestro respecto al grupo será preferentemente interna favoreciendo las correcciones individuales y participando en el juego, también se tendrá que adoptar una situación externa con el fin de proporcionar informaciones o demostraciones, favorecer el descubrimiento, realizar observaciones y registrar conductas en el diario de clase.



SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS

Para la iniciación de la clase propiamente dicha el profesor debe planificar sus clases, las mismas que deberán estar en función del material que se va a utilizar en cada una de ellas, puesto que a veces las limitaciones de espacio aconsejan que no se utilicen una gran cantidad de materiales que puedan ser un obstáculo para el desarrollo de las mismas.

Si bien el recurso más utilizado en los juegos será el que nos ofrece nuestro propio cuerpo.

Por otra parte se puede utilizar algunos materiales como:

Globos, pelotas, aros, cuerdas, pedazos de tela, periódicos, cintas e inclusive se podrá utilizar material del medio o reciclado, lo cual hará que los niños aprendan a reciclar y a cuidar el medio ambiente.



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las estrategias metodológicas más apropiadas para que los procesos de aprendizaje sean más significativos y constructivos se aconseja el empleo del método mixto, los mismos que se aplicaran en función de las actividades recreativas a realizar y sobre todo a los objetivos educativos.

- ⊙ Implican cognitivamente a los alumnos y favorecer su creatividad.
- ⊙ Favorezcan la participación y la socialización a través de distintos tipos de agrupamientos.
- ⊙ Propugnan una enseñanza activa y haga del alumno el principal protagonista de su propio proceso de aprendizaje favoreciendo la toma de decisiones.
- ⊙ Permitan que el alumno se esfuerce y esté motivado.
- ⊙ Desarrollen globalmente contenidos transversales.
- ⊙ Fomenten la capacidad de expresarse en público.
- ⊙ Favorezcan la inclusión de todos los alumnos.
- ⊙ Permitan la interdisciplinariedad con otras áreas.
- ⊙ Favorezcan la transferencia de aprendizajes.

DESARROLLO DE LOS JUEGOS RECREATIVOS POPULARES

LOS TROMPOS



N°	1
NOMBRE DEL JUEGO	LOS TROMPOS
EDAD	Niños de 6 a 8 años.
OBJETIVO	Integrar y cooperar con los compañeros haciendo que el juego mejore sus relaciones afectivas desarrollar la motricidad óculo manual
MEDIOS	1 trompo por cada jugador.
N° DE PERSONAS	De 4 a 8 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Se dibuja en el suelo un círculo de dos metros de diámetro. ⊙ Se forman dos equipos. ⊙ Los jugadores de un equipo dejan su trompo dentro del círculo. ⊙ Los participantes del otro equipo lanzan su trompo dentro del círculo para sacar a los de sus adversarios, si consiguen sacarlos todos, el juego vuelve a empezar. ⊙ Si queda algún trompo sin salir, se intercambian los papeles.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Los jugadores ponen su trompo bailando en el suelo, lo recogen con una mano sin que deje de bailar y lo lanzan contra su objetivo. ⊙ Todos los jugadores lanzan al círculo su trompo y el trompo que sale del círculo bailando se salva y el trompo que no sale se queda y puede ser sacado por cualquier jugador gana el juego.
BENEFICIO DEL JUEGO	⊙ Desarrollo de la habilidad y destreza de sus movimientos y visión.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	⊙ Este juego es muy antiguo pero hay que tener mucho cuidado en el manejo de los trompos por que pueden ocurrir accidentes cuando estos se enrollan con la piola

LA COMETA



N°	2
MOMBRE DEL JUEGO	LA COMETA
EDAD	Niños de 6 a 8 años.
OBJETIVO	Fomentar el compañerismo, y respeto para los demás cumpliendo normas de amistad y solidaridad Mejorar la coordinación y agilidad manual
MEDIOS	Sigses, goma, papel chocolatín, piola, trapos.
N° DE PERSONAS	Indefinido
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Se elabora la cometa con ayuda del profesor ⊙ Se puede premiar a la cometa más grande, pequeña, adornada. ⊙ Se escoge un terreno grande donde se hace volar las cometas sin peligro de los cables de luz. ⊙ El profesor podrá dar de ganador al niño que más alto vuela
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Los niños que tienen la cometa pueden lanzar el cango hacia los compañeros y el compañero que logre coger el cango gana y repite el juego.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Desarrolla su arte e ingenio y su respeto hacia la naturaleza.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El presente juego se lo debe realizar en espacios amplios donde no existan redes de luz y telefónicas

LOS PEPOS O TINGUE



N°	3
MOMBRE DEL JUEGO	LOS PEPOS O TINGUE
EDAD	Niños de 6 a 8 años.
OBJETIVO	Mejorar la ubicación espacio temporal en los niños Desarrollar el respeto, la solidaridad y colaboración durante el desarrollo del juego.
MEDIOS	Bolas de cristal o canicas
N° DE PERSONAS	De 4 a 8 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Espacio indeterminado. ⊙ El momento que comienza el juego cada uno de los participantes tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla por turno. ⊙ El momento que un jugador topa la bola gana
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Las casas se hace cuatro hoyos pequeños en la tierra y luego se tinga por cada jugador tratando de insertar la canica en el hoyo el jugador que tiene más hoyos gana.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Valora la amistad, el compañerismo y la solidaridad; valores que se deben rescatar día a día.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Después de concluir con el juego los niños deben realizarse su aseo personal debido a que están en constante contacto con la tierra o el cemento y si no lo hacen corren el riesgo de adquirir alguna enfermedad.

LA RAYUELA DE SALTO



N°	4
MOMBRE DEL JUEGO	LA RAYUELA DE SALTO
EDAD	Niños de 6 a 8 años.
OBJETIVO	Mostrar la autonomía, seguridad decisión y auto superación en el desarrollo del juego Desarrollo de la motricidad del tren inferior y superior y la coordinación general
MEDIOS	Una piedra plana o teja, tiza, o un palo para marcar la rayuela en el suelo.
N° DE PERSONAS	De 2 a 6 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Se dibuja el circulo o la rayuela en el piso con la tiza, palo. ⊙ Se deciden los turnos. El primer jugador coloca la ficha o piedra plana en la casilla n° 1. ⊙ Avanza a pata coja y dando puntapiés a la ficha hasta llegar al final. ⊙ Si la ficha se detiene sobre una línea o el jugador pisa este pierde. ⊙ Se puede pactar un número de partidas y realizar un campeonato. ⊙ La rayuela es un juego tradicional y de amplia difusión.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ La rayuela se puede variar cuando un jugador ha realizado todo el recorrido, vuelve a empezar lanzando la ficha en la segunda casilla, el juego termina cuando un jugador ha realizado todo el recorrido empezando hacer casas en cada una de las casillas hasta que termine el juego.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Desarrolla su agilidad mental, equilibrio y compañerismo.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ En este juego hay que tener en cuenta que era solo para niños pero hoy con la equidad de género se puede hacer participar a los niños también.

EL SAPITO



N°	5
MOMBRE DEL JUEGO	EL SAPITO
EDAD	Niños de 6 a 8 años.
OBJETIVO	Afianzar el lanzamiento y velocidad sobre los objetos dominio óculo manual Fomentar la auto superación, cooperación y disciplina en el juego
MEDIOS	1 pelota, latas.
N° DE PERSONAS	De 3a 20 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Se hace en la arena una fila de agujeros o se entierra las latas que les denominaremos boca de zapo, las mismas que estarán ubicadas e cierta distancia. ⊙ Se establece el orden de lanzamiento y cada jugador lanza por turno su pelota desde la línea. ⊙ Cuando el jugador consigue meter la pelota dentro del agujero. ⊙ Gana el niño que logre meter la pelota al agujero o lata.
VARIANTES	⊙ Se puede hacer diferentes agujeros yo utilizar latas de diferente diámetro las mismas que tienen diferente puntaje gana el que más puntaje logro acumular en el juego.
BENEFICIO DEL JUEGO	⊙ Desarrollan el liderazgo, agilidad y habilidad en sus movimientos.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	⊙ En este juego hay que tener en cuenta el lugar donde se va a ejecutar el juego porque es muy bullicioso y molestaría a otros grados el profesor tiene que tomar en cuenta este aspecto.

LOS PERROS Y VENADOS



N°	6
MOMBRE DEL JUEGO	LOS PERROS Y VENADOS
EDAD	Niños de 6 a 8 años.
OBJETIVO	Mejorar la velocidad de reacción y la agilidad en la persecución Incentivar el respeto, la solidaridad, el compañerismo y el respeto por el trabajo ajeno
MEDIOS	Humanos y espacios amplios
N° DE PERSONAS	De 20 a 40 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El profesor escoge del grupo de 3 a 4 alumnos que hagan el papel de perros los mismos que perseguirán al resto de compañeros que hagan el papel de venados. ⊙ Se ubicaran dos puntos de salvación o corral donde llegaran los venados si estos son topados por los perros serán llevados a una jaula , ⊙ Estos pueden ser salvados por los compañeros. ⊙ Ganan los perros si en un tiempo determinado atrapan a todos los venados o viceversa.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Este juego se lo puede variar con igual número de perros y venados es decir cada perro tiene su venado.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Desarrollan la velocidad, agilidad y compromiso de cuidar la naturaleza y quienes forman parte de ella.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ En el desarrollo de esta juego el profesor debe tener en cuenta las capacidades y destrezas motrices de cada grupo para nivelarlo como también del espacio donde se desarrolle porque puede ocurrir accidentes con los niños



LOS TRACCIÓN DEL CABO



N°	7
MOMBRE DEL JUEGO	LOS TRACCIÓN DEL CABO
EDAD	Niños de 8 a 10 años.
OBJETIVO	Ampliar las capacidades motoras como la fuerza y el equilibrio postural en los niños Consolidar el compañerismo y lealtad solidad y pertinencia de grupo
MEDIOS	Cuerda, pañuelo o cintas
N° DE PERSONAS	De 2 a 40 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El profesor dividirá al grado en dos subgrupos iguales. ⊙ Luego los ubicara frente a frente tras una línea demarcada o determinada. ⊙ A la señal del profesor cada sub grupo traccionar (tira) del cabo hasta que el equipo contrincante pase al límite. ⊙ El equipo que pise o pase de la línea pierde.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Este juego se lo puede variar poniendo agua o haciendo una fosa de lodo para que el grupo de ensucie.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Desarrollan la agilidad, fuerza, compañerismo y liderazgo en el grupo.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Cuando se desarrolle el juego el profesor tendrá que tener muy en cuenta el lugar de desarrollo del mismo ya que es preferible que se lo realice en el césped o en la tierra para que no haya accidentes

EL ELÁSTICO



N°	8
MOMBRE DEL JUEGO	EL ELÁSTICO
EDAD	Niños de 8 a 10 años
OBJETIVO	Fortalecer el tren inferior y el equilibrio postural de los niños Mejorar la solidaridad y el respeto del trabajo ajeno entre compañeros
MEDIOS	Elásticos o cintas
N° DE PERSONAS	De 20 a 40 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El profesor organizara grupos de 3 a 5 jugadores. ⊙ Puestos los dos estudiantes en los extremos. ⊙ Los estudiantes que restan saltaran el elástico en diferentes formas a la orden del profesor. ⊙ Esto lo realizaran de un extremo al otro pisando el elástico estructurando series. ⊙ El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. ⊙ Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Este juego se lo puede variar de acuerdo a la altura del elástico o en su caso la frecuencia del salto es decir aumentando el grado de dificultad.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Desarrollan el equilibrio, la coordinación y el comportamiento en grupo.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Durante la consecución de este juego el profesor deberá fomentar el compañerismo y sobre todo el respeto para que no haya accidentes con los niños

PISAR LA COLA



N°	9
MOMBRE DEL JUEGO	PISAR LA COLA
EDAD	Niños de 8 a 10 años
OBJETIVO	Optimar la velocidad, agilidad y coordinación motriz Desarrollar el compañerismo el respeto y la solidaridad entre compañeros y amigos
MEDIOS	Papel, trapitos, pedazo de cuerda.
N° DE PERSONAS	De 20 a 40 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Primeramente el profesor tendrá que delimitar el terreno por donde se va a realizar el juego. ⊙ Luego el profesor organizara grupos de 2 a 8 integrantes quienes se ubicaran un papel o cuerda atrás como cola de caballo. ⊙ Por otro lado el otro grupo tratara de quitar la cola al otro grupo. ⊙ Gana el grupo que más colas ha quitado.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Este juego se lo puede variar poniéndose la cola adelante, lateral o en la mano.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Desarrollan la agilidad, rapidez y el equilibrio de su cuerpo.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ En este juego el docente inculcará la utilización de materiales reciclados como telas , camisetas viejas, papeles periódicos

LA GUARACA



N°	10
MOMBRE DEL JUEGO	LA GUARACA
EDAD	Niños de 8 a 10 años.
OBJETIVO	Desarrollar las valencias como la velocidad, agilidad y coordinación y la vista periférica. Optimizar la colaboración, el compañerismo el respeto y la afectividad entre compañeros
MEDIOS	Pedazo de cordel o una prenda de vestir.
N° DE PERSONAS	De 20 a 40 niños dividido en sub grupos.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Para el desarrollo de este juego el profesor tendrá que subdividir al grupo en dos es decir 20 en un grupo y 20 el otro. ⊙ Luego este ubicará a los alumnos en una circunferencia mirando hacia el frente y con las manos en la espalda y las palmas abiertas, ⊙ Después el grupo escogerá un alumno que caminará alrededor de la circunferencia detrás de sus compañeros portando el (cordel o saco llamado guaraca) ⊙ El profesor hará entonar a los niños y dirá nadie mira para atrás porque aquí anda la guaraca. ⊙ El momento que la guaraca es depositada en la mano de un alumno dice dale guaraquita y el compañero del lado derecho sale inmediatamente corriendo recorriendo el círculo para no ser golpeado hasta llegar al mismo sitio de donde partió. ⊙ Todos los alumnos deben estar pegados hombro con hombro para no observar a quien se entrega la guaraca.
VARIANTES	⊙ Este juego se lo puede variar adaptándolo como el gato y el ratón corriendo por fuera y dentro del círculo y los compañeros dejando salir al ratón y obstruyendo al gato.
BENEFICIO DEL JUEGO	⊙ Desarrollan el sentido común, visión y agilidad mental y corporal.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	⊙ Hay que tener en cuenta que para el desarrollo de este juego hay que fomentar la amistad y no la rivalidad entre compañeros y sobre todo hay que realizarlo en espacios amplios y con césped o tierra para que los niños no sufran alguna lesión

EL HOMBRE NEGRO



N°	11
MOMBRE DEL JUEGO	EL HOMBRE NEGRO
EDAD	Niños de 8 a 10 años.
OBJETIVO	Desarrollar la vista periférica y la velocidad de reacción Fomentar el respeto, la amistad y la colaboración entre compañeros
MEDIOS	Humano
N° DE PERSONAS	De 20 a 40 niños dividida en sub grupos
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El profesor designa o sortea al niño que va hacer el hombre negro. ⊙ Este se ubicara a prudencial distancia del grupo que está en la fila. ⊙ El juego se inicia con el dialogo entre el grupo y el hombre negro. ⊙ El mismo que dice lo siguiente. Hombre negro: que dirá ¿Quién quiere al hombre negro? Niños: que contestan ¡Nadie; Hombre negro: dirá ¿por qué? Niños: dirán ¡por qué es negro; Hombre negro: dirá ¿qué come? Niños: dirán ¡carne; Hombre negro: dirá ¡qué bebe; Niños: dirán ¡sangre;
VARIANTES	⊙ Al pronunciar la palabra sangre, los niños se dispersan en carrera y el hombre negro los persigue y el niño que es atrapado se convierte en hombre negro y se reinicia el juego.
BENEFICIO DEL JUEGO	⊙ Desarrolla agilidad, rapidez y concentración tanto indiviaul como grupal.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	⊙ En este juego el docente debe limitar los espacios de juego para que el juego no se salga de sus normas y este tenga una buena finalización

LA LLANTA



N°	12
NOMBRE DEL JUEGO	LA LLANTA
EDAD	Niños de 8 a 10 años.
OBJETIVO	Afianzar las capacidades motoras como la velocidad y la coordinación óculo manual y óculo pedica Desarrollar el respeto, solidaridad, compañerismo y respeto por el trabajo ajeno.
MEDIOS	Una llanta o una ulaula
N° DE PERSONAS	De 20 a 40 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Para empezar este juego el profesor tiene que organizar a los niños individualmente con una llanta a cada uno sea esta de caucho, lata, alambre, plástico. ⊙ Luego determinar hasta donde es la carrera de ida y vuelta. ⊙ Gana el niño que llega primero.
VARIANTES	⊙ Este juego se lo puede variar con obstáculos poniendo dificultad en el desplazamiento.
BENEFICIO DEL JUEGO	⊙ Desarrollan el equilibrio, habilidad y compañerismo.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	⊙ El docente en este juego puede determinar un sendero para realizar competencias y sobre todo hacer uso del material reciclado utilizando llantas de bicicleta para fomentar el cuidado del medio ambiente

EL JUEGO DE LAS MANZANAS



N°	13
MOMBRE DEL JUEGO	EL JUEGO DE LAS MANZANAS
EDAD	Niños de 10 a 12 años.
OBJETIVO	Afianzar el equilibrio y la coordinación postural Desarrollar el compañerismo la lealtad y la solidaridad
MEDIOS	Manzanas, piola, palo.
PERSONAS	De 5a 30 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El profesor organizara grupos de estudiantes para que participen. ⊙ Después suspenderá las manzanas con el hilo en un cordel a una altura pertinente. ⊙ Los primeros de cada grupo salen y tratan de morder la manzana en 30 segundos. ⊙ Si los primeros niños no pueden lograr el objetivo continuara los siguientes. ⊙ Ganará el grupo que logra morder la manzana el mayor número de veces.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El profesor puede variar este juego haciendo participar en parejas.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Desarrollan la solidaridad, el compañerismo y la agilidad,
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El docente tiene que planificar con antelación para la realización de este juego para tener los materiales indispensables a la mano

EL BAILE DEL TOMATE



N°	14
NOMBRE DEL JUEGO	EL BAILE DEL TOMATE
EDAD	Niños de 10 a 12 años.
OBJETIVO	Mantener el equilibrio postural, la coordinación y el equilibrio Afianzar el compañerismo y la solidaridad entre compañeros y fomentar la equidad de género
MEDIOS	Tomates, grabadora y música
N° DE PERSONAS	De 10 a 40 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ En este juego el profesor tiene que dividir a grupo de estudiantes en parejas. ⊙ Luego de lo cual entregara a cada pareja un tomate el mismo que se colocaran en las frentes de los niños. ⊙ Pondrá la música y las parejas bailaran tratando de no dejar caer el tomate. ⊙ La pareja que no deje caer el tomate más tiempo será la ganadora.
VARIANTES	⊙ Este juego se lo puede variar utilizando claudias, bombas con talco o agua para hacer más divertido el juego.
BENEFICIO DEL JUEGO	⊙ Desarrollan la agilidad, el compañerismo y el liderazgo.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	⊙ El docente debe tener en cuenta que los niños pueden marcharse la ropa y por lo que puede solicitar mandiles o fundas de basura para ponerlos y de esta manera no ensuciar los uniformes y al termino de esta actividad debe limpiar conjuntamente con los niños

LA CARRERA DE BURROS



N°	15
MOMBRE DEL JUEGO	LA CARRERA DE BURROS
EDAD	Niños de 10 a 12 años.
OBJETIVO	Fortalecer el equilibrio y la coordinación individual y grupal Desarrollar la colaboración , solidaridad y el compañerismo entre los compañeros
MEDIOS	Humanos
PERSONAS	De 10 a 40 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Para empezar este juego el profesor tiene que organizar a todo el grado en tríos los mismos que sean del mismo peso y talla. ⊙ Tres niños forman un burro el uno se coloca al frente de pie. ⊙ El segundo flexiona el tronco y coge la cintura el primero que se convertirá en el lomo del burro. ⊙ Por último el tercero será el jinete listos los tres el profesor explicara la distancia y las reglas que si es que se desama el burro pierden o comienzan de nuevo. ⊙ Por último el juego comienza cuando detrás de una línea y a la señal del silbato corren los burros por la pista que explico el profesor. ⊙ Gana el burro que llegue primero.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Este juego se lo puede variar haciendo que estos cambien de lugar del compañero y con obstáculos definidos.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El niño desarrollo agilidad mental, rapidez, su fuerza, su disciplina y comportamiento.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ En el desarrollo de este juego el docente tiene que tener mucho cuidado en su realización porque es un poco peligroso y hay que realizarlo en espacios verdes o tierra para evitar accidentes o lesiones

LA CARRERA DE ENSACADOS



N°	16
MOMBRE DEL JUEGO	LA CARRERA DE ENSACADOS
EDAD	Niños de 10 a 12 años.
OBJETIVO	Integrar y cooperar a los niños desarrollar la fuerza, coordinación y equilibrio postural
MEDIOS	Humanos y sacos o lonas
PERSONAS	De 10 a 40 niños.
DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Para empezar este juego el profesor tiene que organizar individualmente a los niños. ⊙ Luego ubicara a todos los participantes detrás de una línea determinada como la cancha de básquet. ⊙ Entregará a cada participante un costal o lona donde los participantes introducirán las piernas. ⊙ Preparados para la competencia escuchan la señal y se inicia la competencia la cual se desplazarán saltando. ⊙ Gana el alumno que llega en primer lugar.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Este juego se lo puede variar haciendo que participen en grupos en forma de carrera de relevos.
BENEFICIO DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ El niño desarrolla la rapidez, la agilidad y el equilibrio de su cuerpo.
CONCLUSIÓN DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ En este juego hay que planificar la traída de lonas o saquillos y sobre todo hay que tener cuidado con que los alumnos sufran algún accidente por lo que se lo deber realizaren sitios seguros como el césped

3.7 PLAN OPERATIVO

“PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS POPULARES PARA EVITAR EL OCIO Y LA INCORRECTA UTILIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CLUB FEMENINO COTOPAXI EN EL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO 2011-2012”.

FASES O MOMENTOS	FECHA	META	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES	RESULTADOS
SOCIALIZACIÓN	03/02/2015	Socializar los juegos recreativos populares para erradicar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre	Conocer los juegos populares como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de los niños.	<ul style="list-style-type: none"> Humano Espacio Físico 	<ul style="list-style-type: none"> Willian Masapanta Autoridades de la Institución 	Integración de los niños, maestros y padres de familia para un mejor desempeño
EJECUCIÓN	04/12/2015	Desarrollar los juegos de acuerdo a las edades estipuladas empezando por las de 6 a 8 años. Desarrollar los juegos de acuerdo a las edades estipuladas empezando por las de 8 a 10 años. Desarrollar los juegos de acuerdo a las edades estipuladas empezando por las de 10 a 12 años.	Aplicar los juegos recreativos populares a 3er y 4to año de Educación Básica Aplicar los juegos recreativos populares a 4to y 5to año de Educación Básica	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Espacio Físico adecuado Humanos Espacio Físico adecuado 	<ul style="list-style-type: none"> Willian Masapanta Autoridades de la Institución Willian Masapanta Autoridades de la Institución 	Motivación a los niños a emplear El tiempo libre en juegos populares.
	05/02/2015		Aplicar los juegos recreativos populares a 5to y 7mo año de Educación Básica	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Espacio Físico adecuado 	<ul style="list-style-type: none"> Willian Masapanta Autoridades de la Institución 	Erradicación del ocio y empleo del tiempo libre y los juegos populares que ayuden a la integración y convivencia educativa.
	06/02/2015			<ul style="list-style-type: none"> Humanos 		Erradicación del

				<ul style="list-style-type: none"> • Espacio Físico adecuado 	<ul style="list-style-type: none"> • Willian Masapanta • Autoridades de la Institución 	<p>ocio y empleo del tiempo libre y los juegos populares que ayudan a la integración y convivencia educativa.</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>07/02/2015</p>	<p>Evaluar el aprendizaje a los niños y el conocimiento adquirido sobre los Juegos recreativos populares.</p>	<p>Aplicar una ficha de observación durante la ejecución de los juegos a los niños de acuerdo los años de educación básica indicados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación • Humano 	<ul style="list-style-type: none"> • Willian Masapanta 	<p>Conocimientos adquiridos durante la aplicación de los juegos.</p> <p>Empleo del tiempo libre las actividades que benefician al desarrollo de los niños.</p>

4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

4.1 Bibliografía Citada

- ASTIVERA, La Recreación y El Deporte, (2006), Editorial Baldivieso, Tomo I, (pág. 46)
- AZNAR, Campos de la Cultura Física (1999), Cuba, Editorial Argelia (pág. 11, 15)
- Brightbill y Meyer. La Recreación parte del Desarrollo de los individuos, (1993), Tomo II, (pág. 23)
- EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA (2012), Quito, Ecuador (pág. 25, 10)
- ELLUL, Los Campos de la Cultura Física parte del Desarrollo Deportivo, Tomo I, Editorial Los Andes, (pág. 21)
- *Enciclopedia Universal de los Deportes (2002)*, Tomo II, Editorial México (pág. 7, 9).
- Freu, C. (2001), La Recreación y la Cultura Física, Tomo I, Editorial Los Andes, (pág. 73)
- Gomes y Elizalde, El ocio y el tiempo libre, (2012), Tomo III, Editorial Don Bosco, (pág. 10)
- Ibarra, (2002), El Ocio y El Tiempo Libre, Tomo II, Editorial Valdez, (pág. 15)
- J. LE Flochmoan, La Cultura Física y sus componentes deportivos, (1993) Editorial Boss, (pág. 21)
- J.C. López González (1998), La Educación y el Deporte, Editorial Baldivieso, (pág. 25)
- Lavega Burgues, Los Juegos Populares parte del Desarrollo y Aprendizaje de los niños, (1995), Tomo I, Editorial Boss, (pág. 23)
- Laverde, Richard A. (2002), La Reforma Curricular, Tomo II, Editorial Don Bosco, (Pág. 7, 9)

- Leiva (2003), Metodología de la Educación, Editorial Los Andes, (pág. 26)
- Molina R, (1998), La Cultura Física, Editorial Baldivieso, (pág. 57)
- Néreci, (1994), La Educación y el PEA en los niños, Quito, Ecuador (pág. 24)
- Perez A, Los Juegos, (2009), Editorial Ambarth, (pág. 47, 48)
- Proaño, M. (2000), La educación y sus ejes, Tomo I, Editorial Bosco, Quito – Ecuador, (pág. 89)
- REFORMA CURRICULAR CONSENSUADA, Quito, Ecuador (2012), (pág. 5)
- Reyes, T. (2003), Los Juegos Populares en el Ecuador, Tomo I, Editorial Bosco, Quito – Ecuador, (pág. 43)
- Salvador, Guia Didactica de Juegos, (2002), Tomo II, Editorial Don Bosco, (pág. 3)
- SANCHEZ., William. (1998). *Planificación Curricular*. Quito. Ecuador (pág. 7)
- SANCHEZ., William. (2008). La Cultura Física y sus campos. Quito. Ecuador (pág. 15, 42)
- Sarramona (1989), Los ejes transversales de la Educación Básica, Tomo II, Editorial Valdez. (pág. 23)
- TAYLOR, El Valor de la Recreación, (1989), Tomo II, Editorial Los Andes, (pág. 26)

4.2 Bibliografía Consultada

- AZNAR, Campos de la Cultura Física (1999), Cuba, Editorial Argelia (pág. 11, 15)
- Brightbill y Meyer. La Recreación parte del Desarrollo de los individuos, (1993), Tomo II, (pág. 23)
- EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA (2012), Quito, Ecuador (pág. 25, 10)

- ELLUL, Los Campos de la Cultura Física parte del Desarrollo Deportivo, Tomo I, Editorial Los Andes, (pág. 21)
- *Enciclopedia Universal de los Deportes (2002)*, Tomo II, Editorial México (pág. 7, 9).
- Gomes y Elizalde, El ocio y el tiempo libre, (2012), Tomo III, Editorial Don Bosco, (pág. 10)
- J. LE Flochmoan, La Cultura Física y sus componentes deportivos, (1993) Editorial Boss, (pág. 21)
- Lavega Burgues, Los Juegos Populares parte del Desarrollo y Aprendizaje de los niños, (1995), Tomo I, Editorial Boss, (pág. 23)

4.3 Bibliografía Virtual

www.educacionvirtual.gob.ec

www.tesiseducación.gob.ec

www.bibliotecasdelecuador.com/cobuec

ANEXOS

ANEXO 1

ESCUELA "CLUB FEMENINO COTOPAXI"



ANEXO 2

DISEÑO DE LA COMETA



ANEXO 3

CARRERA DE ENSACADOS



ANEXO 4
TINGUE O PEPO



ANEXO 5
EL HOMBRE NEGRO



ANEXO 6

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS

Especialización Licenciatura en Cultura Física

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA "CLUB FEMENINO COTOPAXI"

OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objeto recopilar información para diseñar un programa de Juegos Recreativos Populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la escuela "Club Femenino Cotopaxi".

INSTRUCCIONES:

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

CUESTIONARIO:

1.- ¿Conoce usted que son los juegos recreativos populares y si en la institución se maneja a la Cultura Física a través de los Juegos Recreativos Populares?

SI NO

2.- ¿En las horas libres y en las que tiene Cultura Física Usted, el profesor utiliza juegos recreativos como medio de enseñanza de esta asignatura?

SI NO

3.- ¿Le gustaría que las clases de Cultura Física se las imparta a través de la utilización de juegos recreativos populares?

SI NO

4.- ¿Cree Usted que en el Proceso de Enseñanza de la Cultura Física y fuera de ella se podría impartir con la utilización de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre?

SI NO

5.- ¿Está de acuerdo que se diseñe un programa de juegos recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la Escuela Club Femenino Cotopaxi?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 7

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS

Especialización Licenciatura en Cultura Física

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objeto recopilar información para diseñar un programa de Juegos Recreativos Populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la escuela "Club Femenino Cotopaxi".

INSTRUCCIONES:

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

1.- ¿Conoce que es la Cultura Física y los Juegos Recreativos Populares para qué sirven?

SI

NO

2.- ¿Cree Usted que el estudio y la práctica de los juegos recreativos populares en las horas de Cultura Física y fuera de ella, evitara el ocio y la mala utilización del tiempo libre de sus hijos?

SI

NO

3.- ¿Está de acuerdo Usted, que se utilice en las clases de Cultura Física y fuera de ellas juegos recreativos populares para evitar el ocio y fomentar la utilización correcta del tiempo libre?

SI

NO

4.- ¿Cree Usted que el ocio se evitara con la utilización de los juegos recreativos populares en las clases de Cultura Física?

SI

NO

5.- ¿Está de acuerdo que se Diseñe un programa de Juegos Recreativos populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre que sirva para mejorar las habilidades y destrezas de sus hijos?

SI

NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 8

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS

Especialización Licenciatura en Cultura Física

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS

OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objeto recopilar información para diseñar un programa de Juegos Recreativos Populares para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre en los estudiantes de la escuela "Club Femenino Cotopaxi".

INSTRUCCIONES:

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

1.- ¿Está de acuerdo Usted, en utilizar en las clases de Cultura Física Juegos Recreativos populares como medio para evitar el ocio y la incorrecta utilización del tiempo libre?

SI

NO

2.- ¿Conoce Usted como se manejan los procesos de enseñanza aprendizaje de la Cultura Física con la utilización de juegos recreativos populares?

SI

NO

3.- ¿La aplicación de los juegos recreativos populares en los procesos de enseñanza - aprendizaje de la Cultura Física permitirá que las clases en esta área sean más emotivas y dinámicas y se evite el ocio en los alumnos?

SI

NO

4.- ¿Cree Usted que los juegos recreativos populares eviten el ocio y permitan la utilización del tiempo libre correctamente?

SI

NO

5.- ¿Colaborará Usted con la aplicación y ejecución del programa de Juegos Recreativos populares, para evitar el ocio y que permita la utilización correcta del tiempo libre con los niños de la institución?

SI

NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN